



HAL
open science

L'Histoire comme terrain de jeu : l'expérience et la représentation du passé dans les jeux vidéo historiques

Emma Sarriaud

► To cite this version:

Emma Sarriaud. L'Histoire comme terrain de jeu : l'expérience et la représentation du passé dans les jeux vidéo historiques. Sciences de l'information et de la communication. 2022. dumas-04328311

HAL Id: dumas-04328311

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04328311>

Submitted on 7 Dec 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

Mémoire de Master 2

Mention : Information et communication

Spécialité : Communication Management et culture

Option : Magistère, management, cultures et stratégies de communication

L'Histoire comme terrain de jeu L'expérience et la représentation du passé dans les jeux vidéo historiques

Responsable de la mention information et communication
Professeure Karine Berthelot-Guiet

Tuteur universitaire : Pauline Escande-Gauquié

Nom, prénom : SARRIAUD Emma

Promotion : 2021-2022

Soutenu le : 22/11/2022

Mention du mémoire : Très bien

Remerciements

Je tiens à remercier tout particulièrement Pauline Escande-Gauquié pour son écoute et son accompagnement au long de ce master et pour son aide concernant la poursuite d'études. Je garderai un souvenir durable de mes trois années au CELSA au cours desquelles j'ai énormément appris. J'y suis entrée en me sentant adolescente, et j'en ressors adulte.

Un grand merci également à Antoine Lalande pour son temps et ses précieux conseils méthodologiques concernant l'écriture de mon mémoire. Et de manière plus générale, merci de nous avoir accompagné·e·s tout au long de cette année.

Merci à William pour sa gentillesse, ses conseils et le temps qu'il m'a accordé. J'espère que ce mémoire sera à la hauteur de l'aide qu'il m'a apportée.

Merci ensuite à mes collègues et maintenant ami·e·s d'Ubisoft pour m'avoir partagé leur passion pour l'industrie des jeux vidéo. Ces six mois passés à vos côtés m'ont permis d'apprendre énormément.

Un merci tout particulier à Emmanuel Carré, mon tuteur professionnel dans le cadre de l'écriture de mon mémoire. Merci de m'avoir partagé ton amour pour Ubisoft, et de m'avoir fait découvrir l'univers des Relations presse. J'espère que tu apprécieras ce mémoire.

Merci enfin à ma famille et mes ami·e·s pour m'avoir soutenue tout au long de ce travail.

À Camille, Alex, Pascal et Manu

Table des matières

Remerciements.....	1
Introduction.....	5
Ière partie : Approche socio-historique des jeux vidéo historiques.....	17
<i>I.A - Genèse des jeux vidéo historiques : apparition, multiplication et diversification</i>	
I.A.1 - À partir de 1981 : les premiers pas des jeux vidéo historiques ou l’histoire comme argument commercial.....	17
I.A.2 - Les années 1990 et l’apparition du FPS : l’histoire comme champ de bataille.....	20
I.A.3 - À partir des années 2000 : nouveaux sous-genres de jeux vidéo historiques et volonté de fidélité dans la représentation du passé.....	22
<i>I.B - Les périodes représentées dans les jeux vidéo historiques et l’enjeu de l’adaptabilité</i>	
I.B.1 - Répartition des périodes historiques représentées dans l’industrie vidéoludique.....	25
I.B.2 - La prédominance de la représentation de certaines périodes historiques dans l’industrie vidéoludique.....	28
I.B.3 - Le cas de la Première Guerre mondiale : la question de l’adaptabilité des périodes historiques aux oeuvres vidéoludiques.....	30
<i>I.C - Jeu vidéo historique et institutions : la manifestation d’un intérêt croissant</i>	
I.C.1 - L’introduction de l’histoire comme gage de sérieux dans les jeux vidéo.....	32
I.C.2 - Une approche universitaire du jeu vidéo historique.....	33
I.C.3 - Vers une utilisation institutionnelle des jeux vidéo historiques : le jeu hors du jeu.....	35
IIème partie - L’expérience historique dans les jeux vidéo : approche narratomédiatique.....	37
<i>II.A - La récupération de codes de représentation historique présents chez d’autres médiums : étude de cas comparative entre La Ferme des animaux et Half Life 2</i>	
II.A.1 - Jeu vidéo et romanesque : deux médias intrinsèquement liés.....	37
II.A.2 - La Ferme des Animaux et Half Life 2 : la reprise de codes des régimes totalitaires du 20ème siècle.....	39

II.A.3 - Le maintien d'une zone de flou : de la représentation historique à la fable.....	45
<i>II.B - La singularité de l'expérience historique propre au jeu vidéo à travers l'expérience de jeu</i>	
II.B.1 - La spécificité du <i>gameplay</i> : le <i>game feel</i>	47
II.B.2 - La ludicisation du récit historique.....	49
III.B.3 - Enquête de terrain : Les Lapins Crétins à Versailles, événement presse.....	50
<i>II.C- La narration historique dans les jeux vidéo</i>	
II.C.1 - La narration historique dans les jeux vidéo comme vecteur de questionnement de l'histoire.....	53
II.C.2 - Les jeux vidéo narratifs comme gages de qualité.....	54
II.C.3 - Les limites émotionnelles de la narration historique dans les jeux vidéo.....	55
IIIème partie - La construction d'une légitimité de l'expérience historique dans les jeux vidéo.....	
<i>III.A - Le jeu vidéo dans la presse : une évolution représentative de la construction d'une légitimité</i>	
III.A.1 - Une histoire de la presse spécialisée en France : un parcours laissant peu de place à l'étude du contenu historique.....	58
III.A.2 - Une apparition plus régulière dans les médias mainstream liée à des causes économiques et à une visibilité plus importante.....	60
III.A.3 - L'émergence de nouvelles formes de journalisme : un nouveau traitement médiatique de l'histoire dans les jeux vidéo.....	62
<i>III.B - L'émergence de problèmes publics liés à la représentation historique dans les jeux vidéo : le cas d'Assassin's Creed Unity</i>	
III.B.1 - Assassin's Creed Unity : un jeu dans ou sur la révolution française ?.....	64
III.B.2 - L'émergence de problèmes publics : la polémique autour d'Assassin's Creed Unity.....	65
III.B.3 - Assassin's Creed Unity : entre devoir de fidélité aux faits historiques et liberté de représentation.....	68
<i>III.C - Vulgarisation scientifique et jeux vidéo : vers une légitimité de son statut culturel ?</i>	
III.C.1 - Vulgarisation historique et jeu vidéo.....	70

III.C.2 - La vulgarisation historique révélatrice d'un déséquilibre de légitimité.....	71
III.C.3 - L'utilisation pédagogique des jeux vidéo historiques ou le témoignage d'une légitimité de son statut culturel.....	73
Conclusion.....	77
Lexique.....	82
Bibliographie.....	84
Ludographie.....	88
Annexes.....	89

« *Le jeu vidéo devenait un miroir dans lequel les Français pouvaient se voir* »

Jean-Clément Martin et Laurent Turcot

Introduction

Présentation

L'histoire est une discipline qui ne s'est pas cantonnée au seul domaine universitaire, et que l'on retrouve dans toutes les sphères médiatiques. Dès le 17^{ème} siècle, l'on voit émerger les premiers romans historiques. Par exemple, en ce qui concerne la littérature francophone, le roman *La Princesse de Clèves*¹ de Madame de Lafayette, publié en 1678, est considéré comme l'un des premiers romans utilisant l'histoire comme étant le contexte de fond de l'intrigue. Puis, au début du 20^{ème} siècle, apparaissent avec l'émergence du cinéma les premiers films historiques, qui mettent en images des productions fictionnelles qui prennent l'histoire comme décor. Les représentations historiques peintes dans les œuvres traitant du passé dans ces deux médias se heurtent au début à des critiques liées à leur part de romance, pourtant essentielle à une production dite fictionnelle. Dans *La Princesse de Clèves*, la cour du roi Henri II est la toile d'une intrigue s'approchant du roman d'analyse, qui traite davantage de la psychologie humaine que d'une fidélité absolue à la réalité de cette période de l'histoire, malgré un souci de vraisemblance qui permet de classer l'oeuvre dans la catégorie des romans historiques. L'évolution de la réception de l'oeuvre au fil des siècles et des analyses témoigne d'une certaine réticence à l'égard de l'appropriation de l'histoire dans le but d'en faire une fiction : « Les premiers lecteurs de Mme de Lafayette, au xvii^e siècle, le jugèrent invraisemblable: quelle épouse pense devoir informer son mari de ses tentations adultères ? Au xviii^e siècle, cet aveu, on l'a trouvé charmant. Au xix^e, immoral. Au xx^e, idiot : mais qu'elle l'épouse donc, son bellâtre de cour ! Et au début du xxⁱ^e, on dit qu'il ne faut plus lire ce livre. »² C'est à travers les siècles que romans et films historiques ont été érigés au rang d'objets culturels, et mêmes utiles à l'apprentissage de l'histoire en permettant aux lecteur·ice·s puis spectateur·ice·s de s'imprégner de l'atmosphère d'une période historique donnée, en la séparant de la dimension fictive des oeuvres.

¹ La Fayette, Madame de et Sellier, Philippe, *La princesse de Clèves*, Paris, Librairie générale française, 1999.

² La Fayette, Madame de Mesnard, Jean et Lecompte, Jérôme, *La princesse de Clèves*, Paris, Flammarion, 2009, Éd. augmentée et mise à jour en 2009.

Et c'est à la fin du 20ème siècle qu'apparaissent les premières œuvres vidéoludiques considérées comme appartenant au genre des jeux vidéo historiques, avec la sortie du jeu *Castle Wolfenstein* (Muse Software, 1981), pionnier des jeux d'infiltration ainsi que des jeux d'inspiration historique dont l'ancrage se situe durant la Seconde Guerre mondiale. La diversification des genres vidéoludiques ainsi que l'amélioration des supports de jeu et des compétences techniques en termes de graphismes entraînent au fil des années la multiplication des jeux vidéo historiques, reconstituant des périodes ou des événements du passé au profit du divertissement et du *gameplay*³. Ainsi, le genre des jeux vidéo historiques se structure alors progressivement en de multiples sous-genres parmi lesquels l'on distingue les jeux de tir historiques, les jeux de stratégie historiques ou encore les jeux d'action-aventure historiques.

Il est possible de constater l'existence de caractéristiques communes aux procédés de représentation de l'histoire dans les romans, les films et les jeux vidéo appartenant au genre historique. L'écrivain Pierre Lemaître, dans le chapitre « Dette de reconnaissance » à la fin de son roman *Le Grand Monde*, dont l'intrigue se situe pendant les Trente Glorieuses, écrit : « Du début à la fin, Camille Cléret, historienne, m'a assisté, conseillé, documenté avec autant de gentillesse que d'efficacité. Elle m'a notamment signalé toutes les licences que je prenais avec l'histoire. À partir de quoi, j'ai pris mes risques. »⁴. Ces propos font écho à ceux tenus par Antoine Vimal du Monteil, producteur du jeu *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014) se situant historiquement à l'époque de la Révolution française, dans une interview donnée au journal *Le Monde* : « Notre équipe comportait un historien chargé de trouver des spécialistes, par exemple de la Terreur ou de la pré-Révolution. ». Puis, concernant une question du journaliste portée sur la présence de plusieurs anachronismes dans le jeu : « *Assassin's Creed Unity* est un jeu grand public, pas une leçon d'histoire : on sait que ce sont des anachronismes, et on accepte de faire des compromis. A chaque fois, des discussions ont eu lieu »⁵. Dans les deux citations évoquées, on peut observer la reconnaissance d'un recours au travail d'historien·ne·s dans le processus d'élaboration de l'oeuvre, tout en assumant le choix d'une prise de libertés quant à la fidélité aux faits historiques.

³ Le gameplay regroupe les caractéristiques d'un jeu vidéo que sont l'intrigue et la façon dont on y joue.

⁴ Lemaître, Pierre, *Le Grand Monde: roman*, Paris, Calmann-Lévy, 2022.

⁵ lien vers l'article :

https://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2016/12/20/assassin-s-creed-unity-est-un-jeu-video-grand-public-pas-une-lecon-d-histoire_4523111_1616924.html

Mais alors, pourquoi peut-on observer un déséquilibre de légitimité de la représentation historique entre ces différents médias ? Contrairement aux romans et aux films historiques qui ont su trouver leur place au sein de la sphère culturelle comme dans les salles de classe, la réception des œuvres vidéoludiques du même genre témoigne d'une réticence latente et propre à l'industrie des jeux vidéo, et dont l'argument principal serait le caractère dangereux de l'apprentissage d'erreurs historiques potentiellement dommageables pour des identités individuelles et collectives⁶. La considération de ce danger part du postulat que les productions culturelles sont vectrices de certaines valeurs et pourraient donc ainsi contribuer à la formation identitaire de ses consommateur·ice·s, mais les jeux vidéo présentent les mêmes erreurs potentielles inhérentes aux productions historiques que les autres médias. Or, le fait de lire un livre, regarder un film et donc, de jouer à un jeu vidéo n'implique pas de considérer leurs représentations de l'histoire comme étant de l'ordre de la vérité absolue.

Pourquoi ce thème de recherche ?

De plus, il existe encore peu de retombées et de données empiriques qui pourraient infirmer ou confirmer les inquiétudes du grand public concernant l'impact des jeux vidéo historiques sur l'apprentissage et la construction de l'identité des joueur·euse·s, et les retours concernant leurs expériences sont rares et partiels⁷. Les appels à la prudence concernant la représentation historique dans les jeux vidéo, ou au contraire la conception de la représentation du passé comme étant conforme à leurs attentes et leurs besoins en termes de jouabilité proviennent essentiellement d'analyses et d'études réalisées par des chercheur·euse·s en universités, ainsi que du point de vue d'historien·ne·s dont l'intérêt pour l'industrie vidéoludique a été éveillé.

Ces travaux de recherche sur le rapport entre jeu vidéo et histoire se sont quant à eux considérablement développés et multipliés ces dernières années. Il existe une pluralité de points de vue de chercheur·euse·s venu·e·s de disciplines différentes, et dont les cadres théoriques se sont construits en empruntant à la recherche sur l'histoire, à l'étude du *game design*, aux études audiovisuelles et cinématographiques ou encore à la narratologie, afin de mieux appréhender les enjeux des jeux vidéo historiques tant en termes représentationnels

⁶ Boutonnet, Vincent et Lefrançois, David, « Négocier le sens entre histoire et fiction : analyse transversale de la série Assassin's Creed », *Essais*, 15 octobre 2019, n° 15, p. 25-41.

⁷ Joly-Lavoie, Alexandre, « Assassin's Creed : synthèse des écrits et implications pour l'enseignement de l'histoire », *McGill Journal of Education*, 10 avril 2018, vol. 52, n° 2, p. 455-469.

que didactiques ou pédagogiques. Ces travaux offrent des perspectives différentes de compréhension des relations et de la tension qui réside entre les jeux vidéo et l'histoire, « dont la quintessence se situe dans l'objectivité, et [du] jeu vidéo, qui repose sur les actions du joueur, donc sur une subjectivité appelant un cadre fictionnel »⁸. C'est cette multitude d'approches qui nous permet d'envisager dans ce mémoire le jeu vidéo comme un objet de représentation synonyme de l'émergence de nouvelles pratiques, parmi lesquelles l'enjeu de l'appropriation du divertissement vidéoludique comme vecteur de recherche sur l'histoire.

Justification de mes choix

Ce mémoire est né d'un étonnement face à ce déséquilibre de légitimité du statut culturel des jeux vidéo en comparaison de celui de médias plus anciens, et du manque de données empiriques permettant de le justifier. Ce constat m'est apparu au cours d'une expérience professionnelle en Relations Presse dans l'industrie vidéoludique, qui m'a permis notamment de me rendre compte du traitement de l'objet du jeu vidéo dans la presse généraliste, mais l'écriture de ces travaux de recherche a également été motivée par ma passion pour les jeux vidéo d'action-aventure, un thème où l'histoire est largement utilisée et reprise, et ce depuis toute petite. La première fois que j'ai joué au tout premier jeu de la série *Assassin's Creed* (Ubisoft) sorti en novembre 2007, je devais avoir à peine 10 ans. À cette époque, le *gameplay* du jeu me semblait tellement dense et difficile que je me focalisais uniquement sur le fait de mener à bien la quête de mon personnage, sans prêter réellement attention à l'autre spécificité du jeu, c'est-à-dire ce tableau de l'époque de la Troisième Croisade extrêmement développé pour le début des années 2000 où l'on peut tout voir, tout visiter, tout escalader. Lorsque je plonge de nouveau dans l'univers de la saga *Assassin's Creed* quelques années plus tard à l'occasion de la sortie du jeu *Assassin's Creed Origins*, dont l'intrigue se situe cette fois dans l'Égypte Antique, je suis alors saisie par la beauté et le réalisme de l'univers visuel et sonore qui s'offre à moi. Mais c'est en débutant mon expérience professionnelle au sein du département Presse d'Ubisoft que je commence à m'interroger sur la nature des jeux vidéo historiques et la spécificité de leurs représentations des époques passées, et plus particulièrement lorsqu'il m'a été donné de travailler sur les *Discovery Tour*⁹, une série vidéoludique spécifique permettant aux visiteur·euse·s de parcourir librement des reconstitutions issues des jeux *Assassin's Creed* comme celles de la Grèce antique, l'Égypte

⁸ Rabino, Thomas, « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat*, 2013, vol. 177, n° 5, p. 110.

⁹ lien vers le site : <https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/assassins-creed/discovery-tour>

ancienne et l'ère viking afin d'en apprendre davantage sur l'histoire et la vie quotidienne dans ces régions et à ces époques. La particularité de cette série est que contrairement aux jeux initiaux, la difficulté ainsi que la dimension violente du *gameplay* a été retirée. Il suffit de découvrir les différents lieux proposés pour en apprendre plus sur les peuples qui les habitent, à l'image d'un musée interactif. Cette initiative m'a amenée à me poser les questions suivantes : pourquoi annihiler le *gameplay*, pourtant l'un des éléments inhérents aux œuvres vidéoludiques, au profit de la seule découverte historique ? Quel est le rapport entre les jeux vidéo et la représentation du passé ? Les jeux vidéo peuvent-ils être considérés comme un nouveau *medium* d'apprentissage ou proposent-ils au contraire nécessairement une représentation erronée des faits historiques ?

Qu'entendons-nous par « jeu vidéo historique » ?

Il s'agit tout d'abord de définir ce que nous entendons par « jeu vidéo historique », et quels sont les liens unissant les œuvres vidéoludiques qui entrent dans le champ dans notre étude. Le genre du « jeu vidéo historique » est régulièrement et de plus en plus l'objet de recherches universitaires, mais il n'est pas réellement l'objet d'une définition objective et univoque. Ce manque de clarté concernant sa définition peut être associé au fait que ce genre se décompose lui-même en sous-genres, qui regroupent des œuvres vidéoludiques très différentes les unes des autres, tant en termes d'univers que de *gameplay*, de *design* et même de cibles.

Notre classification des jeux vidéo que nous citerons dans notre développement comme appartenant au genre des jeux vidéo historiques s'appuie sur la présence au sein des œuvres d'une forme de reconstitution d'une période ou d'un événement historique donnés, quel que soit leur rôle dans l'expérience d'ensemble proposée par les jeux. De plus, nous nous référons également au recensement effectué par le site HistoriaGames¹⁰, dont l'objectif est de permettre aux joueur·euse·s de trouver les jeux vidéo traitant de leurs périodes historiques préférées, de référencer tous les jeux vidéo historiques, de rassembler une communauté autour du thème de l'histoire et des jeux vidéo, de tester la plupart des jeux vidéo historiques, et enfin d'analyser l'histoire à travers les jeux vidéo.

¹⁰ lien vers le site : <https://www.histogames.com/>

Classés par périodes historiques parmi lesquelles la Préhistoire (18 jeux), l'Antiquité (275 jeux), le Moyen-âge (261 jeux), les époques moderne (301 jeux) et contemporaine (1 073 jeux), et enfin toutes les époques confondues (47 jeux), le site permet de compter pas moins de 1975 œuvres vidéoludiques appartenant au genre des jeux vidéo historiques, les plus récents datant de l'année 2022 grâce à l'actualisation régulière du référencement de Historiagames. L'histoire est donc très utilisée dans l'industrie vidéoludique, et suscite l'intérêt des plus grosses productions comme des œuvres indépendantes, ce qui permet de retrouver une grande variété de jeux vidéo traitant de la représentation du passé.

Objectifs de la représentation de l'histoire dans les jeux vidéo

Vient ensuite la question du pourquoi représenter l'histoire dans les jeux vidéo. Le fait d'introduire une représentation d'une période ou d'un événement historique dans une œuvre vidéoludique n'est pas anodin, et il doit être interrogé au prisme de la volonté des développeurs, qui semble évoluer et se diversifier au fil des années parallèlement à l'évolution de la place de l'industrie à l'échelle de la société et de la culture : l'histoire est-elle un argument commercial ? Le moyen de démontrer l'existence d'une dimension sérieuse au sein des jeux vidéo ? Ou l'œuvre vidéoludique est-elle un nouveau moyen d'informer et de sensibiliser aux événements du passé ?

Spécificité du jeu vidéo et représentation historique

Au-delà de l'étude des choix de représentation du passé dans les jeux vidéo historiques, il est également nécessaire d'analyser les spécificités du jeu vidéo, et de la plus-value que ce média apporte aux représentations historiques déjà existantes. S'il semble exister des codes de représentation communs aux jeux vidéo et aux autres médias plus anciens, comme le roman, il convient de s'interroger sur ce que les caractéristiques propres à l'industrie vidéoludique comme l'expérience de jeu, la narration vidéoludique et l'implication sensorielle et corporelle des joueur·euse·s¹¹, ont comme impact sur la représentation historique et l'expérience de l'histoire de ces derniers.

¹¹ Swink, Steve, *Game feel: a game designer's guide to virtual sensation*, Amsterdam ; Boston, Morgan Kaufmann Publishers/Elsevier, 2009.

Le jeu hors du jeu

Notre attention s'est également portée sur le développement de l'utilisation des jeux vidéo historiques en dehors de la sphère vidéoludique. En effet, les jeux vidéo sont d'une part de plus en plus l'objet de considérations de la part d'enseignant·e·s¹², dont certains y voient une nouvelle manière d'intéresser leurs élèves à des périodes appartenant au passé, ce qui nous pousse à nous interroger sur les propriétés didactiques et pédagogiques des œuvres vidéoludiques. Mais elles prennent également progressivement une place importante dans la sphère culturelle, et l'on voit émerger un recours de plus en plus fréquent aux œuvres vidéoludiques dans le cadre d'événements ayant pour thème l'histoire, ainsi que des événements culturels sur l'univers des jeux vidéo historiques. Nous pouvons donner l'exemple récent de de la série d'événements *Assassin's Creed Symphonic Adventure*¹³, une tournée de concerts immersifs où un orchestre joue les morceaux des bandes originales des jeux de la série.

¹² Brou, William, « Du salon à la salle de classe : Apprendre la Première Guerre mondiale avec Battlefield 1 », *Essais*, 15 octobre 2019, n° 15, p. 77-90.

¹³ lien vers l'événement : <https://assassinscreedsymphonicadventure.com/fr/>

Problématisation

Nous tenterons donc, dans ce mémoire, au vu de nos différentes observations entraînant les questionnements évoqués ci-dessus, de répondre à la problématique suivante : **Dans quelles mesures la représentation du passé dans les jeux vidéo s'inscrit-elle dans la proposition d'une expérience historique propre à l'industrie vidéoludique et dans une logique de construction d'une légitimité de son statut culturel ?**

Afin de répondre à ce questionnement, nous émettons trois hypothèses que nous allons tenter d'éprouver tout au long de ce mémoire :

La première hypothèse interroge les définitions des jeux vidéo historiques à partir d'une approche socio-historique. La chronologie de l'apparition puis du développement des sous-genres de jeux vidéo historiques et de leurs représentations du passé a entraîné une prise d'importance progressive de ces œuvres dans la sphère des productions culturelles ainsi qu'un intérêt institutionnel croissant.

La seconde hypothèse part du postulat qu'il existe une double dimension dans la représentation historique faite par les jeux vidéo : d'une part, la reprise de codes de représentation et de procédés pré-existants à l'industrie vidéoludique dans d'autres médias, et d'autre part les caractéristiques propres aux jeux vidéo, à savoir l'expérience de jeu et la narration vidéoludique ainsi que le *game design*. Elles permettent à travers l'implication des joueur·euse·s et la ludicisation du récit historique de proposer une expérience historique singulière.

Enfin, la troisième hypothèse pose la question de la construction d'une légitimité du statut culturel des jeux vidéo historiques. À travers l'évolution de sa considération dans la presse et plus généralement dans l'intérêt porté par les politiques né de l'émergence de polémiques et de problèmes publics liés aux représentations de l'histoire dans certaines œuvres vidéoludiques, nous postulons que les jeux vidéo sont le nouveau *medium* d'une vulgarisation historique qu'il convient d'analyser et d'intégrer aux dispositifs d'apprentissage de la discipline.

Méthodologie

En termes de méthodologie, notre réflexion s'est construite autour de l'utilisation de plusieurs types de sources, d'une analyse vidéoludique à travers ma propre expérience de jeu pour plusieurs jeux appartenant au genre historique, ainsi que du visionnage de vidéo de *gameplay* pour d'autres de ces jeux auxquels je n'ai pas eu le temps ou les moyens de jouer. Cette diversification des sources a pour objectif de nous permettre d'avoir une approche pluridisciplinaire du sujet, à la fois théorique, empirique, et parfois empreinte d'une subjectivité inhérente à l'expérience de jeu.

Nous avons dans un premier temps pris appui sur des ouvrages et articles professionnels et universitaires. L'histoire et ses représentations étant un sujet intéressant un grand nombre d'historien·ne·s et de chercheur·euse·s, de nombreux écrits universitaires ont été publiés, concernant essentiellement le rapport entre le jeu et la représentation du passé. Concernant les ouvrages qui nous serviront à alimenter notre réflexion, certains sont davantage axés sur le contexte historique de création de ces jeux et sur leur réception par le public. Il était également intéressant de s'appuyer sur des écrits théoriques ne traitant pas nécessairement des jeux vidéo, afin de mieux appréhender certains concepts comme l'expérience corporelle et sensorielle, la narratologie ou encore la vulgarisation scientifique.

L'évolution de la réception par les médias et le grand public des oeuvres vidéoludiques traitant de l'histoire représentant un élément très important de notre développement, nous avons également analysé un certain nombre de retombées presse concernant diverses sorties de jeux vidéo historiques, sous différentes formes comme l'article, le podcast ou encore la vidéo. Ces sources permettent de rendre compte de la perception de la représentation historique dans ces jeux pour la France en ce qui concerne la presse spécialisée, les médias généralistes ainsi que la sphère politique et même la presse internationale, qui s'intéresse davantage aux réactions suscitées par la sortie des oeuvres vidéoludiques qu'aux oeuvres en elles-mêmes. Le choix de se limiter à la presse française s'explique par le fait que la tension qui résulte du rapport entre jeu vidéo et culture concerne essentiellement l'Hexagone, les jeux vidéo étant toujours uniquement considérés au prisme du divertissement dans de nombreux autres pays, comme les Etats-Unis.

Cependant, comme l'écrit Jacques Henriot dans son ouvrage *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*¹⁴ en 1989 : « Qui parlerait de jeu sans jouer plus ou moins ne jouerait pas le jeu ». Selon l'auteur, pour pouvoir parler de jeux vidéo historiques de la manière la plus pertinente possible, il fallait en faire notre propre expérience. Il est très intéressant de pouvoir analyser l'impact et l'influence que le fait de jouer a sur ses propres représentations de certaines périodes historiques, tant dans l'imaginaire que l'on s'en fait que dans l'atmosphère dont l'on s'imprègne. Parler de l'expérience historique dans les jeux vidéo, c'est aussi s'interroger sur sa propre implication et son ressenti durant l'expérience de jeu, et la manière dont l'on considère une période ou un événement historique donnés a posteriori du jeu.

Notre développement s'est également construit autour d'une enquête de terrain réalisée le 22 juin 2022 dans le cadre d'un événement presse à l'occasion de la sortie de l'application *Les Lapins Crétins à Versailles*. Cette application est née d'une collaboration entre l'éditeur de jeux vidéo Ubisoft et le Château de Versailles et propose une chasse au trésor inédite sur les traces d'un mystérieux Lapin Louis XIV, permettant aux enfants et aux familles d'explorer les Jardins sous un angle à la fois ludique et pédagogique, jouable uniquement dans les Jardins du château de Versailles. Cette enquête de terrain a permis d'observer la mise en pratique de la ludicisation du récit historique, et l'impact qu'elle a pu avoir sur la découverte de l'histoire des Jardins de Versailles pour les personnes présentes et invitées à tester l'application.

Pour l'écriture de ce mémoire, notre réflexion a finalement été alimentée par une expérience professionnelle dans l'une des grosses entreprises du secteur, qui a permis une appréhension différente des principaux enjeux de l'industrie vidéoludique en se positionnant également du côté des producteur·ice·s, et pas seulement du point de vue des consommateur·ice·s. De plus, la formation quotidienne auprès de professionnel·le·s a non seulement été l'occasion de réaliser des entretiens et de recueillir des témoignages et des points de vue différents, mais également de cultiver des connaissances ainsi qu'un amour des jeux vidéo dont l'objectif est qu'il se ressente dans ce mémoire.

¹⁴ Henriot, Jacques, *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*, Paris, J. Corti, 1989.

Corpus

Afin d'éprouver nos différentes hypothèses, nous prendrons appui sur un corpus constitué d'un ensemble de jeux classés comme appartenant au genre des jeux vidéo historiques, et également dans la première partie de notre développement quelques jeux qui n'incluent pas de dimension historique particulière, mais qui ont ouvert la voie à de nombreux jeux vidéo traitant d'événements du passé en termes de *design*, de *gameplay*, ou de genre, comme *Pacman* (Namco, 1980), *Space Invaders* (Taito, 1978), *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), *Doom* (id Software, 1993) ou encore *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004).

Comme nous l'avons évoqué précédemment, le genre des jeux vidéo historiques se décompose en plusieurs sous-genres, dont nous avons essayé d'en représenter la diversité à travers notre corpus. Nous avons analysé plusieurs jeux ou séries appartenant au genre des *FPS* (*First Person Shooter*), qui désigne les jeux de tir à la première personne, comme *Castle Wolfenstein 3D* (id Software, 1981), *Call of Duty* (Activision), *Battlefield* (Electronic Arts), *Half Life 2* (Valve Corporation, 2004) ou *Verdun* (Blackmill Games, 2013).

Nous avons également intégré à notre corpus les plus célèbres jeux de stratégie historiques, qui sont des jeux où les joueur·euse·s doivent développer et gérer une armée, un empire ou une civilisation et établir une stratégie pour vaincre l'adversaire et accroître sa domination du territoire, à savoir *Age of Empires* (Microsoft Games Studios) ainsi que la série des *Civilization* et plus particulièrement *Civilization VI* (Firaxis Games, 2016).

Le troisième sous-genre majeur appartenant aux jeux vidéo historiques est celui des jeux d'action-aventure. Il s'agit de jeux vidéo dans lesquels les joueur·euse·s incarnent un·héro·s·ine chargé·e d'accomplir une mission à travers un scénario complexe constitué d'une succession d'énigmes dont la résolution lui permet d'avancer dans l'espace et le temps du jeu, au fil des découvertes, jusqu'à son dénouement. Nous avons tout d'abord évoqué dans notre corpus le tout premier jeu considéré comme appartenant à ce genre, *Adventure* (Atari, 1979), ainsi que la série des *Assassin's Creed* (Ubisoft), considérée comme l'archétype des jeux vidéo d'action-aventure historiques.

Enfin, nous avons également analysé des jeux vidéo tournés vers la représentation historique, mais n'appartenant à aucun des genres ci-dessus avec une proposition singulière tant en

termes de graphismes que de *gameplay*, comme le jeu *Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* (Ubisoft Montpellier, 2014) ou *Path Out* (Causa Creations, 2017).

Annonce de plan

Dans un premier temps, nous nous intéresserons à la genèse et à l'évolution du genre des jeux vidéo historiques, de leurs premiers pas utilisant l'histoire comme un argument commercial à l'histoire comme toile de fond et comme instrument de légitimation. Cette première approche permet d'analyser l'ancrage des représentations historiques vidéoludiques dans la réalité, et d'observer la manifestation d'un intérêt institutionnel croissant à leur égard.

Puis, dans une seconde partie, nous interrogerons la nature du jeu vidéo historique à travers une approche socio-médiatique, visant à établir les liens existants entre les jeux vidéo et d'autres médias plus anciens afin de faire émerger les spécificités de la représentation historique propre aux œuvres vidéoludiques.

Enfin, notre troisième partie portera sur la construction d'une légitimité de l'expérience historique dans les jeux vidéo, à travers l'évolution de sa réception dans la presse, qui témoigne d'une reconnaissance croissante à l'égard de ce nouveau média, mais qui entraîne aussi l'émergence de problèmes publics liés à ses représentations du passé. L'objectif de cette dernière partie sera d'interroger l'état du statut culturel du jeu vidéo historique.

Ière partie - Approche socio-historique des jeux vidéo historiques

Dans cette première partie de notre développement, nous nous intéresserons à l'histoire des jeux vidéo historiques, depuis l'apparition des premières œuvres considérées comme appartenant au genre jusqu'à leur prise d'importance massive dont témoigne la multiplicité de jeux vidéo historiques recensés. Cette étude des jeux vidéo historiques existants nous permettra également d'analyser la répartition des périodes et thématiques abordées, et nous poser la question de l'enjeu de l'adaptabilité des événements historiques aux productions vidéoludiques. Enfin, nous verrons que les jeux vidéo historiques sont l'objet d'un intérêt croissant de la part d'institutions culturelles et universitaires qui l'intègrent progressivement à leurs productions et études.

I.A - Genèse des jeux vidéo historiques : apparition, multiplication et diversification

I.A.1 - 1981 : les premiers pas des jeux vidéo historiques ou l'histoire comme argument commercial

À partir des années 1970, on voit apparaître les jeux vidéo dans des espaces publics déjà existants et intrinsèquement liés à l'imaginaire du divertissement. L'on trouve notamment des espaces dédiés aux expériences vidéoludiques dans les salles d'arcade, les fêtes foraines, les cafés ou encore certaines boîtes de nuit. Ces jeux sont alors présentés sous forme de « bornes » et l'expérience ludique proposée est pensée pour être facilement compréhensible et accessible, l'objectif étant de capter l'attention du/de la joueur·euse et de lui donner envie de continuer à jouer afin qu'il/elle dépense davantage. Peuvent être cités parmi ces premières expériences vidéoludiques les jeux *Pacman* (Namco, 1980)¹⁵, *Space Invaders* (Taito, 1978) ou encore *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), qui reposent sur des objectifs de jeu simples : marquer le plus de points possible sans être éliminé.e en neutralisant des ennemis grâce à des actions restreintes et faciles comme avancer, frapper et/ou tirer, courir ou sauter. Au-delà de la volonté de toucher une cible grand public, ces jeux basiques aux graphismes minimalistes témoignent des capacités techniques limitées de l'époque¹⁶. La croissance d'abord rapide des bornes d'arcade est suivie par un déclin important lié aux progrès des consoles de jeux et l'apparition en 1981 de l'ordinateur personnel, autrement

¹⁵ Dans un souci de clarté, les éditeurs des jeux cités seront systématiquement indiqués entre parenthèses.

¹⁶ Rabino, Thomas, « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat*, 2013, vol. 177, n° 5, p. 110.

appelé PC, qui marque un changement important dans l'espace qu'occupent les jeux vidéo dans la vie des joueur·euse·s, en passant des espaces publics à l'espace domestique. Les jeux vidéo prennent donc davantage de place dans la vie quotidienne puisque jouer ne nécessite plus de se rendre physiquement dans une salle dédiée grâce à cette multiplication des supports de jeu. La prise d'importance des consoles et des ordinateurs sur le marché permet d'une part de reprendre et de développer des produits issus de l'univers des bornes d'arcade mais également d'apporter des productions nouvelles dont Vincent Berry liste les principales caractéristiques dans un article dédié¹⁷ dans la revue *Nectart* : « des jeux plus longs, aux niveaux de difficulté plus variés, aux *gameplays*¹⁸ (mécaniques) plus diversifiés, tels que les wargames, les jeux de stratégie ou les jeux de rôle et d'aventure textuels et graphiques ». Cette progression des supports de jeu permet d'envisager davantage de réalisme dans les jeux vidéo, ce qui entraîne également un plus grand réalisme dans les thématiques abordées et les univers représentés. C'est ainsi que l'histoire et les jeux vidéo entrent tout d'abord en contact, comme le montre Thomas Rabino dans *Jeux vidéo et Histoire* : « le passé et ses références communes renforcent le réalisme d'un jeu, donc son potentiel commercial ». Ainsi, les références historiques sont dans un premier temps amenées au sein des jeux vidéo dans une perspective lucrative, attestant de l'ancrage de l'univers des œuvres vidéoludiques dans le réel.

L'apparition de jeux qui comportent des références historiques explicites date de 1981, pendant la période de diversification et d'amélioration des supports vidéoludiques. *Castle Wolfenstein*¹⁹ (Muse Software), pionnier des jeux d'infiltration ainsi que des jeux d'inspiration historique, est sorti cette même année sur Arcade, PC et consoles de jeu, d'abord sur Apple II²⁰ puis sur d'autres ordinateurs personnels et sous DOS, un système d'exploitation PC. L'ancrage historique du jeu se situe durant la Seconde Guerre mondiale, et le ou la joueur·euse incarne un prisonnier de guerre qui est retenu en captivité dans un bâtiment fictif, le Castle Wolfenstein. Après s'être échappé de sa cellule, l'objectif du jeu est de dérober les plans de guerre confidentiels de l'armée du Reich puis de s'échapper du château, tout cela en affrontant de nombreux soldats ennemis. S'il est possible de permettre au personnage d'éviter l'affrontement en se faufilant ou en se déguisant en l'ennemi, le jeu est d'abord pensé pour tuer le plus de soldats SS possible. Restreints par les capacités

¹⁷ Berry, Vincent, « Du loisir à la culture, que reste-t-il de ludique dans le jeu vidéo ? », *Nectart*, 2019, n° 8, p. 30 à 37.

¹⁸ voir lexique

¹⁹ voir annexe n° 1

²⁰ Apple II est l'un des premiers ordinateurs personnels fabriqués à grande échelle. Il voit le jour en 1977, et évolue beaucoup dans les années 1980. Il est commercialisé jusqu'en 1993.

techniques des premiers dispositifs vidéoludiques, les graphismes du jeu ne permettent pas réellement de distinguer que l'action se déroule au sein d'une forteresse ou que les ennemis sont des soldats du IIIème Reich, c'est pourquoi le contexte historique dans lequel le jeu prend place est essentiellement expliqué par le texte d'introduction²¹ qui s'affiche avant qu'une partie ne se lance. La période historique dont traite le jeu n'est identifiable ni visuellement, ni à travers le *gameplay*²² qui demeure très simple avec des possibilités d'actions restreintes comme le tir, le clic ou le déplacement du personnage qui n'a pas une grande maniabilité. Le lien entre *Castle Wolfenstein* et l'histoire tient donc uniquement à un élément textuel, qui confère cependant au jeu une toute autre dimension en l'intégrant dans le contexte de la Seconde Guerre mondiale. Pourtant, l'on peut voir à travers le personnage figurant sur la jaquette du jeu que l'ancrage historique est mis en avant dans la communication promotionnelle, puisqu'il n'est pas identifiable à travers les graphismes de l'œuvre, comme le montre la comparaison ci-dessous. La communication promotionnelle du jeu poussait à la consommation en prenant comme prétexte le fait de prendre part à la Seconde Guerre mondiale en offrant la possibilité de tuer des soldats nazis.

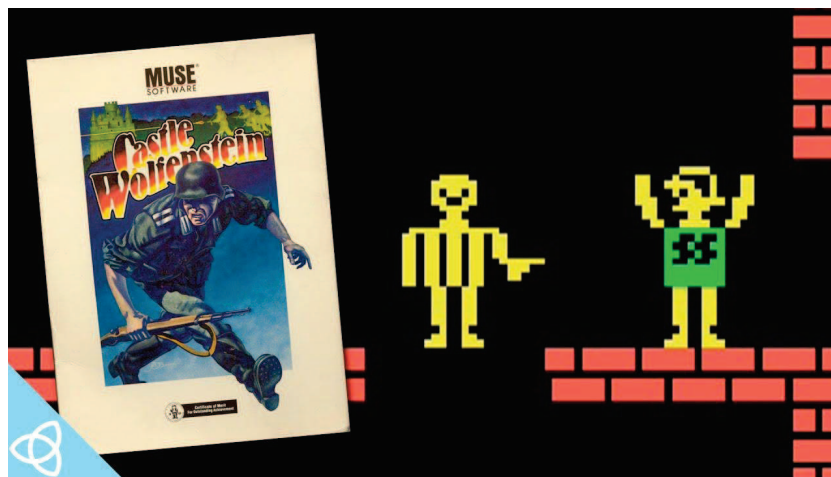


Image permettant de comparer d'une part la promesse de réalisme faite par la jaquette, et d'autre part les graphismes du jeu.

On voit ensuite apparaître tout au long de la décennie une série de jeux de tirs à défilement vertical²³ qui s'ancrent dans des périodes historiques, et plus précisément en périodes de guerre, puisqu'il s'agit de contextes cohérents avec le jeu de tir. Le jeu *1942* (Capcom, 1984), sorti d'abord sur Arcade puis sur d'autres plateformes et appartenant à la

²¹ voir annexe n°1

²² voir lexique

²³ Il s'agit d'un jeu vidéo dans lequel le terrain est vu de dessus tandis que l'arrière-plan fait défiler l'écran (généralement du haut vers le bas) afin de donner l'impression au ou à la joueur·euse de se déplacer.

catégorie des jeux de type *shoot 'em up*²⁴, est le premier jeu vidéo de ce genre à s'inscrire dans une période historique donnée : le ou la joueur·euse incarne un pilote d'avion américain lors d'une bataille de la guerre du Pacifique, et a pour mission de détruire le plus d'appareils de la flotte japonaise possible. Si le contexte de la guerre du Pacifique pouvait être intéressant à traiter, le jeu en lui-même ne permet pas de représenter cette période de manière réellement pertinente. Dans son article *Jeux vidéo et Histoire*, Thomas Rabino décrit « des avions aux trajectoires improbables et autres porte-avions imaginaires »²⁵, ce qui montre que le *gameplay*²⁶ en lui-même prime sur la cohérence du jeu avec les références historiques. On peut donc voir que les jeux vidéo historiques font dans un premier temps une certaine instrumentalisation de l'histoire, qui apparaît comme étant un argument commercial permettant à l'univers de ce type de jeu de se renouveler et lui conférer une dimension plus sérieuse en plongeant le ou la joueur·euse dans un contexte d'une guerre qui s'est historiquement déroulée. Cette volonté d'amener davantage de sérieux dans les jeux vidéo est cohérente dans un contexte technologique et social où les supports de jeux vidéo, grâce à leur énorme progression, prennent de plus en plus d'importance sur le marché et dans la vie des joueur·euse·s, tout en élargissant progressivement leur cible afin de s'adresser à un public moins jeune. Cela concerne tout particulièrement l'ordinateur qui s'adresse aux jeunes comme aux adultes pour qui la maîtrise des nouvelles technologies est présentée comme décisive pour leur avenir²⁷.

I.A.2 - Les années 1990 et l'apparition du FPS : l'histoire comme champ de bataille

Les années 1990 peuvent être considérées comme le marqueur d'une première transformation sociologique et culturelle pour l'industrie des jeux vidéo avec l'apparition du phénomène de massification de la pratique vidéoludique. Le succès croissant de l'industrie mène à la floraison de nouveaux éditeurs et donc, à une offre de plus en plus importante et diversifiée. En parallèle de ce phénomène, on assiste au développement du marché de l'occasion et de la location dans l'industrie du cinéma mais également celle des jeux vidéo, ce qui permet à un plus grand nombre de joueur·euse·s d'accéder à un nombre plus important de produits, et ce à un moindre coût. Ainsi, les jeux vidéo s'installent et se développent dans les loisirs de toutes

²⁴ Genre de jeu vidéo dans lequel on dirige un véhicule ou un personnage ayant pour objectif de détruire le plus d'ennemis possible à l'aide de projectiles.

²⁵ Rabino, Thomas « Jeux vidéo et Histoire » *op. cit.*

²⁶ voir lexicque

²⁷ Berry, Vincent « Du loisir à la culture, que reste-t-il de ludique dans le jeu vidéo ? » *op. cit.*

les strates de la population, en particulier chez les jeunes. On ne peut pas cependant pas parler d'une homogénéisation des pratiques du fait que les différences sociales existant entre les joueur·euse·s influencent ce à quoi ils ou elles jouent. On assiste à l'apparition de trois voies de *game design*²⁸ selon les supports de jeu : les jeux faciles d'accès mais difficiles à jouer, les jeux conviviaux et enfantins et finalement, les jeux dont la dimension narrative et la temporalité sont plus développées²⁹. Comme nous l'avons vu précédemment³⁰, les premiers pas des références historiques au sein des jeux vidéo ont été faits dans des jeux appartenant à la première catégorie, mais le phénomène de massification de la pratique des jeux vidéo évoqué ci-dessus ainsi que les progrès technologiques considérables en termes de consoles et d'ordinateurs permet aux jeux vidéo historiques de basculer majoritairement dans le *game design* de jeux dont la dimension narrative et la temporalité sont plus importantes. Afin d'illustrer cette idée de progrès, nous pouvons nous intéresser au *remake* du jeu *Castle Wolfenstein*³¹ de 1981 que nous avons analysé précédemment, *Wolfenstein 3D*³² (id Software), publié le 5 mai 1992 et s'inspirant des deux premiers jeux de la licence tous deux sortis dans la première moitié de la décennie 1980. Dans ce jeu, le ou la joueur·euse incarne l'espion B. J. Blazkowicz, qui a été fait prisonnier dans un château de l'armée du Reich pendant la Seconde Guerre mondiale, et qui tente de s'échapper. C'est le même scénario que dans la première version du jeu, cependant le *gameplay* et surtout les graphismes sont plus élaborés. Le jeu se décompose en plusieurs niveaux qui sont matérialisés par des étages, et le ou la joueur·euse doit combattre des ennemis à chaque niveau afin d'accéder au suivant en prenant un ascenseur après avoir éliminé un *boss*³³. Le *boss* final de *Wolfenstein 3D* n'est autre que Adolf Hitler, et le joueur-personnage parvient à s'échapper après l'avoir vaincu. Comme son nom l'indique, le jeu est en trois dimensions, ce qui a un caractère révolutionnaire : les graphismes sont beaucoup plus développés et précis que ceux de ses prédécesseurs, les décors et les objets à ramasser sont texturés et les ennemis, plus particulièrement les *boss*, sont figuratifs et représentent des personnes différentes. Le caractère violent et sanglant du jeu est légitimé par la période historique dans laquelle il s'inscrit et la nature des ennemis qui doivent être éliminés. Il est particulièrement intéressant de noter qu'à travers l'élimination d'Hitler à la fin du jeu, celui-ci propose une fin alternative à l'Histoire qui questionne en

²⁸ Le terme de *game design* peut être défini comme le processus de création et de mise au point des règles et autres éléments constitutifs d'un jeu vidéo.

²⁹ Berry, Vincent « Du loisir à la culture, que reste-t-il de ludique dans le jeu vidéo ? » *op. cit.*

³⁰ cf. partie I.A.1

³¹ voir annexe n°1

³² voir annexe n°2

³³ Dans les jeux vidéo, un *boss* est un adversaire qui se distingue des autres par son apparence, sa puissance et ses capacités.

quelque sorte l'essentialité de la place du dictateur dans ce crime contre l'Humanité. *Wolfenstein 3D* connaît un grand succès et se positionne comme le précurseur d'un nouveau genre de jeu vidéo, le *First Person Shooter*³⁴ (plus couramment désigné par son acronyme *FPS*), encore très répandu et apprécié aujourd'hui. Suivi de près par le premier jeu de la série devenue culte *Doom* (id Software, 1993) ayant même donné son nom à un genre de jeu grâce à la presse spécialisée, le *Doom-like*³⁵, on peut considérer qu'il ouvre la porte à de nombreuses séries de jeux très populaires inspirés de ce *FPS* si particulier entre les années 1990 et 2000, comme *Call of Duty* (Activision) ou *Battlefield* (Electronic Arts). Encore une fois, le genre du *FPS* et les jeux de tir ayant un lien avec l'histoire plus généralement s'inscrivent assez naturellement dans des contextes historiques de guerre, et les joueur·euse·s ont notamment l'occasion d'incarner un soldat de l'armée américaine lors de batailles qui se sont historiquement tenues comme la bataille de Pearl Harbor en 1941, sans qu'il y ait cependant une grande fidélité aux faits historiques³⁶. Ces jeux témoignent néanmoins d'une importante progression du réalisme en termes de graphismes, et l'expérience de jeu est d'autant plus intéressante que le *gameplay* et les terrains offrent davantage de possibilités et de liberté d'action. Bien que majoritairement toujours exploitée comme un argument commercial, l'histoire dans le jeu vidéo prend au cours des années 1990 une toute nouvelle dimension en constituant désormais une véritable toile de fond³⁷ empreinte d'un certain réalisme permis par les progrès technologiques de l'industrie vidéoludique.

I.A.3 - À partir des années 2000 : nouveaux sous-genres de jeux vidéo historiques et volonté de fidélité dans la représentation du passé

L'industrie du jeu vidéo connaît des mutations qui entraînent peu à peu un phénomène d'augmentation de l'âge moyen des joueur·euse·s, qui est également lié à la massification et la diversification de l'offre des consoles de jeux et plus généralement des supports vidéoludiques qui ciblent des strates de population différentes. Comme nous l'avons évoqué dans une première partie, l'ordinateur s'adresse aux adultes comme aux plus jeunes pour qui la technologie prend une place considérable dans la vie quotidienne et dans les perspectives

³⁴ *First Person Shooter*, plus couramment appelé *FPS* dans le vocabulaire des jeux vidéo, désigne un jeu de tir à la première personne où le ou la joueur·euse voit l'action à travers les yeux de son personnage. Dans la suite du développement, il sera désigné par l'appellation « *FPS* ».

³⁵ voir lexique

³⁶ voir annexe n°3

³⁷ Rabino, Thomas « Jeux vidéo et Histoire » *op. cit.*

futures³⁸. Quant aux consoles de jeux, leur multiplication depuis maintenant une vingtaine d'années permet aux fabricants de toucher une population plus diversifiée selon l'appareil. Par exemple, la NES³⁹ (Nintendo, 1983), « Nintendo Entertainment System », cible essentiellement les enfants, la Mega Drive (Sega, 1988) s'adresse majoritairement aux adolescent·e·s à sa sortie, et la première Playstation (Sony, 1994), est d'ores et déjà destinée davantage aux jeunes adultes⁴⁰. Cet élargissement des cibles des jeux vidéo se ressent également dans la communication de l'industrie vidéoludique et notamment dans la communication promotionnelle qui développe un discours sur la maturité du jeu vidéo, comme le montre la campagne de lancement de la Playstation en France en 1995⁴¹. Ces publicités ont été tournées dans un contexte de méfiance des concurrents directs de Sony, à savoir Nintendo et Sega, qui voyaient d'un mauvais œil l'arrivée de la console sur le marché. Le ton employé tout au long de la campagne est provocateur et ironique, le présentateur est en quelque sorte un lanceur d'alertes qui met en garde contre les dangers et les dérives possibles liés à l'apparition de la Playstation et présente les consommateur·ice·s comme des victimes de ces dérives. Cette campagne met en scène des personnes adultes, et l'utilisation d'un ton ironique et de l'humour sarcastique laisse penser qu'elle s'adresse à un public adulte, ou du moins assez âgé pour en comprendre la subtilité.



À gauche, représentation ironique de quelqu'un qui ne joue pas à la PlayStation et à droite, représentation d'une personne qui y joue

Ce vieillissement des joueur·euse·s est également l'occasion pour les jeux vidéo historiques de se renouveler en termes de genres, et l'on voit apparaître des jeux de réflexion comme la série des jeux pour ordinateurs personnels *Civilization*⁴² (Microprose), débutée en 1991 et qui connaîtra de nombreuses suites et évolutions, le dernier jeu de la série en date remontant à

³⁸ cf. partie I.A.1

³⁹ La NES est également couramment appelée Nintendo en France.

⁴⁰ Berry, Vincent « Du loisir à la culture, que reste-t-il de ludique dans le jeu vidéo ? » *op. cit.*

⁴¹ voir annexe n°4

⁴² voir annexe n°5

2016 seulement, avec une dernière extension de jeu publiée en 2019. Ce jeu vidéo a même été porté en jeu de plateau *Sid Meier's Civilization, Le Jeu de Plateau* en 2010 par Kevin Wilson pour FFG. Dans sa version initiale vidéo, la série d'abord lancée par son créateur Sid Meier connaît un franc succès, permet de faire connaître le genre du jeu de stratégie historique et repose essentiellement sur le large choix des civilisations⁴³ proposées qui possèdent toutes des particularités qui les rendent uniques. Parmi les civilisations récurrentes, on retrouve la civilisation romaine, française, aztèque, chinoise, ou encore russe. Cette franchise est particulièrement intéressante en ce qu'elle offre une représentation du passé d'un genre nouveau, ainsi que la mobilisation de divers concepts historiques ainsi que géographiques. Les jeux issus de la série des *Civilization* se positionnent donc comme l'archétype du jeu vidéo sérieux, comme l'écrit Vincent Boutonnet dans son article « Analyse (didactique) d'un jeu vidéo historique : démocratie et éducation à la citoyenneté dans Civilization VI » pour la *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*⁴⁴ : « Civilization vise à développer une nation sur une longue durée à partir de choix économiques, diplomatiques, technologiques, etc., et par conséquent, simule le changement historique à travers ces choix ». Cette série de jeux vidéo a été une inspiration pour d'autres célèbres franchises de jeux de stratégie historique comme *Age of Empires* (Microsoft Games Studios) dès 1997 qui n'ont cessé d'accroître leur popularité grâce à leur proposition singulière de la découverte du passé, axée autour de la gestion et de la réflexion.

Au-delà des jeux de stratégie et des FPS, le caractère historique des jeux vidéo se développe dans un troisième genre avec les jeux vidéo historiques d'action-aventure. Il s'agit d'un genre de jeu vidéo qui reprend les éléments du jeu d'aventure en les associant avec certains éléments du jeu d'action. Le *gameplay* de ce type de jeu vidéo est donc un équilibre entre d'une part des éléments d'exploration à travers l'*open-world*⁴⁵, d'investigation qui peuvent être liés à l'enjeu de résolution de problèmes et d'autre part, des éléments d'action en temps réel. Ce genre de jeu s'est beaucoup développé avec les progrès technologiques du début du 21ème siècle, puisque les jeux en *open-world* nécessitent des capacités techniques importantes en termes de graphisme et de design. Jusqu'en 1979, les jeux d'aventure étaient essentiellement textuels, et le premier jeu qualifié de jeu d'action-aventure est sorti en 1979

⁴³ Une civilisation est dans notre cas définie comme des cultures ayant marqué l'histoire, que ce soit à travers les événements qui s'y sont produits, ses dirigeants ou encore son héritage historique.

⁴⁴ Boutonnet, Vincent, « ANALYSE (DIDACTIQUE) D'UN JEU VIDÉO HISTORIQUE : DÉMOCRATIE ET ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ DANS CIVILIZATION VI », *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, 10 juillet 2019, vol. 9.

⁴⁵ Le terme *Open-world* désigne un jeu dont la carte est totalement ouverte (c'est-à-dire non-découpée en niveaux) ce qui permet au ou à la joueur·euse une importante liberté dans l'expérience de jeu.

sous le nom de *Adventure* (Atari) initialement sur la console Atari 2600. Malgré des graphismes⁴⁶ assez pauvres même pour l'époque, *Adventure* est un jeu qui a marqué l'histoire du jeu vidéo grâce à sa proposition originale qui a ouvert la voie au genre qui compte aujourd'hui un grand nombre de jeux et plusieurs licences devenues cultes. En 2007 sort le premier jeu de la licence *Assassin's Creed* (Ubisoft), qui compte parmi les plus célèbres dans l'univers des jeux vidéo historiques d'action-aventure et d'infiltration en *open-world*. L'histoire est introduite dans la licence à travers le principe de l'*Animus*, une machine permettant de lire la mémoire des ancêtres d'un sujet et donc d'explorer différentes époques du passé. Dans les premiers jeux de la licence, les joueur·euse·s incarnent Desmond Miles, un jeune américain ayant des ancêtres faisant partie de l'ordre des Assassins, une secte orientale séculaire, vivant notamment en Terre sainte durant la Troisième croisade, puis différents personnages ayant vécu à des périodes historiques variées dans les jeux suivants qui permettent de découvrir différents Assassins ayant vécu à différentes périodes historiques. La série des *Assassin's Creed* ainsi que le genre de l'action-aventure apporte une toute nouvelle dimension aux jeux vidéo historiques, d'une part à travers une grande rigueur du réalisme en termes de graphismes, et d'autre part grâce à un *gameplay* qui permet une importante liberté de mouvement et d'exploration de l'*open-world*.

I.B - Les périodes représentées dans les jeux vidéo historiques et l'enjeu de l'adaptabilité

I.B.1 - Répartition des périodes historiques représentées dans l'industrie vidéoludique

Après avoir vu la genèse et le développement de la représentation historique au sein de l'industrie vidéoludique, il est intéressant de parler de l'ancrage de cette représentation historique dans le réel. Comme démontré précédemment, les progrès technologiques moteurs de la multiplication de l'offre des jeux vidéo et donc de la diversification des genres ont également permis un développement important du sous-genre spécialisé des jeux vidéo dits « historiques »⁴⁷. De l'Antiquité à la période contemporaine en passant par le Moyen-Âge et l'époque moderne, la quasi-totalité des périodes historiques ont été représentées dans les jeux vidéo, mais il est possible de voir que la répartition des périodes historiques traitées au sein de l'industrie vidéoludique est très inégale. Le site *Historiagames*⁴⁸, spécialisé dans la

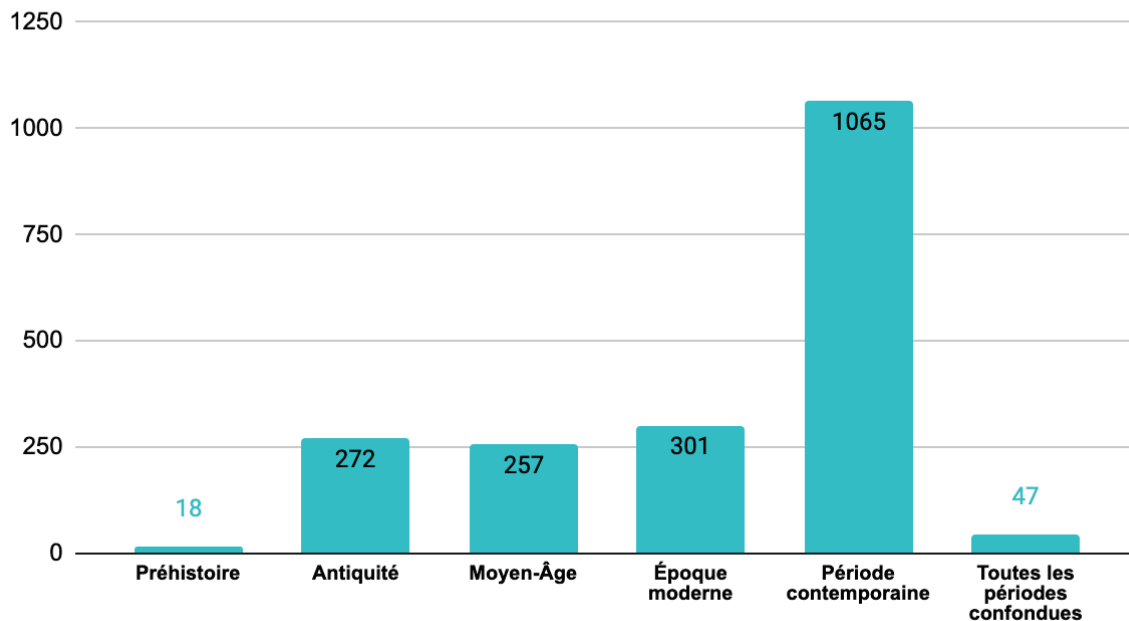
⁴⁶ voir annexe n°6

⁴⁷ cf. partie I.A

⁴⁸ <https://www.histogames.com/index.php>, consulté le 3 septembre 2022.

classification et l'inventaire des jeux vidéo historiques selon les périodes et les genres, recense actuellement 18 jeux qui traitent de la Préhistoire, 272 jeux pour l'Antiquité, 257 jeux pour le Moyen-Age, 301 pour l'époque moderne et 1065 jeux qui traitent de la période contemporaine, comme le montre le graphique ci-dessous.

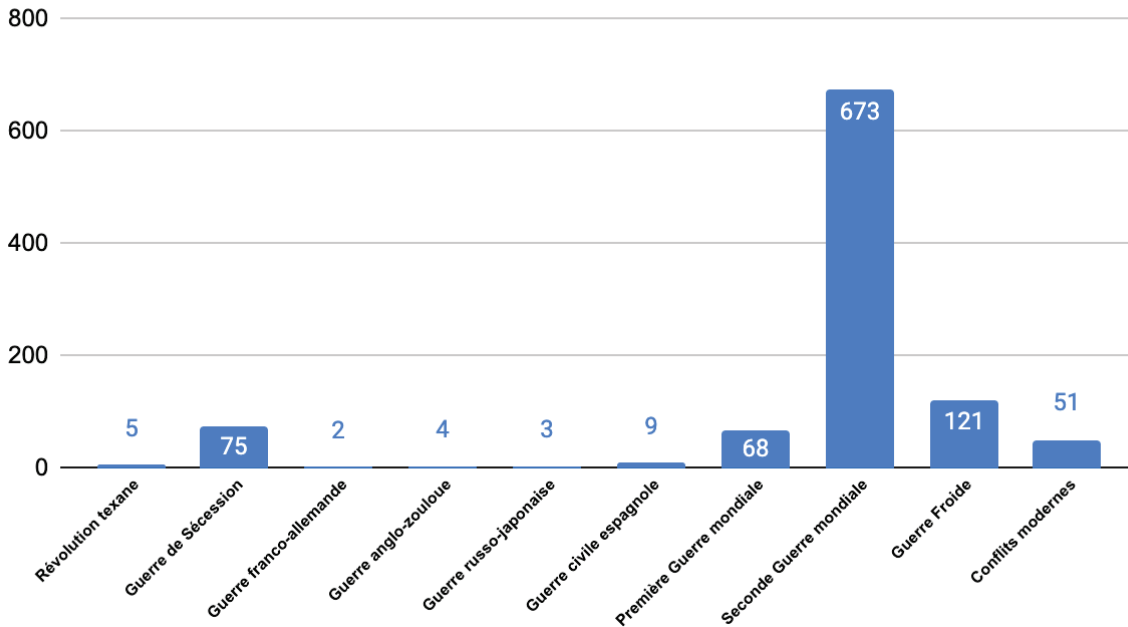
Répartition des jeux vidéo historiques par période



On peut constater une large prédominance des jeux vidéo qui traitent de la période contemporaine, qui s'étend du début du XIXème siècle à aujourd'hui. Elle est marquée d'une part par la fin de l'Ancien Régime et de l'Empire et l'apport de la Révolution Industrielle en grande partie par les britanniques, l'eupéanisation du monde à travers de nombreuses guerres coloniales, la naissance des États modernes ainsi que la totalitarisation de certains d'entre eux qui amène aux guerres qui ont marqué le siècle dernier ainsi que l'émergence d'un nouveau type de guerre avec les nombreux attentats du début du XXIème siècle. Au sein même de la période contemporaine, qui peut être découpée en une suite d'événements marquants, ce sont les guerres qui sont privilégiées par l'industrie vidéoludique. La classification du site *Historiagames* met de nouveau en lumière une représentation inégale des événements au sein de cette période, avec un nombre plus ou moins important de jeux traitant des grandes guerres de la période contemporaine, comme on peut le voir en se référant au graphique suivant⁴⁹.

⁴⁹ Les catégories choisies dans ce graphique proviennent de celles pré-établies par le site *Historiagames* qui propose un inventaire des jeux vidéo appartenant à chacune d'entre elles. La catégorie « Conflits modernes »

Répartition des jeux selon les guerres de la période contemporaine



Ainsi, la période la plus traitée dans les jeux vidéo est incontestablement la Seconde Guerre mondiale, car elle est le sujet ou l'inspiration de 673 jeux selon *Historiagames*. En effet, la Guerre Froide, qui est la seconde période la plus représentée, reste cependant très loin derrière avec seulement 121 jeux vidéo à ce sujet, ce qui reste néanmoins largement supérieur aux autres guerres qui ont été largement moins traitées. Certains de ces conflits, comme la révolution texane, les guerres franco-allemande, anglo-zouloue ou encore russo-japonaise, sont moins populaires et représentées dans les industries culturelles plus généralement, ce qui peut expliquer qu'ils soient également moins exploités dans l'industrie vidéoludique. Cependant, nous pouvons nous interroger sur l'écart entre les deux guerres mondiales : en effet, les jeux vidéo traitant de la Première Guerre mondiale, qui est également un conflit majeur dans l'histoire du XXIème siècle, sont au nombre de 68. Ils sont donc dix fois moins nombreux que les jeux sur la Seconde Guerre mondiale, ce qui peut amener à s'interroger sur les raisons de cet écart, et tout d'abord sur la surreprésentation de la période 1939-1945 au sein de l'industrie vidéoludique.

concerne le conflit israélo-palestinien, la guerre d'Indochine, les guerres de Yougoslavie, la deuxième guerre du Golf et la deuxième guerre d'Afghanistan.

I.B.2 - La prédominance de la représentation de certaines périodes historiques dans l'industrie vidéoludique

L'engouement particulier pour la représentation très importante de la Seconde Guerre mondiale dans l'industrie des jeux vidéo peut être justifié à travers plusieurs raisons. Tout d'abord, l'on peut parler de stratégie commerciale et de réponse à une forte demande, puisque cette période historique est très représentée dans l'ensemble des industries culturelles, mais il est également lié à l'origine géographique des principaux studios de jeux vidéo⁵⁰. En effet, les principaux représentants des studios d'une part américains, avec des développeurs comme Activision Blizzard ou Electronic Arts, et d'autre part leurs concurrents directs japonais, avec là aussi des noms extrêmement célèbres comme Nintendo et Sony, se positionnent comme dominant l'industrie vidéoludique, exception faite du développeur français Ubisoft. Durant la Seconde Guerre mondiale, ces deux puissances ont mené de célèbres batailles les opposant, comme celle de Pearl Harbor le 7 décembre 1941. Cette bataille a été déclenchée par l'attaque de la base militaire navale américaine de Pearl Harbor par l'armée japonaise. C'est cette même bataille qui a provoqué l'entrée des États-Unis dans la Seconde Guerre mondiale, et cette bataille reste le synonyme d'un désastre national ainsi que l'un des événements les plus marquants de l'histoire du pays. Comme nous l'avons évoqué dans une première partie, la bataille de Pearl Harbor a été utilisée comme période historique de célèbres *FPS* de studios américains, comme *Call of Duty* (Activision) ou *Battlefield* (Electronic Arts). Dans les deux cas, les joueur·euse·s n'ont pas d'autre choix que celui d'incarner un soldat de l'armée américaine, et l'objectif du jeu est de remporter la victoire contre l'armée japonaise, ce qui place les États-Unis en position de force par rapport à l'adversaire, et implique directement le joueur dans une volonté de victoire de l'armée américaine. Ainsi, on peut considérer que les jeux vidéo ne représentent pas les situations géopolitiques réelles, mais un contexte géopolitique et une situation géographique plus lisses et plus simples qui opposent deux entités dans une lutte pour la domination.

Cette mise en avant des sociétés américaines et occidentales s'observe dans d'autres productions, elles aussi développées par des entreprises issues de ces mêmes pays. On peut notamment remarquer une prédominance de certaines sociétés dans la série des *Civilization*, que nous avons présentée dans la première partie de notre développement⁵¹. En effet, les

⁵⁰ Rabino, Thomas « Jeux vidéo et Histoire » *op. cit.*

⁵¹ cf. I.A.3)

Civilization ont un caractère inégalitaire si l'on regarde les sociétés historiques qui y sont représentées dans leur ensemble, ce qui montre une orientation liée à un contexte socio-historique au-delà de la dimension sérieuse de ces jeux⁵². D'une part, la majorité des sociétés historiques qui peuvent être dirigées dans tous les jeux de la série est occidentale⁵³, et d'autre part, certaines civilisations semblent être avantagées par rapport à d'autres en termes même de *gameplay* et de territoires. Par exemple, les plus grandes civilisations sont notamment celles qui avancent le plus vite sur le plan technologique, et la carte du monde jouable dans le dernier jeu de la série, *Civilization VI*⁵⁴ (Firaxis Games, 2016) est sensiblement différente et cohérente avec le contexte historico-politique des civilisations proposées et le contexte géographique de développement des jeux. Selon la civilisation qu'ils ou elles choisissent, les joueur·euse·s ont accès à des ressources qui les amènent à la faire évoluer de différentes manières ainsi qu'à des doctrines qui peuvent être assignées à des emplacements spécifiques, qui peuvent être militaires, économiques ou encore diplomatiques. Ces emplacements varient en fonction du type de gouvernement. Les civilisations à caractère fasciste disposent d'emplacements militaires supplémentaires par rapport aux civilisations démocratiques, qui sont plus portées vers l'économie ou la diplomatie. En fonction des civilisations, les doctrines apportent divers bonus qui poussent à faire des choix différents. Par exemple, la Norvège a des facilités pour contrôler les mers et s'étendre rapidement au-delà des océans et du continent d'origine, alors que la civilisation romaine détient plutôt des avantages pour s'étendre efficacement et rapidement au sein d'un même continent. En revanche, obtenir la victoire en développant militairement la civilisation dirigée par Gandhi⁵⁵ relève presque de l'impossible. L'exemple de *Civilization VI* témoigne de l'importance du contexte socio-historique afin de comprendre l'orientation de la représentation historique au sein des jeux vidéo dits historiques.

⁵² Trémel, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia: les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France, 2001, 1re éd.

⁵³ voir annexe n°7

⁵⁴ voir annexe n°5

⁵⁵ Mohandas Karamchand Gandhi (1869-1948), est un dirigeant politique et guide spirituel de l'Inde qui a tenu un rôle important au sein du mouvement pour l'indépendance du pays.

I.B.3 - Le cas de la Première Guerre mondiale : la question de l'adaptabilité des périodes historiques aux oeuvres vidéoludiques

Si le fait que certaines périodes soient largement surreprésentées dans les jeux vidéo historiques peut s'expliquer par le contexte socio-historique des événements traités, on peut s'interroger sur les raisons pour lesquelles d'autres périodes toutes aussi célèbres semblent volontairement mises de côté. Le cas de la Première Guerre mondiale, plus particulièrement, soulève des questions sur sa très faible représentation en comparaison de la Seconde Guerre mondiale ou même de la Guerre Froide⁵⁶. Tout d'abord, le graphique montre que les périodes les plus représentées dans les jeux vidéo historiques sont majoritairement des périodes de conflits, ce que Thomas Rabino explique dans *Jeux vidéo et Histoire* par le fait que le choix de représenter une période historique plutôt qu'une autre dépend en premier lieu de la possibilité de la transformer en une expérience divertissante pour les joueur·euse·s⁵⁷. La faible représentation de la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo est liée aux difficultés de représentation d'une guerre de position où chaque avancée demandait du temps, là où le *game design*⁵⁸ de nombreux jeux vidéo comme les jeux de guerre grand public privilégie l'action et l'affrontement direct. Les armes à feu du début du XXème siècle ont une cadence de tir moins rapide et mettent plus du temps à se recharger que celles utilisées lors de la Seconde Guerre mondiale, et le faible niveau technologique de l'armement de cette période pourrait ralentir le *gameplay*. De plus, la mémoire de la Première Guerre mondiale dans l'imaginaire collectif a également son rôle à jouer, et la singularité de la violence et de la dynamique de cette guerre entre en conflit avec certains modèles conventionnels de conception de jeux vidéo⁵⁹. Cela ne concerne pas uniquement le genre des FPS⁶⁰, mais tous les jeux dans lesquels la progression des joueur·euse·s dépend de la survie d'un seul personnage, car le *gameplay* de ces jeux repose souvent sur des actions binaires qui peuvent être inadaptées pour traiter de thèmes et d'événements sérieux. Enfin, l'objet même de la Première Guerre mondiale peut également être considéré comme une difficulté de représentation de cette période dans les jeux vidéo. Contrairement à la Seconde Guerre mondiale, qui a été déclenchée dans le cadre de la montée d'une idéologie fasciste, la

⁵⁶ voir figure n° partie I.B.1

⁵⁷ Rabino, Thomas « Jeux vidéo et Histoire » *op. cit.*, p.114

⁵⁸ cf. lexique

⁵⁹ Chapman, Adam, « It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames », *Game Studies*, volume 16, n°2, décembre 2016, consulté le 06/09/2022, <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>

⁶⁰ cf. lexique

Première Guerre mondiale est l'histoire de soldats souffrant dans toutes les armées impliquées se battant pour leur pays ou pour leur alliance. L'attente, l'ennui, la peur et les questionnements des soldats sur la guerre, qui sont les enjeux essentiels de cette guerre, entrent en opposition avec les enjeux commerciaux et ludiques du jeu vidéo. L'horreur des tranchées commune à tous les combattants, entrée dans la mémoire collective, rend plus difficile le fait de permettre aux joueur·euse·s de donner un sens et une légitimité au combat et à l'extermination de l'ennemi. Les plus célèbres FPS traitant de la Première Guerre mondiale sont *Call of Duty* (Activision) et *Battlefield* (Electronic Arts), ils doivent intégrer une dimension romancée et même presque cinématographique à leurs jeux qui traitent de cette période afin de répondre à la demande commerciale et de ludicisation. En 2011 l'équipe de développement de la série *Call of Duty* se défend de toute volonté de proposer une expérience ancrée dans une réalité passée. En ce qui concerne *Battlefield 1* (2016), le jeu vise autant des objectifs commerciaux de conquête de divers marchés nationaux qu'une forme de véracité historique et offre une expérience de jeu historique satisfaisante. Le genre de ce jeu le contraint de faire des erreurs historiques pour respecter les exigences de dynamisme du *gameplay* et de jouabilité, a priori incompatibles avec cette guerre de positions. Pour la plupart des jeux traitant de la Première Guerre mondiale, quels que soient leur genre, les développeurs utilisent la période comme un fond historique destiné à accueillir des fictions uchroniques⁶¹, mais il existe tout de même quelques jeux qui proposent une autre vision des faits historiques, moins manichéenne et montrant une réelle volonté de participation aux commémorations et au devoir de mémoire. Le jeu *Soldats Inconnus : Mémoire de la Grande Guerre* (Ubisoft Montpellier, 2014), se démarque en ce qu'il retranscrit la Première Guerre mondiale de manière plus légère en rapprochant les graphismes du jeu de l'univers de la BD, et l'on parle même de bande-dessinée interactive. La succession des scènes retranscrit l'évolution du regard porté par les soldats sur la guerre, et l'intérêt du jeu ne repose pas sur le dynamisme du *gameplay*, ce qui lui permet de représenter cette période différemment. Il s'agit davantage d'un jeu sur la guerre que d'un jeu dans la guerre.

⁶¹ L'uchronie est un genre qui repose sur le principe de la réécriture de l'Histoire à partir de la modification du passé.

I.C - Jeu vidéo historique et institutions : la manifestation d'un intérêt croissant

I.C.1 - L'introduction de l'histoire comme gage de sérieux dans les jeux vidéo

Bien qu'aujourd'hui presque unanimement reconnue comme la principale industrie culturelle du XXIème siècle, la considération des jeux vidéo par l'opinion publique a beaucoup évolué. Comme nous l'avons vu dans une première partie, l'évolution des supports technologiques ainsi que le vieillissement de la cible observable dans la communication promotionnelle n'a pas instantanément changé l'imaginaire collectif autour des jeux vidéo.⁶² En effet, les jeux vidéo étaient à leur apparition considérés comme des jouets pour enfants, qui plus est associés à des effets néfastes sur la santé, et cette idée s'est élargie à la perception des jeux vidéo comme source de divertissement familial, fédératrice d'activités intergénérationnelle en mettant en scène des parents, leurs enfants et même les grands-parents dans un espace de convivialité où les jeux vidéo sont au centre des interactions⁶³. On assiste même à un renversement des rôles des personnes qui jouent entre les publicités de la *NES* (Nintendo Entertainment System, 1977) et celles de la *Nintendo Wii* (2006). En comparaison des publicités de la *NES*, celles de la *Nintendo Wii* montrent davantage des parents et des grands-parents jouer devant leurs enfants que l'inverse, ce qui montre que l'éditeur souhaite présenter sa console comme étant créatrice de lien au sein des familles en proposant un potentiel centre d'intérêt commun. Comme les sociétés de développement et d'édition de jeux vidéo ont cherché à agrandir leur marché et que les consoles ont au fur et à mesure proposé des jeux plus complexes et esthétiques, des univers plus riches et des expériences plus matures⁶⁴, l'évolution des jeux vidéo a montré une nécessité de défendre leur légitimité académique auprès de professionnels du monde universitaire, qui ont dans un premier temps considéré qu'il fallait sanctionner l'opinion générale sur le jeu vidéo. L'introduction de faits historiques dans les jeux vidéo amène à sortir les œuvres vidéoludiques du simple domaine du divertissement, tout d'abord grâce aux sources empiriques utilisées afin d'attester de la véracité historique, comme le recours à l'archive. Cette source a été utilisée très tôt dans les jeux vidéo, dans un premier temps pour pallier l'incapacité des supports vidéoludiques à créer des univers réalistes en termes de graphisme, comme on l'avait vu dans les premiers jeux vidéo considérés comme appartenant à la catégorie des « jeux vidéo historiques » comme *Castle Wolfenstein*⁶⁵ (Muse Software, 1981). L'archive a dans un second temps été utilisée

⁶² cf. partie I.A.3

⁶³ Perron, Bernard, « L'attitude ludique de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, 1 octobre 2013, n° 1.

⁶⁴ cf. partie I.A.3

⁶⁵ voir annexe n°1

comme un élément factuel à partir duquel les éditeurs s'appuient afin d'ancrer leurs jeux dans une perspective plus réaliste des époques représentées à travers les décors, les costumes, les personnages et les objets présents dans les jeux. L'utilisation de l'archive s'inscrit dans une démarche que l'on peut rapprocher de l'approche universitaire dans la collecte et le traitement d'informations, à travers le travail de documentation à partir de cette source qui est la plus empirique et fiable possible. Son usage dans les jeux vidéo peut apporter un réalisme supplémentaire au récit fictionnel en permettant de le contextualiser ainsi que d'apporter des informations historiques additionnelles aux joueur·euse·s, ou au contraire être modifiée dans le but de servir la fiction. L'utilisation de l'histoire dans les jeux vidéo a donc été une manière de pousser à la réflexion en commémorant ou en questionnant des faits et des périodes historiques, ce qui a amené des professionnels d'autres secteurs que celui de l'industrie vidéoludique à s'y intéresser, comme des historien·ne·s, des chercheurs ou encore des enseignants. Cet intérêt s'est davantage éveillé avec les progrès du réalisme graphique des jeux vidéo, notamment pour des jeux qui font partie de notre corpus comme *Battlefield 1* (Electronic Arts) et *Soldats Inconnus : Mémoire de la Grande Guerre* (Ubisoft), qui traitent tous deux de la même période historique et, même s'ils appartiennent à des genres très différents, ont attisé la curiosité des historien·ne·s et des universitaires qui ont questionné la représentation de l'histoire dans ces deux fictions historiques interactives, dont le réalisme et l'intérêt graphique est singulier et remarquable.

I.C.2 - Une approche universitaire du jeu vidéo historique

L'intérêt croissant pour les jeux vidéo de la part de nombreux chercheur·euse·s et universitaires s'est concrétisé entre la fin des années 1990 et le début du XXIème siècle avec l'apparition puis le développement rapide des *game studies*⁶⁶, tout d'abord dans les objets de recherche anglo-saxons, qui a permis de conférer un statut académique au jeu vidéo. Bien que très récent, le domaine des *game studies* a pris une certaine importance au cours des dernières années, dont témoigne son institutionnalisation croissante ainsi que la création de revues académiques dès le début des années 2000, et l'organisation de conférences académiques autour de la recherche sur les jeux vidéo comme celles de la *DIGRA (Digital Games*

⁶⁶ Les *game studies* sont un ensemble interdisciplinaire dans lequel se retrouvent les méthodes de disciplines constituées (histoire, sociologie, psychologie, anthropologie) et de disciplines transversales (génétique textuelle, sémiotique, narratologie et ludologie).

Research Association)⁶⁷. Ces *game studies* ainsi que les études francophones sur les jeux vidéo sont nées de multiples approches disciplinaires comme les sciences informatiques, la psychologie, l'économie, l'anthropologie, l'histoire ou encore la sociologie. Selon Julien Rueff, dans son article « Où en sont les « games studies » ? » publié dans la revue *Réseaux* en 2008⁶⁸ : « Chaque jeu vidéo intègre un système de règles - définissant un espace de possibilités stratégiques et conditionnant la liberté d'action des joueurs et un ensemble de représentations culturelles. » C'est à travers les représentations culturelles de l'histoire que les jeux vidéo historiques ont trouvé leur place au sein des *game studies*, ce qui a permis d'introduire une autre perspective sur le jeu vidéo en le distinguant en tant qu'objet d'étude à travers l'analyse d'oeuvres vidéoludiques variées : au-delà des joueur·euse·s, une idée nouvelle et universitaire du jeu vidéo est apparue, ce qui revenait à l'analyse et l'explication des oeuvres vidéoludiques par des chercheur·euse·s extérieures à l'univers du *gaming*, pour qui parler des jeux vidéo est plus important que le divertissement et les jeux en eux-mêmes. En effet, selon Jacques Henriot : « Parler de jeu, c'est faire de la « métaphysique ». Ce n'est pas, pour autant, parler pour ne rien dire. « Si le jeu est un fait », il est d'abord – il est peut-être uniquement (et ce « peut-être » à lui seul fait le jeu) – un fait d'ordre mental, conceptuel et, par conséquent, historique, social : une idée. Le jeu, c'est avant tout l'idée du jeu »⁶⁹. Parler du jeu ne revient pas seulement au constat d'une réalité observable, mais également à émettre des hypothèses, porter un jugement. Cela implique d'appliquer à l'expérience vécue, en l'occurrence l'expérience de jeu, des analyses qui proviennent de la société où l'on vit, de sa culture et de son histoire. Les *game studies* montrent ainsi que les jeux vidéo ne sont plus seulement un divertissement et un phénomène de société, mais ils deviennent « le carrefour essentiel d'une redéfinition de notre rapport au monde du récit en images »⁷⁰, et les études universitaires interrogent la relation entre les jeux vidéo et le réel. En ce qui concerne les jeux vidéo historiques, l'intérêt des universitaires tient essentiellement au rapport entre le jeu et la représentation du passé, ainsi qu'au contexte historique de création de ces jeux.

⁶⁷ Fondée en 2003, la DIGRA est la première association de recherche sur les jeux vidéo et leurs enjeux pour les universitaires et les professionnels du secteur. Son objectif est de produire des travaux de recherche de qualité ainsi que d'encourager la collaboration et la diffusion des travaux de ses membres.

⁶⁸ Rueff, Julien, « Où en sont les “game studies” ? », *Réseaux*, 2008, vol. 151, n° 5, p. 139-166.

⁶⁹ Henriot, Jacques, *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*, Paris, J. Corti, 1989.

⁷⁰ de Miras, José-Louis, « Le jeu vidéo « historique » comme objet de recherche », *Essais*, 2019, n° 15, p. 7-21.

I.C.3 - Vers une utilisation institutionnelle des jeux vidéo historiques : le jeu hors du jeu

Après avoir suscité l'intérêt du monde académique au cours des dernières années, les jeux vidéo ont également pris une importance considérable au sein des industries culturelles et des institutions. Ils peuvent être mis au service de programmes d'actions et de médiations culturelles comme utilisés dans le cadre de missions d'inclusion et d'accessibilité au sein des établissements culturels. Au sein des universités, les jeux vidéo peuvent faire l'objet d'initiatives doctorantes qui prennent souvent la forme de conférences avec comme objectif de fédérer différentes disciplines scientifiques qui peuvent s'intéresser au jeu vidéo comme nouveau média, et même comme une certaine forme d'art. L'organisation de conférences et de débats autour du jeu vidéo au sein des universités permet d'étendre les études sur les oeuvres vidéoludiques au-delà des secteurs de l'art, de l'audiovisuel et des sciences de l'information et de la communication, et de faire reconnaître cette industrie dont le chiffre d'affaires dépasse celui du cinéma depuis plusieurs années, à l'échelle nationale comme mondiale. Au-delà des événements issus de l'univers académique, d'autres institutions culturelles ont également manifesté un intérêt croissant pour l'industrie des jeux vidéo, comme le montre l'exemple de la Bibliothèque Nationale de France (BNF), qui conserve les jeux vidéos diffusés en France et leurs supports. La célèbre bibliothèque détient la première collection publique de jeux vidéo en France, et est par conséquent devenue un acteur majeur dans la conservation du patrimoine vidéoludique. Depuis 1992, les éditeurs de jeux vidéo ont l'obligation de déposer à la BNF les jeux vidéo distribués en France sur le modèle du dépôt légal des imprimés⁷¹, ce qui permet à la bibliothèque de conserver plus de 17 000 jeux vidéo français et étrangers. La collection augmente d'environ mille titres vidéoludiques par an, et rassemble également de nombreux types de supports dont des cartouches, des cassettes logicielles, des disques optiques en éditions simples ou collectors, et des consoles anciennes⁷². La BNF a même créé une série de podcasts dédiés aux jeux vidéo, intitulée « Les Rendez-vous du jeu vidéo », qui s'intéresse aux jeux vidéo dans une perspective historique, sociologique et analytique. L'industrie vidéoludique a également éveillé l'intérêt des musées et plus généralement des lieux d'expositions culturelles, et les jeux vidéo prennent peu à peu de l'importance au sein des expositions, comme objet de l'exposition mais également comme

⁷¹ Dans le Code du patrimoine, le dépôt légal est l'obligation pour tout éditeur, imprimeur, producteur, importateur, de déposer chaque document qu'il édite, imprime, produit ou importe, auprès de l'organisme habilité à le recevoir en fonction de la nature du document.

⁷² <https://www.bnf.fr/fr/agenda/une-histoire-du-jeu-vidéo-en-france>, consulté le 9 septembre 2022.

support. Au Grand Palais Immersif, l'exposition « Venise Révélée »⁷³ propose entre septembre 2022 et février 2023 aux visiteur·euse·s une expérience immersive à travers une exploration inédite de l'envers du décor de la ville de Venise. L'une des salles de l'exposition permet au public de faire des promenades interactives dans la Venise du XV^{ème} siècle, réalisées par l'éditeur de jeux vidéo Ubisoft à partir de son jeu *Assassin's Creed II* (Ubisoft Montréal, 2009) qui se déroule à l'époque de la Renaissance italienne. Ainsi, l'univers graphique du jeu vidéo est utilisé par le musée afin d'amplifier l'immersion du public en le projetant virtuellement au coeur de l'époque représentée, ce qui montre une valorisation croissante du support vidéoludique par les institutions culturelles, qui peuvent l'utiliser afin de proposer une expérience historique singulière et prenante.

⁷³ <https://grandpalais-immersif.fr/presentation-de-lexposition>, consulté le 7 septembre 2022.

IIème partie - L'expérience historique dans les jeux vidéo : approche narratomédiatique

Dans cette seconde partie, nous nous intéresserons aux caractéristiques de l'expérience du passé proposée par les jeux vidéo historiques. Dans un premier temps, nous nous intéresserons au rapport entre le jeu vidéo et la notion de romanesque, et nous mettrons en comparaison une fable dystopique et un jeu vidéo dystopique s'inspirant des mêmes événements historiques à travers une étude de cas sur *La Ferme des animaux* et *Half Life 2*. Nous étudierons ensuite les spécificités propres média du jeu vidéo, en nous intéressant aux caractéristiques du *gameplay* puis au phénomène de *ludicisation* du récit historique. Dans un troisième temps, nous analyserons les caractéristiques et les limites de la narration historique dans les jeux vidéo.

II.A - La récupération de codes de représentation historique présents chez d'autres médiums : étude de cas comparative entre La Ferme des animaux et Half Life 2.

II.A.1 - Jeu vidéo et romanesque : deux médias intrinsèquement liés

A partir des années 1990, on assiste à un tournant dans la définition de ce que l'on appelle les « nouveaux littéraires »⁷⁴ dont l'expérience ne s'est plus limitée à la seule littérature mais s'est également construite à travers le réseau des relations qui la lient aux cultures médiatiques plus généralement. Les tous premiers jeux vidéo d'aventure textuels comme *Adventure* (Atari, 1979) que nous avons évoqué plus tôt dans notre développement⁷⁵, assimilés à la culture des jeux de rôle puisqu'ils s'inspirent directement de certains jeux de plateau comme « Donjons & Dragons », ont permis de créer une première forme de lien entre l'histoire du jeu vidéo et celle du médiévalisme au 20ème siècle, et plus précisément au mouvement de redécouverte du roman médiéval qui a marqué l'histoire de la littérature depuis le 19ème siècle. Plus récemment, de nombreux jeux vidéo participent au développement de l'imaginaire du passé à travers la représentation et la mise en scène d'épisodes de l'histoire politique et sociale du 20ème siècle et du début du 21ème siècle. Pour leurs représentations historiques, les jeux vidéo empruntent une grande partie de leur imaginaire à des productions fictionnelles qui l'ont précédé, comme le cinéma et la littérature. Ils héritent ainsi d'un lien très fort avec la notion de romanesque, qui renvoie à

⁷⁴ Hautbout, Isabelle et Wit, Sébastien (dir.), *Jeu vidéo et romanesque*, Paris, Classiques Garnier, 2021.

⁷⁵ cf partie I.A.3

l'épaisseur de l'intrigue. Si la définition première de la notion de « romanesque » concerne tout ce qui relève du roman, nous l'entendons dans notre développement comme la modélisation du réel qui s'est exporté d'un *medium* à un autre, ce qui renvoie alors au roman « hors du roman ».

Cette notion de roman « hors du roman » attribuée à l'objet du jeu vidéo suggère de l'envisager au-delà de son contexte, donné d'une part dans le cadre narratif et d'autre part, dans la représentation suivant des styles artistiques différents selon les périodes choisies. Il faut analyser la démarche du jeu vidéo, qui peut être celle de la promulgation d'un savoir encyclopédique sur une période donnée mais également celle d'une représentation plus libre permettant de proposer une véritable réflexion historiographique. Ces deux démarches, que l'on peut qualifier de « didactique » pour la première et de « critique » pour la seconde, sont intrinsèquement liées au roman historique. Nombreuses sont les caractéristiques communes qui permettent de rapprocher le jeu vidéo historique des codes du roman historique⁷⁶. Dans un premier temps, on retrouve dans les jeux vidéo, et plus particulièrement dans les jeux vidéo d'aventure, la mise en avant de destins individuels dans le cours de l'histoire à travers l'élaboration et le développement de l'histoire et de la personnalité des personnages, le plus souvent principaux. Mais l'on peut également retrouver une réflexion sur les représentations et la reconstitution du passé, le plus souvent dans les jeux de stratégie historiques⁷⁷ qui permettent de mettre en perspective la causalité et les possibles alternatives aux événements historiques, ou encore sur les mécanismes de l'histoire à travers d'autres genres, comme les *FPS*⁷⁸ ou les jeux d'action-aventure. En effet, dans son article « La quête, l'inventaire et la carte. Économie du jeu d'aventure dans le *roman gamer* », Bruno Dupont décrit que le modèle du jeu d'aventure « informe la conception de l'espace comme espace stratégique de la trouvaille et non du déplacement, et du temps comme ressource dans l'économie de la quête »⁷⁹. Ainsi, ce genre de jeu vidéo permet de guider les joueur·euse·s au sein d'une représentation de l'histoire et même dans une réflexion historiographique singulière, liée à l'approche privilégiée par le jeu, au même titre qu'un roman qui développe sa réflexion au fil de la lecture.

⁷⁶ Hautbout, Isabelle et Wit, Sébastien (dir.) *Jeu vidéo et romanesque op. cit.*

⁷⁷ cf. partie I.A.3

⁷⁸ voir lexique

⁷⁹ Dupont, Bruno, « La quête, l'inventaire et la carte: Économie du jeu d'aventure dans le roman gamer », 2021, p. 20 pages, pages 209-228.

II.A.2 - La Ferme des Animaux et Half Life 2 : la reprise de codes des régimes totalitaires du 20ème siècle

Afin d'interroger les procédés de représentation communs aux jeux vidéo et aux romans historiques, nous nous intéresserons à deux œuvres dans lesquelles on peut observer des similitudes dans les thèmes abordés mais également dans la façon dont ils sont traités. Nous nous intéresserons d'une part au roman *La Ferme des animaux*, écrit par l'auteur britannique George Orwell entre 1943 et 1944. Il s'agit d'une fable dystopique qui prend la forme d'un apologue⁸⁰ qui a été initialement considérée comme une satire de la révolution russe de 1917 qui a mené au stalinisme en URSS entre 1929 et 1953. L'histoire se passe dans une ferme agricole d'Angleterre qui appartient à un dénommé Mr Jones. Les animaux de cette ferme décident de s'affranchir de l'exploitation de l'homme et se révoltent suite au discours du doyen de la ferme. Ils organisent ensuite une ferme gérée par les animaux eux-mêmes, mais cette nouvelle société dévie rapidement de son idéal et tombe entre les mains d'une élite de cochons tyranniques qui prennent les pleins pouvoirs.

La seconde œuvre à laquelle nous nous intéresserons est le deuxième volet de la saga *Half Life* intitulé *Half Life 2*, un FPS⁸¹ produit par Valve Corporation sorti le 16 novembre 2004, six ans après le premier jeu de la série. L'histoire est une suite de celle du premier *Half Life*, après une ellipse d'environ deux décennies, et les joueur·euse·s incarnent de nouveau Gordon Freeman, un théoricien en sciences qui est le personnage principal de la saga. Le jeu se situe dans la ville fictive de Cité 17, dans un univers dystopique qui fait suite à une invasion extraterrestre survenue lors du premier volet. Dans *Half Life 2*, l'organisation extraterrestre nommée « Le Cartel » a pris le contrôle de la Terre et a commencé à exploiter et s'en approprier les ressources, tout en mettant en place un régime oppressif où les êtres humains sont parqués dans des cités comme Cité 17 sous l'autorité de Wallace Breen, nommé représentant de l'humanité et obéissant lui-même aux ordres du « Cartel ».

Il est intéressant de remarquer qu'il existe un certain nombre de points communs dans la construction de ces deux œuvres, dont les univers rassemblent les principaux codes et caractéristiques du totalitarisme⁸². Nous pouvons développer ces caractéristiques en cinq points distincts ; l'existence d'un chef et d'un parti unique, la présence d'une idéologie qui

⁸⁰ Un apologue est un court récit narratif démonstratif et fictif à visée argumentative et rédigé principalement en vers dont on tire une morale.

⁸¹ voir lexique

⁸² Nous définirons les principaux codes du totalitarisme selon les études des philosophes Hannah Arendt et Raymond Aron, qui permettent de distinguer cinq principales caractéristiques communes aux régimes totalitaires mis en place au cours de l'histoire.

devient « la vérité officielle de l'État », l'utilisation de la propagande d'Etat, une économie contrôlée et enfin, l'omniprésence de la violence incarnée par une police politique. A propos de la notion de la figure du chef et du parti unique, tout d'abord, il est intéressant d'observer que les deux œuvres mettent en avant un personnage autoritaire détenant les pleins pouvoirs. Dans *La Ferme des animaux*, il s'agit du cochon Napoléon qui chasse son rival puis prend le contrôle de la ferme en manipulant les autres cochons pour qu'ils soient à ses côtés et sèment la terreur parmi les autres animaux, forcés d'obéir « Napoléon n'était plus jamais désigné par un seul patronyme. [...] De plus, les cochons se plaisaient à lui attribuer des surnoms tels que Père de tous les Animaux, Terreur du Genre Humain, Protecteur de la Bergerie, Ami des Canetons, ainsi de suite. » (p.101)⁸³. Il est dépeint comme un personnage avide de pouvoir et de privilèges, qui fait preuve d'une grande cruauté envers les animaux de la ferme, même les plus âgés et les plus faibles, ce qui le rapproche donc du rôle de dictateur. L'ensemble du groupe de cochons qui règne sur la ferme en obéissant à ses ordres peut être assimilé à un parti unique, puisqu'il détient les pleins pouvoirs. Concernant *Half Life 2*, on s'éloigne d'un schéma autoritaire classique avec un chef d'Etat également chef d'un parti omniprésent dans la vie quotidienne. Cependant, il est intéressant de voir que l'homme qui administre Cité 17, Wallace Breen, est le représentant du « Cartel » sur Terre et détient tout de même les pleins pouvoirs, même s'il est lui-même soumis aux ordres d'entités qui lui sont supérieures en termes de hiérarchie. Ainsi, le « Cartel » peut être considéré comme le parti unique ayant eu besoin d'une figure humaine pour diriger et tenir le rôle du chef, et Wallace Breen, en plus de son rôle d'intermédiaire, a également un projet en lequel il croit, ce qui rappelle certains dirigeants des régimes totalitaires du 20ème siècle. Les deux œuvres présentent donc l'idée d'un chef autoritaire et d'un parti unique.

⁸³ Orwell, George, *La ferme des animaux*, Paris, Champ libre, 1981.



À gauche, le visage de Wallace Breen et à droite, l'emblème du « Cartel », l'organisation extraterrestre ayant pris le contrôle de la terre.

Vient ensuite la notion d'idéologie, en partant du principe que c'est à travers l'idéologie qu'est façonné le politique. Elle est d'une part une sorte d'arme utilisée au sein du parti afin d'asseoir son pouvoir, mais elle est également ce qui permet au parti de naître puis d'exister. Elle permet au pouvoir politique de modeler sa propre vérité d'Etat à travers un dogme et une ligne directrice qui s'infiltré dans toutes les strates d'une société et la guide par le recours à la force. Dans l'oeuvre de George Orwell, la naissance de l'idéologie du parti intervient lorsque les animaux parviennent à chasser le fermier de la Ferme du Manoir, et que ses deux nouveaux dirigeants, Boule de Neige et Napoléon, instaurent un nouveau régime, l'Animalisme, qui promet égalité et prospérité pour tous les animaux. L'idéologie de l'Animalisme est définie par sept commandements qui résument ses grands principes mettant principalement l'accent sur la solidarité entre toutes les espèces animales et le fait de s'éloigner le plus possible des comportements assimilés aux êtres humains. Quant à *Half Life 2*, l'idéologie repose sur le contrôle des mœurs, et plus précisément le contrôle des naissances au sein de la population. Cette supervision totale de la population est justifiée sans relâche par le dirigeant Wallace Breen comme étant une étape vers une humanité transcendée, et passe par l'incitation à accepter l'hybridation des êtres humains qui permettrait d'atteindre une étape supplémentaire dans l'évolution humaine. La perte des moyens de reproduction primitifs de l'être humain est présentée par le représentant du Cartel comme étant une clé nécessaire à cette évolution, ce qui justifie la volonté de contrôler la fertilité qui est bloquée à travers un dispositif nommé « Champ de suppression »⁸⁴. On remarque d'ailleurs l'absence

⁸⁴ Le dispositif fictif du « Champ de suppression » empêcherait désir et reproduction en agissant sur les chaînes de protéines.

totale d'enfants dans les personnages, et les joueur·euse·s découvrent au début du jeu une aire de jeu à l'abandon près de laquelle ils et elles peuvent entendre des cris et des voix d'enfants qui paraissent lointains⁸⁵. Il est intéressant de voir que dans chacune des deux œuvres, le pouvoir en place s'est approprié une idéologie afin de faire accepter leurs idées à la population, humaine ou animale, puisqu'elle leur promet initialement le progrès et l'évolution de leur société. Les Etats et les chefs des deux sociétés utilisent ces textes afin de justifier leurs actions et leur régime autoritaire en les détournant de leur sens premier.

La troisième caractéristique du totalitarisme commune aux deux œuvres est la notion de propagande d'Etat. Afin de légitimer une idéologie auprès d'une population, le biais de la propagande était fréquemment utilisé à travers le contrôle des médias et l'invasion de l'espace public pour diffuser continuellement des messages et des doctrines d'Etat. Dans *La Ferme des animaux*, c'est le cochon Brille-Babil qui est chargé de la propagande au sein de la ferme, et il parvient à persuader les animaux que le chef Napoléon agit dans leur intérêt à tous. Cette propagande s'appuie sur plusieurs outils, comme la répétition forcée de slogans pour certains groupes d'animaux afin de les transformer en vérités évidentes pour l'ensemble de la ferme ou l'annonce de données chiffrées concernant la production et la distribution qui montrent aux animaux qu'ils travaillent mieux et mangent mieux qu'à l'époque de Mr Jones en dépit de leur santé physique et morale qui s'amointrit : « Le dimanche matin, Brille-Babil, tenant un long ruban de papier dans sa petite patte, leur lisait des colonnes de chiffres. [...] Les animaux ne voyaient pas de raison de ne pas prêter foi à ces statistiques » (p.100)⁸⁶. De plus, l'immense majorité des animaux ne sachant pas lire, les principes de l'animalisme et ses Sept Commandements peuvent être modifiés progressivement par les cochons sans protestation. Ou encore, le groupe au pouvoir répand parmi les animaux de la ferme la légende de « Sucrecandi » qui représente la promesse d'un lendemain meilleur même s'il semble inatteignable afin que les animaux exploités gardent un espoir et le sentiment que leurs efforts ne sont pas vains. La propagande omniprésente est également l'un des éléments marquants du jeu *Half Life 2*. Dès le début de l'aventure, les joueur·euse·s peuvent observer la présence d'écrans à profusion qui projettent continuellement le visage de Wallace Breen délivrant des messages de la part du « Cartel », ce qui ajoute à son omniprésence visuelle une omniprésence sonore à travers ses discours inspirants, ses consignes administratives et ses messages intrigants sur un ton monocorde qui s'installent comme fond sonore tout au long du

⁸⁵ voir annexe n°8

⁸⁶ Orwell, George *La ferme des animaux op. cit.*

jeu. La propagande résonne partout d'une façon qui rappelle celle de Big Brother⁸⁷, et le visage et la voix du dirigeant auxquels personne n'échappe rongent peu à peu l'esprit critique au sein de la population, de la même manière que disparaît petit à petit celui des animaux de la ferme. On peut également observer la présence d'affiches et d'inscriptions murales un peu partout, avec des logos reconnaissables qui rappellent qui est au pouvoir⁸⁸. Il est important d'ajouter que ces espaces muraux et publics sont également le moyen d'expression utilisé par celles et ceux qui luttent contre l'oppression du système en place. Dans *Half Life 2*, la propagande passe aussi par du symbolisme à travers la présence de la Citadelle, une immense tour à la structure changeante qui incarne la toute puissance du pouvoir en place. Son sommet, invisible depuis le sol, est le témoignage physique d'un pouvoir incommensurable, inatteignable et contre lequel il paraît impossible de lutter. Ce monolithe technologique représente visuellement la capacité d'adaptation autant que l'apparente stabilité du « Cartel », et peut donc être considéré comme l'outil de propagande politique ultime.



À gauche, des affiches de propagande placardées dans la ville. À droite, l'imposante Citadelle de Cité 17.

Dans le roman comme dans l'œuvre vidéoludique, les pouvoirs en place appliquent le principe d'une économie contrôlée entièrement afin d'enrichir le parti unique et de garder une mainmise totale sur les populations. Dans *La Ferme des animaux*, le dirigeant Napoléon contrôle totalement les ressources de la ferme après avoir pris le pouvoir en montrant très peu de transparence vis-à-vis des autres animaux. Tout d'abord, cela passe par la falsification des résultats de la production de la ferme car dans un état totalitaire, la production sert le pouvoir et s'inscrit comme un vecteur idéologique supplémentaire. Les résultats économiques sont le résultat des mesures prises par l'État, et qu'il n'est pas rare que les chiffres soient corrigés ou falsifiés afin qu'ils paraissent bons. Napoléon entreprend également des échanges avec les fermes voisines dirigées par des êtres humains alors même que c'était interdit dans les règles qui constituaient initialement l'Animalisme, et les annoncent à la population seulement après

⁸⁷ Big Brother est un personnage fictif du roman *1984* de George Orwell, publié en 1949. L'expression « Big Brother » est utilisée dans le langage courant pour qualifier les institutions ou pratiques portant atteinte aux libertés fondamentales et à la vie privée des populations.

⁸⁸ voir annexe n°9

les avoir effectués, bien que les ressources de la ferme proviennent de leur labour à tous : « Deux jours plus tard les animaux furent convoqués à la grange en séance extraordinaire. Ils restèrent bouche bée quand Napoléon annonça qu'il avait vendu le chargement de bois à Frederick » (p.107)⁸⁹. Le contrôle des ressources est également l'un des leviers du « Cartel » dans *Half Life 2*, et s'observe notamment par l'importante disparité technologique qui montre une hiérarchisation dans l'accès et l'utilisation des ressources. Les équipements technologiques contrastent avec l'insalubrité générale dont témoignent les bâtiments à l'abandon, les toitures arrachées, ou encore les murs et les sols effondrés. L'utilisation des moyens économiques semble soumise à l'autorité de Wallace Breen et du cartel plus généralement afin de servir les grands projets et la force armée, et les citoyens doivent vivre dans une grande précarité qui les incite à une obéissance aveugle. Ils n'ont plus rien pour quoi se battre, et très peu d'entre eux ont encore la force de lutter. Finalement, le contrôle des ressources est de l'économie transparaît dans les deux œuvres par le rationnement et la grande précarité alimentaire des populations. Dans le roman de George Orwell, la majeure partie des ressources alimentaires est réservée aux élites et le reste des animaux mange très peu malgré un travail acharné. Il en va de même pour le jeu vidéo, dans lequel les citoyens s'alimentent par le biais de denrées distribuées. Ils ont seulement droit à une sorte de ration de survie qui pousse même certain·e·s citoyen·ne·s à souhaiter s'engager dans les forces armées de Cité 17 afin de pouvoir en obtenir davantage.

Finalement, le dernier élément caractéristique de nombreux régimes totalitaires est l'existence d'une police politique. Par « police politique », nous entendons la présence d'une milice investie de la mission politique de veiller au respect de l'idéologie d'État, le plus souvent à travers le recours à la force et la terreur. Dans *la Ferme des animaux*, l'élite politique est donc composée d'un groupe de cochons dirigé par Napoléon, qui fait asseoir son pouvoir en ayant toujours à ses côtés neuf chiens menaçants obéissant aveuglément à ses ordres, et faisant preuve d'une grande violence sans pitié aucune : « Il était entouré de ses neuf molosses qui grondaient : les animaux en avaient froid dans le dos, et chacun se tenait tapi en silence, comme en attente de quelque événement terrible. » (p.92)⁹⁰. Dans *Half Life 2*, c'est la « Protection civile » qui tient ce rôle. Constituée par des citoyens ordinaires cachés derrière des masques futuristes et armés de matraques électriques, elle est l'échelon de base de la milice qui elle-même est le bras armé du « Cartel » sur terre. Là encore, seulement quelques minutes de jeu suffisent pour voir qu'il s'agit d'une police politique à travers

⁸⁹ Orwell, George *La ferme des animaux op. cit.*

⁹⁰ *Ibid.*

l'uniformisation de ses membres par le port de masques ainsi qu'une voix altérée qui augmente le sentiment de déshumanisation, des contrôles d'identité arbitraires, des questionnements sur les comportements et les déplacements sans besoin de justification et surtout des violences permanentes. L'une des scènes au début du jeu est notamment devenue très populaire et réutilisée à de nombreuses reprises dans différents contextes. Le ou la joueur·euse s'approche d'un membre de la Protection civile qui fait volontairement tomber une canette sur le sol et lui ordonne ensuite de la ramasser.⁹¹ S'il ou elle ne s'exécute pas, le ou la joueur·euse est poursuivi·e et battu·e par le soldat. Cependant, la différence que l'on peut observer entre les chiens de Napoléon et la « Protection Civile » est que contrairement aux autres animaux, les chiens ne sont présentés nullement autrement que comme un instrument de violence, alors que les personnes faisant partie de la police du « Cartel » conservent une dimension humaine malgré la volonté du régime de l'annihiler. On comprend notamment qu'un nombre important de membres de cette milice ne l'ont pas rejoint par appât du gain ou sympathie avec le régime, mais par désespoir de cause. Mais dans les deux cas, les actions et les violences de la police politique semblent brusques et souvent injustifiées, le cadre de leurs actions est volontairement maintenu dans une zone de flou afin d'instaurer un climat d'incertitude entretenant la peur et incitant à l'obéissance.

II.A.3 - Le maintien d'une zone de flou : de la représentation historique à la fable

Les deux œuvres que nous analysons ont toutes deux été associées à des périodes historiques précises, et plus particulièrement aux régimes totalitaires du 20ème siècle. En ce qui concerne *La Ferme des animaux* de George Orwell, ce roman dystopique est connu pour être une critique de l'URSS de Staline, et ses personnages peuvent être considérés comme étant des transpositions dans le monde des animaux des personnages historiques marquants de l'époque stalinienne. Le cochon Sage L'Ancien, qui a insufflé l'idée de révolte et du mouvement de l'Animalisme au sein de la ferme peut être associé à plusieurs personnages historiques clé précédent le stalinisme comme Lénine ou encore Karl Marx, l'artisan de la pensée communiste qu'il a répandue parmi les ouvriers. Les luttes de pouvoir entre les deux cochons d'abord alliés puis opposants, Napoléon et Boule de Neige, peut rappeler les luttes d'influence entre Staline et Trotski. Staline a fini par l'emporter sur son opposant, qui a été contraint de quitter l'URSS et de se réfugier au Mexique où il fut assassiné en 1940, tout comme Boule de Neige a été contraint de quitter la ferme puis présenté comme un traître par

⁹¹ voir annexe n°10

Napoléon et un autre cochon représentant la notion de propagande, Brille-Babil. Ainsi, l'histoire du roman est sans aucun doute une satire de l'URSS à l'époque de Staline, à laquelle on peut également retrouver également des références dans *Half Life 2*. L'influence évidente du bloc soviétique au sein du jeu provient d'abord de la dimension visuelle et des graphismes des cartes du jeu. En effet, l'atmosphère de Cité 17 rappelle l'imaginaire de l'URSS à travers une architecture et des bâtiments largement inspirés de l'imagerie communiste du bloc soviétique, et le scénario laisse entendre que la ville fictive se situe quelque part en Europe de l'Est. Ses couleurs et son architecture la rapprochent de capitales de certains pays de l'Est comme Zagreb, Prague ou Minsk, mais Cité 17 serait en réalité probablement une ville jumelle de Sofia, puisqu'il s'agit de la ville natale du directeur artistique du jeu, Viktor Antonov⁹². Afin d'imaginer et de créer la ville de Cité 17, le directeur artistique a expliqué qu'il s'était servi de souvenirs liés à son enfance en Bulgarie, et en particulier une architecture typique de ce pays slave autant dans les couleurs des bâtiments que dans les façades des bâtiments. À cela s'ajoute le contexte historique dans lequel Viktor Antonov a grandi, qui est celui de la Bulgarie de la seconde moitié du 20ème siècle, devenue un État satellite de l'URSS soumis à son régime totalitaire. Bien que fictive, la ville du jeu rappelle donc les grandes dictatures soviétiques et également fascistes du 20ème siècle à travers leurs méthodes rationnelles et systématiques d'exercice du formatage de la pensée et du contrôle de la population en utilisant des moyens radicaux comme la répression violente à grande échelle ainsi que les purges de la population⁹³. Mais l'on peut considérer que les inspirations historiques du jeu vidéo peuvent être multiples, puisque la figure du dirigeant Wallace Breen rappelle celle de Philippe Pétain dans sa manière d'administrer les ordres qu'il tient de forces qui lui sont hiérarchiquement supérieures tout en conservant une vision très personnelle et subjective du pouvoir, ainsi qu'un projet qui lui est propre. De plus, le jeu *Half Life 2* conserve certaines zones de flou quant à la nature du pouvoir en place, ou dans le fonctionnement économique de la ville de Cité 17 et du « Cartel » plus généralement, ce qui permet au jeu d'atteindre une certaine universalité au-delà de son caractère historico-politique, et ainsi de le rapprocher de la fable qu'est *La Ferme des animaux*.

⁹² Né en 1972, Viktor Antonov a grandi à Sofia, capitale de la Bulgarie qui est alors un régime communiste et dictatorial. Ce contexte politique a beaucoup influencé son travail sur *Half-Life 2* et son ambiance dystopique.

⁹³ François, Yann, *Half-life: le FPS libéré création, univers, décryptage*, Toulouse, Third éditions, 2016.

II.B - La singularité de l'expérience historique propre au jeu vidéo à travers l'expérience de jeu (le gameplay)

II.B.1 - La spécificité du *gameplay* : le *game feel*

Si le jeu vidéo historique peut récupérer des codes provenant d'autres *mediums* plus anciens, comme nous l'avons vu précédemment, et être considéré comme un objet transmédiatique⁹⁴, il est néanmoins un tout nouveau *medium* avec ses spécificités qui lui permettent de proposer une expérience historique singulière aux joueur·euse·s. En effet, les jeux vidéo se distinguent grâce à l'expérience de jeu qu'ils procurent ainsi que par leur *gameplay*⁹⁵, qui permet une implication des joueur·euse·s d'un point de vue personnel et corporel, comme l'écrit Jacques Henriot dans son ouvrage *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique* : « Peut-on rester grave et compassé devant un sujet dont le moins qu'on puisse dire est qu'il prête à jouer, non seulement avec les mots que l'on emploie mais aussi et plus profondément avec le sens même d'une réalité fuyante, rebelle, ne se dévoilant et ne se laissant entrevoir que pour se dérober aussitôt ? »⁹⁶. Ces interrogations sur la légitimité de parler du jeu en adoptant une attitude passive et détachée traduisent la nécessité au contraire de s'impliquer émotionnellement et physiquement dans le jeu, ce que le docteur en communication sociale Philippe Marion, responsable de l'orientation « analyse et média » du Département de Communication de l'Université catholique de Louvain, exprime autrement par le fait de « jouer le jeu »⁹⁷. Ce principe repose essentiellement sur une interaction entre le ou la joueur·euse et le jeu lui-même, et cette interaction est l'essence même du jeu vidéo. Le *gameplay*⁹⁸ impose aux joueur·euse·s de mener des actions et de prendre des décisions qui ont elles-mêmes une influence sur les événements et les possibilités d'actions à venir dans le jeu, le jeu et le ou la joueur·euse sont liés : d'une certaine façon, le ou la joueur·euse façonne le jeu au fur et à mesure de sa progression. C'est dans un premier temps ce qui permet au ou à la joueur·euse de s'impliquer personnellement dans le jeu en oubliant la distance créée par son caractère virtuel. Si l'on prend l'exemple des jeux d'action-aventure en *open-world*⁹⁹, comme la saga

⁹⁴ La notion de « transmédiatité » est ici comprise au sens de la narration transmédia, théorisée par Henry Jenkins en 2003, qui désigne le processus de déploiement d'œuvres de fiction à travers l'utilisation combinée de plusieurs médias pour développer une expérience unifiée et cohérente.

⁹⁵ voir lexique

⁹⁶ Henriot, Jacques, *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*, Paris, J. Corti, 1989.

⁹⁷ Marion, Philippe, « Narratologie médiatique et médiagenie des récits », *Recherches en Communication*, 1 mars 1997, vol. 7.

⁹⁸ voir lexique

⁹⁹ voir lexique

des *Assassin's Creed*¹⁰⁰ (Ubisoft), on peut voir que ces interactions sont facilitées par le monde ouvert, qui offre aux joueur·euse·s une liberté d'actions et de décisions très importante. Cela leur permet de ressentir instantanément et constamment leur influence et la forme de manipulation qu'ils ou elles exercent sur ce qu'ils ou elles voient, et donc de sentir plus intensément leur implication dans le jeu et dans le cours de l'histoire. C'est cette implication propre au jeu vidéo qui offre une expérience si particulière aux joueur·euse·s en leur permettant d'entrer dans la fiction, et cette particularité a été théorisée par Steve Swink comme étant le *game feel*¹⁰¹. Ce terme désigne un concept interactif et vidéoludique qui démontre l'existence d'une sensation tactile, viscérale et kinesthésique que l'on ressent lorsque l'on manipule un objet virtuel. Le *game feel* peut impliquer une extension corporelle du ou de la joueur·euse à l'avatar qu'il ou elle incarne, et désigne par exemple la nécessité de se mouvoir corporellement lorsque quelque chose se passe à l'écran, comme le fait de lever son bras qui tient la manette lorsque l'avatar doit sauter alors que ses déplacements sont exclusivement contrôlés par des boutons. Il s'agit d'une abolition de la distance de la part des joueur·euse·s entre ce qu'ils ou elles voient à l'écran et leur propre perception de l'environnement. Certains jeux vidéo historiques peuvent utiliser l'expérience de jeu ainsi que l'investissement des joueur·euse·s lié au *game feel* afin de leur faire ressentir l'histoire d'une certaine manière, et donc d'orienter leur perception d'événements historiques donnés. C'est le cas du jeu *World of Tanks*¹⁰² (Wargaming, 2010), qui est un jeu de char de combat massivement multijoueur. Le jeu propose aux joueur·euse·s de combattre dans des chars tirés de modèles réels ou de prototypes utilisés lors des guerres de la première moitié du 20ème siècle, ainsi que ceux de chars imaginaires issus d'une « nation hybride ». La spécificité de ce jeu se trouve dans le *gameplay* qui a été volontairement rendu lent et difficile, car les chars manquent cruellement de maniabilité et se déplacent difficilement. Cela oblige les joueur·euse·s à faire preuve de beaucoup de patience et à acquérir une certaine technique afin de s'améliorer, mais leur permet également de se représenter au mieux les contraintes et les difficultés de ces véhicules de guerre. Si ce *gameplay* peut sembler désagréable, c'est en grande partie ce qui a fait le succès du jeu, car les joueur·euse·s se sentent impliqués dans l'expérience de la conduite de chars historiques et ressentent à travers le *game feel* des sensations proches de celles ressenties en situation réelle.

¹⁰⁰ cf. partie I.A.3

¹⁰¹ Swink, Steve, *Game feel: a game designer's guide to virtual sensation*, Amsterdam ; Boston, Morgan Kaufmann Publishers/Elsevier, 2009.

¹⁰² voir annexe n°11

II.B.2 - La ludicisation du récit historique

À l'instar du cinéma, le jeu vidéo s'est intéressé à la représentation de multiples périodes historiques précises, mais comme nous l'avons vu précédemment, les expériences vidéoludiques ont pour particularité le pouvoir d'intervenir dans la représentation en la rendant interactive et ludique, en d'autres termes en « jouant l'histoire ». Le fait que le jeu vidéo autorise le ou la joueur·euse à intervenir dans la fiction historique permet la « ludicisation »¹⁰³ du récit historique. Il s'agit d'une transformation du récit historique qui interpelle notre vision du passé en rendant l'histoire palpable et accessible, tout en lui conférant une dimension ludique. La « ludicisation » de l'histoire est une approche interdisciplinaire nouvelle, et cette nouveauté tient au fait qu'elle a pour objectif de mettre en lumière les effets et l'impact de l'usage des événements du passé dans les jeux vidéo. Il ne s'agit pas dans cette partie de traiter des *serious games*¹⁰⁴, qui sont le plus souvent des jeux ayant pour objectif l'apprentissage et la ludification que l'on applique dans un contexte initialement non ludique, mais plutôt de comment la « ludicisation » parvient à transformer une situation ou un événement en jeu. Puisque l'on part d'une situation que l'on transforme, il ne peut y avoir une seule forme de « ludicisation ». On peut dire que ce phénomène détricote l'histoire, y apporte des modifications plus ou moins importantes et peut également la surcharger ou non d'action afin de la rendre jouable et ludique. La franchise de jeux vidéo qui témoigne de cette pluralité des « ludicisations » du récit historique est celle d'*Assassin's Creed* (Ubisoft), car on peut identifier différentes phases selon les épisodes de la saga. Concernant les premiers jeux de la série, la phase initiale est celle de l'histoire falsifiée, c'est-à-dire l'insistance sur une théorie du complot qui manipule l'histoire telle que nous la connaissons aujourd'hui afin de nous faire croire à une version erronée. Dans cette forme de « ludicisation », il appartient aux joueur·euse·s de découvrir la véritable histoire, ce qui implique aussi qu'il n'existe qu'une seule et bonne histoire dont il faut se souvenir et qui sert de référence pour corriger l'histoire falsifiée. Cette phase place le ou la joueur·euse dans le rôle d'un·e enquêteur·ice en quête de vérité et même de véracité. La deuxième phase est celle de l'histoire asservie, c'est-à-dire que là encore le jeu induit que l'histoire est falsifiée, mais en plus qu'elle est surtout utile à des fins particulières, ce qui crée une forme de mise en abyme entre le ou la ou la joueur·euse et son avatar virtuel en questionnant l'histoire comme levier de manipulation du présent. La troisième phase, l'histoire spectacle, est

¹⁰³ de Miras, José-Louis, « Le jeu vidéo « historique » comme objet de recherche », *Essais*, 2019, n° 15, p. 7-21.

¹⁰⁴ voir lexique

particulièrement renforcée dans les deux derniers jeux de la série, *Assassin's Creed Origins* (2017) et *Assassin's Creed Odyssey* (2018), et invite les joueur·euse·s dans des mondes virtuels encore plus vastes que les précédents jeux, avec autant de détails historiques que d'éléments surnaturels ou mythologiques. On peut donc observer une réelle dichotomie entre les faits historiques et la façon dont les jeux vidéo les ludicisent, et la représentation de l'histoire dans les jeux vidéo peut être à la fois réaliste et trompeuse et rigoureuse et fictive¹⁰⁵. Elle pourrait par conséquent représenter un outil didactique authentique destiné à l'apprentissage de certains faits historiques, tout en opérant une certaine prise de recul à travers l'analyse de la manière dont ils sont représentés et dont ils servent la *ludicisation* du discours.

II.B.3 - Enquête de terrain : Les Lapins Crétins à Versailles, événement presse

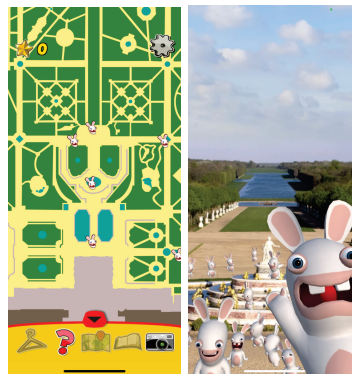
Afin d'illustrer le caractère didactique que peut avoir la « ludicisation » de l'histoire à travers l'autorisation des joueur·euse·s à intervenir dans la fiction historique, nous nous intéresserons dans cette partie à une enquête de terrain réalisée le 22 juin 2022 dans le cadre d'un événement presse au Château de Versailles à l'occasion de la sortie de l'application *Les Lapins Crétins à Versailles*. Cette application est née d'une collaboration entre l'éditeur de jeux vidéo *Ubisoft* et le Château de Versailles et propose une chasse au trésor inédite sur les traces d'un mystérieux Lapin Louis XIV, permettant aux enfants et aux familles d'explorer les Jardins sous un angle à la fois ludique et pédagogique, jouable uniquement dans les Jardins du château de Versailles.

La matinée du 22 juin 2022, nous nous sommes rendu·e·s au Château de Versailles, dans le cadre d'un événement presse rassemblant une assemblée d'une vingtaine de personnes composée de professionnel·le·s du secteur des jeux vidéo, en particulier d'*Ubisoft*, des personnes travaillant au Château de Versailles dans le domaine du transmédia et ayant travaillé sur le projet, ainsi que plusieurs journalistes venu·e·s pour représenter un média. À ce groupe de personnes s'ajoutent les enfants de certain·e·s d'entre eux, les plus jeunes et les familles étant les cibles principales de cette application.

¹⁰⁵ Boutonnet, Vincent et Lefrançois, David, « Négocier le sens entre histoire et fiction : analyse transversale de la série *Assassin's Creed* », *Essais*, 15 octobre 2019, n° 15, p. 25-41.

Nous nous sommes tout d'abord rassemblé·e·s dans une salle de conférences du Château afin de pouvoir échanger et faire connaissance, ou encore se retrouver pour certain·e·s professionnel·le·s qui se connaissaient déjà. Parmi les journalistes présent·e·s, il est intéressant de remarquer que la plupart sont issu·e·s de la presse *mainstream*¹⁰⁶, ce qui n'est pas fréquent concernant les événements autour de la culture du jeu vidéo, souvent davantage destinés à la presse spécialisée. Cette observation s'explique par le fait qu'il s'agit d'une collaboration avec une institution culturelle et historique majeure, ce qui permet d'étendre le rayonnement du secteur des jeux vidéo à un public beaucoup plus large. À la suite d'une présentation de l'application et de plusieurs discours de remerciements des personnes présentes ayant contribué à sa création et à son développement, nous sommes descendu·e·s dans les Jardins, téléphone en main, afin de procéder à la visite.

Nous avons entamé le parcours de la chasse au trésor, guidé·e·s par la carte de l'application sur laquelle on trouve une dizaine d'icônes représentant des têtes de lapins indiquant les endroits où l'on doit s'arrêter. Il s'agit de dix modules géolocalisés et en réalité augmentée. À chaque point d'arrêt, nous avons la possibilité de jouer à un mini-jeu mettant en scène des merveilles du Jardin comme le Parterre de l'Orangerie, le bosquet du Théâtre d'eau ou encore le Bassin de Latone, en y introduisant à travers notre écran des éléments issus de l'univers de la franchise des Lapins Crétins grâce à la réalité augmentée.



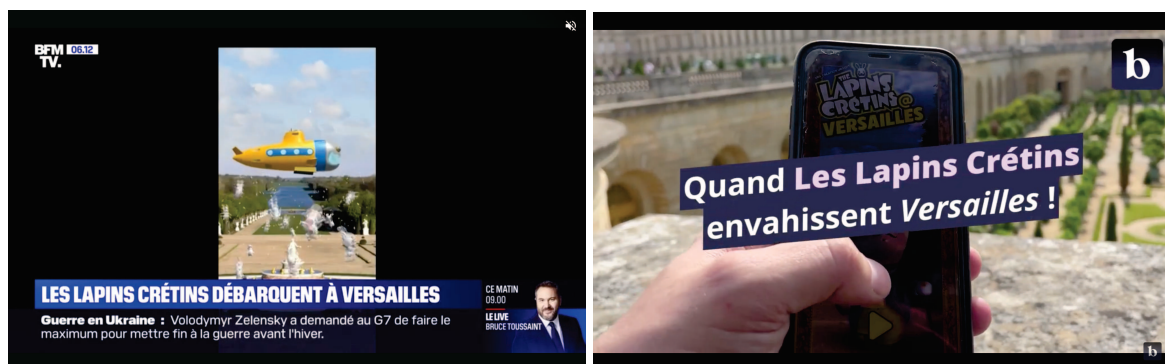
À gauche, la carte des jardins avec les lieux des mini-jeux marqués par des têtes de lapins crétins. À droite, un exemple d'animation des jardins en réalité augmentée.

Par exemple, le Parterre de l'Orangerie se change sur notre écran en une sorte de puzzle dont nous devons rassembler les morceaux afin de réussir le mini-jeu, tout cela dans un temps limité pour amplifier la dimension ludique.

¹⁰⁶ Le terme de « média *mainstream* » est utilisé pour désigner collectivement les divers grands médias de masse qui influencent un grand nombre de personnes.

Quant au bassin de Latone, il se retrouve soudain envahi d'une multitude de lapins crétins dans des montgolfières, sur lesquelles nous devons tirer au lance-pierres à travers l'écran de notre téléphone. Après chaque mini-jeu réussi, nous débloquons un nouvel élément de personnalisation pour notre avatar lapin crétin que l'on *customize*¹⁰⁷ au fur et à mesure de la visite, et une page d'infographie sur l'histoire du lieu du jardin s'affiche, que nous pouvons parcourir avant de continuer notre aventure.

Cette découverte inédite des Jardins de Versailles semble plaire à chaque personne présente, la réalité augmentée parvient visiblement à conquérir toutes les générations qui ont pris part à la visite. Les journalistes, au-delà du jeu, créent également du contenu audiovisuel afin d'enrichir leurs articles ou leurs vidéos, et interrogent principalement les enfants sur leur ressenti vis-à-vis de l'application. Parmi les questions récurrentes, ils ou elles leur demandent dans un premier temps s'ils·elles passent un bon moment lors de cette visite, s'ils·elles apprécient les Jardins de Versailles, et l'une des questions importantes est également de savoir s'ils·elles ont appris quelque chose. Parmi les différents entretiens entre journalistes et enfants auxquels nous avons pu assister, il n'était pas question de savoir s'ils·elles avaient réussi tel ou tel mini-jeu, ou de la personnalisation de leur avatar lapin crétin, mais bien des connaissances sur l'histoire qu'ils·elles ont pu accumuler grâce à l'application.



Exemples de contenus journalistiques réalisés à l'issue de l'événement presse. À gauche, une vidéo de BFM TV et à droite, une vidéo de briefstory.

Ainsi, notre observation lors de cette enquête de terrain témoigne de la « ludicisation » du récit historique au service de l'apprentissage. La dimension ludique inhérente au jeu vidéo est dans le cadre de cette application mise au service de l'infographie historique sur les Jardins du Château de Versailles, et l'utilisation de la réalité augmentée est d'autant plus intéressante qu'elle rend l'expérience encore plus sujette au *game feel*, puisque l'on se trouve à la fois devant le jeu puisque nous sommes physiquement dans les jardins du château, et dans le jeu

¹⁰⁷ voir lexique

puisque l'application permet de conserver la réalité en y ajoutant des éléments visuels issus de la fiction.

II.C - La narration historique dans les jeux vidéo

II.C.1 - La narration historique dans les jeux vidéo comme vecteur de questionnement de l'histoire

Le récit vidéoludique historique se positionne différemment de celui des autres médias, et sa narration se construit au travers de l'articulation entre son caractère ludique et son dispositif fictionnel. En d'autres termes, l'intrigue du récit vidéoludique peut être considérée comme un rouage de l'expérience de jeu. Le romanesque du jeu vidéo doit être considéré au prisme de sa nature potentiellement ludique¹⁰⁸. Il existe plusieurs variétés de formes de narration vidéoludique, et cette narration peut dans un premier temps permettre de questionner les représentations de l'histoire au sein même du jeu vidéo, comme le montre l'exemple des jeux vidéo dits « narratifs ». Ce terme désigne un type de jeu vidéo dont le but n'est pas de proposer aux joueur·euse·s un *gameplay* difficile et recherché, mais de mettre l'accent sur l'expérience interactive et sur le fait de conter une histoire¹⁰⁹. Ainsi, de nombreux jeux pour la plupart issus de la scène indépendante font de la narration leur pierre angulaire et la mettent en avant à travers un *gameplay* atypique. Dans certains jeux vidéo narratifs, on observe notamment la possibilité d'une co-présence de plusieurs perspectives narratives insérées à l'intérieur d'un « récit-cadre », qui permet d'apporter des points de vue multiples au sein d'un seul et même jeu, et donc d'apporter une véritable réflexion sur l'histoire. Nous pouvons prendre l'exemple du jeu *Path Out* (Causa Creations, 2017), un jeu inspiré d'une histoire vraie aux graphismes rétro où les joueur·euse·s incarnent Karam Abdullah, un jeune activiste syrien qui a fui la guerre civile en 2014. La particularité narrative de ce jeu est qu'à certains moments de l'aventure, une vidéo apparaît en haut à gauche de l'écran et l'on peut apercevoir le véritable Karam Abdullah en train de commenter l'action. Il y a alors deux perspectives qui se confrontent, avec d'une part l'avatar de Karam en 2014 qui est dirigé par le ou la joueur·euse, et d'autre part le jeune homme filmé en 2017¹¹⁰. Durant le jeu, les joueur·euse·s sont à plusieurs reprises amené·e·s à devoir faire des actions qui sont en fait des

¹⁰⁸ Hautbout, Isabelle et Wit, Sébastien (dir.) *Jeu vidéo et romanesque op. cit.*

¹⁰⁹ <https://www.asgard.gg/jeux-vidéo/les-jeux-narratifs-sont-ils-vraiment-des-jeux-vidéo/>, consulté le 15 septembre 2022.

¹¹⁰ voir annexe n°12

choix moraux, comme par exemple la possibilité d'aider à dénoncer un voisin afin de recevoir des documents qui permettent de quitter le pays au début du jeu. Si les joueur·euse·s prennent cette décision, la vidéo d'Abdullah Karam apparaît et il explique qu'il n'a jamais fait une chose pareille. Ce dispositif a pour objectif de permettre aux joueur·euse·s de mieux appréhender le fonctionnement du système politico-social syrien de l'époque. Le fait que l'apparition des vidéos de Karam ne soit pas contrôlable lui permet d'assurer la maîtrise de son autobiographie tout en introduisant une réflexion sur les limites des décisions des joueurs ainsi qu'une autoréflexion ironique en démentant lui-même certains éléments montrés dans le jeu, comme la présence de chameaux dans les rues de Syrie. Le jeu propose donc une réflexion sur la liberté artistique, sur la reprise par les jeux vidéo des clichés orientalistes, et sur la dichotomie entre représentation et réalité. À travers sa forme narrative, le jeu met donc en place une réflexion sur l'adaptation fictionnelle du discours historique ainsi qu'un questionnement sur le traitement des sources.

II.C.2 - Les jeux vidéo narratifs comme gages de qualité

Cette pluralité de perspectives narratives au sein des jeux vidéo historiques peut également être présentée comme un gage de véracité de la représentation de l'histoire proposée. Dans le jeu *Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* (Ubisoft Montpellier, 2014)¹¹¹, les joueur·euse·s suivent les histoires entrecroisées de quatre protagonistes différents durant la Première Guerre mondiale, et ces quatre histoires sont liées par un narrateur qui assure la continuité historique durant les transitions. Les personnages sont variés : on incarne tour à tour un soldat français obligé de faire la cuisine pour l'ennemi, un soldat américain, une infirmière belge et un jeune allemand mobilisé. Même si leurs histoires sont différentes, leur point commun est qu'ils cherchent tous·tes à éviter la mort, et sont motivé·e·s par la même volonté « d'aider tous ceux qui sont en difficulté »¹¹². Au sein même de l'aventure, le lien symbolique entre les quatre personnages est un chien de guerre qui apparaît d'un champ de bataille à l'autre, d'un camp à l'autre. La présence du chien a un double intérêt : il justifie d'une part le passage d'un personnage à un autre, et sert d'autre part à aider les personnages à résoudre des énigmes et à progresser dans leur quête. Dans *Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*, la narration est construite avec des subjectivations car le jeu présente les

¹¹¹ cf. partie I.B.3

¹¹² Maillard, Antoine, « Représenter et transmettre la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo: Retranscrire un conflit à la mémoire encore vive et diverse dans *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre et Verdun 1914-1918* », *Essais*, 15 octobre 2019, n° 15, p. 93-106.

événements historiques à travers la perception de chacun des personnages. Ces perspectives multiples, à travers la mise en avant d'histoires individuelles, permettent de faire passer un message d'humanisme universel qui met de côté les origines politiques de la guerre. Mais c'est également un moyen d'insister sur la qualité du contenu historique proposé plutôt que sur la problématisation du rapport à l'histoire, volonté que l'on retrouve également dans la présence d'encyclopédies consultables tout au long du jeu. En effet, les joueur·euse·s peuvent arrêter le jeu lorsqu'ils ou elles souhaitent obtenir des informations supplémentaires sur un personnage ou sur un événement historique lié au jeu. Cette fonctionnalité cherche à intéresser les joueur·euse·s à l'histoire, et à rendre crédibles les événements historiques du récit en favorisant la vision d'une histoire objective et unique en plus des histoires individuelles. Elle s'inscrit dans la tradition de l'historicisme¹¹³, largement répandu dans la culture populaire, et laisse à penser que les développeurs du jeu considèrent que l'apprentissage de l'histoire à travers la narration vidéoludique nécessite une dimension textuelle. La présentation des éléments historiques dans le jeu d'Ubisoft Montpellier structure le récit et fait de l'histoire un moyen d'entourer la structure fictionnelle « d'un halo d'authenticité »¹¹⁴, permettant de jouer dans le passé et de convaincre les joueur·euse·s de la véracité de la narration historique.

II.C.3 - Les limites émotionnelles de la narration historique dans les jeux vidéo

Le jeu *Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* met principalement l'accent sur la narration des souffrances de la guerre¹¹⁵, et cherche à susciter l'émotion chez le ou la joueur·euse, notamment à travers la mort d'Émile à la fin du jeu, le personnage du soldat français, qui est accompagnée de ces mots : « Même si leur corps est depuis longtemps retourné à la poussière, leur sacrifice continue de vivre en nous. Nous devons chérir leur mémoire, nous n'avons pas le droit d'oublier. ». Après avoir incarné et suivi Émile dans son aventure et dans sa souffrance, les joueur·euse·s s'étaient potentiellement attaché·e·s au personnage, ce qui était probablement une volonté des développeurs, qui ont insisté sur le caractère dramatique de cet événement. En effet, le moment est accompagné d'une musique au piano et de la voix de Marc Cassot, un doubleur français plutôt célèbre qui interprète souvent des personnages sages, comme un mentor ou encore un conteur, et dont la voix peut

¹¹³ L'historicisme est un courant philosophique affirmant que les connaissances, les courants de pensée ou les valeurs d'une société sont liés à une situation historique contextuelle.

¹¹⁴ de Miras, José-Louis « Le jeu vidéo « historique » comme objet de recherche » *op. cit.*

¹¹⁵ Maillard, Antoine « Représenter et transmettre la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo » *op. cit.*

donc faire naître l'émotion spontanément chez le ou la joueur·euse. Cet élément montre une réelle volonté de provoquer une réaction émotionnelle, avec une sorte de morale dispensée aux joueur·euse·s à la fin du jeu qui se rapproche du « plus jamais ça »¹¹⁶, ou en d'autres termes du devoir de mémoire. Cette volonté de sensibiliser au devoir de mémoire à travers une narration axée sur l'émotion se retrouve dans d'autres jeux vidéo traitant de la même période, et notamment dans le jeu *Verdun* (M2H et Blackmill Games, 2013), un *FPS*¹¹⁷ multijoueur basé sur la Première Guerre mondiale. Dans *Verdun*, le devoir de mémoire prend la forme d'un événement communautaire organisé chaque année à la période de Noël, intitulé *Christmas Truce*¹¹⁸. Il fait référence à la trêve de Noël 1914, et une carte de jeu est ajoutée temporairement et rompt complètement avec le *gameplay* traditionnel du jeu. En effet, les joueur·euse·s n'ont plus la possibilité d'utiliser des armes, mais des boules de neiges qu'ils peuvent se lancer, en plus de la présence d'un terrain de foot avec un ballon et de divers stands permettant d'envoyer des cartes postales par mail à leurs proches.



À gauche, un exemple des boules de neige qui sont la seule arme que les joueur·euse·s peuvent utiliser durant l'événement. À droite, le terrain de foot de l'anecdote historique reproduit dans le jeu.

Toute action hostile est bloquée par le jeu durant cet événement, et les joueur·euse·s sont invité·e·s à faire des dons à une association qui s'occupe des enfants victimes de guerre, *War Child*. Malgré la volonté des développeurs à inciter à agir sur le présent par le souvenir du passé à travers un événement orienté vers une dimension émotionnelle, la carte de jeu change après le temps imparti et les joueur·euse·s doivent s'entretuer de nouveau, ce qui montre les limites de la narration historique dans les jeux vidéo en termes d'implication émotionnelle. En effet, malgré des reconstitutions historiques fidèles ainsi que d'une représentation « réaliste » dans un jeu vidéo, le caractère ludique de ce dernier induit nécessairement

¹¹⁶ *Ibid.*

¹¹⁷ voir lexique

¹¹⁸ voir annexe n°13

l'absence de la peur de la mort¹¹⁹. Dans un jeu vidéo, mourir n'est pas une fin en soi, mais pousse les joueur·euse·s à apprendre de leurs erreurs et à recommencer dans une perspective d'amélioration de leurs performances.

¹¹⁹ *Ibid.*

IIIème partie - La construction d'une légitimité de l'expérience historique dans les jeux vidéo

Dans cette troisième et dernière partie de notre développement, nous nous intéresserons à la construction et l'évolution de la légitimité culturelle de l'expérience historique proposée dans les jeux vidéo. Tout d'abord, nous analyserons le traitement médiatique des jeux vidéo historiques dans la presse, en distinguant trois types de presses : la presse spécialisée vidéoludique, les médias généralistes et enfin, les nouveaux médias ayant émergé avec le développement d'internet. Puis, dans un second temps, notre réflexion portera sur le cas de la sortie du jeu *Assassin's Creed Unity*, et sur l'émergence de problèmes publics liés à la représentation de l'histoire dans ce jeu vidéo que la polémique médiatique a permis de révéler, elle-même entraînée par la tension entre devoir de fidélité aux faits historiques et liberté de représentation. Enfin, nous interrogerons l'évolution du statut de la légitimité culturelle en lien avec la vulgarisation historique dans les jeux vidéo, ainsi que leur potentiel didactique dans le cadre d'une utilisation pédagogique afin d'apprendre l'histoire.

III.A - Le jeu vidéo historique dans la presse française : une évolution représentative de la construction d'une légitimité

III.A.1 - Une histoire de la presse spécialisée en France : un parcours laissant peu de place à l'étude du contenu historique

L'histoire de la presse spécialisée dans le jeu vidéo en France témoigne de difficultés à innover éditorialement à cause d'un modèle économique agonisant et dépendant des grands éditeurs de jeu vidéo, et a longtemps laissé très peu de place à la critique et la réflexion des journalistes professionnel·le·s du secteur sur le contenu des jeux, mettant de côté le rapport entre la représentation historique et le *gameplay* des jeux du genre. Les premiers magazines à avoir parlé des jeux vidéo sont les magazines informatiques, avec cependant un traitement limité dans le contenu proposé. Les jeux vidéo sont à l'époque décrits comme le cheval de Troie de la micro-informatique, et les jeux vidéo sur consoles sont considérés comme étant des gadgets. Le premier titre spécialisé dans les jeux vidéo apparaît dans les années 1980, et est intitulé *Tilt*. Il est intéressant de préciser que *Tilt* n'a pas été créé par des passionné·e·s de jeux vidéo, mais par des étudiant·e·s en khâgne avec une équipe rédactionnelle composée de personnes diplômées d'études supérieures qui avaient un ordinateur, ce qui n'était pas encore

chose commune à cette époque¹²⁰. Le ton éditorial employé, c'est-à-dire un vocabulaire soutenu et des tournures de phrases sophistiquées, contrastait parfois avec la cible des produits vidéoludiques des années 1980, encore plutôt destinés à une cible juvénile composée d'enfants de moins de quinze ans. Ces journalistes auraient pu être réceptifs au traitement vidéoludique de l'histoire comme dans les jeux vidéo historiques, mais les avancées technologiques n'étaient pas encore assez suffisantes pour que le genre émerge réellement. À partir de la seconde moitié des années 1980 apparaissent des maisons d'édition créées cette fois par des passionné·e·s de micro-ordinateurs, et ces nouvelles publications sont la première forme de concurrence pour *Tilt*, qu'elles dépassent plutôt rapidement en termes de quantité de contenus produits et même dans le volume des contenus produits. Parmi ces nouveaux magazines apparaissent notamment *Gen4*, *Micronews* ou encore *Joystick*. Ce dernier a considérablement marqué la presse vidéoludique des années 1990. La popularité croissante de la presse spécialisée dans les jeux vidéo entraîne des rapports de force avec l'industrie, et les deux entités exercent une pression mutuelle l'une sur l'autre. En effet, à l'époque, un jeu mal noté par la presse vidéoludique pouvait ne pas être distribué, et les éditeurs de jeux vidéo ont alors entrepris d'inverser le rapport de force en proposant eux-mêmes les jeux dont ils souhaitent faire parler aux rédactions, tout d'abord sans grand succès¹²¹. Les années 1990 représentent l'âge d'or de la presse spécialisée dans les jeux vidéo, et l'arrivée de la *PlayStation* sur le marché marque un tournant dans le secteur de la presse vidéoludique, car il s'agit de la première console tournée vers un public adulte, et l'éditeur propose des *CD-ROM* de démos offerts avec les numéros du *PlayStation Magazine*, une initiative commerciale qui connaît un franc succès et est par conséquent largement reprise par les rédactions concurrentes. Cependant, le début des années 2000 annonce le déclin du secteur, car l'industrie du jeu vidéo est « cadencée », et les informations données à la presse sont de plus en plus filtrées, ce qui amène à une uniformisation du contenu des magazines qui marque la fin de la liberté de la presse spécialisée, limitée aux informations qu'elle reçoit de la part de l'industrie¹²². À cette époque et depuis ses débuts, la presse spécialisée s'est construite en tant qu'aide à la décision sur quel jeu acheter, et les magazines se sont développés afin de plaire aux consommateur·ice·s. Le jeu vidéo est considéré comme un produit et non comme un objet culturel, et la représentation historique dans les jeux vidéo y est donc traitée presque uniquement comme un argument *marketing*. Il faut attendre le développement d'internet puis

¹²⁰ Breem, Yves et Krywicki, Boris, *Presse Start: 40 ans de magazines de jeux vidéo en France*, Châtillon, Omaké books, 2020.

¹²¹ *Ibid.*

¹²² *Ibid.*

la renaissance de la presse vidéoludique en 2013, après sa quasi-disparition en 2012, afin de voir émerger des magazines indépendants. Cette renaissance s'opère en deux groupes différents : il y a d'une part les magazines qui s'approprient leurs rédactions, et d'autre part les rédactions qui s'approprient leurs magazines. Cette renaissance montre une volonté de la part des rédactions de recréer elles-mêmes un nouveau modèle sans *business plan*¹²³ préalablement défini, et donc de créer quelque chose de différent.

III.A.2 - Une apparition plus régulière dans les médias mainstream liée à des causes économiques et à une visibilité plus importante

En ce qui concerne la presse généraliste, le fait de l'intéresser aux jeux vidéo a représenté et représente toujours un véritable défi pour l'industrie. L'introduction des jeux vidéo parmi les centres d'intérêt des médias *mainstream* est arrivée relativement tardivement par rapport au développement de la presse spécialisée du secteur, mais elle va tout de même de pair avec l'émergence d'internet. Cependant, la presse généraliste et les politiques du pays ont tout d'abord perçu les jeux vidéo comme une forme de nouveau dessin animé, sans saisir véritablement leurs spécificités ni leur intérêt. Et même si le sujet a pu être abordé très tôt - dès la fin des années 1990 pour *Libération* avec sa série d'articles intitulée « Au pays des jeux vidéo »¹²⁴ datant de 1998, mais c'est souvent le résultat d'initiatives isolées, qui ne subsistent que tant que la personne qui porte le projet reste au sein de l'équipe rédactionnelle. En 2005, le président de l'époque Jacques Chirac s'est rendu dans les locaux de l'éditeur français Ubisoft pour une visite, deux ans avant la sortie du premier jeu de leur célèbre série de jeux vidéo historiques *Assassin's Creed*, et a félicité les équipes en affirmant : « J'aime beaucoup vos dessins animés ».¹²⁵ Cela témoigne d'une méconnaissance de l'industrie des jeux vidéo par le grand public au début des années 2000. L'apparition des premiers jeux en ligne, notamment les jeux *MMORPG*¹²⁶ comme *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), suscite une certaine incompréhension de la part d'une grande majorité du public qui ne joue pas et les accueille comme des dessins animés, comme un phénomène de mode. Pour les professionnels du secteur, l'enjeu était donc de permettre aux journalistes de comprendre

¹²³ Le business plan définit la stratégie financière et commerciale choisie pour mener à bien un projet entrepreneurial.

¹²⁴https://www.liberation.fr/cahier-special/1998/08/24/un-ete-98-au-pays-des-jeux-video-1-jeux-de-gamins-jeux-malins_244210/, consulté le 26 août 2022.

¹²⁵ Les propos de Jacques Chirac ont été recueillis lors d'un entretien avec Emmanuel Carré, l'attaché de presse d'Ubisoft France.

¹²⁶ Il s'agit du sigle de *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, que l'on peut traduire par « jeu de rôle en ligne massivement multijoueur ».

ce nouveau média et ses enjeux. En effet, selon Emmanuel Carré, attaché de presse chez Ubisoft France depuis 1996, qui a vu l'évolution de l'industrie depuis les débuts de l'entreprise : « mon but, c'était de montrer que c'est de la culture, mais cette industrie a longtemps été perçue par le biais économique ». La prise de conscience de l'importance de l'industrie des jeux vidéo est arrivée petit à petit de la part de certains journalistes, tout d'abord grâce au rôle de la presse économique, qui a commencé à s'y intéresser et à tenter de comprendre ce qu'est le jeu vidéo lorsque les grands acteurs du secteur sont entrés en bourse, ce qui a donné à ces derniers plus de visibilité et en particulier de se faire connaître davantage du grand public. Le développement de l'industrie a également entraîné une multiplication ainsi qu'une prise d'ampleur des événements rassemblant les grands acteurs de l'industrie, comme l'*E3*¹²⁷ qui se tient chaque année au *Convention Center* de Los Angeles, et dont la taille permet une importante couverture médiatique qui permet aux jeux vidéo d'obtenir un rayonnement plus large. L'entrée par le poids économique du secteur était une manière de justifier à la fois auprès de la rédaction en chef et du lectorat la présence du sujet sur le site internet du Monde. La situation a fortement évolué à partir des années 2010, avec une légitimation importante du sujet dans les rédactions. En effet, la presse généraliste s'intéresse aux jeux vidéo principalement si une dimension sérieuse susceptible d'intéresser le grand public accompagne le jeu ou son contenu d'une quelconque manière. La plupart des journalistes de la presse *mainstream* qui écrivent sur les jeux vidéo ne se définissent elles-mêmes pas comme étant des joueur·euse·s¹²⁸. La prise en considération du jeu vidéo en tant qu'objet culturel provient d'un événement ayant suscité l'éveil de la curiosité des journalistes, des politiques et également des historien·ne·s, puisqu'il s'agit d'une polémique liée au traitement de l'histoire dans le jeu vidéo d'action-aventure historique *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft Montréal, 2014), qui représente la Révolution française d'une manière plutôt orientée qui a fait vivement réagir, et sur laquelle nous reviendrons plus en détail dans une seconde partie. Ainsi, cela montre que les journalistes issus de la presse généraliste s'intéressent aux jeux vidéo lorsqu'ils entraînent des débats et des polémiques impliquant d'autres disciplines et thématiques que celle de l'industrie vidéoludique uniquement, comme celles de l'histoire et la politique dans notre exemple.

¹²⁷ L'*Electronic Entertainment Expo*, plus connu comme l'*E3*, est l'un des plus grands salons internationaux du jeu vidéo et des loisirs interactifs.

¹²⁸ Ces propos ont été recueillis lors d'un entretien avec Emmanuel Carré, l'attaché de presse d'Ubisoft France.

III.A.3 - L'émergence de nouvelles formes de journalisme : un nouveau traitement médiatique de l'histoire dans les jeux vidéo

Malgré la renaissance de la presse vidéoludique après sa quasi-extinction en 2021, elle reste en déclin en comparaison des performances réalisées pendant son âge d'or. En 2020, l'on comptait environ 25 publications différentes, ce qui a largement diminué depuis le début des années 2000 où plus de 35 titres différents étaient peu à peu apparus. Comme nous l'avons évoqué précédemment, l'un des principaux concurrents de la presse écrite spécialisée est le développement d'internet. En effet, de nombreuses rédactions de presse écrite ne parviennent pas à s'exporter au format digital, car la publicité n'était alors pas encore possible sur internet, et donc le modèle ne leur paraissait pas rentable de prime abord¹²⁹. Mais au-delà de l'apparition de rédactions du secteur de la presse vidéoludique en ligne, le développement d'internet entraîne l'apparition de nouveaux médias qui peuvent être d'une certaine manière associés à des formes de journalisme émergentes et différentes sur des plateformes telles que *YouTube* ou *Twitch*, qui sont très répandues dans l'univers du *gaming*¹³⁰. En France, le phénomène est hypertrophié en raison d'une particularité de l'offre vidéo : en effet, peu de youtubeur·euse·s français·e·s, à l'instar de Squeezie qui est le plus suivi, possèdent des audiences réellement massives. Ces plateformes permettent aux créateur·ice·s de contenu une importante liberté éditoriale et créative face à laquelle les médias spécialisés et traditionnels éprouvent des difficultés à réagir, et constituent une source d'inspiration et de renouvellement pour le traitement du jeu vidéo. Afin d'analyser les nouveaux procédés de traitement d'oeuvres vidéoludiques introduits par ces nouveaux médias, nous nous intéresserons à une vidéo sur le jeu *Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* (Ubisoft, 2014) postée sur *Youtube*¹³¹ par Yoan Fanise, l'un des directeurs de l'équipe d'Ubisoft. Cette vidéo montre la cinématique de fin du jeu, qui se clôt sur la mort d'Émile, un soldat français qui est l'un des quatre personnages que les joueur·euse·s incarnent dans le jeu¹³².

¹²⁹ Breem, Yves et Krywicki, Boris *Presse Start op. cit.*

¹³⁰ voir lexique

¹³¹ lien vers la vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=NeHFwBFi0Z8>

¹³² cf. partie II.C.3



Images issues de la cinématique de fin du jeu, où l'on voit l'arrestation, le pénible chemin jusqu'à son exécution peuplé de souvenirs de proches qui s'effacent, puis la tombe d'Émile.

Tout au long de la diffusion de cette scène s'ajoutent à l'écran les réactions d'un ensemble de youtubeur·euse·s qui découvrent cette cinématique de fin après avoir joué au jeu. Un grand nombre d'entre elles·eux se met à pleurer, et les sons de leurs voix ont été ajoutés à la bande originale du jeu de manière à ce que l'on puisse entendre des cris de surprise qui traduisent également de la peine suscitée par la fin tragique du personnage¹³³. Le fait d'introduire les réactions à vif de youtubeur·euse·s ayant une certaine notoriété sur les réseaux sociaux et donc auprès des communautés de personnes qui les suivent permet d'insister sur la dimension dramatique de la scène, et susciter l'émotion des spectateur·ice·s. Ces derniers peuvent se sentir d'autant plus touché·e·s par le fait de voir les pleurs et la peine de personnalités qu'ils·elles apprécient et vis-à-vis de qui des relations parasociales¹³⁴ ont pu se développer. L'objectif du jeu *Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* étant en partie de s'inscrire dans le devoir de mémoire en mettant l'accent sur les souffrances causées par la guerre, le fait d'exporter son contenu dans des nouveaux médias comme *YouTube* permet de toucher un public plus large et qui ne joue pas nécessairement à travers la présence de personnes ayant une forte visibilité, mais cela permet également d'introduire une nouvelle manière de parler du jeu vidéo, plus axée sur l'expérience personnelle et le *storytelling*¹³⁵.

¹³³ voir annexe n°14

¹³⁴ Les relations parasociales désignent les liens affectifs à sens unique que l'on tisse avec des personnages de fiction ou des célébrités.

¹³⁵ Le *storytelling* est une technique de communication politique, marketing ou managériale qui consiste à promouvoir une idée à travers le récit qu'on en fait, pour susciter l'attention, séduire et convaincre par l'émotion.

III.B - L'émergence de problèmes publics liés à la représentation historique dans les jeux vidéo : le cas d'Assassin's Creed Unity

III.B.1 - Assassin's Creed Unity : un jeu dans ou sur la révolution française ?

En novembre 2014, l'éditeur de jeux vidéo Ubisoft sort un nouveau jeu de la série des *Assassin's Creed* intitulé *Assassin's Creed Unity*, disponible sur Windows, PlayStation 4 et Xbox One. Comme nous l'avons évoqué dans une première partie de notre développement¹³⁶, les *Assassin's Creed* sont des jeux d'action-aventure et d'infiltration à la troisième personne où les joueur·euse·s incarnent d'abord Desmond Miles, un jeune américain qui est le personnage principal des cinq premiers épisodes, puis différents personnages ayant vécu à diverses périodes historiques dans les jeux suivants qui permettent de découvrir des Assassins de multiples époques de l'histoire. Comme le montre la frise chronologique¹³⁷ ci-dessous recensant les personnages principaux des jeux de la série selon la date de sortie (exception faite du dernier jeu en date de la série *Assassin's Creed Valhalla* sorti en 2020), l'univers des jeux est polychronique, c'est-à-dire que ses phases du jeu mêlent à la fois le passé, le présent et parfois même le futur. Chacun des *opus* d'*Assassin's Creed* est relié par un arc méta-narratif qui oppose deux groupes introduits depuis le tout premier jeu en 2007 : le personnage fictif que le ou la joueur·euse incarne, se retrouvant mêlé dans une guerre éternelle entre l'Ordre des Templiers et la Confrérie des Assassins qui luttent pour la destinée de l'humanité.



La franchise *Assassin's Creed* selon la date de sortie des jeux

Assassin's Creed Unity est le huitième jeu principal de la saga, mais est considéré comme étant le « cinquième opus majeur », ou le sixième si l'on prend en compte *Assassin's Creed Rogue*, qui est sorti à la même date sur les consoles de la génération précédente, à savoir la PlayStation 3 et la Xbox 360. Son scénario prend la suite d'*Assassin's Creed IV Black Flag*, un épisode axé sur l'univers de la piraterie développé par Ubisoft Montréal et sorti en 2013,

¹³⁶ cf. partie I.A.3

¹³⁷ Boutonnet, Vincent et Lefrançois, David, « Négocier le sens entre histoire et fiction : analyse transversale de la série *Assassin's Creed* », *Essais*, 15 octobre 2019, n° 15, p. 25-41.

mais il est également lié à l'histoire d'*Assassin's Creed Rogue*. L'histoire d'*Assassin's Creed Unity* se déroule à Paris en 1789, à l'aube de la Révolution française, et dure jusqu'à la Convention thermidorienne¹³⁸ de 1794. Les joueur·euse·s incarnent Arno Victor Dorian, un jeune homme en quête de rédemption qui rejoint les Maîtres Assassins français en 1789. Dans le jeu, son objectif est de révéler au grand jour qui sont les véritables responsables de la Révolution, ce qui suit la logique de présenter l'histoire comme étant falsifiée et la nécessité pour les joueur·euse·s de rétablir une vérité historique, ce mécanisme étant présent dans plusieurs jeux de la série¹³⁹. Nous pouvons citer les dernières paroles de Arno dans le jeu, qui sont évocatrices de la représentation de l'histoire qui y est faite : « Nous rêvons de marquer le monde de notre empreinte... même lorsque nous mourrons pour une cause qui ne figurera jamais dans les livres d'histoire »¹⁴⁰. Mais au-delà de la quête de ce personnage fictif, des personnages cette fois historiques sont également représentés et mis en scène dans le jeu. Parmi eux figurent le Marquis de Sade, Napoléon Bonaparte et surtout Maximilien Robespierre¹⁴¹, qui est à la fin du jeu discrédité de son image de Révolutionnaire, accusé par la Convention nationale d'être tyrannique, et enfin arrêté par Arno Victor Dorian alors qu'il tente de se réfugier à l'Hôtel de Ville sous la protection de ses hommes. C'est d'ailleurs cette représentation de la figure du révolutionnaire Robespierre qui a entraîné la polémique à laquelle nous allons à présent nous intéresser.

III.B.2 - L'émergence de problèmes publics : la polémique autour d'*Assassin's Creed Unity*

En novembre 2014, la circulation de *trailers*¹⁴² cinématiques à l'occasion de la sortie du jeu *Assassin's Creed Unity* a suscité de vives polémiques.¹⁴³ Ils présentent les personnages principaux du jeu et présentent l'intrigue de manière à ce que les potentiel·le·s joueur·euse·s aient envie de se lancer dans l'aventure¹⁴⁴. Cette polémique a été lancée par l'homme politique français Jean-Luc Mélenchon, à l'époque député européen et leader du Front de Gauche, qui dénonce l'image qu'*Assassin's Creed Unity* véhicule de la Révolution Française,

¹³⁸ La Convention ou Réaction thermidorienne est le nom donné à la troisième période de l'histoire de la Convention nationale, du 27 juillet 1794 au 26 octobre 1795, qui a débouché sur le Directoire.

¹³⁹ Boutonnet, Vincent et Lefrançois, David « Négocier le sens entre histoire et fiction » *op. cit.*

¹⁴⁰ voir annexe n°15

¹⁴¹ voir annexe n°16

¹⁴² Le terme *trailer* désigne la bande-annonce d'un jeu : une vidéo promotionnelle créée afin de donner envie au joueur d'acheter le jeu.

¹⁴³ Martin, Jean-Clément et Turcot, Laurent, *Au coeur de la Révolution: les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015.

¹⁴⁴ lien vers le trailer présenté lors de l'E3 2014 : <https://www.youtube.com/watch?v=xzCEdSKMkdU>

et plus particulièrement à travers la représentation des grandes figures révolutionnaires avec le personnage de Robespierre. Lors d'une apparition diffusée par le média France Info¹⁴⁵ mais qui a également été publiée par d'autres médias dont les Inrockuptibles, le Monde ou encore Médiapart, il explique qu'il considère le jeu vidéo comme « une forme d'art et d'expression artistique, comme l'a été la bande-dessinée autrefois méprisée et aujourd'hui devenue un art », et que cela implique « le droit et le devoir de s'y intéresser et de s'intéresser au contenu ». En plus de la considération du jeu vidéo comme une oeuvre d'art qui représente pour le politicien une injonction à faire attention à son contenu, il faut préciser qu'Ubisoft a fait précéder le jeu vidéo de l'avertissement suivant : « Inspirée d'événements et de personnages historiques réels, cette oeuvre de fiction a été conçue, développée et produite par une équipe multiculturelle de confessions et de croyances diverses. » Cet avertissement entre en contradiction avec les propos de Jean-Luc Mélenchon, puisque l'éditeur rappelle que l'histoire est avant tout une inspiration pour cette oeuvre vidéoludique fictionnelle. Jean-Luc Mélenchon dit ensuite que pour lui, le jeu Assassin's Creed Unity fait « de la propagande contre le peuple », puisque le jeu présente le peuple comme « des barbares, des sauvages sanguinaires ». Toujours dans cette même *interview* pour France Info, il résume la représentation historique de la Révolution dans le jeu par le discours suivant : « En 1789, il y avait les pauvres nobles, le roi (qui est un traître), Marie-Antoinette, cette crétine vernie célébrée comme la pauvre petite fille riche, et tous ces gens-là sont présentés comme des braves petites personnes. Et celui qui est notre libérateur à un moment de la Révolution, Robespierre, est présenté comme un monstre ». Enfin, il affirme que la volonté de l'éditeur à travers la sortie de ce jeu est de de blâmer la République et de diviser la population en remettant en question l'un des moments les plus forts de l'histoire du pays : « On dénigre pour dénigrer ce qui nous rassemble, nous les Français. C'est une relecture de l'histoire en faveur des perdants et pour discréditer la République une et indivisible ». Les propos tenus par Jean-Luc Mélenchon suscitent l'intérêt de nombreux·seuses politiques français·es, mais également d'historien·ne·s ainsi que de professionnel·le·s de l'industrie. La polémique est également alimentée par la présence d'anachronismes¹⁴⁶ dans le jeu qui ont suscité beaucoup de réactions. Cela a donné lieu à des commentaires iconographiques sur les réseaux sociaux et les sites généralistes traitant de l'histoire comme Rue89, un site d'information français appartenant au groupe L'Obs depuis 2011, qui a recensé les anachronismes les plus

¹⁴⁵ lien vers la vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=l3PZBmOLMsY>

¹⁴⁶ voir annexe n°17

marquants¹⁴⁷ : l'apparition d'un drapeau tricolore dès 1789 alors qu'il n'a été historiquement utilisé qu'à partir de 1790, *La Marseillaise* adoptée avant l'heure, la Bastille toujours debout jusqu'à deux ans après la date réelle de sa destruction, la statue de la Liberté située à Paris alors qu'elle était à New-York à cette époque, ou encore la présence de plaques émaillées dans les rues de Paris censées être posées cinquante en plus tard en réalité.



À gauche, la reconstitution de la Bastille dans le jeu *Assassin's Creed Unity*. À droite, on observe la présence d'un autre anachronisme avec le drapeau tricolore sur le mur du bâtiment de droite.

Deux principales opinions émergent alors et entrent en opposition. Certain·e·s soutiennent l'avis de Jean-Luc Mélenchon, et dénoncent la représentation historique du jeu comme un parti-pris idéologique anti-révolutionnaire. Mais les équipes de développement du jeu, et plus généralement toute l'entreprise Ubisoft rappelle que la licence *Assassin's Creed* est « un jeu et pas une leçon d'histoire », selon Antoine Vimal du Monteil, porte-parole de l'entreprise. En effet, dans une *interview* donnée au média *Le Monde* et publiée le 12 novembre 2014¹⁴⁸ au format d'un article, le porte parole du jeu explique que les détails anachroniques présents dans le jeu sont totalement assumés par les équipes du développement du jeu : « on sait que ce sont des anachronismes, et on accepte de faire des compromis. [...] Nous avons choisi le drapeau français le plus connu plutôt qu'un drapeau qui serait obscur pour de nombreux joueurs. Il en va de même de *La Marseillaise*, c'est un symbole important », et ajoute que le plus important dans le jeu est l'expérience d'ensemble. Ainsi, Ubisoft défend la représentation de la Révolution comme étant une toile de fond pour l'intrigue, centrée en réalité selon Antoine Vimal du Monteil sur le thème de l'histoire d'amour et du dilemme cornélien.

¹⁴⁷<https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-culture/20141119.RUE6681/on-a-fait-jouer-un-historien-a-assassin-s-creed-unity.html>, consulté le 22 septembre 2022

¹⁴⁸ lien vers l'article :

https://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2016/12/20/assassin-s-creed-unity-est-un-jeu-video-grand-public-pas-une-lecon-d-histoire_4523111_1616924.html

III.B.3 - *Assassin's Creed Unity* : entre devoir de fidélité aux faits historiques et liberté de représentation

Ainsi, les avis divergent concernant le rôle des jeux vidéo historiques quant à la mémoire du passé et la dimension politique dans la représentation historique des œuvres vidéoludiques¹⁴⁹. Tandis que les développeurs de jeux vidéo comme Electronic Arts et Ubisoft défendent l'utilisation de raccourcis historiques dans leurs jeux comme étant nécessaires afin que le divertissement reste prioritaire, certaines personnalités politiques s'insurgent d'y trouver des aberrations anachroniques qui déforment la mémoire du passé dans des œuvres vidéoludiques consommées par un grand nombre de personnes, dont beaucoup sont très jeunes et donc plus facilement susceptibles de prendre les informations que l'on leur donne comme étant de l'ordre de vérités objectives sans nécessairement adopter un point de vue critique. Des historien·ne·s se sont également penché·e·s sur le sujet, en plus de spécialistes de la Révolution française comme Hervé Leuwers (Lille III) et Michel Biard (Rouen) qui se montrent conciliants à l'égard d'*Assassin's Creed Unity* et reconnaissent la liberté de l'invention, mais soulèvent tout de même des approximations voire une déformation du sens même de l'histoire. Dans un article du *Nouvel Obs*¹⁵⁰ datant du 14 novembre 2014, l'historien Michel Biard déclare : « La Révolution française n'est pas réductible à la violence et à un bain de sang. Ce parti pris, qui consiste à folkloriser et esthétiser la violence, obéit sans route à une logique qui vise à privilégier la forme sur le fond. Mais elle n'est pas sans danger puisqu'elle occulte les dimensions politique, philosophique, sociale, culturelle, de la Révolution. Ce fut un moment violent mais ce fut aussi celui de la rédaction de la Déclaration des droits de l'homme, par exemple », suivi de « En à peine cinq minutes de vidéo, des dizaines d'erreurs grossières sont ainsi décelables. Si l'on peut comprendre que les créateurs de ce jeu soient soumis à des contraintes fortes quant à la forme que doit prendre leur jeu et sa scénarisation, cette manière de donner à voir la Révolution travestit *in fine* les faits. Que ce soit par ignorance historique ou par volonté de passer sous silence les avancées politiques et philosophiques de cette période, cela reste plus que condamnable ». Ainsi, l'on comprend que pour l'historien, le problème de la représentation historique au sein d'*Assassin's Creed Unity* tient majoritairement au fait de limiter cette période historique charnière et instigatrice de maintes avancées socio-politiques à son seul caractère violent. D'autres se montrent plus

¹⁴⁹ Martin, Jean-Clément et Turcot, Laurent *Au coeur de la Révolution op. cit.*

¹⁵⁰ lien vers l'article :

<https://leplus.nouvelobs.com/contribution/1278576-assasin-s-creed-unity-des-erreurs-historiques-sur-la-revoluti-on-melenchon-n-a-pas-tort.html>

cléments à l'égard de l'œuvre vidéoludique, comme l'historien Jean-Clément Martin qui écrit pour Médiapart¹⁵¹ : « Alors laissons le jeu utiliser à sa guise nos révolutionnaires. L'émotion a été soulevée autour de l'image de Robespierre. J'attends pire pour ce qui en sera de Napoléon dans un rôle inédit ! Mais l'historien que je suis rappellera avec une malice assumée que personne ne s'insurge de l'image traditionnellement dévolue au roi Louis XVI, ce colosse de 1,92 mètre régulièrement présenté comme un individu mollasson et impuissant. [...] D'ici-là, laissons les adolescents, jeunes et vieux, jouer ; ils auront peut-être l'idée d'aller lire un manuel, voire un livre d'histoire ; tout le monde y aura gagné. » Ainsi, Jean-Clément Martin dénonce des réactions qu'il considère comme excessives et guidées par l'émotion de voir une représentation romancée d'une période historique chère à l'histoire de France, et décharge les développeurs du jeu de la responsabilité de l'apprentissage de l'histoire. Cette réception arbitraire selon la thématique représentée a notamment été démontrée peu après l'incendie de la Cathédrale Notre-Dame de Paris en avril 2019, à la suite duquel le jeu *Assassin's Creed Unity* a de nouveau fait beaucoup parler de lui, et les médias ont cette fois salué le réalisme de la reconstitution du monument, qui a même été envisagée comme un modèle potentiel pour sa réelle reconstruction¹⁵². Il considère comme étant de l'ordre du devoir ou du bon vouloir de chacun·e d'appréhender la représentation historique dans le jeu avec un certain recul. Au niveau international, certain·e·s journalistes s'amuse·nt de l'ampleur médiatique que prend la polémique. Nous pouvons prendre l'exemple de l'article « Video Game Meets History, and France Rebels Again »¹⁵³ du journaliste Dan Bilefsky publié dans le New York Times le 20 novembre 2014, dans lequel il écrit : « Il n'y a sans doute qu'en France qu'un jeu vidéo puisse provoquer un vrai débat philosophique sur la décadence de la monarchie, le coût moral de la démocratie, l'émergence de l'extrême droite et le rôle de l'Etat ». En effet, cette polémique montre que dans le cadre d'*Assassin's Creed Unity*, le jeu vidéo a pris une toute nouvelle dimension dépassant le cadre de l'objet vidéoludique. Comme l'écrivent Jean-Clément Martin et Laurent Turcot dans leur ouvrage *Au cœur de la Révolution : les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, on peut considérer que « le jeu vidéo devenait un miroir dans lequel les Français pouvaient se voir »¹⁵⁴.

¹⁵¹ lien vers l'article :

<https://blogs.mediapart.fr/jean-clement-martin/blog/141114/l-assassin-volant-et-les-lecons-de-l-histoire>

¹⁵² voir annexe n°18

¹⁵³ lien vers l'article :

<https://www.nytimes.com/2014/11/21/world/europe/assassins-creed-unity-french-revolution-left.html>

¹⁵⁴ Martin, Jean-Clément et Turcot, Laurent *Au cœur de la Révolution op. cit.*

III.C - Vulgarisation scientifique et jeux vidéo : vers une légitimité de son statut culturel ?

III.C.1 - Vulgarisation historique et jeu vidéo

À la fin du livre co-écrit par les deux historiens Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, *Au cœur de la Révolution : les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, c'est Laurent Turcot qui conclut : « Juger un jeu vidéo comme on critique un ouvrage d'histoire est hors de propos [...]. La vulgarisation n'est pas une pratique vulgaire. Qu'on le veuille ou non, les jeux vidéo, comme les romans historiques existent. Plutôt que de les dénigrer, apportons-leur un éclairage et entrons avec eux dans l'espace public »¹⁵⁵. L'auteur prend donc le parti de l'industrie vidéoludique, en rappelant qu'il n'est pas utile de diaboliser la vulgarisation scientifique, et en l'occurrence historique. Selon lui, le fait d'avoir peur des jeux vidéo historiques tant au niveau de leur représentation de l'histoire que de leur *gameplay* est contre-productif, car la prise d'importance exponentielle du jeu vidéo au sein de l'espace public en fait un *medium* de diffusion massive à un public large et hétérogène, ce qui justifie également le recours à la vulgarisation scientifique. L'auteur Baudouin Jurdant, dans l'article « Vulgarisation scientifique et idéologie »¹⁵⁶ publié dans la revue *Communications* en 1969, décrit le public à qui est destinée la vulgarisation scientifique comme étant « son public de non-initiés prêts à la profanation : les profanes. Avides d'un savoir de culture, ces non initiés-es se voient offrir, maquillée en quadrichromie, l'aventure de l'esprit humain ; ils se voient conduire au cœur des congrès scientifiques, acculés à l'écoute du jargon scientifique ». Selon l'auteur, la soif de culture de ce public non-initié est assouvie par les vulgarisateurs, qui sont qualifiés dans le texte de « traducteurs de l'impossible à traduire », qui « se font les dispensateurs bien intentionnés d'une culture qui voudrait faire bon marché de l'effort indispensable à son acquisition »¹⁵⁷. Si l'on applique la perception de Baudouin Jurdant à l'industrie vidéoludique, les jeux vidéo historiques peuvent être considérés comme des vulgarisateurs de périodes et événements historiques, ce qui peut justifier la volonté de la part d'éditeurs de jeux vidéo de privilégier l'expérience d'ensemble et l'utilisation de l'histoire comme une toile de fond qui permet de mettre l'accent sur le divertissement. Si l'on suit la théorie de l'auteur, leurs contenus sont donc à destination des profanes que peut représenter leur public, qui se contente de la représentation historique donnée dans le jeu sans chercher à en estimer

¹⁵⁵ *Ibid.*

¹⁵⁶ Jurdant, Baudouin, « Vulgarisation scientifique et idéologie », *Communications*, 1969, vol. 14, n° 1, p. 150-161.

¹⁵⁷ *Ibid.*

la véracité. Cependant, le cas d'*Assassin's Creed Unity* nous a montré qu'il existe une injonction à la fidélité aux faits historiques liée au droit du public de savoir, et d'avoir un droit de regard sur la vérité, au moins en partie¹⁵⁸. Cependant, la vulgarisation scientifique dans les jeux vidéo représente une approche particulière du discours historique, puisqu'elle est faite de réappropriation du discours scientifique, et en l'occurrence historique, par des formes de représentation nouvelles, avec une certaine abolition de la distance qui est permise grâce à son caractère ludique. Dans les jeux vidéo historiques, le savoir se construit à coup d'implications et non nécessairement d'explications, ce que Baudouin Jurdant résume par la « conquête des signifiants scientifiques par le signifié idéologique »¹⁵⁹.

III.C.2 - La vulgarisation historique révélatrice d'un déséquilibre de légitimité

La vulgarisation scientifique n'a pas été inventée par l'industrie vidéoludique, et l'on peut constater qu'il existe un déséquilibre de légitimité entre le traitement historique dans les jeux vidéo et dans des médias considérés comme étant plus traditionnels. En effet, avant les jeux vidéo historiques sont apparus tour à tour les romans historiques, puis les films historiques, mais les jeux vidéo du même genre n'ont pas encore atteint la même légitimité culturelle. Par exemple, l'étude des rapports entre les livres et les jeux vidéo est généralement incluse dans d'autres études intermédiatiques plus larges qui mêlent différentes approches, ce qui s'explique par une difficulté d'analyse de ces deux médias spécifiquement, liée au déséquilibre de légitimité entre ceux-ci¹⁶⁰. Il est possible d'observer l'existence d'une réticence vis-à-vis de l'industrie vidéoludique de la part d'une certaine culture lettrée, qui porte un regard sur elle la cantonnant au rôle de loisir de masse. Cette même réticence avait déjà été formulée à l'égard de la bande-dessinée dans les années 1980-1990, alors même que le genre tendait à se développer. Il en va de même pour le rapport entre la perception des jeux vidéo historiques et celle des films historiques, qui s'explique par des procédés que l'on peut considérer comme similaires : tout comme les films traitant de l'histoire, il n'est pas rare que le jeu vidéo historique traite « d'une idéologie et de représentations du passé qui reflètent l'imaginaire collectif ou le roman national cher à des pays comme les États-Unis, où se situe l'un des marchés les plus développés »¹⁶¹. En d'autres termes et comme nous l'avons vu précédemment¹⁶², l'histoire dans le jeu vidéo constitue une sorte de toile de fond exploitée et

¹⁵⁸ *Ibid.*

¹⁵⁹ *Ibid.*

¹⁶⁰ Barnabé, Fanny et Dozo, Björn-Olav, « Livre et jeu vidéo », *Mémoires du livre*, 2014, vol. 5, n° 2, p. 1

¹⁶¹ Rabino, Thomas, « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat*, 2013, vol. 177, n° 5, p. 110.

¹⁶² cf. partie III.C.1

utilisée par l'industrie vidéoludique comme un argument commercial destiné au grand public, et cette forme de représentation entraîne généralement une vulgarisation historique que l'on peut retrouver dans un certain nombre de films du même genre. Dans les deux médias, nous pouvons apporter la nuance que certaines productions indépendantes se veulent plus fidèles à la réalité des faits historiques, mais ces productions ont moins de visibilité que celles plus populaires qui vulgarisent l'information, en partie en raison des attentes du public. Il y a maintenant plusieurs décennies, les films historiques étaient analysés méthodiquement car la popularité croissante du genre des films historiques interpellait les historien·ne·s en raison du danger que les anachronismes et les erreurs historiques pouvait représenter, scénarisés et diffusés sur grand écran¹⁶³. Ces dangers étaient susceptibles de déstabiliser le récit historique validé par les historien·ne·s en induisant notamment l'apprentissage de plusieurs éléments erronés par un public novice. Malgré la persistance du débat concernant la place et la qualité des films historiques dans la société ou plus spécifiquement sur leur introduction dans les salles de classe, l'industrie du cinéma tend tout de même vers plus de légitimité culturelle que le jeu vidéo, média encore plus contemporain qui inquiète par son réalisme : en effet, de nombreuses études mettent en garde contre les dangers des productions vidéoludiques qui tracent une frontière floue entre fiction et histoire, rendant la fiction réaliste au point de la confondre avec la vérité, mais également sur le caractère addictif ou violent des jeux vidéos, qui s'ajoute aux difficultés rencontrées par le média pour être réellement considéré comme un objet culturel. Cependant, une considération diamétralement opposée des jeux vidéo historiques se développe et considère que l'histoire a parfois besoin de la fiction et de la simulation numérique pour explorer de nouvelles questions historiques¹⁶⁴. Cette conception encourageant l'acceptation de l'existence de récits historiques vidéoludiques fictionnels met l'accent sur la nécessité d'éduquer les joueur·euse·s à adopter une posture critique et à s'interroger sur le sens de l'histoire représentée par les productions vidéoludiques, peu importe leur rigueur historique. De la même manière que les romans et les films historiques, les jeux vidéo appartenant au genre présentent des failles inhérentes aux productions historiques, comme les anachronismes, les erreurs historiques, les omissions ou encore les raccourcis pour servir la fiction. Nous pouvons donc considérer que l'apprentissage de l'histoire ne résulte pas exclusivement du *medium* utilisé, que l'enjeu de l'appréhension des productions fictionnelles est l'éducation aux médias et en ce qui concerne les jeux vidéo, il

¹⁶³ Boutonnet, Vincent et Lefrançois, David « Négocier le sens entre histoire et fiction » *op. cit.*

¹⁶⁴ *Ibid.*

s'agit d'inciter les joueur·euse·s à faire la distinction entre l'interprétation de l'historien et la fiction¹⁶⁵.

III.C.3 - L'utilisation pédagogique des jeux vidéo historiques ou le témoignage d'une légitimité de son statut culturel

La vulgarisation historique proposée par les jeux vidéo peut nous permettre de nous questionner sur la légitimité ou non de les utiliser à des fins pédagogiques. Il faut préciser que le débat d'opinions que nous avons précédemment analysé concerne principalement les chercheur·euse·s en universités, et les historien·ne·s qui portent de l'intérêt aux enjeux de l'industrie vidéoludique. Nous pouvons donc nous interroger : quelle est l'opinion des joueur·euse·s, et quel est leur apprentissage de l'histoire à travers les jeux vidéo ? Cette interrogation est intéressante au regard non seulement de l'apprentissage de l'histoire, mais aussi de l'incidence des représentations vidéoludiques historiques sur la formation identitaire, d'un point de vue individuel ou collectif. Si l'on s'intéresse de nouveau à l'univers de la licence *Assassin's Creed*¹⁶⁶, on peut a priori établir qu'il pourrait être utile pour apprendre certains faits historiques, mais de manière plus ou moins équivalente selon les différentes recherches de contenus. Sa représentation du passé s'appuie en partie sur une recherche documentaire et le travail d'historien·ne·s, mais elle prend aussi des libertés pour conserver l'aspect ludique. Les scénaristes exploitent les flous de l'historiographie afin d'y insérer le conflit entre les assassins et les templiers auquel l'avatar du joueur participe et ainsi créer une illusion de véridicité¹⁶⁷. C'est une représentation idéalisée d'un passé conforme, d'une part, aux attentes des joueur·euse·s et, d'autre part, aux besoins en termes de jouabilité. L'impact potentiel de ces représentations sur les connaissances des joueur·euse·s est aujourd'hui très limité, qu'il soit positif ou négatif, ce qui permet d'envisager une intégration critique du jeu vidéo dans une perspective éducative afin d'analyser le comment et le pourquoi des choix de représentation historique au sein des jeux vidéo et ainsi, d'en faire un authentique outil didactique. Cette intégration est encouragée par l'inscription par le gouvernement en 2015 d'un nouveau socle de compétences visant à l'apprentissage de plusieurs langages, comme celui du code, des médias et des arts, qui permettent aux élèves de comprendre les différents modes de production et le rôle de l'image¹⁶⁸. Certain·e·s professeur·e·s ont pris la

¹⁶⁵ *Ibid.*

¹⁶⁶ cf. partie III.B.1

¹⁶⁷ Boutonnet, Vincent et Lefrançois, David « Négocier le sens entre histoire et fiction » *op. cit.*

¹⁶⁸ Brou, William, « Du salon à la salle de classe : Apprendre la Première Guerre mondiale avec Battlefield 1 », *Essais*, 15 octobre 2019, n° 15, p. 77-90.

reconnaissance gouvernementale de ces disciplines liées aux nouveaux médias comme une invitation à utiliser les jeux vidéo dans l'enseignement, en particulier en ce qui concerne l'apprentissage de l'histoire, même si cette dernière est sujette à des controverses en raison de la concurrence que les oeuvres vidéoludiques peuvent représenter pour le discours historien. Concernant le jeu *Battlefield 1*¹⁶⁹ (Electronic Arts), un très célèbre FPS¹⁷⁰ à la première personne, le professeur William Brou considère qu'il est de son devoir d'enseignant de traiter de l'oeuvre vidéoludique, car ses élèves en entendront nécessairement parler du fait de son importante popularité : « si mes jeunes élèves de Troisième n'ont théoriquement pas le droit de jouer à ce jeu (PEGI 18), force est de constater que nombre d'entre eux le connaissent. Ainsi, il est de notre devoir d'enseignant et d'historien de prendre en main cet objet et d'apprendre à nos élèves à l'analyser comme n'importe quel autre document historique »¹⁷¹. Le professeur en histoire-géographie a mis en place avec ses élèves un dispositif d'analyse de certaines critiques du jeu réalisés par ces derniers, et dans un second temps d'exploration des enjeux culturels relatifs au jeu d'Electronic Arts. Le premier temps pousse les élèves à s'interroger sur l'expérience de guerre transmise par le jeu à travers le visionnage de plusieurs extraits, ce qui place les élèves dans une posture d'observateur·ice·s. Dans un second temps, il s'agit d'avoir un autre retour de l'expérience de guerre à travers un corpus documentaire. Cette seconde étape place cette fois les élèves dans la posture d'historien·ne·s qui doivent vérifier les informations. Le troisième temps est celui de la comparaison entre les informations transmises dans le jeu et celles des documents d'archives, et les élèves doivent créer des liens entre les différentes informations, ce qui leur permet de s'apercevoir que les images du jeu qu'ils·elles ont sous les yeux sont des constructions créées à partir de ces mêmes documents d'archives. Cependant, le fait de présenter à une classe composée d'adolescent·e·s de jeux vidéo de tir comme *Battlefield 1* pose la question légitime de l'apprentissage de l'histoire à travers la violence, omniprésente dans le jeu¹⁷².

¹⁶⁹ cf. partie I.B.3

¹⁷⁰ voir lexique

¹⁷¹ *Ibid.*

¹⁷² voir annexe n°19



Captures d'écran du trailer de Battlefield 1, qui illustrent bien la violence caractéristique des champs de bataille du jeu.

En effet, ce jeu est classé PEGI 18, c'est-à-dire que sa vente est déconseillée aux enfants de moins de 18 ans. Dans l'imaginaire collectif, l'industrie vidéoludique est souvent jugée responsable d'actes de violence comme les tueries aux États-Unis. Pour pallier le caractère violent pouvant représenter un obstacle à l'apprentissage de l'histoire dans les jeux vidéo, l'éditeur Ubisoft a lancé les *Discovery Tour*, une série composée de jeux spécifiques dans laquelle les joueur·euse·s sont considéré·e·s comme des « visiteur·euse·s » qui peuvent parcourir librement les reconstitutions historiques de la Grèce antique, l'Égypte ancienne et l'ère viking afin d'en apprendre davantage sur l'histoire et la vie quotidienne dans ces régions et à ces époques¹⁷³. Dans cette série qui reprend les univers graphiques et les cartes de jeu des différents jeux *Assassin's Creed*, le *gameplay* a volontairement été placé au second plan, et toute action violente a été supprimée afin de donner l'absolue priorité à la découverte historique. Cette volonté peut notamment s'observer à travers les différences entre les jaquettes des jeux originaux de la série et celles de leurs adaptations au format des *Discovery Tour*¹⁷⁴.



À gauche, la jaquette du jeu Assassin's Creed Unity, sorti en 2020 et dont l'action se situe durant l'ère Viking. Et à droite, celle du Discovery Tour sur la même période historique.

¹⁷³ <https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/assassins-creed/discovery-tour>, consulté le 14 septembre 2022

¹⁷⁴ voir annexe n°20

La comparaison que nous pouvons effectuer entre les deux images ci-dessus témoigne de cette volonté de placer la découverte au premier plan. Sur la jaquette du jeu *Assassin's Creed Valhalla*, les personnages apparaissent armés, menaçants, et arrivent de la mer comme étant prêts à conquérir un nouvel endroit. Alors que sur la jaquette du *Discovery Tour*, ce sont les paysages qui sont mis en avant au sein d'une forme de demi-cercle évoquant un instrument de mesure, et les personnages présents ne sont pas armés et semblent en pleine contemplation de ces éléments. Les deux jaquettes s'inspirent de la même période historique, mais celle du *Discovery Tour* met en avant le caractère didactique afin de donner envie de découvrir alors que celle du jeu *Assassin's Creed Valhalla* met en avant la menace et le *gameplay* pour donner envie de jouer. La présentation des *Discovery Tour* comme étant des visites dans le passé et non un jeu montre une volonté de s'étendre à destination d'un public plus large, regroupant joueur·euse·s comme non-joueur·euse·s.

Conclusion

Ce développement nous a donc permis d'étudier les enjeux qui sous-tendent la représentation des événements du passé dans les œuvres vidéoludiques à travers l'étude de leur genèse, développement et diversification, des spécificités propres au nouveau média qu'est le jeu vidéo et à travers l'analyse de l'évolution de son statut culturel.

La réflexion menée tout au long de ce mémoire confirme tout d'abord notre première hypothèse selon laquelle le contexte socio-historique d'apparition puis du développement des sous-genres appartenant au genre des jeux vidéo historiques leur a permis d'accroître leur importance dans la sphère culturelle. En effet, l'apparition tour à tour de jeux de tir (*FPS*¹⁷⁵), de jeux de stratégie, de jeux d'action-aventure ou encore de sous-genres indépendants prenant pour ancrage l'histoire a permis d'un point de vue mercantile d'élargir le spectre des joueur·euse·s ciblé·e·s par ces produits, en s'adressant d'une part à un public d'âges variés, et d'autre part en se développant sur davantage de supports vidéoludiques. L'on envisage ici le genre des jeux vidéo historiques au prisme de leur potentielle dimension *marketing* puisque l'histoire est jusqu'au début des années 2000 majoritairement utilisée comme un argument commercial, une toile de fond ayant pour objectif de servir l'expérience ludique des joueur·euse·s. C'est ensuite qu'avec l'amélioration des capacités techniques en termes de graphismes, l'histoire dans les jeux vidéo a de plus en plus tendu vers une certaine fidélité aux faits historiques, qui a progressivement entraîné une perception de la représentation du passé comme un gage de sérieux.

C'est cette nouvelle perception des jeux vidéo, qui s'éloigne de celle d'un dessin animé ou d'un divertissement pour les enfants pourtant majoritaire à leur apparition, qui nous amène à nous interroger sur le contexte socio-historique de création des œuvres vidéoludiques lorsque ces dernières traitent de l'histoire, et sur l'impact de ce contexte et de la volonté des développeurs quant aux périodes historiques choisies ainsi que la manière dont elles sont représentées. C'est dans un premier temps ce que montre la prédominance de jeux vidéo représentant la période contemporaine, qui s'étend du début du XIX^{ème} siècle à aujourd'hui, et plus particulièrement les grandes guerres qui ont ponctué et structuré cette période. Ce phénomène s'explique par les caractéristiques de la guerre, qui la rendent plus simple et intéressante à *ludiciser*, c'est-à-dire à transformer en une expérience divertissante pour les

¹⁷⁵ voir lexique

joueur·euse·s que d'autres périodes¹⁷⁶. C'est même ce que l'on a vu avec la comparaison entre les différentes guerres de la période contemporaine, qui révèle une très grande infériorité de représentation de la Première Guerre mondiale par rapport aux autres conflits proches en termes de dates, qui s'explique notamment par les difficultés liées à la représentation d'une guerre dite « de position » où chaque avancée prenait beaucoup de temps, et qui est liée à un devoir de mémoire collectif de l'horreur des tranchées pour les soldats de toutes nationalités. La prédilection de certains thèmes plutôt que d'autres s'observe également à plus grande échelle, car l'on peut observer une surreprésentation des sociétés occidentales dans les oeuvres vidéoludiques, ou du moins une vision occidentalocentrée du fonctionnement des sociétés qui s'explique par l'origine géographique de grands studios de jeux vidéo, ce qui nous a également permis de démontrer l'influence du contexte socio-historique sur les jeux vidéo traitant de l'histoire

Notre développement nous a également amené à constater le développement d'un intérêt institutionnel de plus en plus important à l'égard de l'industrie vidéoludique. Si l'introduction de l'histoire dans les jeux vidéo ne peut pas être considérée comme étant le seul facteur de ce nouvel engouement pour le secteur, elle a néanmoins permis d'éveiller un intérêt universitaire concernant le traitement des faits historiques dans les jeux vidéo comme objet de recherche¹⁷⁷, au même titre que l'analyse de la représentation de l'histoire dans d'autres médias et industries plus classiques. Certaines institutions culturelles, comme les bibliothèques, ont notamment inclus les oeuvres vidéoludiques dans leurs collections, ce qui a contribué à cette considération universitaire. Le jeu vidéo sort donc du seul domaine « du jeu », grâce à son caractère ludique et se voit introduit dans le cadre d'autres productions culturelles traitant de l'histoire, comme au sein d'expositions à travers la proposition d'expérience immersives, dans une logique transmédiatique visant à accompagner et compléter d'autres oeuvres. Un exemple récent que nous pourrions utiliser est celui de la sortie du film *Notre-Dame brûle* relatant l'histoire et les enjeux de l'incendie de la Cathédrale par le réalisateur Jean-Jacques Annaud sorti en 2022, accompagné par un *escape game*¹⁷⁸ en réalité virtuelle proposé par l'éditeur de jeux vidéo *Ubisoft*, visant à offrir au public deux expériences complémentaires du drame, l'une en tant que spectateur·ice·s et l'autre comme ayant un rôle à jouer dans le sauvetage des flammes d'objets chargés d'histoire.

¹⁷⁶ Rabino, Thomas, « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat*, 2013, vol. 177, n° 5, p. 110.

¹⁷⁷ de Miras, José-Louis, « Le jeu vidéo « historique » comme objet de recherche », *Essais*, 2019, n° 15, p. 7-21.

¹⁷⁸ voir lexique

Notre réflexion a également permis de mettre en lumière la double dimension de la représentation du passé dans les jeux vidéo, avec dans un premier temps les éléments et les codes de représentation qui les rapprochent d'autres médias plus classiques. Nous avons ainsi fait le lien entre les jeux vidéo historiques et les romans appartenant au même genre, une comparaison d'autant plus intéressante que l'œuvre vidéoludique se caractérise par son caractère audiovisuel alors que le roman est une oeuvre écrite, qui nécessite un effort des lecteur·ice·s afin de visualiser l'histoire, ainsi qu'une certaine liberté dans la représentation des environnements, des personnages et de l'atmosphère. Les jeux vidéo héritent d'un lien fort avec la notion de romanesque, que l'on peut considérer comme étant ce qui renvoie à l'épaisseur de l'intrigue, et ce lien peut être défini comme la modélisation du réel qui s'est exporté d'un *medium* à un autre¹⁷⁹ dont l'on retrouve des codes de représentation de l'histoire communs, ce qui pose même la question dans les prochaines années de la capacité de certaines œuvres vidéoludiques traitant de l'histoire à s'imposer comme des œuvres permettant de s'imprégner d'une période ou de faits historiques donnés, de la même manière que bon nombre de romans historiques.

Cependant, le jeu vidéo se distingue à travers la singularité de l'expérience historique qu'il propose, que nous avons pu expliquer en analysant les spécificités de ce nouveau média. Le *gameplay*, tout d'abord, se présente à la fois comme le vecteur de cette expérience historique si particulière, mais également comme ce qui limite la fidélité aux faits historiques dans les œuvres vidéoludiques. En effet, le fait que les joueur·euse·s doivent mener des actions qui les engagent physiquement et qui ont de manière presque instantanée des conséquences sur le déroulement du jeu permet d'abolir la distance créée par le virtuel puisque ce phénomène d'interaction implique physiquement le ou la joueur·euse dans le jeu : il ou elle « joue le jeu »¹⁸⁰. Le procédé d'extension corporelle, à travers l'interaction qui repose sur des actions physiques menées par les joueur·euse·s notamment grâce à la manette ou la souris, et les émotions qui en résultent reposent sur le principe de suspension d'incrédulité, qui permet de leur faire oublier temporairement que ce qu'ils ou elles voient à l'écran est distinct de la réalité qu'ils ou elles perçoivent, et ainsi de rentrer véritablement dans le jeu. Le jeu vidéo permet donc aux joueur·euse·s de jouer l'histoire, et il opère une forme de *ludicisation*¹⁸¹ du récit historique c'est-à-dire qu'il transforme une période ou des événements historiques donnés en jeu. C'est également ce qui permet aux jeux vidéo de proposer une expérience

¹⁷⁹ Hautbout, Isabelle et Wit, Sébastien (dir.) *Jeu vidéo et romanesque op. cit.*

¹⁸⁰ Marion, Philippe, « Narratologie médiatique et médiagenie des récits », *Recherches en Communication*, 1 mars 1997, vol. 7.

¹⁸¹ de Miras, José-Louis « Le jeu vidéo « historique » comme objet de recherche » *op. cit.*

historique si singulière, car la dimension ludique peut être mise en avant et utilisée comme un moyen d'intéresser ou bien de faire réfléchir sur l'histoire, même si l'on observe souvent une réelle dichotomie entre les faits historiques et la façon dont les jeux vidéo les ludicisent. Le jeu vidéo historique peut donc être un outil didactique authentique et intéressant destiné à l'apprentissage de certains faits historiques, mais qui nécessite de s'interroger sur la façon dont ils ont été ludicisés au profit de l'expérience des joueur·euse·s. Un second enjeu que nous avons pu voir apparaître est celui de l'équilibre entre les dimensions ludiques et didactiques du jeu vidéo historique, car la *ludicisation* peut aisément prendre le pas sur la narration historique dans les jeux vidéo, qui est pourtant vectrice d'un questionnement de l'histoire intéressant à travers sa pluralité de perspectives narratives qui peut également représenter un gage de qualité et de profondeur de la représentation du passé. Cependant, la narration historique dans les jeux vidéo comporte ses limites, comme nous l'avons vu avec la possibilité de recommencer et de s'améliorer qui distancie nécessairement les joueur·euse·s d'une implication émotionnelle totale.

Enfin, nous avons tout au long de notre développement interrogé l'évolution du statut des jeux vidéo historiques dans la sphère culturelle et même au-delà, en nous intéressant dans un premier temps à leur apparition et l'évolution de leur considération dans la presse. Il est important de différencier l'analyse de la presse spécialisée de celle de la presse généraliste, puisque l'existence d'une presse dédiée au secteur vidéoludique témoigne d'elle-même de la prise d'importance de l'industrie à l'échelle sociétale. C'est en s'intéressant davantage au traitement des jeux vidéo historiques dans la presse généraliste et à l'émergence de nouvelles formes journalistiques que l'on a pu réellement observer les enjeux d'un traitement médiatique qui tend vers une légitimité de leur statut culturel.

C'est ainsi qu'en 2014, le soulèvement médiatique lié à la polémique¹⁸² autour de la figure révolutionnaire proposée par le jeu *Assassin's Creed Unity* témoigne d'une considération des jeux vidéo historiques comme objets culturels, historiquement davantage cités dans les médias généralistes au prisme de leur dimension économique. Cette polémique a fait émerger une divergence d'opinions entre les concepteurs de jeux vidéo, les historien·ne·s et les politiques, ce qui a permis d'interroger le rapport entre l'existence d'un devoir de fidélité à l'histoire et la liberté de représentation des jeux vidéo historiques. Une question s'est alors posée et a particulièrement attiré notre attention : est-il du devoir des créateur·trice·s de jeux

¹⁸² Martin, Jean-Clément et Turcot, Laurent, *Au coeur de la Révolution: les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015.

vidéo de se poser la question de l'apprentissage de l'histoire à travers les représentations du passé proposées dans leurs oeuvres ?

Cette question nous renvoie au phénomène de vulgarisation scientifique, pratiqué dans le cadre d'un bon nombre de productions culturelles, bien avant l'apparition des oeuvres vidéoludiques : romans et films historiques ont également été sujets aux mêmes critiques que les jeux vidéo, qui concernent essentiellement un traitement romancé de l'histoire au service de l'intrigue et du divertissement. Cette réappropriation historique, analysée selon les spécificités propres aux jeux vidéo, est vectrice d'une vulgarisation scientifique qui diffuse un savoir à coup d'implications plus que d'explications¹⁸³, à travers les interactions et l'abolition de la distance entre les joueur·euse·s et le jeu. C'est également ce qui représente la principale difficulté à l'introduction des jeux vidéo comme supports d'apprentissage de l'histoire : le fait de présenter une période ou un événement historique par le biais d'un jeu vidéo suppose de sensibiliser à l'analyse de la manière dont l'histoire est mise au service du divertissement, et de s'affranchir du *gameplay* pour se concentrer sur la représentation du passé, en mettant la notamment en relation avec d'autres sources documentaires¹⁸⁴.

Ce dernier constat nous amène à nous interroger sur la manière dont l'on peut envisager le futur des jeux vidéo historiques d'un point de vue culturel. Depuis un certain nombre d'années, les romans puis à leur tour les films historiques se sont imposés comme supports nécessaires et naturels d'apprentissage de l'histoire, et les élèves sont régulièrement amené·e·s à lire ou regarder une oeuvre utilisant comme contexte une période historique donnée afin de s'imprégner de l'atmosphère d'une époque, ou de se familiariser avec ses codes esthétiques ou même moraux. Nous pouvons nous demander si le jeu vidéo peut atteindre le même stade de légitimité culturelle et devenir à son tour un vecteur d'apprentissage, en dépit des difficultés de prise de recul et de considération liées d'une part à l'apparition encore récente du jeu vidéo dans les pratiques culturelles¹⁸⁵, et d'autre part aux réticences encore présentes dans l'imaginaire collectif quant à son caractère addictif et à la violence présente dans le *gameplay*¹⁸⁶ de certaines oeuvres vidéoludiques.

¹⁸³ Jurdant, Baudouin, « Vulgarisation scientifique et idéologie », *Communications*, 1969, vol. 14, n° 1, p. 150-161.

¹⁸⁴ Brou, William, « Du salon à la salle de classe : Apprendre la Première Guerre mondiale avec Battlefield 1 », *Essais*, 15 octobre 2019, n° 15, p. 77-90.

¹⁸⁵ Noyer, Jacques et Fichez, Élisabeth, *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Villeneuve-d'Ascq, Université Charles de Gaulle-Lille 3, 2001.

¹⁸⁶ voir lexique

Lexique

Arcade : un jeu vidéo dans une borne d'arcade se présente sous la forme d'un meuble muni d'un monnayeur, d'un écran et d'un dispositif de contrôle.

Bande dessinée interactive : une forme de bande dessinée sur support numérique. Elle peut être diffusée sur CD, DVD, consister en un jeu vidéo ou une bande dessinée en ligne.

Boss : Dans les jeux vidéo, le terme *boss* (issu de l'anglais qui signifie « chef ») désigne un ennemi, plus puissant que les autres, à battre à la fin d'un niveau, d'un donjon, ou dans un autre environnement.

Business plan : Le business plan définit la stratégie financière et commerciale choisie pour mener à bien un projet entrepreneurial.

Customiser : Personnaliser un objet (en l'occurrence un avatar) selon ses propres goûts.

Doom-like : Bien qu'aujourd'hui moins utilisée, l'expression *doom-like* se dit d'un jeu ayant une jouabilité proche du jeu *Doom*, appartenant au genre des *FPS* (cf. définition ci-dessous).

DOS : On appelle généralement *DOS* (*Disk Operating System*) le système d'exploitation PC-DOS, ainsi que la variante MS-DOS vendue par Microsoft pour les compatibles PC.

Escape game : Un escape game est un jeu d'énigmes qui se vit en équipe, généralement dans un lieu clos et thématique. L'objectif est de résoudre une série de casse-têtes dans un temps imparti ou d'accomplir une mission.

FPS : *First Personnal Shooter* (jeux de tir à la première personne). Désigne une catégorie de jeu d'action et de combat dans laquelle le.a joueur.se agit en vision subjective.

Gameplay : Ce terme est utilisé pour qualifier l'expérience de jeu qui résulte de l'articulation entre le *game* (règles du jeu, système de jeu) et le *play* (la façon dont les joueur.se.s s'approprient le jeu, la façon dont ils ou elles jouent).

Gaming : le *gaming* désigne le fait de jouer de manière assidue aux jeux vidéo.

Game design : Le *game design* (la conception de jeux) désigne le processus de création et de mise au point des règles et autres éléments constitutifs d'un jeu.

Game studies : les *game studies* (sciences du jeu) forment un champ de recherche pluridisciplinaire consacré à l'étude des jeux, thème relativement peu étudié par les sciences sociales.

Jeux vidéo d'action-aventure : Un jeu d'action-aventure se focalise sur un *gameplay* qui tend vers un équilibre entre d'une part des éléments d'exploration, d'investigation, de résolution de problèmes et d'autre part, des éléments d'action en temps réel.

Jeux vidéo de stratégie : peuvent aussi être appelés *RTS (Real Time Strategy)*. Dans ces jeux, le.a joueur.se doit établir la meilleure stratégie pour vaincre l'adversaire et ainsi accroître sa domination du territoire.

Média mainstream : le terme *média mainstream* est utilisé pour désigner les divers grands médias de masse qui influencent un grand nombre de personnes et qui reflètent et façonnent les courants de pensée dominants.

Open-world : ce terme est utilisé pour un jeu dont la carte est totalement ouverte, c'est-à-dire non découpée en niveaux. Le.a joueur.se peut se déplacer librement et aucun chemin ne lui sera imposé pour accomplir ses missions, il.elle peut aussi explorer de long en large tout l'espace de jeu. C'est une zone complète de jeu qui est modélisée.

PC : *PC* est l'acronyme de *Personal Computer* (Ordinateur Personnel).

Remake : Un *remake* est une œuvre audiovisuelle adaptant une autre production audiovisuelle précédemment développée.

Serious Games : Un jeu sérieux est une activité qui combine une intention de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement et une dimension ludique.

Shoot'em up : Un *shoot 'em up* est un genre de jeu vidéo dans lequel le.a joueur.se dirige un véhicule ou un.e personnage devant détruire un grand nombre d'ennemis à l'aide de projectiles, au fur et à mesure des niveaux, tout en restant en vie.

Bibliographie

Livres

Breem, Yves et Krywicki, Boris, *Presse Start: 40 ans de magazines de jeux vidéo en France*, Châtillon, Omaké books, 2020.

François, Yann, *Half-life: le FPS libéré création, univers, décryptage*, Toulouse, Third éditions, 2016.

Hautbout, Isabelle et Wit, Sébastien (dir.), *Jeu vidéo et romanesque*, Paris, Classiques Garnier, 2021.

Henriot, Jacques, *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*, Paris, J. Corti, 1989.

La Fayette, Madame de Mesnard, Jean et Lecompte, Jérôme, *La princesse de Clèves*, Paris, Flammarion, 2009, Éd. augmentée et mise à jour en 2009.

Lemaître, Pierre, *Le grand monde: roman*, Paris, Calmann-Lévy, 2022.

Martin, Jean-Clément et Turcot, Laurent, *Au coeur de la Révolution: les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015.

Nikou, Christos, *Imaginaires post-apocalyptiques: comment penser l'après*, Grenoble, UGA éditions, Université Grenoble Alpes, 2021.

Noyer, Jacques et Fichez, Élisabeth, *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Villeneuve-d'Ascq, Université Charles de Gaulle-Lille 3, 2001.

Orwell, George, *La ferme des animaux*, Paris, Champ libre, 1981.

Swink, Steve, *Game feel: a game designer's guide to virtual sensation*, Amsterdam ; Boston, Morgan Kaufmann Publishers/Elsevier, 2009.

Trémel, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia: les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France, 2001, 1re éd.

Articles

Annart, Julien, « Courte histoire culturelle et industrielle des jeux vidéo »:, *La Revue Nouvelle*, 1 janvier 2020, N° 1, no 1, p. 56-69.

Barnabé, Fanny et Dozo, Björn-Olav, « Livre et jeu vidéo », *Mémoires du livre*, 2014, vol. 5, no 2

Berry, Vincent, « Du loisir à la culture, que reste-t-il de ludique dans le jeu vidéo ? », *Nectart*, 2019, no 8, p. 30 à 37.

Boutonnet, Vincent, « Analyse (didactique) d'un jeu vidéo historique : démocratie et éducation à la citoyenneté dans Civilization VI », *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale*, 10 juillet 2019, vol. 9.

Boutonnet, Vincent et Lefrançois, David, « Négocier le sens entre histoire et fiction : analyse transversale de la série Assassin's Creed », *Essais*, 15 octobre 2019, no 15, p. 25-41.

Brou, William, « Du salon à la salle de classe : Apprendre la Première Guerre mondiale avec Battlefield 1 », *Essais*, 15 octobre 2019, no 15, p. 77-90.

De Miras, José-Louis, « Le jeu vidéo « historique » comme objet de recherche », *Essais*, 2019, no 15, p. 7-21.

Dupont, Bruno, « La quête, l'inventaire et la carte: Économie du jeu d'aventure dans le roman gamer », *Romanesques Revue du Cercl / Roman & Romanesque*, Hors-série, 2021 2021, *Jeu vidéo et romanescque*, p. 209-228

Joly-Lavoie, Alexandre, « Assassin's Creed : synthèse des écrits et implications pour l'enseignement de l'histoire », *McGill Journal of Education*, 10 avril 2018, vol. 52, no 2, p. 455-469.

Jurdant, Baudouin, « Vulgarisation scientifique et idéologie », *Communications*, 1969, vol. 14, no 1, p. 150-161.

Maillard, Antoine, « Représenter et transmettre la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo: Retranscrire un conflit à la mémoire encore vive et diverse dans Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre et Verdun 1914-1918 », *Essais*, 15 octobre 2019, no 15, p. 93-106.

Maillard, Antoine, « La Première Guerre mondiale et les jeux vidéo », *Conserveries mémorielles*, 2018, no 23.

Marion, Philippe, « Narratologie médiatique et médiagenie des récits », *Recherches en Communication*, 1 mars 1997, vol. 7.

Marti, Marc, « L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique ? : Le cas de la guerre d'Espagne (1936-1939) et de sa ludicisation », *Sciences du jeu*, 28 mai 2018, no 9.

Meunier, Sarah, « Les recherches sur le jeu vidéo en France. Émergence et enjeux », *Revue d'anthropologie des connaissances*, 2017, vol. 11, 3, no 3, p. 379-396.

Négrier, Emmanuel et Bonet, Lluís, « La participation culturelle est-elle une innovation sociale ? », *Nectart*, vol. 8, p. 96.

Perron, Bernard, « L'attitude ludique de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, 1 octobre 2013, no 1.

Rabino, Thomas, « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat*, 2013, vol. 177, no 5, p. 110.

Rueff, Julien, « Où en sont les "game studies" ? », *Réseaux*, 2008, vol. 151, no 5, p. 139-166.

Rufat, Samuel et Tre Minassian, Hovig (dir.), « Les jeux vidéo comme objet de recherche », Paris, *Questions théoriques*, 2011.

Zabban, Vinciane, « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, 2012, vol. 173-174, no 3-4, p. 137-176.

Zerbib, Olivier, « De Wolfenstein à Half-life : les canons du jeu de combats: Éléments pour une analyse des formes de création et de réception des jeux vidéo », *Protée*, 16 juillet 2003, vol. 30, no 1, p. 29-37.

Articles de presse

Audureau, William, « Assassin's Creed Unity est un jeu vidéo grand public, pas une leçon d'histoire », *Le Monde*, le 12 novembre 2014. URL : https://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2016/12/20/assassin-s-creed-unity-est-un-jeu-video-o-grand-public-pas-une-lecon-d-histoire_4523111_1616924.html

Biard, Michel, « Assassin's Creed Unity: des erreurs historiques sur la Révolution ? Mélenchon n'a pas tort », *l'Obs*, le 14 novembre 2014. URL : <https://leplus.nouvelobs.com/contribution/1278576-assasin-s-creed-unity-des-erreurs-historiques-sur-la-revolution-melenchon-n-a-pas-tort.html>

Martin, Jean-Clément, « L'assassin volant et les leçons de l'Histoire », le 14 novembre 2014.
URL:<https://blogs.mediapart.fr/jean-clement-martin/blog/141114/l-assassin-volant-et-les-lecons-de-l-histoire>

Bilefsky, Dan, « Video Game Meets History, and France Rebels Again », le 20 novembre 2014. URL :
<https://www.nytimes.com/2014/11/21/world/europe/assassins-creed-unity-french-revolution-1eft.html>

Ludographie

Adventure (Atari, 1979)

Ages of Empires (série de jeux vidéo de stratégie par Microsoft Games Studios)

Assassin's Creed (saga de jeux vidéo d'action-aventure par Ubisoft)

Assassin's Creed Odyssey (Ubisoft, 2017)

Assassin's Creed Origins (Ubisoft, 2018)

Assassin's Creed Unity (Ubisoft, 2014)

Assassin's Creed Valhalla (Ubisoft, 2020)

Battlefield 1 (Electronic Arts, 2016)

Call of Duty (saga par Activision)

Castle Wolfenstein (Muse Software, 1981)

Civilization VI (Firaxis Games, 2016)

Discovery Tour (saga dérivée des jeux *Assassin's Creed* par Ubisoft)

Donkey Kong (Nintendo, 1981)

Doom (id Software, 1993)

Half Life (Valve Corporation, 1998)

Half Life 2 (Valve Corporation, 2004)

Les Lapins Crétins à Versailles

Pacman (Namco, 1980)

Path Out (Causa Creations, 2017)

Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande guerre (Ubisoft Montpellier, 2014)

Space Invaders (Taito, 1978)

Verdun (M2H et Blackmill Games, 2013)

Wolfenstein 3D (id Software, 1992)

World of Tanks (Wargaming, 2010)

World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004)

1942 (Capcom, 1984)

Mémoire de Master 2

Mention : Information et communication

Spécialité : Communication Management et culture

Option : Magistère, management, cultures et stratégies de communication

L'Histoire comme terrain de jeu L'expérience et la représentation du passé dans les jeux vidéo historiques ANNEXES

Responsable de la mention information et communication
Professeure Karine Berthelot-Guiet

Tuteur universitaire : Pauline Escande-Gauquié

Nom, prénom : SARRIAUD Emma

Promotion : 2021-2022

Soutenu le : 22/11/2022

Mention du mémoire : Très bien

ANNEXES GLOSSAIRE

Annexe n°1

BE CAREFUL, MATE, BECAUSE EVERY ROOM IN THE CASTLE IS GUARDED. THE REGULAR GUARDS CAN'T LEAVE THEIR POSTS WITHOUT ORDERS, BUT WATCH OUT FOR THE SS STORMTROOPERS. THEY'RE THE ONES IN THE BULLETPROOF VESTS AND THEY'RE LIKE BLOODY HOUNDS. ONCE THEY'VE PICKED UP YOUR TRAIL THEY WON'T STOP CHASING YOU UNTIL YOU KILL THEM AND YOU ALMOST NEED A GRENADE TO DO THAT.



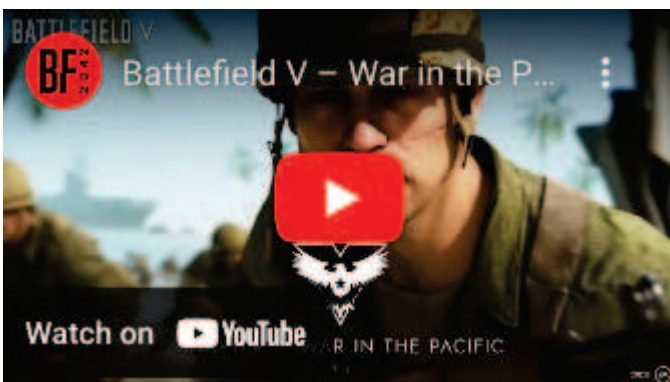
Les deux images sont des captures d'écran de gameplay du premier *Castle Wolfenstein*, sorti en 1981.

Annexe n°2



Les deux images sont des captures d'écran de gameplay de *Wolfenstein 3D*, sorti en 1992. L'image de droite est issue de la fin du jeu, alors que les joueur-euse-s doivent tuer Hitler pour terminer le jeu

Annexe n°3



[Lien vers la vidéo](#)



[Lien vers la vidéo](#)

À gauche, une vidéo *trailer* de la Bataille du Pacifique dans *Battlefield V*. À droite, une vidéo de *gameplay* de *Call of Duty WWII*. Les deux vidéos témoignent d'une représentation sensationnaliste de la guerre au sein des jeux.

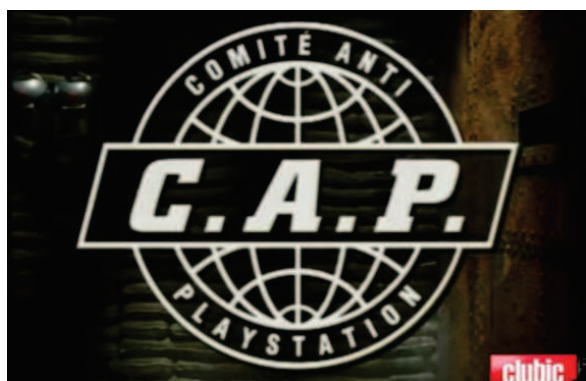
Annexe n°4

Série de publicités pour le lancement de Playstation en France, datant de 1995.



Ces publicités ont été tournées dans le cadre du lancement de la Playstation en France en 1995, dans un contexte de méfiance des concurrents directs de Sony, à savoir Nintendo et Sega, qui voyaient d'un mauvais œil l'arrivée de la console sur le marché.

Le ton employé tout au long de la campagne est provocateur et ironique, le présentateur est en quelque sorte un lanceur d'alertes qui met en garde contre les dangers et les dérives possibles liées à l'apparition de la Playstation, entourés de scientifiques qui rappellent la figure du savant fou. Ils forment le C.A.P, le Comité Anti Playstation.



Cette campagne met en scène des personnes adultes, et l'utilisation d'un ton ironique et de l'humour sarcastique laisse penser qu'elle s'adresse à un public adulte, ou du moins assez âgé pour en comprendre la subtilité.

De la même manière, les personnes présentées comme étant des potentielles victimes de la console sont des personnes adultes (cf.image ci-dessous), ce qui montre une volonté de la part de Sony de se distinguer de ses concurrents à travers leur cible.

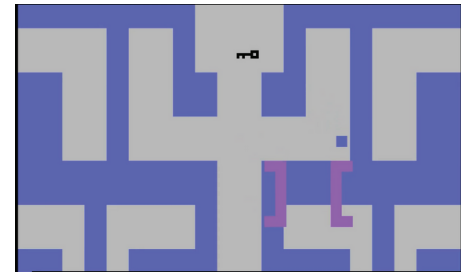
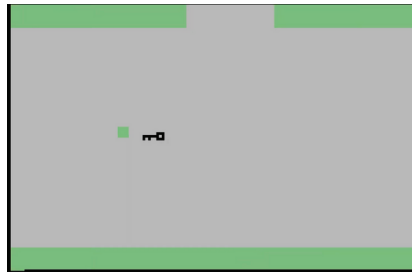
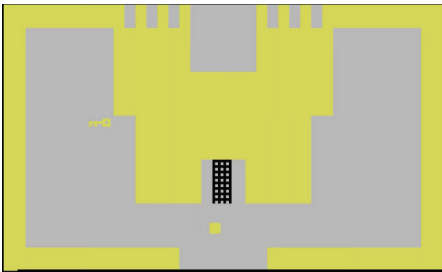


Annexe n°5



Exemples de *gameplay* issus du jeu de stratégie historique *Civilization VI*, sorti en 2016, qui est le plus récent de la série.

Annexe n°6



Captures d'écran du *gameplay* du jeu *Adventure*, sorti en 1979. Les joueur·euse·s incarnent le carré visible sur les trois images en jaune, vert puis bleu selon la couleur des murs..

Annexe n°7

Civilisation	<i>Civilization</i>	<i>Civilization II</i>	<i>Civilization III</i>	<i>Civilization III: The World</i>	<i>Civilization III: Labyrinth</i>	<i>Civilization IV</i>	<i>Civilization IV: Barbarians</i>	<i>Civilization IV: Beyond the Sword</i>	<i>Civilization Revolution</i>	<i>Civilization V</i>	<i>Civilization V: Gods and Kings</i>	<i>Civilization V: Rise and Fall</i>	<i>Civilization VI</i>	<i>Civilization VI: Rise and Fall</i>	<i>Civilization VI: Gathering Storm</i>
Allemagne	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Angleterre	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Artique	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Chine	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Égypte	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
États-Unis	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
France	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Grèce	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Inde	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Rome	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Russie	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui

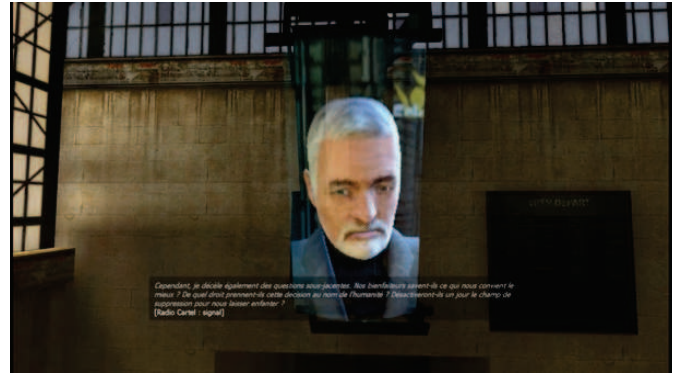
Tableau qui regroupe les civilisations représentées dans tous les jeux de la série des *Civilization*. L'on constate une prédominance des sociétés occidentales, qui sont en supériorité numérique par rapport aux autres.

Annexe n°8



Scène du jeu *Half Life 2* où l'on voit une aire de jeu abandonnée, en plus de cris d'enfants lointains en fond sonore.

Annexe n°9

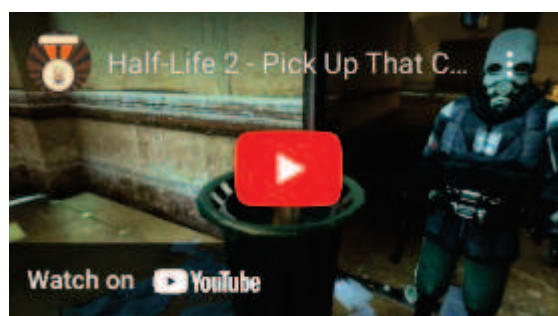


Discours de propagande du dirigeant Wallace Breen dans *Half Life 2*, où son visage s'affiche sur des écrans géants disposés un peu partout dans la ville. Son discours est utilisé comme un fond sonore très présent tout au long du jeu.



À gauche, des affiches de propagande qui représentent le pouvoir en place. À droite, l'immense Citadelle dont l'on ne voit jamais le pied ni le sommet, symbole d'un pouvoir incommensurable

Annexe n°10



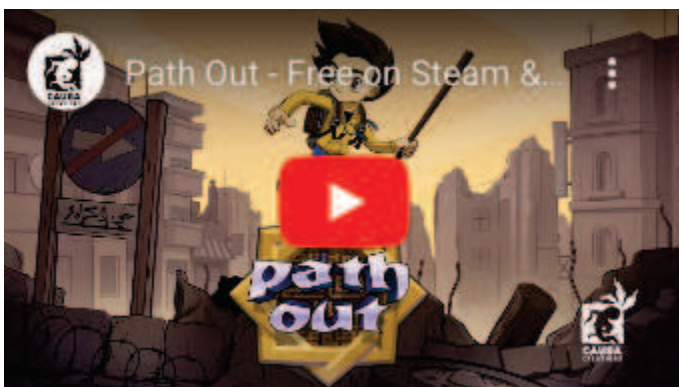
[Lien vers la vidéo](#)

Annexe n°11



[Lien vers la vidéo de gameplay de World of Tanks](#)

Annexe n°12



[Lien vers la vidéo](#)

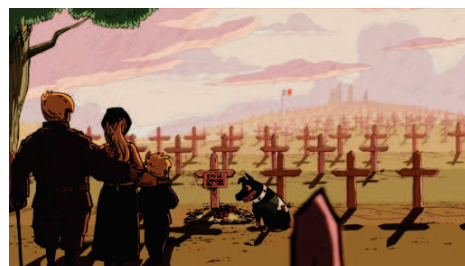
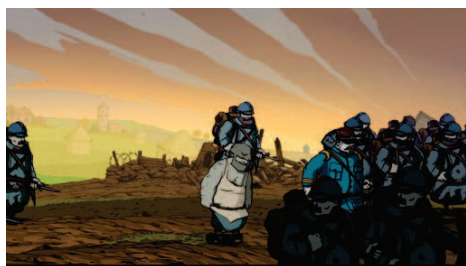
À gauche, le lien vers la vidéo du *trailer* de lancement du jeu Path Out. À droite, une capture d'écran de *gameplay* où l'on voit d'une part les graphismes rétro du jeu et l'avatar de Karam que les joueur·euse·s incarnent, et en haut à gauche les vidéos insérées du véritable Karam qui commente l'action.

Annexe n°13



Captures d'écran de l'événement *Christmas Truce* du jeu Verdun qui se déroule chaque année à la période de Noël

Annexe n°14



[Lien vers la vidéo](#)

Captures d'écran issues de la cinématique de fin du jeu *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*, qui met en scène la mort tragique d'Emile, l'un des personnages principaux.

Annexe n°15



Captures d'écran des dernières paroles d'Arno tirées de la cinématique de fin du jeu *Assassin's Creed Unity*.

Annexe n°16



Représentation et chute de Maximilien Robespierre dans *Assassin's Creed Unity*

Annexe n°17



À gauche, présence d'un anachronisme avec le drapeau tricolore accroché sur le mur de droite. À droite, reconstitution de la Bastille dans le jeu *Assassin's Creed Unity*, pourtant quelques années après sa date de destruction historique.

Annexe n°18

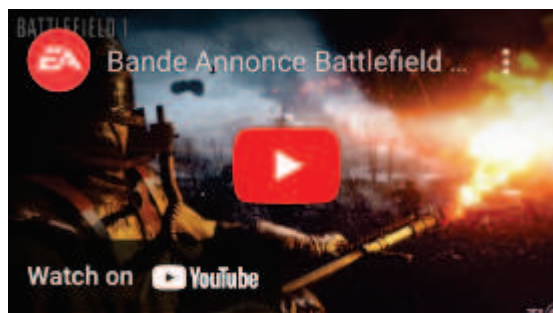
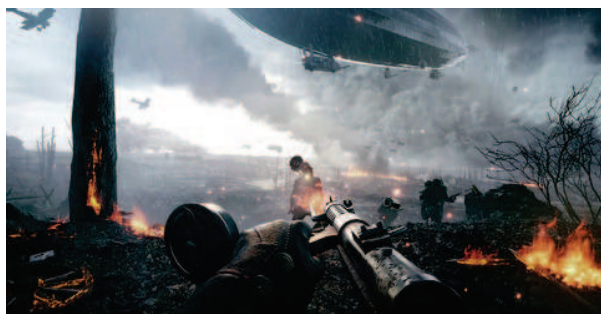


[Lien vers l'article](#)



À gauche, un exemple d'article publié en 2019 à propos du jeu *Assassin's Creed Unity* à la suite de l'incendie de Notre-Dame. À droite, la reconstitution de la Cathédrale dans le jeu.

Annexe n°19



[Lien vers la vidéo](#)

À gauche, une capture d'écran du *gameplay* de *Battlefield 1* du point de vue des joueur·euse·s. À droite, le lien vers la bande annonce officielle du jeu.

Annexe n°20



Comparaison entre la jaquette du jeu *Assassin's Creed Origins* dont l'action se situe en Egypte ancienne, et la jaquette du *Discovery Tour* sur la même période.



Comparaison entre la jaquette du jeu *Assassin's Creed Odyssey* dont l'action se situe en Grèce antique, et la jaquette du *Discovery Tour* sur la même période.



Enfin, comparaison entre la jaquette du jeu *Assassin's Creed Valhalla* dont l'action se situe à l'ère Viking, et la jaquette du *Discovery Tour* sur la même période. Les trois jaquettes, et encore plus particulièrement cette dernière, montrent une volonté claire d'annihiler le caractère violent ou menaçant des personnages et des environnements présentés sur les jaquettes, en mettant en avant la dimension didactique et l'argument de la découverte.