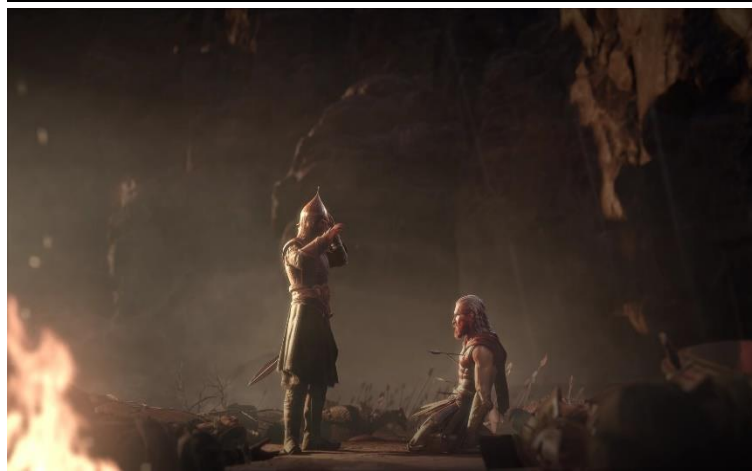


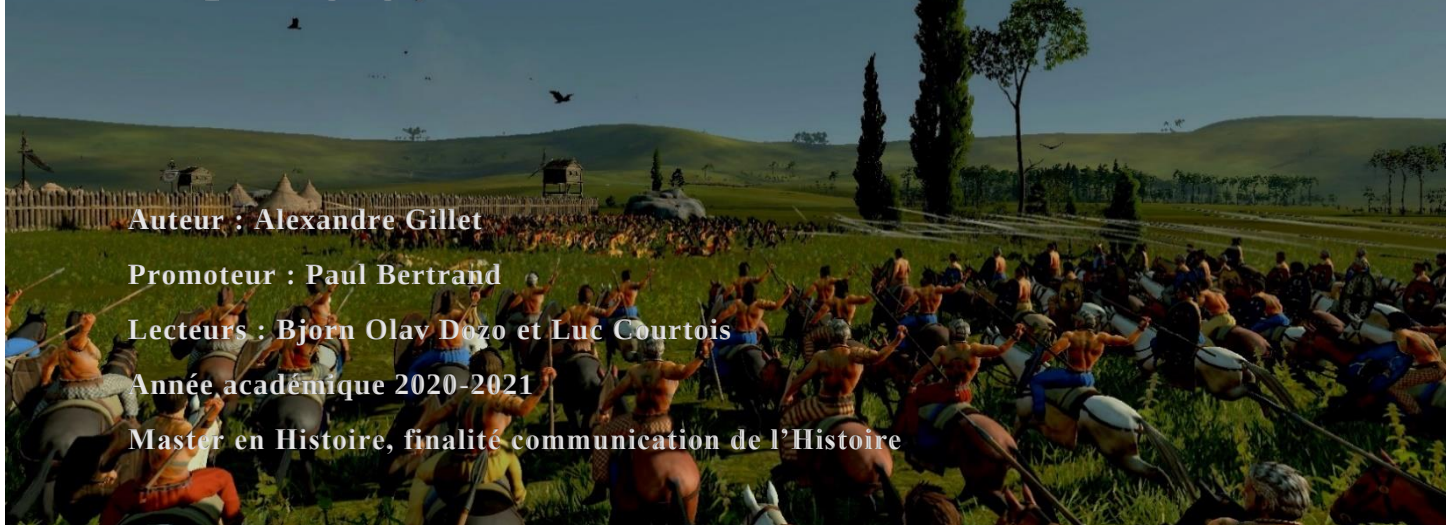


Faculté de philosophie, arts et lettres



L'Histoire dans les jeux vidéo

Les possibilités offertes par les jeux vidéo à
caractère historique à l'égard de la recherche, la
pédagogie et la communication de l'Histoire



Auteur : Alexandre Gillet

Promoteur : Paul Bertrand

Lecteurs : Bjorn Olav Dozo et Luc Courtois

Année académique 2020-2021

Master en Histoire, finalité communication de l'Histoire

Crédits illustrations couverture

Kingdom Come : deliverance [Warhorse Studios, 2018]

Assassin's creed : Origins [Ubisoft Montreal, 2017]

Assassin's creed Odyssey [Ubisoft, 2018]

Total War : Rome 2 [Creative Assembly & Sega, 2013]

ANNÉE ACADÉMIQUE : 2020-2021

SESSION : Septembre 2021

NOM : Gillet

PRÉNOM : Alexandre

TITRE DU MÉMOIRE : L'Histoire dans les jeux vidéo : les possibilités offertes par les jeux vidéo à caractère historique à l'égard de la recherche, la pédagogie et la communication de l'Histoire.

PROMOTEUR : Monsieur Paul Bertrand

Résumé du mémoire en 12 lignes :

Le présent mémoire s'inscrit dans le cadre d'un master en Histoire, finalité communication de l'Histoire à l'Université catholique de Louvain. Né de la conjugaison de deux passions, l'Histoire d'une part, la pratique vidéoludique de l'autre, ce travail entend interroger les potentialités du médium vidéoludique à l'égard de la discipline historique, à la fois comme objet d'étude, support pédagogique et outil communicationnel. Le corpus de sources se compose par conséquent de plusieurs jeux vidéo représentatifs des principaux genres, et permettant de déployer un aperçu, non-exhaustif, mais néanmoins significatif de ce qui se fait en matière de jeux vidéo à caractère historique. Afin de dégager quelques éléments de réponse, une grille de lecture a été élaborée pour rendre compte du type de rapport qu'un jeu vidéo peut entretenir avec l'Histoire, en élucidant le degré d'impact du cadre historique sur les différents aspects constituant une œuvre vidéoludique. Au terme du développement, il ressort que plusieurs de ces formats vidéoludiques offrent des possibilités inédites pour la pratique de l'Histoire, tout en posant la question de la posture à adopter par l'historien à l'égard de ce phénomène, tant en aval qu'en amont de celui-ci.

Il est demandé aux étudiants qui déposeront leur mémoire pour la prochaine session d'examens de bien vouloir rédiger un résumé (12 lignes maximum), à insérer en début de mémoire.

Ce résumé doit faire état de la problématique, des sources utilisées et des principaux résultats obtenus.

Remerciements

En premier, je tiens à remercier mes parents, Alain Gillet et Claudine Itterbeek, pour m'avoir toujours soutenu et, surtout, donné la chance de pouvoir effectuer un cursus universitaire.

En second, je tiens à remercier Amélie Cornet pour sa présence à mes côtés tout du long de la rédaction de ce mémoire, ainsi que pour son aide précieuse en tant que libraire pour m'obtenir les ouvrages nécessaires.

Je tiens aussi à exprimer ma reconnaissance à l'égard du corps professoral d'Histoire des Facultés Universitaires de Saint-Louis à Bruxelles pour leur encadrement, et plus particulièrement à Monsieur Paul Fontaine pour avoir su attiser encore davantage chez moi la passion de l'Histoire.

Enfin, je tiens à remercier mon promoteur, Monsieur Paul Bertrand, pour son aide précieuse et son écoute.

Et adorabunt eum omnes reges omnes gentes servient ei

Psaume 72 :11

Introduction

Lors de nos années de bachelier en Histoire aux Facultés Universitaires Saint-Louis de Bruxelles¹, nous nous souvenons avoir suscité l'appréciation de notre professeur d'Antiquité, monsieur Paul Fontaine, devant notre connaissance de la géographie du monde romain, transposant aisément les noms des provinces romaines aux régions actuelles qu'elles recouvraient, démontrant en outre une certaine « érudition » dans le domaine militaire, conscient des réalités que comprenaient des termes comme *cataphractaires*, *clibanarii*, *scholae palatinae*, *legio comitatenses* ou encore *limitanei*. Notre professeur s'imaginait sans doute être en présence d'un élève relativement studieux, il n'en était rien, mais à l'époque nous passions de longues heures à jouer à *Total War : Attila* [Creative Assembly & Sega, 2015].

L'industrie vidéoludique représente à l'heure actuelle le secteur culturel et du divertissement le plus important en termes de chiffre d'affaires et de consommation². En effet, dès son émergence, dans les années 1970, ce secteur économique, directement relié aux avancées technologiques dans le domaine de l'informatique, a connu un certain succès commercial³. Malgré un krach retentissant en 1984, touchant principalement les entreprises nord-américaines, l'industrie du jeu vidéo parvint à renaître de ses cendres et à mettre en place un véritable phénomène culturel autour de ce nouveau mode de divertissement⁴. Depuis, le monde vidéoludique a su s'adapter aux évolutions du marché et aux nouveaux impératifs technologiques de la révolution numérique, en délaissant, par exemple, progressivement les supports physiques, tels que les CD et DVD-ROM pour une offre dématérialisée via des plateformes en ligne⁵. Enfin, avec l'arrivée et la démocratisation des tablettes et smartphones ces dernières années, la pratique du jeu vidéo ne se limite plus aux consoles et ordinateurs, et envahit véritablement le quotidien d'un grand nombre de personnes⁶.

Ainsi, en termes de chiffres, pour l'année 2018 et à l'échelle du Royaume-Uni, l'industrie vidéoludique représentait 3,86 milliards de livres, soit 4,3 milliards d'euros de recettes, une

¹ Appellation en vigueur lors de la majeure partie de notre cursus, il s'agit à présent de l'Université Saint-Louis Bruxelles depuis la fusion de l'institution avec l'Université Catholique de Louvain-la-Neuve.

² BENGHOZI Jean-Pierre et CHANTEPIE Philippe, *Pourquoi le jeu vidéo est l'industrie culturelle du XXIe siècle*, dans *Nectart*, n°8, 2019, p.47. [En ligne] voir : <https://www.caim.info/revue-nectart-2019-1-page-46.htm>

³ MAHEUX Frédéric, MORIN-SIMARD Andréane, ARSENAULT Dominic et PERRON Bernard, *Les jeux vidéo au cœur de l'art, de la culture et de la société*, dans *Variations*, coll. *Objets et savoirs*, n°1, 2014, p.23. [En ligne] voir : <http://www.mcq.org/variations>

⁴ *Ibidem*.

⁵ BENGHOZI Jean-Pierre et CHANTEPIE Philippe, *Pourquoi le jeu vidéo est l'industrie culturelle du XXIe siècle*, *op.cit.*, p.47.

⁶ *Idem*, p.49.

somme supérieure à celle du monde cinématographique et musical réunis⁷. Dans le cas de la France, pour la même année, le montant s'élève à 4,9 milliards d'euros⁸. En ce qui concerne l'année 2020, selon un rapport publié par DFC Intelligence⁹, près de 3,1 milliards de personnes joueraient aux jeux vidéo à travers le monde, soit près de 40% de la population mondiale¹⁰. Parmi cette offre vidéoludique, se trouvent de nombreux jeux dits à caractère historique et qui sont loin d'être en reste en termes de consommation. Entre 2007 et 2015, la série vidéoludique *Assassin's creed* a vendu plus de 93 millions de copies, tandis que des productions comme *Call of Duty : World at War* [Activision, 2008] et *Red Dead Redemption* (premier opus) [Rockstar Games, 2010] se sont respectivement vendues à 11 millions d'exemplaires pour le premier, et 14 millions pour le second¹¹.

À l'aune de ces chiffres, le premier argument pour justifier l'intérêt que devrait susciter ce média chez les historiens est donc d'ordre pragmatique. Peu nombreuses, voire inexistantes, sont les publications scientifiques, monographies et articles, qui peuvent se targuer de toucher autant de personnes et de bénéficier d'une si large visibilité. Par conséquent, il y a là, la possibilité d'offrir une vitrine sans précédent à la discipline historique. Néanmoins, à côté de cela, ce qui nous semble être l'un des arguments majeurs de cet intérêt, ne ressort pas d'une simple perspective pragmatique, mais davantage d'une forme de devoir déontologique. En effet, à l'instar de toute œuvre culturelle, les jeux vidéo, et d'autant plus ceux à caractères historiques, produisent des représentations qui véhiculent, volontairement ou non, des systèmes de valeurs, voire des visions idéologiques du monde ou d'un événement¹². Les polémiques régulières qui naissent au sein de l'opinion publique par rapport au traitement réalisé à l'égard d'une période ou d'un événement historique en particulier en sont les témoins. Ce fut le cas, par exemple, pour *Assassin's creed Unity* et sa représentation de la Révolution française, de même que pour *Battlefield 1* et sa mise en scène de la Première Guerre Mondiale¹³. De cette manière, un grand nombre de personnes peuvent potentiellement être influencées par des représentations biaisées

⁷ FREGONESE Pierre-William, *Raconteurs d'Histoires : création et narration dans le jeu vidéo*, Pix'n'love Éditions, Houdan, 2019, p.14.

⁸ *Ibidem*.

⁹ Voir : <https://www.dfciint.com/about/>

¹⁰ Voir : <https://www.dfciint.com/product/video-game-consumer-segmentation-2/>

¹¹ CHAPMAN Adam, *Digital Games as History: How videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Routledge, New York, 2016, p.14.

¹² CAYATTE Rémi, *Idéologie et Jeux vidéo : enjeux et méthode*, dans *Les cahiers de la SFSIC*, n°13, 2017, p.173.

¹³ Nous aurons le loisir de revenir sur celles-ci au cours de notre travail. Pour la polémique concernant AC : U, voir : <http://www.gameblog.fr/news/46966-polemique-melenchon-assassin-s-creed-unity-deux-historiens-d> . Pour celle relative à BF1, voir : <https://mcetv.fr/mon-mag-culture/mon-mag-gamers-time/battlefield-1-armee-francaise-dlc-simplement-oubliee-1805/>

de l'Histoire, pour le dire simplement¹⁴. Il convient donc que les historiens investissent ce média, d'une part pour bénéficier de ses avantages, que ce soit en termes de visibilité ou de possibilités pédagogiques, mais aussi afin d'œuvrer, si non à tempérer certaines représentations partisans de l'Histoire, à fournir au moins aux consommateurs les moyens pour demeurer alertes face à de tels phénomènes. Si l'Histoire appartient à tout le monde, et que chacun peut légitimement en faire, à fortiori, ce sont les historiens qui possèdent la meilleure expertise vis-à-vis de celle-ci.

À côté de cela, bien que n'émanant guère d'une démarche scientifique, les jeux vidéo à caractère historique, à l'instar des romans et films traitant de l'Histoire, participent à produire des discours et des représentations du passé selon des modalités inédites¹⁵. Tout en combinant des éléments relevant de l'écrit et l'art cinématographique, le monde vidéoludique offre la dimension innovante de l'interactivité qui permet, dans le cadre d'une représentation du passé, d'être actif au sein de celle-ci. Là où le texte d'Histoire donne à comprendre au travers les mots qui structurent notre pensée, là où le film nous donne à voir et entendre au travers les sons et les images en mouvement, le jeu vidéo donne à participer au travers la simulation numérique.

Dès lors, notre problématique va résider dans le questionnement des potentialités offertes par les jeux vidéo à caractère historique pour la recherche, l'enseignement et, dans une certaine mesure, la communication de l'Histoire à un large public. Pour tenter de répondre à cela, nous proposons, dans un premier temps, de définir brièvement les propriétés du support vidéoludique pour ensuite rendre compte, de manière succincte, de la recherche générale produite sur les jeux vidéo, en nous attardant sur les concepts susceptibles de venir enrichir notre démarche historique. Dans un second temps, nous nous appesantissons sur ce que la recherche en Histoire a déjà pu produire au sujet du médium vidéoludique et de ses contenus à caractère historique, pour finalement introduire notre méthode après avoir présenté notre corpus vidéoludique. Enfin, dans la deuxième partie de notre travail, nous avons pris le parti de structurer notre développement en quatre chapitres, rendant chacun compte d'un type de rapport particulier que peut entretenir le jeu vidéo avec l'Histoire. Notre mémoire se clôture sur des conclusions générales ayant la tâche de rappeler et d'organiser les résultats ainsi obtenus.

¹⁴ FREGONESE Pierre-William, *Raconteurs d'Histoires : création et narration dans le jeu vidéo*, op.cit., p.15

¹⁵ CHAPMAN Adam, *Digital Games as History: How videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, op.cit., p.15.

Partie 1 : État de l'art, heuristique et méthode

Le jeu vidéo, un objet d'étude ?

Définition du support

Qu'est-ce qu'un jeu vidéo ?

Bien que l'objet premier de cette étude soit le contenu historique présent dans les productions vidéoludiques, il apparaît pour le moins nécessaire d'appréhender un minimum le support technologique dans lequel prend place ledit contenu. Il n'est guère question ici de s'attarder sur les subtilités techniques mais davantage sur les conditions numériques, physiques et psychologiques indispensables à l'existence d'un jeu vidéo. Plusieurs chercheurs, tel que Sébastien Genvo¹⁶, Mélanie Roustan¹⁷ ou encore Laurent Tremel¹⁸, ont proposé dans leurs travaux des définitions du jeu vidéo. Le but n'est pas de revenir sur chacune de celles-ci mais plutôt de rendre compte des éléments essentiels à ces dernières. Pour qu'il y ait jeu vidéo, il faut la présence simultanée de trois paramètres fondamentaux, à savoir : système informatique (console, ordinateur), interface d'entrée (manette, pavé numérique, clavier, souris) et de sortie (écran), et enfin pratique ludique¹⁹.

L'esprit de jeu

Arrêtons-nous sur le troisième de ces paramètres fondamentaux qui, sans être l'unique cause à l'existence du jeu vidéo, le conditionne fortement. En effet, réduite aux deux premiers paramètres évoqués, une telle définition pourrait aisément englober d'autres types de programmes, tel qu'un traitement de texte par exemple. Ce qui différencie un jeu vidéo d'un autre programme informatique est la pratique ludique qu'il offre, c'est-à-dire la capacité à engendrer chez l'utilisateur l'esprit de jeu, indispensable à tout acte ludique²⁰. Cela peut sembler être un détail, voire une digression qui nous éloignerait de notre sujet, mais au contraire, il s'agit là d'une notion fondamentale pour la suite de cette étude. Le jeu et le plaisir de jouer sont les objectifs premiers de toute production vidéoludique, tous les autres éléments habillant le jeu, tel que le contexte, les décors, les espaces à découvrir, à parcourir, etc. sont secondaires et subordonnés à ces deux impératifs. Il convient de garder cela à l'esprit lors de l'analyse des contenus vidéoludiques afin d'éviter un biais épistémologique qui consisteraient à attendre d'un jeu vidéo ce qui n'est pas son objectif premier. La prétention initiale d'un jeu vidéo n'est en aucun cas d'être un outil d'apprentissage ou d'acquisition de savoir, le but d'une telle

¹⁶ GENVO Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2002.

¹⁷ ROUSTAN Mélanie (éd), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, L'Harmattan, Paris, 2003.

¹⁸ TREMEL Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*, PUF, Paris, 2001.

¹⁹ LIGNON Fanny, *L'image de la femme dans les jeux vidéo de combat*, dans Roger A. et Terret T. (éds), *Sport et Genre, XIXème-XXème*, vol.4, L'Harmattan, Paris, 2005, p. 172.

²⁰ GENVO Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2009, p.111-112.

production est d'amuser, de susciter l'envie de jouer et le plaisir de le faire au travers de la jouabilité proposée. De plus, l'action de l'utilisateur est indispensable pour que le contenu de l'œuvre vidéoludique puisse s'activer et être effective²¹. À l'inverse d'un film qui une fois projeté ne dépend pas de l'attitude du ou des spectateurs pour poursuivre son déroulement, pouvant même continuer de « tourner » en l'absence d'audience, le jeu vidéo est lui tributaire de l'action du joueur pour pouvoir divulguer son contenu. Ici, si le joueur quitte sa station de jeu, l'intrigue, la projection de son contenu, s'arrêtent aussi.

Gameplay, game design et level design

Le jeu sur support numérique dépend donc énormément de sa jouabilité, de son *gameplay*. Bien qu'il existe d'autres éléments importants à prendre en compte, le *gameplay* demeure l'aspect central d'un jeu vidéo. C'est à partir principalement de celui-ci que la typologie des différents genres de jeux vidéo se réalise²². Le *gameplay* peut se définir comme le potentiel d'adaptation d'une structure à l'attitude ludique, ou plus simplement, comme les modalités d'action du joueur dans le jeu vidéo²³. Pour bien l'appréhender, il convient de mobiliser et définir deux autres concepts connexes à celui-ci. Il s'agit du *game design* et du *level design*. Le premier représente la conception de la structure de jeu, le système de règles au sein duquel la pratique ludique (*gameplay*) va se déployer. Le second est quant à lui la manifestation concrète de ces règles et leur mise en scène au sein de l'environnement du jeu²⁴. C'est l'agencement des différents niveaux (*level design*) à découvrir et parcourir pour progresser dans le jeu, progression se réalisant grâce aux moyens d'action mis à disposition du joueur (*gameplay*) pour appréhender et interagir avec la structure du jeu, son système de règles (*game design*).

Il convient donc de garder à l'esprit que, quel que soit la volonté de rigueur en termes d'historicité et de reconstitution historique d'un jeu vidéo, ces perspectives seront toujours subordonnées aux impératifs techniques et ludiques explicités précédemment. Si notre travail porte certes sur le contenu, le fait est que la teneur de ce contenu n'est susceptible de s'épanouir que dans le cadre des contraintes techniques et objectifs ludiques du support vidéoludique. En d'autres termes, il ne nous est guère possible de dissocier les techniques de l'objet traité ainsi que la visée ludique qui l'anime, ces composants formant un tout cohérent²⁵.

²¹ *Idem*, p. 145.

²² *Idem*, p. 134.

²³ *Idem*, p. 140.

²⁴ *Idem*, p. 145.

²⁵ BERTRAND Paul, *Les écritures ordinaires. Sociologie d'un temps de révolution documentaire (entre royaume de France et Empire, 1250-1350)*, Publications de la Sorbonne, Paris, 2015, p.

État de la question

1. Les jeux vidéo, un sujet de société : entre partisans et détracteurs

Avant de donner un aperçu de la recherche sur les jeux vidéo et de présenter les différents champs d'études scientifiques qui ont pu s'y intéresser, il convient de rendre compte, tout en amont, des regards portés en général sur la pratique vidéoludique. En effet, l'un des premiers constats qui apparaît lors de la phase de documentation, est la divergence des opinions. À l'instar de bon nombre de sujets de société, la question des jeux vidéo et de leur usage, plus ou moins intensif, laisse rarement neutres les personnes qui en débattent. Nombreuses sont les études qui tentent d'en démontrer les impacts négatifs sur l'individu, et tout aussi nombreuses sont les recherches qui œuvrent à une meilleure acceptation de ce phénomène ludique et culturel récent.

Ainsi, dans son article, daté de 2014, *Les jeux vidéo : entre création et consommation*, Michel Lavigne se posait la question suivante : « Les jeux vidéo favorisent-ils la créativité de leurs utilisateurs et leurs enrichissements ou les limitent-ils à des pratiques consuméristes peu enrichissantes, voire néfastes ?²⁶ » Pour tenter d'y répondre en partie, l'auteur effectuait un rapide état des lieux en réalisant une recherche sur Google Scholar et y sélectionnait les cinquante premiers résultats. Il en ressortait que la majorité, soit 86%, de ceux-ci portent sur la question de l'utilisation des jeux vidéo et de leur impact sur les joueurs. Parmi ces travaux, Michel Lavigne constatait que, quel que soit la thématique abordée, on pouvait presque systématiquement les diviser en d'une part les "pour", d'autre part, les "contre". Ainsi, il notait treize articles traitant de l'amélioration des capacités cognitives grâce à la pratique du jeu vidéo, et onze mettant en avant les dangers des jeux vidéo violents sur le comportement des personnes y jouant²⁷. Il en va de même pour des thématiques telle que la santé des utilisateurs, avec cinq articles démontrant les bienfaits de la pratique vidéoludique et trois autres dénonçant les dangers sanitaires de cette même pratique.

1.1 La violence dans les jeux vidéo

En approfondissant la recherche, il ressort qu'une grande partie des inquiétudes liées aux jeux vidéo concerne d'une part les risques d'isolement et désocialisation due à un usage trop intense

²⁶ LAVIGNE Michel, *les jeux vidéo : entre création et consommation*, dans *Culture numérique*, Actes du Colloque Ludovia 2014.

²⁷ *Idem*, p. 3-4.

de ceux-ci et d'autre part la consommation d'un contenu violent présent dans bons nombres de ces derniers²⁸. Bien qu'il ne s'agisse pas du sujet de ce travail, il apparaît néanmoins intéressant de se pencher sur ce second point, à savoir le contenu violent de certains jeux vidéo. En effet, malgré le changement de paradigme engendré par les travaux de Marc Bloch, Lucien Febvre, Fernand Braudel et plus largement le mouvement de l'école des Annales dans la démarche historienne, force est de constater que, dans l'imaginaire collectif et les productions culturelles, la traditionnelle Histoire-Bataille semble avoir encore de beaux jours devant elle. La « guerre » reste fortement liée à la notion d'Histoire, il suffit à cet égard de se pencher sur les productions cinématographiques des dernières décennies prenant place dans un « cadre historique » : toutes ne traitent pas de la guerre mais elles sont nombreuses à le faire. Il en va de même pour les œuvres vidéoludiques à contenu historique, elles abordent presque toutes le phénomène guerrier, de près ou de loin, et par conséquent, elles sont très largement susceptibles de faire partie des jeux vidéo à contenu violent, voire très violent en fonction du réalisme recherché.

La polémique relative à la violence dans les productions vidéoludiques atteint son apogée avec le massacre de Columbine en 1999 aux États-Unis²⁹. Les deux adolescents, coupables du meurtre de leurs camarades avant de s'ôter la vie, jouaient de manière assidue au jeu *Doom*, célèbre pour son caractère *gore*³⁰. Ces derniers avaient même, grâce à l'éditeur de *map*³¹, reproduit leur environnement scolaire comme décor du jeu, réalisant là une sorte de « répétition » de leur acte macabre³². À la suite de ce drame, les médias ont eu tôt fait de mettre en avant l'apparent lien de causalité entre contenu vidéoludique violent et dérives meurtrières. Il est intéressant d'ailleurs de noter qu'une grande partie de l'argumentaire visant à démontrer que les jeux vidéo puissent être la cause de violence est issue de recherches sur les médias les ayant précédés, tel que le cinéma, la télévision et les romans³³. Cette tare ne serait donc pas exclusive au monde vidéoludique.

Cependant, si de nombreuses études soutiennent l'hypothèse assez vraisemblable d'un lien entre la violence à l'écran et la violence dans la vie réelle, celui-ci n'est pas forcément

²⁸ NACHEZ Michel et SCHMOLL Patrick, *Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne*, dans *Sociétés*, De Boeck Supérieur, n°82, 2003/4, p.6.

²⁹ Voir : https://www.rtbf.be/info/monde/detail_fusillade-de-columbine-c-etait-il-y-a-20-ans-la-tuerie-perpetree-par-deux-eleves-a-fait-15-morts?id=10200269

³⁰ Terminologie pour rendre compte d'un contenu graphiquement très violent et sanguinolent.

³¹ L'éditeur de *map*/carte (ou niveau) est un mode outil que certains jeux vidéo offrent à l'utilisateur afin de pouvoir créer lui-même des environnements jeux à partir d'un ensemble de modèles 3D prédéfini. Un glossaire reprenant les termes techniques liés à la pratique vidéoludique est disponible en annexe.

³² VALLEUR Marc, *L'addiction aux jeux vidéo, une dépendance émergente ?*, dans *Enfances & Psy*, n°31, 2006, p.128-129.

³³ *Idem*, p.129.

transposable à la sphère vidéoludique. En effet, comme la terminologie l'indique, le jeu, à l'inverse du cinéma, de la télévision et du roman, ne participe pas à la production d'un discours d'autorité. Sa force prescriptive possède peu d'ampleur en termes de conduite et d'apprentissage social³⁴.

Deuxièmement, il s'avère que la plupart des études scientifiques réalisées sur le sujet – sous réserve d'une observation plus étendue dans le temps, le phénomène vidéoludique étant assez « récent » - se montrent relativement rassurantes³⁵. Ainsi, une étude réalisée par Joël Saxe, chercheur de l'Université du Massachusetts en 1994, va jusqu'à déclarer que le jeu vidéo à contenu violent est susceptible d'aider son utilisateur à apaiser les frustrations et le stress. De manière plus large, ce type de jeux pourrait agir comme canalisateur des pulsions violentes chez les adolescents³⁶. Une seconde étude réalisée en 1999, australienne cette fois, ainsi qu'un rapport du *Public Health Service* paru en 2001, concluent toutes deux qu'aucun lien de causalité n'apparaît entre contenu vidéoludique violent et violence réelle, si ce n'est chez les personnes souffrant au préalable de troubles sociaux et psychologiques agressifs³⁷.

Il faut néanmoins noter une étude importante dont les conclusions sont à contresens de celles énoncées précédemment. Il s'agit de l'étude produite en 2000 par des chercheurs de L'*American Psychological Association's*³⁸. Ceux-ci mettent en avant que les jeux vidéo à contenu violent augmentent considérablement les comportements agressifs et les pensées en lien avec la violence. De plus, les œuvres vidéoludiques violentes seraient davantage nuisibles que les autres médias car l'interactivité offerte par les jeux renforce l'identification de l'utilisateur avec son avatar meurtrier³⁹.

Il n'est pas sans intérêt d'ajouter que de nombreux scénarios de jeux vidéo subissent l'influence d'œuvres cinématographiques, que ce soit de manière directe ou indirecte, de même que certaines « ficelles dramatiques » du cinéma sont récupérées par les scénaristes de jeux vidéo. À cet égard, on peut constater, par exemple, dans le jeu *Medal of Honor : Allied Assault* sorti en 2002, que le niveau d'introduction n'est autre que le débarquement du 6 juin 1944 sur les plages d'Omaha Beach et se fait l'écho direct du passage analogue dans le film de Steven

³⁴ *Ibidem*.

³⁵ NACHEZ Michel et SCHMOLL Patrick, *Violence et sociabilité*, op.cit., p.7.

³⁶ SAXE Joël, *Violence in videogames: what are the pleasures ?*, Article présenté à la Conférence Internationale sur la Violence dans les Médias, Université de St. John, New-York, 3-4 Octobre 1994.

³⁷ NACHEZ Michel et SCHMOLL Patrick, *Violence et sociabilité*, op.cit., p.9.

³⁸ Société savante regroupant de nombreux psychologues des États-Unis, toujours active actuellement, voir : <https://www.apa.org/>

³⁹ NACHEZ Michel et SCHMOLL Patrick, *Violence et sociabilité*, op.cit., p.9.

Spielberg, *Saving Private Ryan*. Le passage en question avait su marquer son audience par son réalisme cru dans la représentation des horreurs de la guerre.

Ces considérations sont propices à amener deux sous-questions en lien avec notre thématique principale qui seront développées dans la partie Développement et Analyse de ce travail. À savoir : quelle image les productions vidéoludiques à contenus historiques rendent-elles de l'Histoire, la traditionnelle et un peu vieillie Histoire-bataille ou un aperçu des démarches historiennes actuelles ? Certaines représentations historiques présentes dans les jeux vidéo s'inspirent-elles directement de l'Histoire ou ne s'inspirent-elles que d'une production culturelle antérieure telle qu'une œuvre cinématographique à caractère historique ?

Ce premier état de la question donne un rapide aperçu de la polarité qui anime le débat scientifique sur le jeu vidéo. Il est à noter, cependant, que les articles évoqués dans la recherche de Michel Lavigne s'évertuent bien souvent à défendre ou à récuser un type particulier de productions vidéoludiques, à savoir les jeux vidéo dits d'action dont le contenu notoirement violent a très vite contribué à en faire la cible de toutes les critiques. Une telle approche laisse de côté une large part du monde vidéoludique qui, loin de là, bien heureusement, ne se limite pas aux licences de jeux de guerre et de tirs.

2. Narratologie et Ludologie : deux approches épistémologiques opposées ?

2.1 Les *games studies*

Une fois dépassé l'antagonisme entre les questionnements relatifs aux bienfaits et aux dérives de la pratique vidéoludique, un deuxième constat est susceptible d'être posé lors d'un premier état de l'art : celui de la variété des approches disciplinaires. En effet, au début des années 1990, les champs d'études des *games studies*, dans le monde anglo-saxon, et des études sur le jeu, dans la francophonie, ont vu le jour dans le paysage académique. Elles se distinguent, en grande partie, par une perspective fortement interdisciplinaire mêlant à la fois sciences informatiques, économie, anthropologie, sociologie, philosophie et bien d'autres encore⁴⁰.

Si les *games studies* se développent pleinement à partir des années 1990 et prennent comme objet d'étude les productions vidéoludiques, les fondements théoriques sur lesquels elles reposent quant à l'analyse du phénomène ludique sont eux plus anciens. On peut ainsi citer trois

⁴⁰ ZABBAN Vinciane, *Retour sur les Games Studies : comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo*, dans *Réseaux*, n° 173-174, 2012, p.141.

auteurs « pré-numériques » dont il est encore souvent fait référence dans les travaux sur le sujet. Par ordre chronologique, il y a l'historien Johan Huizinga qui publie en 1938 l'ouvrage *Homo ludens*, qui peut être appréhendé comme un essai sur l'importance de la fonction sociale et culturelle du jeu⁴¹. Deux décennies plus tard, le sociologue et écrivain français, Roger Caillois, produit le livre intitulé, *les jeux et les hommes*, que l'on cite encore régulièrement dans les travaux actuels. Enfin, la troisième de ces « figures de proue » est le psychanalyste britannique, Donald Woods Winnicott avec son essai, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, sorti en 1971⁴².

Ainsi, à titre d'exemple, dans l'ouvrage de référence de Sébastien Genvo sur le jeu vidéo, *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, l'auteur cite à plusieurs reprises Roger Caillois avant de convoquer quelques pages plus loin son précurseur à bien des égards, Johan Huizinga⁴³.

2.2 Narratologie versus Ludologie

Au sein de l'interdisciplinarité des *games studies*, une opposition entre deux approches épistémologiques, la seconde se constituant en réaction à la première, apparaît dans le courant des années 1990. En effet, très vite, le champ d'étude offert par le jeu vidéo va être investi par la narratologie. Celle-ci est antérieure au phénomène vidéoludique, elle apparaît dans les années 1960 comme un élément important du structuralisme en France⁴⁴.

Le courant narratologique avait déjà débordé de la sphère littéraire pour soumettre les autres médias, tel que le cinéma, à ses grilles d'analyses et ses concepts théoriques⁴⁵. C'est donc tout naturellement que ce courant va s'intéresser aux jeux vidéo qu'ils considèrent, à l'instar du cinéma, comme procédant d'un acte narratif, et assimilable à une œuvre de fiction⁴⁶. À juste titre, de nombreux jeux, même ceux aux scénarios minimalistes, se caractérisent par la présence d'un sujet qui cherche à atteindre un objet, à accomplir un but et dont le parcours est parsemé d'obstacles et d'opposants, mais aussi parfois d'adjuvants⁴⁷. D'autre part, l'interactivité inhérente au concept vidéoludique est susceptible de faire émerger de nouvelles formes de

⁴¹ *Idem*, p.143.

⁴² WINNICOTT W. Donald, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Gallimard, Paris, 1975.

⁴³ GENVO Sébastien, *Le jeu à son ère numérique*, op.cit., p.104 -108.

⁴⁴ ARSENAULT Dominic, *Narratology*, dans Wolf J.P Mark et Perron Bernard (éds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York, 2014, p.475.

⁴⁵ ZABBAN Vinciane, *Retour sur les Games Studies*, op.cit., p.146.

⁴⁶ GENVO Sébastien, *Jeux vidéo*, dans *Communications*, n°88, 2011, p.96.

⁴⁷ *Idem*, p.197.

narrativité⁴⁸. Néanmoins, réduire le jeu vidéo à un acte de narration, revient à négliger l'aspect ludique du phénomène et surtout ses propriétés innovantes par rapport aux médias antérieurs.

Ainsi, en réaction à ce qui est considéré comme une colonisation de la recherche sur les jeux vidéo par les études des médias préexistants, des chercheurs du nord de l'Europe vont avoir à cœur de mettre en place une science du jeu émancipée de la tutelle des approches antécédentes en considérant le jeu comme un artéfact culturel autonome avec comme caractéristiques principales, la règle, le support vidéoludique et l'interactivité⁴⁹. Trois noms sont à retenir en ce qui concerne l'émergence de la ludologie. Le premier est Espen Aarseth, un chercheur norvégien, qui en 1997 insiste sur la différence d'efforts à fournir par l'utilisateur entre la réception d'un texte et son contenu et celle d'un jeu vidéo⁵⁰. Si le lecteur d'un roman présente un caractère actif dans sa démarche de lecture, elle peut être difficilement comparée à l'investissement nécessaire pour accéder au contenu d'une production vidéoludique⁵¹. Poussant l'idée plus loin, le finlandais, Gonzalo Frasca, propose en 1999 le terme ludologie en opposition à celui de narratologie et revendique la constitution d'un domaine d'étude spécifique au jeu⁵². Enfin, le danois, Jesper Juul, tente de démontrer que s'il y a bien une dimension narrative dans les jeux vidéo, celle-ci demeure secondaire et n'est en aucun cas l'élément au fondement du phénomène vidéoludique, au contraire, selon lui, de la dimension interactive de ce nouveau loisir⁵³.

Aujourd'hui, l'opposition épistémologique entre ludologues et narratologues semblent avoir été dépassée. En effet, les tenants des deux courants sont arrivés à un consensus, reconnaissant chacun la complémentarité des deux approches dans l'étude des jeux vidéo⁵⁴. Certains proposant même de voir dans le jeu vidéo un objet se situant entre le récit et le jeu qui permet *une grande activité systémique, comme tout jeu [...] et encourage un rapport inductif au monde représenté, comme tout récit*⁵⁵. Outre le fait que ce débat a permis de faire avancer la recherche sur le phénomène vidéoludique, il permet d'autre part d'apercevoir la richesse d'analyses potentielles qu'offre ce dernier, tant par les nombreux emprunts aux médias antérieurs que par les innovations et nouvelles perspectives qu'il apporte.

⁴⁸ ARCHIBALD Samuel et GERVAIS Bertrand, *Le récit en jeu : narrativité et interactivité*, dans *Protée*, Vol. 34, n° 2-3, 2006, p.27-28.

⁴⁹ ZABBAN Vinciane, *Retour sur les Games Studies*, op.cit., p.146.

⁵⁰ *Idem*, p.147.

⁵¹ ARCHIBALD Samuel et GERVAIS Bertrand, *Le récit en jeu*, op.cit., p.31.

⁵² ZABBAN Vinciane, *Retour sur les Games Studies*, op.cit., p.147.

⁵³ *Ibidem*.

⁵⁴ GENVO Sébastien, *Jeux vidéo*, op.cit., p.97.

⁵⁵ ARCHIBALD Samuel et GERVAIS Bertrand, *Le récit en jeu*, op.cit., p.37.

2.3 Les apports de la narratologie dans l'étude des jeux vidéo à contenu historique

Bien que le propos ne soit pas de se pencher sur toutes les subtilités de la démarche narratologique, il demeure pertinent de relever les outils qu'elle est susceptible de fournir à l'historien dans le cadre de l'étude du contenu historique d'un jeu vidéo. Comme évoqué précédemment, la narratologie œuvre à l'étude des formes de récits présents dans les jeux vidéo et, à cet égard, il est avéré que la production d'un savoir historique participe aussi, en partie, d'une mise en récit⁵⁶. Plus précisément les différentes modalités narratives et les différents types de récits propres au monde vidéoludique sont susceptibles d'avoir un impact direct sur la forme et le fond historique déployé dans ces œuvres culturelles. De nombreux travaux ont été effectués sur le sujet faisant émerger des terminologies sensiblement différentes telles que celles de « narrativité interactive » ou encore de « narrativité vidéoludique⁵⁷ », afin d'appréhender ces nouvelles réalités. Dans le cadre de ce travail, on conservera la seconde appellation car elle nous semble plus pertinente. De fait, même si l'interactivité apparaît comme l'une des caractéristiques premières du jeu vidéo, certains ont pu démontrer l'acceptation assez large de ce terme, qui déborde de la simple sphère vidéoludique. À titre d'exemple, on peut parler d'interactivité dans le cadre de la lecture de récits numériques, tel que les hypertextes⁵⁸, ou encore dans le cadre des nouveaux médias comme un certain type d'opérations rendues possibles par les technologies numériques⁵⁹. Dès lors, la terminologie de narrativité vidéoludique nous semble plus adéquate, dans le sens où elle circonscrit mieux l'étude des phénomènes narratifs dans le cas précis des productions vidéoludiques.

2.4 Narrativité vidéoludique et contenu historique

Il nous a semblé pertinent pour notre travail d'utiliser la typologie des récits dans les œuvres vidéoludiques proposée par Marc Marti dans son article, *La narrativité vidéoludique : une question narratologique*⁶⁰. Néanmoins, avant d'aborder et détailler celle-ci, il convient de définir succinctement quelques concepts génériques présents dans plusieurs travaux sur le sujet.

⁵⁶ CHARTIER Roger, *Au bord de la falaise*, Albin Michel, Paris, 1998, p.120-126.

⁵⁷ MARTI Marc, *La narrativité vidéoludique : une question narratologique*, dans *Cahiers de Narratologie*, n°27, 2014, p.1.

⁵⁸ ARCHIBALD Samuel et GERVAIS Bertrand, *Le récit en jeu*, op.cit.,

⁵⁹ On pense par exemple aux concepts tels que les journaux interactifs, les vidéos interactives, la télévision interactive etc. *Idem*, p.30.

⁶⁰ MARTI Marc, *La narrativité vidéoludique*, op.cit., p.1

En effet, dans les jeux vidéo, il va souvent être question de deux niveaux de narrativité, tantôt le narratif et l'endo-narratif⁶¹, tantôt le récit cadre et le récit émergent⁶². De façon très résumée, on peut expliquer ces notions de la manière suivante : dans les jeux vidéo, il y a la dimension narrative principale mise en place par les concepteurs, à l'aide ou non de scénaristes, c'est la trame principale, et il y a une forme de récit mineur que construit l'utilisateur en interagissant avec le jeu via les modalités d'actions qui lui sont offertes. Par exemple, dans l'épisode premier de la campagne solo de *Battlefield 1* [Dice & Electronic Arts, 2016], le joueur incarne un soldat britannique, Danny Edwards, en automne 1918 lors des préparatifs en vue de l'assaut sur la ville de Cambrai. La première mission du joueur est d'atteindre un lieu-dit pour le sécuriser, en traversant les lignes ennemies aux commandes d'un char d'assaut Mark V. La mise en situation et les objectifs à atteindre font partie de la trame narrative mise en place par les concepteurs, le récit cadre, sur lequel le joueur n'a aucune prise, car s'il veut que l'histoire continue, il doit faire advenir ce qu'on lui demande. L'endo-narratif, ou le récit émergent, prend place dans la manière dont le joueur va utiliser les modalités d'actions à sa disposition (le *gameplay*) pour réaliser les objectifs, il peut foncer droit devant ou plutôt faire preuve de discrétion et de furtivité, il peut décider de passer par la droite plutôt que par la gauche, de d'abord détruire les pièces d'artillerie avant l'infanterie etc. L'aspect contraignant du récit cadre et les possibilités d'actualiser différents récits au niveau endo-narratif vont directement dépendre et varier en fonction du type de jeu. C'est en cela que l'essai de typologie selon la narrativité présente dans les productions vidéoludiques, proposée par Marc Marti, est intéressante, en particulier dans le cadre de ce travail où la manière dont le récit est mis en œuvre influence directement le traitement réservé à l'Histoire dans un jeu vidéo.

Marc Marti postule de l'existence de trois prototypes de narrativités vidéoludiques⁶³. Le premier concerne les jeux à contenu narratif faible voire principalement endo-narratif. C'est le cas des jeux de plateformes comme ceux de la série *Super Mario* [Nintendo 1983-2019], ou encore les jeux de courses ou de sport de manière générale⁶⁴. Le scénario y est bien souvent minimaliste voire inexistant, l'intérêt se trouvant dans les performances réalisables. Par rapport à notre sujet, on pourrait placer le jeu *Mordhau* [Triternion 2019] dans cette catégorie. Il s'agit d'un jeu de combat multijoueur prenant place dans des décors rappelant le Moyen Âge, seul l'équipement que les joueurs sont amenés à utiliser pour se protéger et s'entretenir est

⁶¹ *Idem*, p.4.

⁶² KRICHANE Selim, *L'intrigue en trois dimensions : les récits vidéoludiques à l'ère des polygones de la « caméra virtuelle » et du CD-ROM*, dans *Cahiers de Narratologie*, n°27, 2014, p.3.

⁶³ MARTI Marc, *La narrativité vidéoludique*, op.cit., p. 4.

⁶⁴ *Ibidem*.

véritablement historique. Le jeu consiste en des affrontements entre joueurs, en équipe ou non, dans différents modes de compétitions classiques, allant du *deathmatch* à la capture de drapeau⁶⁵.

Le second type de narrativité concerne les jeux « à récit complet » au sein duquel l'auteur introduit une notion de gradation avec les récits dits fermés et les récits ouverts⁶⁶. Ce sont les formes de narrativités les plus facilement appréhendables en termes d'analyse narratologique car leurs structures sont celles qui possèdent le plus de similitudes avec les cadres narratifs traditionnels. Les récits fermés correspondent à l'exemple cité précédemment de *Battlefield 1*, la trame narrative est décidée par les concepteurs, elle est préétablie, et le joueur n'a aucune prise dessus, son rôle est de remplir les objectifs qui lui sont assignés afin que l'histoire puisse progresser. C'est le modèle narratif prépondérant dans les productions de type *FPS*⁶⁷. La liberté d'action de l'utilisateur se traduit au travers de la variété du *gameplay* mis à sa disposition afin d'atteindre les différents objectifs et d'arriver au bout de l'histoire, la progression étant souvent calquée sur la forme cinématographique du *climax*. Au fur et à mesure que l'on progresse, la difficulté augmente jusqu'à l'apothéose du combat final. À notre niveau, on peut déjà estimer que c'est une forme de récit qui conviendrait bien au respect de l'historicité, les événements historiques se traduisant d'un point de vue narratif par des récits dont on connaît déjà la fin. Ainsi, pour reprendre l'exemple utilisé plus haut, à la fin de l'épisode premier de la campagne solo de *Battlefield 1*, les alliés et donc l'avatar du joueur, le soldat britannique Danny Edwards, remportent la deuxième bataille de Cambrai, ayant eu lieu du 8 au 10 octobre 1918. Il est impossible pour le joueur d'obtenir une autre fin, qui se solderait par la victoire de l'Empire allemand par exemple, les concepteurs ayant décidé dans leur récit cadre de respecter le déroulement de l'Histoire.

Dans les jeux à récit ouvert, les concepteurs, consciemment ou non, vont réaliser une forme de mise en application de la théorie des possibles narratifs⁶⁸. Ce type de jeu se caractérise par la possibilité offerte au joueur d'effectuer des choix au cours de l'intrigue qui vont directement influencer celle-ci, faisant advenir une potentialité narrative plutôt qu'une autre. L'impact effectif de ses choix varient en fonction de l'ouverture du récit, dans certains les choix n'affecteront que la trame secondaire de l'histoire, dans d'autres uniquement la fin du récit

⁶⁵ Malgré quelques innovations, les grands modes de jeu classique du combat en arène multijoueur sont restés, en grande partie, les mêmes depuis la fin des années nonantes. On y retrouve le combat à mort par équipe ou chacun pour soi, la capture de drapeau et le contrôle de zone.

⁶⁶ MARTI Marc, *La narrativité vidéoludique*, op.cit., p. 4-5.

⁶⁷ Acronyme pour *First Person Shooter* ou jeu de tir à la première personne.

⁶⁸ MARTI Marc, *La narrativité vidéoludique*, op.cit., p.8.

tandis que pour les plus « ouverts » l'expérience de jeu se verra véritablement modifiée en fonction de certaines décisions prises en cours de partie. De cette manière, on introduit le narratif comme l'un des aspects du *gameplay*, le joueur ne joue plus seulement dans un récit, il peut aussi jouer avec ce dernier. Par exemple, au début de l'intrigue principale d'*Assassin's creed Odyssey* [Ubisoft, 2018], l'avatar du joueur est engagé pour tuer le Loup de Sparte, un général spartiate dont les réussites menacent les athéniens. Après une série d'objectifs à accomplir, le joueur obtient une audience avec le chef de guerre qui se révèle être Nikolaos, le père adoptif de l'avatar, le joueur a alors le choix de le tuer ou de l'épargner, en fonction de son choix il gagnera soit un allié lors de prochaines missions ou il se fera des ennemis supplémentaires.

Bien que ce genre de récit vidéoludique offre une jouabilité plus riche, le risque dans le cadre d'un contenu historique est, en fonction de l'impact des choix effectués par le joueur, de faire advenir une Histoire contrefactuelle ou une contre-histoire. Néanmoins, il demeure réalisable de faire coïncider récit ouvert et historicité comme nous pourrons le constater dans la suite de ce travail.

Enfin, le troisième prototype concerne les jeux dits évolutifs. Il s'agit en général de jeux multi-joueurs tel que les *mmorpg*⁶⁹, mais aussi de jeux solos avec monde ouvert, tel que les premiers *Elders Scroll*, ou encore la série *GTA*⁷⁰. On peut noter aussi les jeux de la franchise *Assassin's creed* qui empruntent plusieurs mécaniques à ce type d'univers. La première caractéristique est que dans ces œuvres vidéoludiques la progression au sein de l'espace de jeu ne dépend plus de la progression dans le récit cadre, ou la quête principale. Le joueur peut presque dès le début de la partie, parcourir librement l'univers du jeu, interagir avec du contenu secondaire avant de commencer la trame narrative principale⁷¹. La seconde caractéristique est que l'univers de ces jeux évolue en fonction des actions du joueur lors de ses pérégrinations. Toujours dans *Assassin's creed Odyssey*, pour rester dans le cadre des jeux à contenu historique, si le joueur commet des « infractions » au sein du monde ouvert tel que des vols, des crimes etc, sa tête est mise à prix et des chasseurs de prime sont envoyés à ses trousses. Au plus les délits s'accumulent, au plus les chasseurs sont nombreux et puissants, il reste possible de s'en débarrasser par la force mais la progression dans l'univers du jeu en est rendue plus difficile. Les actions du joueur entraînent des conséquences directes sur son expérience de jeu. La

⁶⁹ Acronyme pour *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* ou jeu de rôle en ligne massivement multijoueur.

⁷⁰ *Grand Theft Auto*

⁷¹ MARTI Marc, *La narrativité vidéoludique*, op.cit., p.9-10.

troisième caractéristique des jeux évolutifs, surtout dans le cadre des *mmorpg*, est leur aspect « sans fin », l'univers du jeu ne résidant plus dans une trame narrative précise mais dans un monde ouvert au sein duquel peuvent venir prendre place plusieurs trames narratives, pouvant être renouvelées *ad libitum*.

L'une des richesses de la démarche historique étant ses possibles perspectives interdisciplinaires pour mieux éclairer ses recherches et analyses, il nous a semblé pertinent d'approfondir ces quelques aspects propres à l'étude des jeux afin de pouvoir aborder avec le plus d'exactitude possible notre sujet. On le voit ici, la narratologie offre des outils indispensables pour appréhender la narrativité vidéoludique, cette manière de mettre en récit spécifique aux jeux vidéo et qui influence directement la manière dont va être traité le contenu historique au sein de ces productions. Avant d'aborder l'Histoire à proprement parler au sein des œuvres vidéoludiques, il était nécessaire de prendre connaissance des enjeux, des limites et des contraintes inhérentes à ce support et ce, pour ne pas biaiser toute tentative d'analyse dès le départ.

3. L'Histoire et les jeux vidéo : les historiens s'y intéressent-ils ?

3.1 Une relation à sens unique

Si l'industrie vidéoludique a fait preuve d'un intérêt précoce pour la réalisation de jeux vidéo ayant trait de près ou de loin avec l'Histoire, force est de constater que ledit intérêt ne fut pas immédiatement réciproque. Ainsi, en 1981, le développeur *Muse Software* produit ce que l'on peut considérer comme le premier jeu s'inspirant de l'Histoire avec *Castle Wolfenstein* dans lequel un prisonnier du III^e Reich doit s'évader d'une forteresse nazie⁷². Le phénomène s'accroît dans le courant des années nonante avec l'amélioration des moteurs graphiques qui ne cessent de permettre des modélisations de décors de plus en plus réalistes⁷³. Les concepteurs de jeux vidéo ont, à cet égard, très vite pris conscience du potentiel commercial qu'offrait un usage du passé dans les productions vidéoludiques. Outre la capacité d'accroître le réalisme d'un jeu en intégrant des référents historiques, il y a de la part de l'industrie vidéoludique la volonté d'attirer un public plus large, intéressé par tout ce qui se rapporte à l'Histoire⁷⁴. À l'instar des romans historiques, des péplums et autres œuvres cinématographiques du genre, l'Histoire dans les jeux vidéo fait vendre.

⁷² RABINO Thomas, *Jeux vidéo et Histoire*, dans *Le Débat*, n°177, 2013, p. 111.

⁷³ *Idem*, p. 110.

⁷⁴ *Idem*, p. 112.

À l'inverse des domaines d'étude évoqués précédemment, telle que la narratologie, la philosophie, l'anthropologie et d'autres encore, la recherche historique n'a guère fait montre du même enthousiasme à l'égard de ce nouveau média. Il existe peu de publications interrogeant les rapports entre les jeux vidéo et l'Histoire. C'est dans le monde anglo-saxon qu'il est loisible de trouver les premières recherches sur le sujet, avec des travaux portant principalement sur des jeux de stratégie à prétention historique tel que *Civilization III* [Firaxis Games, 2001] ou encore *Making History* [Muzzy Lane Software, 2007]⁷⁵. Dans la sphère francophone, il semble que ce soit la sortie en 2014 du jeu d'Ubisoft *Assassin's creed Unity* et les polémiques qui en résultent dans l'opinion publique et chez plusieurs politiques⁷⁶ qui finissent par attirer l'attention des chercheurs sur la question de l'Histoire et des jeux vidéo. Depuis, d'autres polémiques ont vu le jour autour de productions vidéoludiques à contenu historique, que ce soit à propos de l'absence des armées de la Troisième République et de celles de la Russie tsariste lors de la sortie initiale de *Battlefield 1*⁷⁷, jeu se déroulant lors de la première guerre mondiale, ou à propos du fait qu'il n'y a pas de « personne de couleur » présente dans le jeu *Kingdom come deliverance* [Warhorse Studios, 2018], qui se déroule dans la Bohème médiévale de 1403⁷⁸.

Finalement, l'ampleur du phénomène vidéoludique, la technique toujours plus innovante et performante en matière de modélisations, les passions et débats suscités dans l'opinion publique par les références à l'Histoire dans de nombreux jeux vidéo, tendent à démontrer l'intérêt pour la recherche historique de se pencher au plus vite sur ce nouveau média et ces nouvelles façons de mettre en scène et représenter l'Histoire auprès du grand public.

3.2 Les historiens et les jeux vidéo

Malgré quelques publications antérieures, il semble que la première véritable occurrence retenue concernant les jeux vidéo et l'Histoire est l'article publié en 2005 par William Uricchio⁷⁹. Si ce travail continue d'être cité actuellement dans les recherches dans le monde

⁷⁵ ROBERT Martine, *L'Histoire en actes : les ressources du jeu vidéo pour la connaissance historique*, BOD, Norderstedt, 2020, p. i.

⁷⁶ À propos de la polémique initiée par Jean-Luc Mélenchon, voir : <http://www.gameblog.fr/news/46937-le-parti-de-gauche-accuse-assassin-s-creed-unity-de-propagan> . Et pour la réponse de Laurent Turcot à l'époque, voir : <http://www.gameblog.fr/news/46966-polemique-melenchon-assassin-s-creed-unity-deux-historiens-d> .

⁷⁷ Par rapport à la polémique suscitée par *Battlefield 1*, voir : <https://mcetv.fr/mon-mag-culture/mon-mag-gamers-time/battlefield-1-armee-francaise-dlc-simplement-oubliee-1805/>

⁷⁸ L'article de Numerama à l'origine de la polémique, voir : <https://www.numerama.com/pop-culture/328809-kingdom-come-deliverance-un-jeu-raciste-le-pretexte-historique-ne-tient-pas-face-a-lhistoire.html> . La réaction du directeur créatif du jeu, voir : <https://www.jeuxvideo.com/news/836101/kingdom-come-deliverance-le-directeur-creatif-reagit-aux-polemiques-ethniques-et-sociales.htm> . Une contre-opinion parmi d'autres, voir : <https://agauche.org/2018/11/20/les-absurdes-accusations-de-racisme-a-propos-de-kingdom-come-deliverance/>

⁷⁹ CHAPMAN Adam, FOKA Anna et WESTIN Jonathan, *Introduction: what is historical game studies?*, dans *Rethinking History*, Novembre 2016, p.1.

anglo-saxon, c'est parce qu'il offre la particularité de ne pas s'arrêter sur le contenu historiographique d'une œuvre vidéoludique plutôt qu'une autre ou de réfléchir sur les possibles applications de ce média. À l'inverse, il entend penser les jeux vidéo historiques comme un objet historique en tant que tel, compris comme un nouveau moyen d'expression possédant ses propres caractéristiques, ses conventions et surtout proposant un certain type de discours sur le passé et le rapport à celui-ci⁸⁰.

William Uricchio propose de penser les potentialités vidéoludiques non pas dans le sens de possibles représentations détaillées et précises d'un événement ou d'une période historique en particulier mais comme un outil de simulation permettant d'interroger les dynamiques à l'œuvre dans les processus historiques⁸¹. Il met en avant la dualité de la notion d'Histoire, avec d'une part l'Histoire comprise comme la référence à des événements passés ayant effectivement eu lieu et d'autre part l'Histoire comme un discours d'autorité produisant des représentations du passé, tributaire des sensibilités, subjectivités et de la temporalité des individus produisant ce discours⁸². Le changement de paradigme introduit par le poststructuralisme dans le champ de la discipline historique est évoqué à plusieurs reprises, introduisant la notion de médiation. Les sources textuelles n'offrent plus des reflets fidèles des réalités passées, mais doivent être appréhendées comme des objets médiateurs entre le passé et le présent, préservant des éléments du passé via le langage écrit⁸³. Si, on accepte de considérer la recherche historienne non pas comme le moyen d'œuvrer à une représentation fidèle du passé, gommant l'espace entre des événements antérieurs et le témoignage des textes, mais comme une démarche visant à la compréhension du passé, les potentialités de simulation des jeux vidéo historiques présentent alors beaucoup d'intérêt pour l'historien, selon l'auteur⁸⁴. À cet égard, William Urrichio invite à comprendre le concept de simulation comme l'acte de tester et modéliser, en s'inscrivant dans une situation analogue et dans un but d'apprentissage⁸⁵. Il mobilise comme exemple la série de jeux de gestion et de stratégie *Civilization* qui permet de faire évoluer une nation depuis l'âge de pierre jusqu'à la modernité, en mettant en scène et en rendant jouables des dynamiques historiques propres à faire évoluer les sociétés humaines. Néanmoins, il pointe aussi du doigt la perspective occidental-centriste, voire très étatsunienne dans les moyens offerts au joueur

⁸⁰ *Ibidem*.

⁸¹ URICCHIO William, *Simulation, History and computer games*, dans GOLDSTEIN Jeffrey et RAESSENS Joost (éds), *Handbook of Computer Games Studies*, Cambridge, MIT Press, 2005, p.330.

⁸² *Idem*, p.331.

⁸³ *Idem*, p.332.

⁸⁴ *Idem*, p.333.

⁸⁵ Et non pas comme l'acte de feindre, *idem*, p.334.

pour faire avancer le niveau de civilisation de sa nation. Les biais idéologiques sous-jacents à ce qu'est la « civilisation » sont nombreux dans ces jeux tributaires de la vision du monde héritée de leurs concepteurs⁸⁶. Enfin, l'auteur conclut son article en assertant que si l'industrie vidéoludique ne peut que trouver des bénéfices dans l'intérêt grandissant d'une partie de la communauté des historiens vis-à-vis des jeux vidéo, ces derniers sont à même de profiter grandement aussi des nouvelles possibilités qu'offre ce média à la recherche historique⁸⁷.

Si l'article de William Urrichio apparaît comme la référence principale pour acter des premières véritables interrogations sur l'objet vidéoludique d'un point de vue historien, il convient aussi d'au moins mentionner la thèse réalisée en 2004 par Kurt Squire⁸⁸ sur la possibilité d'enseigner l'Histoire à l'école par l'intermédiaire du jeu vidéo *Civilization III*⁸⁹. Son travail marque en quelque sorte le début d'une série de recherche sur les potentialités pédagogiques du jeu vidéo en Histoire, qui se poursuit encore aujourd'hui. Pour n'en citer qu'un, en 2019, Vincent Boutonnet de l'Université du Québec en Outaouais, publiait un article proposant une analyse des mécaniques du jeu *Civilization IV* [Firaxis Games, 2016] et ses applications possibles dans le cadre d'un cours d'éducation à la citoyenneté⁹⁰.

Du côté francophone, il y a, en 2013, la publication d'un article écrit par l'historien et journaliste Thomas Rabino dans la revue *Le Débat*. Il y prodigue un rapide aperçu de l'importante production vidéoludique à caractère historique et de la complexification progressive de son rapport à l'Histoire, passant de la mobilisation d'un « simple » fond historique flou à la réalisation de reconstitutions historiques précises au fil des années⁹¹. La tension entre l'Histoire comme science et discipline académique, fondée sur une méthode rigoureuse et la subjectivité de l'Histoire transposée dans une fiction, porteuse de représentations tributaires d'un imaginaire soit populaire soit relevant d'un biais idéologique est posée par l'auteur⁹². Il s'interroge aussi sur l'apparente incompatibilité entre faits historiques figés et interactivité, caractéristique propre au jeu vidéo, qui permet dans certains cas de faire advenir une histoire contrefactuelle. Néanmoins, il demeure conscient du potentiel *ludo-éducatif* que peuvent présenter certaines

⁸⁶ URICCHIO William, *Simulation, History and computer games*, op.cit., p.335.

⁸⁷ *Idem*, p.336.

⁸⁸ SQUIRE Kurt, *Replaying History, Learning World History through Playing Civilization III*, PhD diss., Indiana University, 2004.

⁸⁹ CHAPMAN Adam, FOKA Anna et WESTIN Jonathan, *Introduction: what is historical game studie*, op.cit., p.1.

⁹⁰ BOUTONNET Vincent, *Analyse (didactique) d'un jeu vidéo historique : Démocratie et éducation à la citoyenneté dans Civilization VI*, dans *Revue de Recherche en Littérature Média Multimodale* [En ligne], n°9, 2019. Voir : <https://www.erudit.org/fr/revues/rechercheslmm/2019-v9-rechercheslmm04753/1062032ar/>

⁹¹ RABINO Thomas, *Jeux vidéo et Histoire*, op.cit., p.111-113.

⁹² *Idem*, p.113.

productions vidéoludiques, notant au passage qu'une telle perspective peut aussi verser davantage dans l'endoctrinement que l'éducatif. À l'instar d'autres chercheurs, il rappelle l'existence d'un jeu vidéo gratuit disponible sur le site internet de l'armée américaine, et qui vise à familiariser de potentielles nouvelles recrues avec les réalités de la guerre moderne⁹³.

Dans sa conclusion, Thomas Rabino ne ferme pas la porte à de possibles applications pédagogiques à partir de jeux vidéo à caractère historiques, ni à l'intérêt que ces derniers pourraient représenter pour la recherche. Cependant, il reste prudent et nuance son propos, mettant en avant que jusqu'à présent, à l'instar du cinéma, la grande majorité des œuvres vidéoludiques offrent une vision du passé chargée de représentations et d'idéologies reflétant un imaginaire collectif ou un roman national. Il décrit ainsi l'histoire présente dans les jeux vidéo comme générique et servant avant tout d'argument commercial⁹⁴.

À ce stade, il est intéressant de remarquer d'une part le « retard » dans la sphère francophone et européenne par rapport au monde anglo-saxon, huit années séparent les deux publications, mais surtout la différence de posture face à l'objet vidéoludique. Dans son article, William Urrichio marque la volonté d'investir ce nouveau média, innovant sur bien des aspects, et d'exploiter les nouvelles perspectives qu'il est susceptible d'offrir à la démarche historique. À l'inverse, la position de Thomas Rabino est plus traditionnelle, s'il reconnaît que les jeux vidéo à caractère historiques peuvent présenter de multiples intérêts, il demeure relativement critique quant à la qualité du contenu présent dans ces productions vidéoludiques à l'heure actuelle.

Le 11 novembre 2014 sort le jeu vidéo *Assassin's creed Unity*. Comme évoqué plus tôt, ce jeu, prenant place dans le Paris de la Révolution française, suscite un certain nombre de réactions et d'indignations dans une partie de l'opinion publique. En réponse à cela, les deux historiens ayant travaillé comme consultant auprès d'Ubisoft lors de la réalisation de cet opus, publient un livre afin de répondre aux critiques⁹⁵. Corédigé par Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, l'ouvrage se divise en deux parties. La première – celle qui nous intéresse davantage dans le cadre de ce mémoire – s'attarde à répondre à certaines des critiques ayant été émises lors de la sortie du jeu et à rendre compte de leur expérience en tant que consultant en histoire sur ce projet, tandis la seconde évoque les réalités et détails du Paris de la Révolution qu'on ne peut pas apercevoir dans le jeu.

⁹³ *Idem*, p.115.

⁹⁴ *Idem*, p.116.

⁹⁵ MARTIN Jean-Clément et TURCOT Laurent, *Au cœur de la Révolution : les leçons d'Histoire d'un jeu vidéo*, Vendémiaire, Paris, 2015, p.5-11.

Les auteurs commencent par convoquer un argument qu'il est loisible de trouver dans un grand nombre de publications sur les jeux vidéo, d'autant plus lorsqu'il s'agit d'Histoire et de jeux vidéo, nous l'avons employé nous-même précédemment, c'est la diffusion importante de ce média auprès de la population⁹⁶. Mis côte à côte, les ouvrages et articles scientifiques produits dans le cadre de la discipline historique touchent infiniment moins de monde qu'une production vidéoludique, ce simple constat, selon certains, devrait déjà en partie suffire à justifier l'intérêt porté à cet objet par les chercheurs. En outre, ils rappellent qu'avant tout autre chose, un jeu vidéo est une production ludique et culturelle réalisée par une entreprise privée, les buts premiers sont donc de divertir un maximum de personnes à travers le monde et d'engranger d'importants bénéfices, tout autre considération intervenant en second plan⁹⁷. À côté de cela, les auteurs introduisent aussi la possibilité offerte par le médium vidéoludique de jouer avec les dynamiques de l'Histoire, de pouvoir faire advenir une contre-histoire afin de mieux comprendre l'Histoire telle qu'elle s'est effectivement réalisée. Un exercice intellectuel qui semble se pratiquer aussi au sein des Universités⁹⁸. Enfin, le propos se conclut sur le fait qu'il ne faut pas, de la part des chercheurs et universitaires, dénigrer la vulgarisation ou les œuvres vulgarisatrices. À l'instar des romans historiques en leurs temps, les jeux vidéo historiques sont un phénomène ludique et culturel important, dès lors, au lieu de se braquer, il apparaît nécessaire de s'y investir afin qu'ils profitent de l'expertise des historiens et que ces derniers profitent de la visibilité de ce média⁹⁹.

Comme il l'a été précisé, l'ouvrage de Laurent Turcot et de Jean-Clément Martin est produit en réponse aux critiques dont *Assassin's creed Unity* avait fait l'objet à sa sortie. Le livre introduit des concepts intéressants à l'égard de la relation entre les jeux vidéo et l'Histoire mais il s'attache surtout, et c'est compréhensible, à offrir des contre-arguments à opposer aux détracteurs. On peut regretter cependant que les auteurs ne parlent pas davantage de leur expérience en tant que consultant en histoire auprès d'Ubisoft.

Toujours dans le monde francophone, on peut noter, en 2016, la publication d'un essai, intitulé *Game of Rome : l'Antiquité vidéoludique*, par Laury-Nuria André. L'auteure, docteure de l'ENS de Lyon et enseignante en Langues anciennes et Histoire de l'Art antique dans le Supérieur, s'interroge sur la réception des représentations antiques dans notre imaginaire, au

⁹⁶ *Idem*, p.16.

⁹⁷ *Idem*, p.15.

⁹⁸ *Idem*, p.25.

⁹⁹ *Idem*, p.124.

travers de l'esthétique vidéoludique qui offre un nouveau médium quant à l'appréhension visuelle de cette Antiquité passée¹⁰⁰.

En termes d'initiatives personnelles, il est intéressant d'évoquer la création en 2016 de la chaîne *YouTube*, Histoire en jeux : apprendre l'Histoire avec les jeux vidéo¹⁰¹. Cette dernière voit le jour à la suite de la volonté de William Brou, professeur d'Histoire-Géographie au collège Audembron, de venir prolonger le travail qu'il réalise avec ses élèves, en ce qui concerne l'utilisation des nouvelles technologies et des jeux vidéo pour l'apprentissage de savoirs historiques et géographiques¹⁰². En outre, il publie plusieurs articles, dont un sur les perspectives offertes par le jeu *Battlefield 1* pour l'enseignement de la Première Guerre mondiale, et que nous aurons le loisir de mobiliser plus loin dans ce travail¹⁰³.

3.3 *Historical games studies*

En début de notre état de l'art, nous avons abordé quelque peu le développement des *games studies* ou étude du jeu, comme vaste champ de recherche interdisciplinaire sur les jeux vidéo en général¹⁰⁴. À présent, il est temps de parler des *Historical games studies*, domaine d'étude qui, comme son intitulé l'indique, nous intéresse particulièrement.

En 2016, paraît en anglais chez l'éditeur *Routledge*, dans la collection *Routledge Advances in Games Studies*, l'ouvrage d'Adam Chapman, intitulé, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer access to Historical Practice*¹⁰⁵. Parallèlement à cette sortie, la même année, Adam Chapman publie un article corédigé avec Anna Foka et Jonathan Westin, dans la revue *Rethinking History*. La publication intitulée, *Introduction : what is historical game studies*, sert à la fois d'introduction à son ouvrage mais aussi plus largement de présentation de ce nouveau (sous)¹⁰⁶ champ d'étude que sont les *Historical Games Studies*.

¹⁰⁰ ANDRÉ Laury-Nuria, *La référence à l'antique dans les jeux vidéo : paysages et structure mythologiques*, dans Rufat Samuel et Ter Minassian Hovig (éds), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Questions théoriques, Lyon, 2011.

¹⁰¹ <https://www.youtube.com/c/HistoireenJeux/featured>

¹⁰² <https://fr.linkedin.com/in/william-brou-2b116a58>

¹⁰³ BROU William, *Du salon à la salle de classe : apprendre la Première Guerre mondiale avec Battlefield 1*, dans *Essais* [En ligne], n°15, 2019.

¹⁰⁴ Voir supra, p.12-13.

¹⁰⁵ CHAPMAN Adam, *Digital Games as History: How videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Routledge, New York, 2016.

¹⁰⁶ Dans le sens, où l'on pourrait considérer les *Historical Games Studies* comme une sous-catégorie de l'ensemble plus générique des *Games Studies*.

De façon brève et succincte, l'auteur propose de définir les *Historical Games Studies* comme l'étude des jeux (vidéo) qui, d'une manière ou d'une autre, représentent le passé ou produisent un discours sur celui-ci¹⁰⁷. Il détaille par la suite l'ensemble des perspectives qui peuplent ce nouveau domaine de recherche. Parmi les possibles investigations, il y a les travaux se penchant sur une analyse détaillée des représentations historiques présentes dans un jeu vidéo en particulier ou dans un sous-genre vidéoludique précis. D'autres se proposent de réaliser une analyse formelle s'attachant à décrire la structure des jeux vidéo historiques en décryptant les modes de représentation, les procédés de narration, les possibilités et limites du support, tout en œuvrant à la mise en place d'une terminologie adéquate à la description de ces phénomènes¹⁰⁸. Les *Historical Games Studies* englobent aussi des travaux portant sur la manière dont les utilisateurs et les concepteurs appréhendent la relation entre Histoire et jeu vidéo, ou encore la relation entre mémoire collective et œuvre vidéoludique. D'autres s'interrogent sur les enjeux entourant la réalisation et le *design* d'un jeu vidéo historique, ou encore les possibles applications dans le domaine éducatif¹⁰⁹. Ce ne sont là que quelques exemples des perspectives riches et variées qu'offre ce nouveau domaine d'étude aux historiens. Adam Chapman développe d'ailleurs une définition plus englobante et précise, afin de mieux rendre compte de l'ampleur du phénomène. Il complète la définition plus générale évoqué précédemment de la manière suivante : l'étude des jeux (vidéo) qui, d'une manière ou d'une autre, représentent le passé ou produisent un discours sur celui-ci, ainsi que les potentielles applications de ce type de jeux dans différents domaines d'activités et de connaissances, les pratiques, motivations et interprétations des utilisateurs de ces jeux et des différents acteurs impliqués dans leurs productions ou leurs consommations¹¹⁰.

L'auteur met en parallèle deux éléments qu'il considère comme ayant provoqué en partie l'émergence des *Historical Games Studies* au cours des années 2000. Il cite bien évidemment l'article de William Urrichio que nous avons abordé plus haut mais aussi la multiplication des travaux sur la série des jeux de stratégie et de gestion *Civilization*¹¹¹. Au début de la décennie actuelle, à partir de 2010, le phénomène prend de l'ampleur et d'autres types de jeux vidéo

¹⁰⁷ « *The study of those games that in some way represent the past or relate discourses about it* », dans CHAPMAN Adam, FOKA Anna et WESTIN Jonathan, *Introduction: what is historical game studie*, op.cit., p.4.

¹⁰⁸ *Ibidem*.

¹⁰⁹ *Ibidem*.

¹¹⁰ « *The study of those games that in some way represent the past or relate to discourses about it, the potential applications of such games to different domains of activity and knowledge, and the practices, motivations and interpretations of players of these games and other stakeholders involved in their production or consumption.* » *Idem*, p.5.

¹¹¹ *Ibidem*.

historiques vont faire l'objet de recherches, élargissant l'horizon des *Historical Games Studies*. En outre, l'auteur remarque qu'il n'est, à présent, pas rare d'assister à la publication d'ouvrages entièrement consacrés à la thématique du rapport entre jeux vidéo et Histoire¹¹². Ainsi, il prend la peine d'évoquer l'œuvre de Daniel Kline, publiée en 2014, traitant des représentations du Moyen Âge dans les jeux vidéo¹¹³, ainsi que celle de Tobias Winnerling et Florian Kerschbaumer qui s'intéresse aux représentations des Temps Modernes au sein des productions vidéoludiques¹¹⁴. En 2013, l'anthologie éditée par Matthew Kapell et Andrew Elliott, *Playing with the Past*, apparaît comme l'une des publications les plus significatives sur le sujet¹¹⁵.

Enfin, l'article se conclut sur les possibilités offertes aux *Historical Games Studies* par leur héritage académique riche et varié, qui leur permet de ne pas rester dans la simple comparaison entre jeux vidéo historiques et Histoire scientifique, ce qui, tout en étant peu pertinent, ne propose pas réellement de réflexions intéressantes. Ce serait, en effet, passer à côté des nouvelles potentialités et limites, à l'instar des formes de discours historiques antérieurs, que les œuvres vidéoludiques sont susceptibles d'introduire dans le champ de la recherche en tant que nouvelles productions culturelles¹¹⁶.

3.4 Narration historique et jeux vidéo

En 2018, Marc Marti, professeur des Universités en langue, littérature et civilisation espagnoles¹¹⁷, que nous avons déjà mobilisé précédemment, publie en ligne, dans la revue *Sciences du jeu*, un article intitulé *L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique ? Le cas de la guerre d'Espagne (1936-1939) et de sa ludicisation*. Outre de se faire l'écho des interrogations émises dans des travaux antérieurs, tels que ceux de Thomas Rabino, Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, que nous avons abordés plus haut, l'auteur propose de confronter la narration en Histoire et la narration vidéoludique afin de mettre en lumière les possibilités et les limites d'une telle interaction.

Dans un premier temps, la question de la narration en Histoire est abordée en effectuant un rapide aperçu des interrogations et enjeux liés à cette thématique au sein de la discipline

¹¹² *Idem*, p.6.

¹¹³ KLINE Daniel, *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, Routledge, Abington, 2014.

¹¹⁴ WINNERLING Tobias et KERSCHBAUMER Florian (éds), *Early Modernity and Videogames*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle, 2014.

¹¹⁵ KAPPELL Wilhelm Matthew et ELLIOTT B.R. Andrew (éds), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury Publishing, New York, 2013.

¹¹⁶ CHAPMAN Adam, FOKA Anna et WESTIN Jonathan, *Introduction: what is historical game studie*, op.cit.p.10.

¹¹⁷ Aussi directeur de la revue les *Cahiers de Narratologie*, voir : <http://unice.fr/membres/tous-les-membres/lirces/marti-marc>

historique. Marc Marti évoque les réserves méthodologiques émises par le mouvement de l'école des Annales quant à la mise en récit en histoire¹¹⁸. Pour Fernand Braudel, la mise en récit relevait de l'histoire-événementielle, celle à dimension individualiste, tandis que Marc Bloch allait plus loin en affirmant que la narration en histoire amenait le risque de tomber dans la fiction ou la légende¹¹⁹. Plus tard, à la fin des années nonante, Roger Chartier déclare que d'un point de vue formel, un récit de fiction et un récit scientifique sont assez proches, mettant tous deux dans une intrigue *des personnages dans le cadre d'une construction temporelle et causale*¹²⁰. D'après Chartier, là où se distinguent les deux formes de récit, c'est d'une part quant à la nature des faits narrés, fiction d'un côté et savoirs vérifiables construits selon une méthode rigoureuse de l'autre, et d'autre part quant aux buts assignés à ces récits, esthétique et ludique d'un côté, cognitive et transmettrice d'un savoir de l'autre.

Plus récemment, des historiens comme Patrick Boucheron et Ivan Jablonka, pour ne citer qu'eux, ont relancé ce débat millénaire sur la mise en récit au sein de la discipline historique, un questionnement puisant ses racines tant chez Hérodote que chez Thucydide et Aristote. Le dernier considérait l'Histoire comme la compilation simple et laconique d'événements particuliers, là où la tragédie en son temps, la littérature plus tard, possédait la capacité à produire du savoir, transcendant le fait par la fiction, transformant le particulier en générique¹²¹. Depuis le divorce consommé avec les Belles Lettres au XIX^{ème} siècle, et l'élan positiviste qui se targuait de conférer à l'Histoire les parures d'une science exacte, il est devenu malaisé pour l'historien de trop s'attarder sur les artifices de l'écriture au sein de son texte, au risque de passer pour un littéraire plutôt que pour un homme de science¹²². Celui-ci se caractérise par la quête de vérité qui anime toute sa démarche de chercheur, là où le premier ne manipulerait la langue que dans une perspective esthétique¹²³. Une distinction qui peut paraître bancal et insatisfaisante mais, pour autant, le propos n'est pas de savoir si l'historien se doit ou non d'orner son récit de fioritures syntaxiques, mais si les formes littéraires ne sont pas susceptibles d'enrichir les perspectives et les possibilités du récit historique¹²⁴.

¹¹⁸ 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*, dans *Science du jeu* [en ligne], n°9, 2018, p.2.

¹¹⁹ *Ibidem*.

¹²⁰ *Ibidem*.

¹²¹ JABLONKA Ivan, *L'histoire est une littérature contemporaine : manifeste pour les sciences sociales*, Éditions du Seuil, Paris, 2017, p.29.

¹²² BOUCHERON Patrick, *On nomme littérature la fragilité de l'histoire*, dans *Le Débat*, n°165, 2011, p.53. [En ligne] voir : <https://www.cairn.info/revue-le-debat-2011-3-page-41.htm>

¹²³ BLAISE Marie, *Histoire et Littérature : plaidoyer pour « la main du potier sur le vase d'argile »*, dans *Études françaises*, vol.53, n°3, 2017, p.129. [En ligne] voir : <https://doi.org/10.7202/1042288ar>

¹²⁴ JABLONKA Ivan, *L'histoire est une littérature contemporaine*, op.cit., p.305-307.

À côté de cela, il existe des récits fictionnelles, romans ou œuvres cinématographiques, dits historiques. Au sein de ceux-ci, on assiste à une tension entre la vérité historique, issue de la conception scientifique de l'Histoire, et la vraisemblance, issue d'une approche esthétique/artistique et ludique de l'Histoire¹²⁵. Prendre tout cela en compte, permet alors de mieux appréhender la confrontation entre narration historique et narration vidéoludique.

En amont de son analyse, l'auteur conçoit deux types d'usage du passé dans les jeux vidéo. Le premier est dit « libre », terminologie privilégiée par Marc Marti à celle de « fantaisiste » car moins connotée. Par libre, il faut entendre la référence à un passé déjà fictionnalisé et n'ayant donc pas de prétention à l'historicité¹²⁶. Par exemple, l'univers développé par Tolkien dans le *Seigneur des Anneaux*, fortement inspiré de l'histoire médiévale européenne, prend néanmoins place dans un espace imaginaire. On retrouve cela dans de nombreux jeux vidéo de type Donjons et Dragons, faisant souvent appel à un monde fantastique pseudo-médiéval.

Le second usage du passé mis en avant par l'auteur, et davantage susceptible de nous intéresser dans le cadre de ce mémoire, emprunte quant à lui à la narration historiographique en se référant à des représentations du passé issus directement de l'Histoire¹²⁷. Au sein de cet usage en particulier, il est possible de distinguer trois dimensions, trois manières d'utiliser l'Histoire dans la narration vidéoludique. La première consiste à employer la narration historique pour créer un espace cohérent et immersif. Dans ce cas-ci, la reconstitution historique proposée, oscillant entre historicité et vraisemblance, sert à renforcer l'immersion et l'aspect ludique du jeu et se concrétise par le biais d'éléments statiques tels que des décors, ainsi qu'un ancrage dans une période précise¹²⁸. Par exemple, dans le jeu vidéo *Battlefield 1* [Dice & Electronic Arts, 2016], bien que la narration et les décors situent l'histoire du jeu durant la Première Guerre mondiale, la façon d'y jouer, le *gameplay* n'est guère différent de celui que l'on peut retrouver en jouant à *Battlefront 1* [Dice & Electronic Arts, 2015] qui se déroule dans l'univers de Star Wars, plus précisément celui de la trilogie originelle. Quand bien même dans le premier, l'utilisateur est amené à prendre les commandes d'un char d'assaut Mark V de 1917, tandis que dans le second les commandes d'un AT-ST Walker, sorte de tank bipode fictif, les mécaniques de jeu ne diffèrent pas. Marc Marti définit cette dimension comme celle consécutive à l'acte de jouer dans l'Histoire qui sert d'habillage au jeu¹²⁹.

¹²⁵ MARTI Marc, *L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique ? op.cit.*, p.3.

¹²⁶ *Ibidem*.

¹²⁷ *Ibidem*.

¹²⁸ *Idem*, p.4.

¹²⁹ *Ibidem*.

La deuxième dimension est celle que l'on peut retrouver dans les jeux de stratégie et de gestion, où l'utilisateur dispose d'une perspective surplombante. Dans ce type de productions, en plus des détails véristes au niveau des décors, il y a aussi la présence de dynamiques historiques telles que la démographie, l'économie, les ressources naturelles, les opérations militaires afin de faire évoluer l'entité politique de son choix dans le temps. Par exemple, dans le jeu *Total War : Attila* [Creative Assembly, 2015], l'histoire débute en 395 pcn, quel que soit la faction que l'utilisateur choisit. Si le choix se porte sur la partie occidentale de l'empire romain, le joueur commence avec comme leader de sa faction l'empereur Honorius, mais rien n'empêche que ce dernier décède avant 423 pcn, ou que l'empire disparaisse avant 476, voire au contraire que ce dernier survive, malgré la difficulté que ce défi représente. Cette dimension narrative se caractérise donc par le fait de jouer avec l'Histoire, l'aspect ludique se retrouvant à la fois dans l'immersion des décors mais aussi dans la possibilité de faire advenir une autre Histoire¹³⁰.

La troisième dimension proposée par l'auteur, qui peut être un peu difficile à distinguer de la seconde, si on ne la situe pas concrètement, consiste à jouer dans et avec l'Histoire en conférant au joueur au travers du récit-cadre et via l'interactivité vidéoludique la possibilité de réaliser des dénouements alternatifs¹³¹. Il s'agit de jeux où le joueur est plongé dans le récit d'événements historiques précis et dans lesquels, au travers des choix à réaliser et influençant la trame scénaristique, la possibilité lui est donnée de faire advenir une Histoire contrefactuelle.

De ces considérations, Marc Marti dégage deux aspects ludiques du jeu avec l'Histoire. Le premier est celui qu'il nomme feintise, il s'agit de feindre de vivre à une époque particulière, dans une situation donnée et d'agir en fonction de ce qui se faisait à ce moment-là, à l'instar des personnes participant à des événements de reconstitutions historiques¹³². Le second quant à lui consiste à explorer, à partir de faits historiques vérifiés, les autres lits possibles qu'aurait pu emprunter le cours de l'Histoire.

À ce stade, il nous semble intéressant de mobiliser plus loin, lors de notre analyse, les usages de l'Histoire dans la narration vidéoludique mis en avant par Marc Marti et de les confronter aux trois prototypes de narrativité vidéoludique du même auteur que nous avons évoqué précédemment. En effet, il est peut-être possible d'établir une corrélation entre le type de mise en récit et l'emploi de la narration historique dans les jeux vidéo.

¹³⁰ *Idem*, p.5.

¹³¹ *Ibidem*.

¹³² *Ibidem*.

3.5 Le jeu vidéo historique « idéal »

En mai 2020, Martine Robert, docteure en philosophie et professeure au lycée Jacques Feyder à Epinay-sur-Seine, publie un essai intitulé, *L'Histoire en actes : les ressources du jeu vidéo pour la connaissance historique*. Le propos de son ouvrage est de réfléchir à l'élaboration d'un format de jeux vidéo historiques qui répondraient aux attentes des chercheurs comme outil de recherche et qui permettraient l'acquisition de savoirs historiques à ses utilisateurs¹³³. Si cette thématique est relativement connexe à celle de ce mémoire, il convient néanmoins, dans un premier temps, d'en expliciter, de manière succincte, les différences fondamentales. Bien que l'auteure soutienne une partie de son argumentaire en faisant référence à des jeux vidéo existant et à d'autres médias ayant développé un genre historique, il semble que son œuvre soit à appréhender comme une forme de manifeste pour l'élaboration d'un type de jeux vidéo historiques « idéal », un objet hypothétique et non existant à l'heure actuelle. Notre perspective quant à elle, bien qu'apparentée, est autre. Il s'agit non pas de réfléchir à ce que pourrait être la production vidéoludique à contenu historique idéale mais, de manière plus pragmatique et concrète, de voir ce qu'il est possible de retirer des productions vidéoludiques historiques existantes en termes de perspectives pédagogiques et de recherches pour le monde académique.

À cet égard, par exemple, il nous semble que l'auteure évacue un peu vite l'intérêt que peuvent représenter les jeux de stratégie et de gestion historique en termes d'apprentissage malgré un argumentaire pertinent sur certains aspects¹³⁴. C'est en outre passer à côté des résultats présentés par plusieurs études sur le sujet. Pour n'en citer qu'une, on peut évoquer l'article réalisé par Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat sur l'apprentissage de la géographie via certains jeux vidéo¹³⁵. Néanmoins, les éléments de réflexion que Martine Robert développe sont loin d'être sans intérêt et il est possible d'en retirer des outils et clés de lecture pour notre analyse. Les liens qu'elle effectue avec le roman historique, plus précisément ceux de Walter Scott, et sa proposition de réaliser un jeu vidéo qui serait une simulation immersive dans un univers social donné, lors d'une période précise de l'Histoire, et d'amener le joueur à mobiliser les dynamiques et à faire face aux enjeux que vivaient les individus et les communautés concernés, présentent un réel intérêt¹³⁶. Par rapport à cela, il est aisément possible de faire le lien avec les aspects ludiques de l'acte de jeu avec l'Histoire mis en avant par Marc Marti et

¹³³ ROBERT Martine, *L'Histoire en actes : les ressources du jeu vidéo pour la connaissance historique*, op.cit., (cf. quatrième de couverture).

¹³⁴ *Idem*, p. i.

¹³⁵ TER MINASSIAN Hovig et RUFAT Samuel, *Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ?* dans *Cybergeog : European Journal of Geography* [en ligne], 2008.

¹³⁶ ROBERT Martine, *L'Histoire en actes : les ressources du jeu vidéo pour la connaissance historique*, op.cit., p.4.

évoqué précédemment. La feintise, le fait de « faire comme si » on vivait à une époque précise du passé, comme dans les reconstitutions historiques, semblent directement faire écho aux attentes exprimées par Martine Robert. Il est vrai que souvent, dans des jeux tels que ceux de la saga *Assassin's creed* d'Ubisoft, malgré des décors historiques poussés et la présence de personnages célèbres sous la forme de *pnj*¹³⁷, les enjeux et les comportements du héros principal sont anachroniques. Il n'est pas nécessaire de savoir comment vivaient et interagissaient les habitants de la Grèce à l'époque de la guerre du Péloponnèse pour pouvoir jouer à *Assassin's creed Odyssey* [Ubisoft, 2018], il est plus utile au contraire d'être familiarisé avec les modalités d'action du genre vidéoludique en question¹³⁸.

Un autre élément intéressant que développe l'auteure dans son ouvrage, et que l'on peut relier à ce que proposait déjà William Urrichio dans son article en 2005, c'est la perspective offerte par le médium vidéoludique d'être non pas seulement un nouveau support d'apprentissage mais aussi un nouvel outil de recherche¹³⁹. Martine Robert voit dans le potentiel vidéoludique la possibilité pour les historiens de proposer des représentations savantes du passé non plus exclusivement basées sur l'écrit mais aussi sur le visuel et surtout, via l'interactivité du média, sur une démarche active, dynamique et ludique¹⁴⁰. Elle propose par exemple d'utiliser la lexicométrie afin de pouvoir encore mieux rendre compte par le biais d'une simulation vidéoludique historique des réalités langagières de telle ou telle époque.

Si on peut contester la prétention de l'auteure à balayer du revers de la main les jeux vidéo historiques existant pour s'essayer à théoriser la création d'un jeu vidéo idéal, devenu une *simulation vidéoludique historique*¹⁴¹, il faut reconnaître que son ouvrage regorge de réflexions intéressantes. Des réflexions qui nous permettraient peut-être de voir si certaines productions vidéoludiques de notre corpus s'approchent quelque peu de cette conception idéale du jeu vidéo historique.

À l'aune de ce qui a été évoqué dans cette partie de notre état de l'art, consacrés aux textes et travaux traitant de la relation entre l'Histoire et les jeux vidéo, il nous est loisible de réaliser plusieurs constats. Tout d'abord, nous avons pu voir que ce sont dans un premier temps les concepteurs de jeux vidéo qui se sont assez vite intéressés aux matériaux et aux ressources ludiques offerts par l'historiographie. Si l'intérêt était en grande partie commercial, dans une

¹³⁷ Le terme *pnj* désigne les personnages non joueurs et par conséquent contrôlés par l'ordinateur.

¹³⁸ ROBERT Martine, *L'Histoire en actes : les ressources du jeu vidéo pour la connaissance historique*, op.cit., p.ii.

¹³⁹ *Idem*, p.199.

¹⁴⁰ *Ibidem*.

¹⁴¹ Terminologie développée par Martine Robert dans son essai pour qualifier l'objet de son étude.

optique de renforcer l'immersion et de toucher un plus large public, il apparaît néanmoins que plusieurs jeux vidéo historiques ont été réalisés avec un souci du détail et un certain goût pour l'érudition. Le deuxième constat est que l'intérêt des historiens pour ce type de jeux vidéo et pour le support vidéoludique de manière générale ne fut pas immédiat. Les représentants de la discipline historique semblent assez absents au sein des *Games Studies* à leur début, un champ de recherche davantage investi par la narratologie ou l'anthropologie par exemple. Enfin, ce n'est qu'à partir du milieu des années 2000 que des recherches et réflexions intéressantes voient le jour sur la question de la relation entre Histoire et jeu vidéo. Le cours des événements s'accélère avec, dans le monde francophone, la sortie d'*Assassin's creed Unity* et les polémiques en résultant, tandis que dans le monde anglo-saxon, Adam Chapman publie en 2016, un ouvrage posant les fondements des *Historical Games Studies*. S'il n'existe pas d'équivalent, à l'heure actuelle, aux *Historical Games Studies* dans la sphère académique francophone, on peut néanmoins constater une augmentation des travaux sur la question depuis les années 2010. Le sujet de notre étude se caractérise donc par une littérature large et variée, tributaire d'un héritage interdisciplinaire quant au médium vidéoludique pris dans son ensemble, et par une littérature plus réduite mais très récente en ce qui concerne la relation entre Histoire et jeu vidéo.

Heuristique des sources

Quels jeux et pourquoi ?

En termes de sources, le corpus est composé de plusieurs productions vidéoludiques choisies d'après différents critères. Le premier critère est bien évidemment la présence d'un cadre historique plus ou moins prégnant ou la mobilisation d'un imaginaire tributaire d'un savoir historique. De là, se dégagent deux types de jeux vidéo. D'une part, ceux dont l'action se passe effectivement dans un contexte historique réaliste et dont l'Histoire en tant que telle représente un aspect contraignant pour le *gameplay* et ceux qui empruntent un décor renvoyant de manière plus ou moins forte à des référents historiques mais qui demeurent dans le genre de la *Fantasy*. Les jeux de la saga AC par exemple, s'inscrivent parmi ces derniers. On a dans AC un *level design* – par *level design*, on entend la manifestation concrète des règles et leurs mises en scène au sein de l'espace de jeu qui s'offre au joueur¹⁴² – qui s'attache à représenter au niveau des décors un cadre historique très travaillé et réaliste, néanmoins le *gameplay* – les modalités d'action du joueur au sein du jeu – emprunte davantage à l'univers des productions fantastiques et de l'*heroic fantasy*, avec des compétences et des moyens d'actions assimilables à des pouvoirs magiques. À l'inverse, un jeu comme *Kingdom come deliverance* de Warhorse studio offre un *level design* où le réalisme historique est poussé très loin et le *gameplay* est subordonné à ce réalisme, pas question ici de grimper le long des murs, de sauter du sommet d'un clocher ou encore de repérer les ennemis à travers les murs grâce à une « vision spéciale ». Le joueur doit veiller ici à nourrir son avatar, à le faire dormir, réparer son équipement. Dans les combats, il n'est guère possible d'affronter des hordes d'ennemis à la suite, la maîtrise du combat en un contre un demandant déjà quelques heures de jeu.

Le second critère de sélection est d'une part la date de sortie du jeu et la diffusion qu'a connu ce dernier. On évitera les productions trop anciennes, c'est-à-dire antérieures à 2010 pour garder un caractère actuel à l'étude. De plus, on privilégiera des œuvres ayant eu une audience relativement importante auprès du public. À l'inverse de l'étude de cas proposée par Marc Marti, les productions à faibles audiences et à la diffusion plus restreinte ne seront pas prises en compte. Cela s'explique aisément dès lors que l'intérêt de ce travail se porte, entre autres, sur la portée communicationnelle et/ou pédagogique des productions vidéoludiques à contenu

¹⁴² GENVO Sébastien, *Le jeu à son ère numérique*, op.cit., p.143.

historique, ainsi que des questions et polémiques qu'elles ont pu soulever au sein de l'opinion public.

Enfin, le troisième critère est d'ordre plus logistique. Il semble toujours plus pertinent de parler d'un sujet que l'on a pu expérimenter soi-même. Bien évidemment, il n'est pas nécessaire de finir entièrement un jeu vidéo pour pouvoir en analyser les fonctionnements et le contenu mais néanmoins, selon le type de jeu, il apparaît préférable d'avoir pu passer une petite dizaine d'heures sur le média pour pouvoir en offrir un aperçu. Dès lors, le troisième critère de sélection ne sera autre que la possibilité d'avoir pu expérimenter le jeu personnellement.

Eu égard à ce qui a été défini précédemment, les jeux sélectionnés comme sources sont les suivants. Il est difficile de parler de jeux vidéo et d'Histoire sans mentionner les productions de la saga d'AC, il en sera donc question ici en se focalisant principalement sur *Assassin's creed Unity* et les opus suivants de la franchise, soit *Assassin's creed Syndicate*, *Origin* et *Odyssey*. Ce choix s'explique d'une part parce qu'il semble que ce soit à partir d'ACU que le monde universitaire francophone ait commencé à s'intéresser à l'usage fait de l'Histoire dans les jeux vidéo et d'autre part parce qu'il apparaît qu'à partir de cet opus le réalisme historique ne va faire que s'accroître dans la saga AC. Ainsi, pour le dernier en date, *Assassin's creed Odyssey* qui se déroule lors de la guerre du Péloponnèse, Ubisoft propose un mod *Discovery tour*, qui permet de parcourir l'environnement détaillé du jeu comme si l'on visitait la Grèce de Périclès.

En termes de jeu vidéo et d'Histoire, il est aussi impensable de passer à côté de la franchise des *Total War*, produite par *Creative Assembly*, qui propose des jeux de stratégie en temps réel et au tour par tour sur de nombreuses périodes de l'Histoire. On retiendra ici *Total War : Rome II* et *Total War : Attila*. Outre le fait d'avoir pu les expérimenter personnellement assez largement, ils traitent tous deux de périodes historiques avec lesquelles nous avons plus d'affinités.

Du côté des FPS à gros budgets, il y a le fameux *Battlefield 1* de *Dice & Electronic Arts*, qui fit beaucoup parler de lui lors de sa sortie en 2016. D'une part, comme déjà évoqué précédemment, une polémique fut déclenchée par l'absence des forces armées de la Troisième République et de l'empire russe dans le jeu de base, et d'autre part *Battlefield 1* se présente comme le premier jeu de tir à prendre la Première Guerre Mondiale comme cadre. Dans les faits, le jeu *Verdun 1914 – 1918* existait déjà mais avait connu une diffusion moindre. Il sera d'ailleurs intéressant de comparer les deux.

Enfin, il y a le jeu *d'action-rpg* à la première personne, produit par *Warhorse studios* en 2018, *Kingdom come deliverance*. L'histoire se déroule en Bohême au XVe siècle, plus précisément

en 1403, quand la localité de Skalice est attaquée et pillée par des mercenaires coumans à la solde de Sigismond de Luxembourg, roi de Hongrie. Le cadre historique est la querelle dynastique entre Wenceslas IV et son demi-frère Sigismond quelques temps après la mort de leur père, Charles IV, souverain du Saint-Empire romain, en 1378. Le joueur incarne Henry, le fils du forgeron de Skalice. L'objectif du studio tchèque a été de proposer un action-rpg médiéval le plus proche possible de la réalité historique¹⁴³. Très peu de libertés sont prises avec l'historicité, que ce soit au niveau des décors, des vêtements, des équipements, des personnages et du scénario. Le jeu se place à la limite de la simulation. Sans être dénué de défauts, ce jeu présente un intérêt non négligeable pour le sujet qui est le nôtre.

Dans un genre similaire, on peut également citer la dernière grosse production de *Rockstar Games*, *Red Dead Redemption 2*, sorti en 2019 sur pc et qui se déroule en 1899 dans le Far West. Il s'agit du préquel de *Red Dead Redemption* [Rockstar Games, 2010], sorti uniquement sur *Playstation 3* et *Xbox 360* à l'époque. L'une des particularités de l'univers de ces jeux est, à l'instar de celui des jeux *GTA*, d'une part le réalisme de l'environnement de jeu et d'autre part le recours à des dénominations fictives. Plus concrètement, dans *GTA V*, l'action se déroule dans la ville fictive de *Los Santos* et ses environs, située dans l'État lui aussi fictif de *San Andreas*. Néanmoins, en jouant au jeu, on se rend vite compte que la ville de *Los Santos* est fortement inspirée de celle de *Los Angeles*. Il en va de même pour l'univers de *Red Dead Redemption*, le deuxième opus se déroule dans l'État de Lemoyne dont la capitale est la ville de Saint-Denis, les deux rappelant très fortement la Louisiane et la Nouvelle-Orléans.

Il y aurait bien entendu de nombreux autres titres que nous pourrions ajouter à notre corpus, néanmoins nous nous tiendrons à cela comme sources principales. Cependant, il est évident que d'autres jeux pourront être mentionnés et mobilisés dans le cadre de cette étude sans pour autant bénéficier de la même attention que ceux cités précédemment. A cet égard, il y a la production vidéoludique du studio français *Spiders*, sorti en 2019, *Greedfall*, qui emprunte à l'imaginaire de la Renaissance et des grandes découvertes pour offrir un action-rpg à la troisième personne dans un univers Fantasy. Dans un autre genre, il y a le jeu d'action-aventure et infiltration *A Plague Tale : Innocence*, produit par le studio bordelais *Asobo studio* en 2019. On y suit l'histoire d'une jeune sœur et de son petit frère durant la guerre de Cent Ans et la peste noire en 1348, en Guyenne. On le voit, l'Histoire est une source inépuisable de matériau et d'inspiration pour les productions vidéoludiques.

¹⁴³ Voir : <http://www.gameblog.fr/tests/2971-kingdom-come-deliverance-pc-ps4-xb1>

Méthode

Dans le cadre de ce travail, la méthode employée s'articulera autour de trois modalités afin de développer et analyser au mieux les deux axes principaux de notre sujet d'étude. Pour rappel, il s'agit de questionner les matériaux vidéoludiques sélectionnés à propos de leurs potentialités pédagogiques en termes de savoirs historiques, d'une part, et d'autre part, de démontrer l'intérêt que représente cet objet d'étude en tant que production culturelle pour la recherche en Histoire. Bien que ce mémoire s'inscrive dans une démarche historique, la singularité de l'objet par rapport aux travaux habituels réalisés dans le domaine de l'Histoire, nous invite à faire preuve d'adaptation et à convoquer certains outils issus d'une perspective interdisciplinaire. C'est à cet égard, que nous avons évoqué lors de notre état de l'art des champs de recherche pouvant à priori sembler éloignés des sciences historiques mais qui ont pu formuler une série de concepts indispensables à la compréhension du support vidéoludique et par conséquent aux contraintes subies par son contenu, ainsi que générer des outils utiles pour notre analyse. Les trois modalités évoquées ci-dessus consistent donc à recourir aux travaux antérieurs sur l'analyse du contenu vidéoludique, à l'expérimentation personnelle du corpus de sources présentés précédemment pour venir illustrer notre propos et enfin, à la constitution d'une grille de lecture pertinente, permettant de rendre compte des différents types de rapports à l'Histoire qu'un jeu vidéo peut entretenir.

De manière plus spécifique, afin d'appréhender au mieux le contenu des jeux vidéo historique, il va être nécessaire de prendre en considération tant la forme que le fond, le second étant dans ce cas-ci subordonné à la première. Dès lors que l'Histoire procède d'une mise en récit, pour en analyser la forme, on utilisera les concepts et outils qu'a pu produire la narratologie pour rendre compte du phénomène de la narrativité vidéoludique. Les notions génériques qui ont été évoquées précédemment, telles que celles de récit cadre et narratif, ainsi que récit émergent et endo-narratif seront mobilisées. En outre, les trois prototypes de narrativité vidéoludique proposés par Marc Marti, *récit minimaliste*, *récit complet ouvert ou fermé* et *univers évolutif*, nous permettront de mieux appréhender les différents types de narrations à l'œuvre et leurs impacts sur la mise en récit de l'Histoire. De plus, nous utiliserons les trois dimensions du rapport à l'Histoire que peut entretenir un jeu vidéo, *Jouer dans l'Histoire*, *Jouer avec l'Histoire* et *Jouer dans et avec l'Histoire*, élaborées à nouveau par Marc Marti, afin de dessiner les contours d'une première catégorisation des jeux vidéo historiques en fonction de la manière dont l'Histoire peut être amenée et employée dans les différents types de jeux. Par exemple, cela nous permettra de voir si le contenu historique se limite à la mise en place d'un décor ou

d'un contexte favorisant l'immersion, ou au contraire si l'Histoire fait partie intégrante du récit cadre, si les concepteurs ont décidé de conserver son aspect contraignant ou si la possibilité est donnée au joueur de faire advenir une Histoire contrefactuelle. Cette approche se verra enrichie par l'intégration de notions propres à la ludologie, que nous avons évoquées dans notre état de l'art, telle que l'interactivité mais aussi la structuration du jeu vidéo autour des concepts de *game design*, *level design* et *gameplay*. À côté de cela, nous mobiliserons plusieurs des concepts-clés présents dans l'ouvrage d'Adam Chapman sur les *Digital Games as History*, qui, en plus de venir augmenter la précision de notre grille d'analyse, nous permettront d'adjoindre une nouvelle catégorie à celles ébauchées par Marc Marti, que nous nommerons *Jouer l'Histoire*, afin de rendre compte, en partie, des notions de *realist simulation style* et de *digital games as Historical Reenactement*. En d'autres termes, le but est de regrouper différents concepts et notions, propres à l'étude du phénomène vidéoludique, dans un ensemble cohérent, susceptibles d'offrir des outils concrets pour l'analyse des interactions entre Histoire et jeux vidéo, et ceci afin de répondre à notre problématique de départ. Pour une meilleure visualisation, nous proposons de représenter cette grille d'analyse sur la forme d'un tableau à double entrée.

Narrativités vidéoludiques Usages de l'Histoire	Récits minimalistes	Récits complets		Mondes évolutifs
		Récits complets fermés	Récits complets ouverts	
Jouer dans l'Histoire				
Jouer avec l'Histoire				
Jouer dans et avec l'Histoire				
Jouer l'Histoire (Aspect simulation)				

L'intérêt de faire coïncider les trois prototypes de narrativités vidéoludiques avec les différentes catégories du rapport à l'Histoire que peut entretenir un jeu vidéo, réside dans la possibilité d'interroger à la fois l'impact du cadre historique sur la structure du jeu (*game design*, *level design* et *gameplay*) mais aussi le type de récit vidéoludique conditionnant le contenu narratif et donc la narration de l'Histoire dans le jeu. Il existe bien entendu d'autres possibilités de grilles de lecture comme celle résultant de l'élaboration des concepts qu'Adam Chapman définit dans son ouvrage. En ce qui concerne la structure de jeu, il distingue les *realist simulation style*, des *conceptual simulation style*. Les premiers s'attachent principalement à simuler un environnement de jeu réaliste et immersif, axé sur les représentations audio-visuelles d'une époque historique en particulier, tandis que les seconds exploitent l'intégration de concepts et procédés historiques au sein du système de règle du jeu (*game design*) et proposent en général une représentation visuelle plus abstraite, c'est le cas en particulier des jeux de stratégie et gestion par exemple¹⁴⁴. En ce qui concerne la narration, Adam Chapman relève deux niveaux de récits vidéoludiques, d'une part le *Framing narrative* qui est relatif au contenu narratif sur lequel le joueur n'a pas de prise, le récit mis en place par les concepteurs, et d'autre part le *Ludonarrative* qui peut être compris comme la narration émergeant des actions du joueur¹⁴⁵. Ces deux notions correspondent à ce que nous avons pu développer dans la partie de notre état de l'art dédié aux apports de la narratologie, à savoir les concepts de récit-cadre et d'endo-narratif ou récit émergeant¹⁴⁶. Enfin, en termes de narrativités vidéoludiques, l'auteur établit les catégories suivantes : *the Deterministic Story structures*, qui privilégie le *framing narrative*, *the Open-Ontological Story Structures*, qui privilégie l'aspect *ludonarrative* sur le *framing narrative*, et enfin, *the Open Story Structures* qui se situe entre les deux, dans le sens où le *framing narrative* peut en partie être modifié par le *ludonarrative*¹⁴⁷. Comme il est possible de le constater assez aisément, ces trois catégories font directement écho à celles développées par Marc Marti et que nous reprenons dans notre grille d'analyse, à savoir, pour rappel, le récit minimaliste (= *Open-Ontological Story Structures*), le récit complet fermé (= *Deterministic Story Structures*) et le récit complet ouvert (= *Open Story Structures*). Il est intéressant de remarquer qu'on ne trouve pas chez Adam Chapman d'équivalent pour ce que Marc Marti nomme jeux ou mondes évolutifs comme troisième prototype de narrativité vidéoludique.

¹⁴⁴ CHAPMAN Adam, *Digital Games as History: How videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, op.cit., p.59-71.

¹⁴⁵ *Idem*, p.119-121.

¹⁴⁶ Voir supra, p.15-16.

¹⁴⁷ CHAPMAN Adam, *Digital Games as History: How videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, op.cit., p.127-130.

Celui-ci permet pourtant de rendre compte la narration spécifique aux jeux se déroulant dans un monde ouvert qui évolue en fonction mais aussi en dehors des actions du joueur.

Enfin, il existe une troisième possibilité de grille d'analyse en ce qui concerne les jeux vidéo et l'Histoire, que nous ne reprenons pas non plus telle quelle mais dont nous mobilisons certains concepts afin d'enrichir notre démarche. Il s'agit du *HGR Framework*, une approche sémiotique pour traiter de la représentation de l'Histoire dans les jeux vidéo. Elle est proposée par Vincenzo Idone Cassone et Mattia Thibault dans leur article intitulé, *The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games*¹⁴⁸. Cette grille de lecture est créée dans le but d'interroger les relations entre l'Histoire et les jeux (*History-Game Relations*), en prenant appui sur les outils analytiques de l'historiographie et de la sémiotique, ainsi qu'en se concentrant sur les intersections entre les éléments ludiques et les diverses méthodes pour construire l'Histoire¹⁴⁹. Le *HGR Framework* permet la visualisation des trois procédures nécessaires à l'intégration de l'Histoire dans un jeu vidéo et de leurs interconnexions avec les trois types de transformations requises pour rendre compte du passé dans les productions vidéoludiques¹⁵⁰. Sous forme de tableau, cette grille d'analyse se traduit de la manière suivante.

*The History-Game Relations framework schema*¹⁵¹

	Perspectival translation	Digital translation	Ludic translation
Setting (Selection of the elements and of the setting based on)	Contemporary trends, influence of other media ; fashionable historical periods	Hardware limitations and software potentials	Presence in the era of elements adaptable to the medium (wars, iconic, figures...)
Modeling (Building relations and dynamics of the simulations according to)	Theories of historical development, Educational narratives and storytelling	Limits and features of the historical engine.	Basic elements of gameplay, players agency, game-genre dynamics
Representing (Creation of représentations and narratives based on)	Narration models commonly used to represent history	Graphic regimes, Ergodic/linear narratives, [...] use of other media	Game genre typical perspectives, focus on controllable elements, informativeness of the vision/narration

¹⁴⁸ CASSONE IDONE Vincenzo et THIBAUT Mattia, *The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games*, dans *Gamevironments* [En ligne], n°5, p.156-204. Voir : <https://www.gameenvironments.uni-bremen.de/>

¹⁴⁹ *Idem*, p.157.

¹⁵⁰ *Idem*, p.167.

¹⁵¹ *Idem*, p.168.

On peut constater que l'approche est sensiblement différente de celle développée par Adam Chapman, ainsi que celle que nous développons à partir des concepts mis en avant par Marc Marti. Il est néanmoins possible d'observer des similitudes dans les colonnes concernant la *Perspectival translation* et la *Ludic translation*, qui mettent toutes deux en avant des notions et des angles d'approches que nous utiliserons pour venir enrichir notre analyse.

L'étude du fond, du contenu en tant que tel, sera quant à lui tributaire d'une démarche historienne. L'historicité et la qualité de certains des savoirs proposés seront vérifiées en se rapportant aux ouvrages et travaux de références en fonction du sujet ou de la période abordée. Pour autant, il ne s'agit vraiment pas de l'aspect principal de ce travail, comparer une démarche scientifique et académique avec des productions culturelles ludiques et « populaires »¹⁵² offre peu d'intérêt. Au contraire, les jeux vidéo historiques sont ici à appréhender comme une nouvelle forme de discours sur l'Histoire, avec ses avantages et ses inconvénients. Par conséquent, notre attention se portera davantage sur les idéologies et biais que les représentations historiques proposées sont susceptibles de véhiculer, et sur ce qu'elles disent aussi de notre société contemporaine et son rapport à l'Histoire. Enfin, en ce qui concerne le rapport à l'Histoire, on s'interrogera aussi sur l'image qui est rendue de celle-ci au travers de ces œuvres vidéoludiques, prennent-elles en compte les questionnements actuels en termes de recherche historique ou n'offrent-elles qu'une représentation obsolète d'une Histoire rythmée uniquement par les conflits et les « grands hommes » ? À cet égard, l'influence cinématographique et la problématique de la violence dans les jeux vidéo sont des éléments secondaires qui pourront venir enrichir notre réflexion.

Pour ce qui est de l'expérimentation personnelle, à l'instar de tout travail scientifique, il serait inconcevable d'étudier un sujet sans avoir été en contact direct avec la ou les sources. Tout historien réalisant un travail de thèse se doit d'aller consulter en personne les sources et d'être capable de les appréhender, mobilisant pour cela des capacités autres que celles purement historiennes telles que linguistiques comme la connaissance des langues classiques pour l'Antiquité, ou techniques comme la paléographie pour les textes médiévaux, par exemple. C'est dans cette optique que nous avons expérimenté une série de jeux spécifiques, présentés dans la partie heuristique de ce travail. Il s'agit d'un corpus de sources non exhaustif mais qui semble suffisamment représentatif du phénomène pour venir illustrer notre propos. D'autre part, l'exhaustivité eût été difficilement atteignable, étant donné que l'expérimentation

¹⁵² À entendre dans le sens de l'opposition entre histoire académique et histoire non-académique (populaire).

personnelle de ces productions vidéoludiques représente un investissement temporel et physique non-négligeable.

Dans la suite de notre travail, nous allons diviser et structurer notre propos en reprenant les différentes manières d'employer l'Histoire au sein des jeux vidéo, mises en avant par Marc Marti dans l'article que nous avons évoqué précédemment, à savoir : *Jouer dans l'Histoire*, *Jouer avec l'Histoire* et *Jouer avec et dans l'Histoire*. D'autre part, on intégrera dans notre analyse les trois prototypes de narrativités vidéoludiques développés par le même auteur, ainsi que les concepts plus larges et constitutifs du phénomène vidéoludique que sont le *game design*, le *level design* et le *gameplay*. Enfin, nous serons attentifs aux clés de lectures offertes par les *Historical Games Studies*, ainsi que les réflexions proposées par Martine Robert dans son essai sur la *simulation vidéoludique historique*. En effet, ces dernières nous permettront d'élaborer une quatrième catégorie de jeu, en reprenant l'une des distinctions réalisées par Adam Chapman entre ce qu'il nomme *the realist simulation style* et *the conceptual simulation style*¹⁵³. La première nous offre donc la possibilité d'établir une catégorie supplémentaire que nous nommerons *Jouer l'Histoire*, tandis que la seconde, *the conceptual simulation style*, sera reprise dans la partie consacrée aux productions vidéoludiques permettant de *Jouer avec l'Histoire*.

¹⁵³ CHAPMAN Adam, *Digital Games as History: How videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, op.cit., p. 61-70.

Partie 2 : Développement et Analyse

Histoire et jeux vidéo : Rencontre fortuite ou relation potentiellement symbiotique ?

Chapitre 1 : Jouer dans l'Histoire

1.1 L'Histoire comme élément du *level design*

Dans ce chapitre, nous allons nous pencher sur le jeu vidéo *Battlefield 1* pour développer notre propos. En effet, la volonté d'ancrer une trame vidéoludique dans un cadre historique s'est manifestée assez tôt chez les concepteurs de jeux vidéo, comme nous avons pu l'évoquer précédemment dans notre état de l'art avec la sortie du jeu *Castle Wolfenstein* en 1981¹⁵⁴. Cela se traduit principalement par l'immersion du joueur au moyen de décors renvoyant à des référents historiques et spatio-temporels précis, cette pratique bénéficiant au fil des années des améliorations en termes de performances graphiques des interfaces de jeu. On assiste à la création d'univers de jeu tributaire de représentations visuelles historiques de plus en plus détaillées et précises, dans un but toujours plus affirmé de renforcer l'immersion de l'utilisateur¹⁵⁵. D'autre part, le constat a été fait que, malgré la mise en avant d'un cadre historique, ce dernier n'influait que peu, voire pas du tout, la manière de jouer, d'agir au sein du jeu. *Wolfenstein 3D* [id Software, 1992] ne se distinguait de *Doom* [id Software, 1993] qu'au niveau de l'environnement de jeu, le premier se déroulant durant la Seconde Guerre mondiale dans des complexes militaires de l'Allemagne nazie, tandis que le second prenait place sur Mars dans un univers mêlant Science-Fiction et horreurs. La façon d'y jouer est la même, tous deux sont des *FPS* alternant couloirs et arènes avec une quantité d'ennemis à éliminer à l'aide d'un arsenal d'armes large et varié. En d'autres termes, cela signifie que le choix d'un cadre historique impacte, dans ce cas-ci, uniquement l'esthétique du *level design*, c'est-à-dire l'environnement dans lequel se concrétise le système de règle à l'origine du jeu, le *game design*, et au sein duquel les modalités d'actions mises à disposition du joueur sont effectives, et ce afin d'interagir avec la structure du jeu. Le recours à l'Histoire n'influence ni le *game design*, ni le *gameplay* mais uniquement l'esthétique du *level design*. Pour autant, il ne semble pas dénué d'intérêt de questionner de manière plus approfondie ce type de production vidéoludique et son rapport à l'Histoire en partant de l'analyse d'un jeu de ce type en particulier.

¹⁵⁴ RABINO Thomas, *Jeux vidéo et Histoire*, op.cit., p. 111.

¹⁵⁵ *Idem*, p.110-112.

1.2 *Battlefield 1* : un FPS multi-joueurs sur fond de Première Guerre mondiale

Battlefield 1 est un jeu vidéo de tir à la première personne (FPS) sorti le 21 octobre 2016, édité par le studio suédois DICE (*Digital Illusions Creative Entertainment*)¹⁵⁶, filiale de *Electronic Arts* depuis 2006, et développé par EA (*Electronic Arts*). Ce dernier est l'un des principaux producteurs et développeurs vidéoludiques dans le monde, connu en grande partie par son offre de jeux de sport intégrant des licences sportives officielles telle que la FIFA, la NBA ou plus récemment l'UFC. La société participe, depuis 2002, à l'édition des jeux de la franchise *Battlefield*.

En effet, l'inverse de ce que pourrait laisser penser l'intitulé du jeu en question, *Battlefield 1* est le septième opus de la série de jeux éponymes. Tout commence en 2002, avec la sortie de *Battlefield 1942* [DICE & Electronic Arts, 2002], FPS¹⁵⁷ multijoueur prenant pour cadre la seconde guerre mondiale et la plupart de ses théâtres d'opérations au travers de nombreuses extensions. En mars 2004, sort *Battlefield Vietnam* [DICE & EA Games, 2004], suivi de *Battlefield 2* l'année suivante, mettant en scène un conflit fictif entre les États-Unis, la Coalition du Moyen-Orient et l'Armée populaire de Libération (Chine), ainsi que, via une extension, l'Euro Force (Armée de l'Union Européenne). À l'instar de son concurrent direct, la franchise *Call of Duty* des studios Activision, les jeux *Battlefield* à partir de *Battlefield 2* explorent des conflits fictifs contemporains ou véritablement futuristes avec *Battlefield 2142* sorti en 2006. Il en va de même pour les opus suivants, *Battlefield 3* et *4*, qui s'inspirent des tensions au Moyen-Orient et de la menace terroriste pour créer des scénarios dignes de blockbusters hollywoodiens.

On peut constater que *Battlefield 1* se démarque de ses prédécesseurs en choisissant à nouveau d'ancrer l'action du jeu dans un conflit historique et, pas n'importe lequel, la Première Guerre mondiale ou encore la Grande Guerre. S'il n'est officiellement pas le premier jeu de tir à prendre ce conflit comme terrain, il est néanmoins la première grosse production, dans le genre du jeu de tir et d'action, sur le sujet. En effet, sur le site Historia Games¹⁵⁸ - site dédié aux jeux vidéo historiques – on peut recenser, de 1990 à 2020, quelque 58 jeux vidéo sur la Première

¹⁵⁶ <https://www.dice.se/>

¹⁵⁷ Acronyme pour *First Person Shooter*, ou jeu de tir à la première personne en français. Il s'agit d'un genre vidéoludique très répandu dans le cadre des jeux de guerre et qui se traduit par une jouabilité axée sur l'action de tirer et une vue subjective à la première personne.

¹⁵⁸ <https://www.histogames.com/>

Guerre mondiale (contre plus de 880 jeux pour la Seconde Guerre mondiale)¹⁵⁹. Au niveau de la typologie, sur les 58 jeux, 31 sont dits de stratégie, 18 appartiennent au genre de la simulation, tandis que 5 sont des jeux de tirs à la première personne, les 4 restants sont quant à eux de types divers¹⁶⁰. Sur les cinq FPS, un seulement est le fruit d'une production mondialement connue, *Battlefield 1*. En ce qui concerne la chronologie, il est intéressant de relever que presque la moitié de ces jeux vidéo (23) sont sortis entre 2014 et 2020. L'agenda du monde vidéoludique rencontre ici celui de la commémoration du centenaire de la Première Guerre mondiale¹⁶¹.

Il ressort de ces quelques observations que le cadre historique de la Première Guerre mondiale est peu représenté dans le monde vidéoludique, et encore moins dans le genre du jeu de tir à la première personne. Au moins deux raisons sont susceptibles d'être avancées pour expliquer cela. En effet, comme le souligne William Audureau dans un article pour le *Monde* en octobre 2016, à l'inverse de la Seconde Guerre mondiale, la Grande guerre résiste à une lecture manichéenne de son conflit¹⁶². La surreprésentation de la guerre de 1939-1945 dans les jeux vidéo et plus particulièrement, dans les jeux de tir, s'explique par le fait que l'on peut « réduire » le conflit à une lutte entre le bien et le mal, par le caractère singulièrement infâme de l'idéologie nationale-socialiste. L'épithète nazi possède la caractéristique de déshumaniser tout ce qui s'y trouve rattaché. Par conséquent, un jeu de tir permettant de tuer des nazis à tour de bras pour éviter le triomphe du mal ne présente que peu de risque de susciter des polémiques. À l'inverse, une fois dépassée la lecture historiographique biaisée consistant à faire porter à l'Allemagne l'entière responsabilité du conflit de 1914-1918, il semble, bien qu'il y ait eu des vainqueurs et des vaincus, difficile de définir des « mauvais » et des « gentils ».

La seconde explication, et elle n'est pas sans incidence sur les choix de *gameplay* de *Battlefield 1*, est la nature même de ce conflit. Grandes offensives et charges à la baïonnette, guerre de sape et de tranchées, demeurent les représentations emblématiques de cette guerre, malgré la modernisation de l'armement dans la dernière année du conflit et l'apparition des chars d'assaut

¹⁵⁹ BROU William, *Du salon à la salle de classe : apprendre la Première Guerre mondiale avec Battlefield 1*, dans *Essais* [En ligne], n°15, 2019, p.85.

¹⁶⁰ Si on remonte plus loin dans le temps, à partir des prémices du jeu vidéo en 1970, le corpus de productions se référant à la Première Guerre mondiale atteint le nombre de 158, prenant alors en compte les premiers jeux sur bornes d'arcade. Pour une présentation détaillée de celui-ci nous renvoyons le lecteur à l'article suivant : LACHEZE Cyril et WECKERLE Marion, *La Grande Guerre dans le jeu vidéo : jouer une histoire délaissée*, dans *Essais* [En ligne], n°15, 2019.

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*, dans *Essais* [En ligne], n°15, 2019, p.94.

¹⁶² AUDUREAU William, *Jeux vidéo : « Battlefield 1 », 1914-1918 comme si vous n'y étiez pas*, Le Monde [En ligne], Publié le 26 octobre 2016, voir : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/10/26/jeux-video-battlefield-1-1914-1918-comme-si-vous-n-etiez-pas_5020812_4408996.html

et des troupes de choc¹⁶³. Ce type de dynamiques, transposé au sein du *gameplay* d'un jeu vidéo, ne risquerait pas d'être aussi attractif pour les joueurs que la manière classique de jouer à un *FPS* multijoueur¹⁶⁴, qui pourrait se traduire par courir, tirer, recharger, courir, tirer, recharger... le tout dans un décor de type urbain ou du moins permettant la présence de zones « couloirs » et de terrains d'embuscade.

Une fois ces éléments mis en lumière, il est légitime de se demander ce qui a pu inciter la franchise *Battlefield 1* à produire un jeu vidéo de tir sur la Première Guerre mondiale. Sans pouvoir prétendre à l'exhaustivité, deux explications peuvent néanmoins être proposées pour répondre en partie à cette question. Comme nous avons pu l'évoquer précédemment, un jeu vidéo est le produit d'une entreprise visant avant toute chose la réussite commerciale. De ce point vu, la sortie en 2016 de *Battlefield 1* le place bien évidemment dans une conjoncture favorable, le centenaire de la Grande Guerre, pour la production d'une œuvre culturelle et ludique s'inscrivant dans ce cadre historique. La seconde raison est de lutter efficacement contre la franchise concurrente dans le domaine des *FPS* multi-joueurs à grande échelle que sont les *Call of Duty*. Ces derniers, en effet, plus ou moins à la même période, n'ont proposé au grand public qu'un nouvel et énième opus sur la Seconde Guerre Mondiale avec *Call of Duty : WWII* [Activision, 2017]. De ce fait, *Battlefield 1*, en dépit de ses défauts ou de ses qualités, fait office de figure unique en termes de jeu de tir multi-joueurs prenant place dans le cadre historique de la Première Guerre mondiale, et ce malgré la sortie, un an auparavant, de *Verdun* [M2H & Blackmill Games, 2015], qui, bien que plus réaliste, ne profite pas de la même audience¹⁶⁵.

1.3 L'impact du cadre historique sur la structure du jeu

Si l'on devait caractériser et catégoriser *Battlefield 1* à l'aune des outils et grilles de lectures que nous avons développés dans notre état de l'art, il serait possible de le définir comme appartenant aux jeux vidéo historiques permettant de jouer *dans l'Histoire* et, d'un point de vue narratif, offrant un *récit complet fermé*, en ce qui concerne la campagne solo du jeu. Il fait donc partie de ces productions vidéoludiques dont le cadre historique n'impacte ni le *game design*, ni le *gameplay*, mais uniquement et principalement le *level design*, c'est-à-dire, d'une certaine manière, l'environnement et l'esthétique du jeu. Tout d'abord, que ce soit pour la campagne solo ou le contenu multi-joueurs, les enjeux et finalités de *Battlefield 1* ne diffèrent pas des

¹⁶³ PATIN Nicolas, *La Grande Guerre et les jeux vidéo : la recherche historique face à Battlefield 1*, dans *Essais* [En ligne], n°15, 2019, p. 129.

¹⁶⁴ LACHEZE Cyril et WECKERLE Marion, *La Grande Guerre dans le jeu vidéo*, op.cit., p.131.

¹⁶⁵ *Idem*, p.155.

autres productions du même genre, et peuvent très bien être extraits du cadre historique en question sans pour autant cesser de faire sens¹⁶⁶. Dans la campagne solo, subdivisée en six récits de guerre¹⁶⁷, quel que soit le décor dans lequel prends place l'action, dans le désert du Sinaï, les Alpes italiennes, ou encore le cap Helles des Dardanelles, les objectifs à atteindre demeurent sensiblement les mêmes que ceux d'un autre jeu de tir à la première personne prenant place dans un tout autre contexte. La structure de jeu répond ici au schéma classique que l'on peut résumer de la manière suivante : se rendre à un point B depuis un point A en évitant ou en éliminant les ennemis sur son chemin de façon diverses et en ayant le choix entre un ou plusieurs itinéraires pour y arriver. Pour venir illustrer notre propos, il suffit de comparer l'énoncé de trois soluces¹⁶⁸, deux de *Battlefield 1* et l'une par exemple d'un FPS futuriste comme *Titanfall 2* [Respawn Entertainment, 2016].

Découvrez comment terminer le **Chapitre 1 "CAP HELLES"** de l'**Épisode 4 "L'escafette"** de **Battlefield 1** sur PC, PlayStation 4 et Xbox One grâce aux conseils et astuces de notre soluce.

Commencez par prendre vos jumelles pour repérer la position ennemie. Ensuite, descendez de votre navire et rejoignez le marqueur en prenant soin d'éliminer les soldats qui sont planqués dans les tranchées (image 83). Évoluez en vous protégeant et grimpez sur la colline jusqu'à atteindre le canon et le drapeau. Méfiez-vous des grenades ennemies et continuez à avancer (image 84) jusqu'à atteindre le drapeau, indiquant la position à prendre. Méfiez-vous des quelques soldats qui traînent aux alentours, notamment dans les baraquements (image 85). Une fois que la zone est libérée, vous n'avez plus qu'à hisser vos couleurs.

*Extrait des soluces pour le chapitre 1 du 4ème récit de guerre de BF1, intitulé L'Estafette, sur Jeuxvidéo.com*¹⁶⁹.

¹⁶⁶ Ou formulé autrement, le ou les but(s) du jeu, ce qui relève donc du *Game design*, sont génériques au genre du FPS multi-joueurs.

¹⁶⁷ Récits sur lesquels nous nous attardons davantage dans la partie dédiée au contenu narratif du jeu.

¹⁶⁸ Le terme soluce ou encore *walkthrough* en anglais, désigne un guide écrit ou vidéo qui explique les démarches et procédures à suivre pour progresser dans l'univers d'un jeu vidéo.

¹⁶⁹ Voir : <https://www.jeuxvideo.com/wikis-soluce-astuces/510905/episode-4-chapitre-1.htm>

Après la cinématique, vous vous retrouvez aux commandes d'un char (image 13). Votre objectif consiste à prendre le contrôle du moulin Piccadilly. Laissez l'infanterie et l'aviation avancer et suivez le chemin en prenant garde aux ennemis. Évitez au maximum les marres de boue et autres zones boueuses. Vous pouvez passer par la gauche, sous le pont, mais avancez prudemment, sous peine de subir le même sort que votre compagnon de devant (image 14). Lorsque vous vous retrouvez en face du moulin, prenez garde au canon de campagne qui se trouve à l'intérieur. Vous devez alors garder la position en éliminant tous les canons allemands et les soldats qui se rapprochent (image 15). Continuez à avancer et n'oubliez pas d'utiliser la fonction "réparer" lorsque les dégâts sont trop importants.

images 13, 14 et 15



Extrait des soluces pour le chapitre 1 du 1er récit de guerre de BF1, intitulé Dans la boue et le sang, sur Jeuxvidéo.com¹⁷⁰.

Restez près de votre Titan jusqu'à ce que les indications "Non viable" apparaissent à l'écran. Vous devez une batterie de Titan chargée pour pouvoir utiliser BT-7274. Tirez sur les créatures et utilisez la course sur les murs pour pouvoir passer de l'autre côté (image 05). Récupérez le casque puis continuez d'avancer jusqu'à arriver aux cascades. Utilisez l'environnement en sautant et en courant sur les murs. Passez dans la cavité et prenez garde aux soldats qui patrouillent (image 06). Éliminez-les et continuez votre chemin. Descendez les parois rocheuses et occupez-vous des autres gardes qui traînent dans le coin. Attention, ils sont en nombre mais vous pouvez vous camoufler grâce à votre combinaison thermo-optique (image 07). De quoi agir en toute discrétion, ou presque. Si vous perdez vos ennemis, repérez d'où viennent les tirs et utilisez l'environnement pour les surprendre et les contourner. Faites attention aux tourelles et poursuivez votre route dès que le calme est revenu.

images 05, 06 et 07



À titre de comparaison, un extrait des soluces du chapitre 1 du FPS futuriste Titanfall 2 [Respawn Entertainment, 2016], sur Jeuxvidéo.com¹⁷¹. On peut constater le déroulement assez similaire aux extraits précédents.

¹⁷⁰ Voir : <https://www.jeuxvideo.com/wikis-soluce-astuces/510882/episode-1-chapitre-1-flight-school.htm>

¹⁷¹ Voir : <https://www.jeuxvideo.com/wikis-soluce-astuces/567741/chapitre-1-bt-7274.htm>

Dans le même ordre d'idée, les modes de jeu proposés pour le multi-joueur s'inscrivent pour la plupart parmi les classiques du genre. En effet, *Battlefield 1* offre les dix modes de jeu suivant : Assaut aérien, Conquête en assaut, Opérations, Ravitaillement, Ligne de front, Conquête, Domination, Ruée, Pigeons de guerre et match à mort en équipe¹⁷². En dépit de leurs intitulés, si on prend la peine de consulter le descriptif des différents modes, il apparaît assez vite qu'il s'agit de modes de jeu classiques des *FPS* multi-joueurs, ayant subi tout au plus quelques améliorations. Par exemple, le mode de jeu Conquête est décrit comme *un mode à grande échelle où 64 joueurs s'affrontent pour le contrôle d'objectifs clés*¹⁷³. Il faut entendre par là que chaque équipe commence au début de la partie depuis leurs bases, chacune à l'opposé de la carte de jeu, et doivent prendre le contrôle d'une série d'endroit en hissant leur drapeau. Le mode conquête en assaut fonctionne sur le même principe, mais cette fois une des équipes défend, elle contrôle déjà les zones clés, et l'autre attaque, elle doit les conquérir. Pour venir souligner notre propos, il suffit de se renseigner sur les modes de jeu proposés, par exemple, dans *Star Wars Battlefront*, sorti un an plus tôt que *Battlefield 1*. *Star Wars Battlefront* dispose de neuf modes de jeu multi-joueurs, parmi ces neuf modes, il y a la Suprémie, *bataille à grande échelle où 40 joueurs s'affrontent pour contrôler des points stratégiques*¹⁷⁴, qui n'est pas sans rappeler le mode Conquête précédemment cité. On peut aussi mettre côte à côte la description du mode Ravitaillement pour *BF1* avec celle du mode Cargaison dans *Battlefront*.

*En largage de ravitaillement, des cargaisons larguées par la voie des airs apparaissent régulièrement sur la carte. Votre équipe doit défendre le point de largage pour récupérer les ressources*¹⁷⁵. (*BF1*)

*Dans ce mode vous affrontez 6 autres joueurs sur quatre cartes, base rebelle, dépôt rebelle, station impériale ou hangar impérial. Sur ces cartes vous devez récupérer des caisses de marchandises, l'équipe qui obtient le plus de cargaison à la fin du temps gagne*¹⁷⁶. (*SW Battlefront*)

Comme on peut le constater, bien que l'un de ces deux jeux a pour cadre la Première Guerre mondiale et l'autre l'univers des premiers films de la saga *Star Wars*, les modes de jeu et par conséquent les règles du jeu sont, à peu de choses près, identiques. Le *game design* ou, pour dire autrement, le système de règles à l'origine de ces jeux est pratiquement similaire, et ce car

¹⁷² <https://www.ea.com/fr-fr/games/battlefield/battlefield-1/modes>

¹⁷³ *Ibidem*.

¹⁷⁴ <https://www.supersoluce.com/soluce/star-wars-battlefront/modes-multijoueur>

¹⁷⁵ <https://www.ea.com/fr-fr/games/battlefield/battlefield-1/modes>

¹⁷⁶ <https://www.supersoluce.com/soluce/star-wars-battlefront/modes-multijoueur>

ils appartiennent tous deux au même genre, en dépit d'une esthétique, d'un *level design* différent. Des dix modes de jeu multi-joueurs de *Battlefield 1*, deux seulement sont susceptibles de nous intéresser d'un point de vue historique. Tout d'abord, le mode Pigeons de guerre qui mobilise une réalité propre à la Grande Guerre, l'usage de pigeons comme moyen de communication¹⁷⁷, et le mode Opérations car il permet de faire « revivre » aux joueurs certaines grandes offensives, telles que celles de Broussilov ou de Verdun¹⁷⁸. Dans le premier, il s'agit de sécuriser un pigeonnier afin de pouvoir envoyer un message pour obtenir un barrage d'artillerie sur les forces ennemies, ce qui peut correspondre à des situations effectivement vécues durant la Première Guerre mondiale. Dans le second mode, *Battlefield 1* reproduit, à échelle réduite, plusieurs offensives d'envergure, chaque équipe ayant un rôle prédéfini par la réalité historique. Par exemple, l'opération intitulée l'Enclume du diable, met en scène la bataille de Verdun et la défense du fort de Vaux, les attaquants sont les forces allemandes tandis que les troupes françaises défendent. Les assaillants disposent de trois vagues d'assaut pour prendre l'entièreté des objectifs, la profondeur des défenses pouvant varier d'un théâtre d'opération à l'autre. Ce qui est intéressant, c'est que ce mode de jeu mobilise deux à trois cartes distinctes, reliées entre elles par l'issue de la partie précédente. Dans le cas de l'opération l'Enclume du diable, la première *map* met en scène le village de Samogneux où débute les hostilités et les hauteurs de Verdun. Si les trois zones défensives sont prises, la partie se poursuit sur une autre *map* avec l'attaque du fort de Vaux. De cette manière, une forme de trame narrative se construit au travers la réussite ou non d'une offensive, donnant corps à cette dimension de ligne de front qui recule ou qui au contraire ne cède pas. La nécessité, pour les attaquants, de créer des murs de fumée à l'aide de fumigène afin de pouvoir prendre d'assaut les positions ennemies, de courir de trou d'obus en trou d'obus pour éviter les balles qui sifflent juste au-dessus des têtes, le tout dans une atmosphère sonore et visuelle très réaliste donne l'impression, dans les limites de l'expérience vidéoludique, de se retrouver véritablement au cœur d'une zone de guerre¹⁷⁹.

Il s'agit là, vraisemblablement, des seuls cas où le cadre historique n'impacte plus seulement le *level design* mais aussi, quelque peu, le *game design*, car, à l'inverse, le *gameplay* demeure, tout au long de l'expérience de jeu, anachronique¹⁸⁰. En effet, afin de conserver une jouabilité

¹⁷⁷PATIN Nicolas, *La Grande Guerre et les jeux vidéo : la recherche historique*, op.cit., p.129.

¹⁷⁸ Les différentes opérations sont :

¹⁷⁹ BROU William, *Du salon à la salle de classe : apprendre la Première Guerre mondiale*, op.cit., p.82.

¹⁸⁰ AUDUREAU William, *Jeux vidéo : Battlefield 1, 1914-1918*, op.cit., voir : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/10/26/jeux-video-battlefield-1-1914-1918-comme-si-vous-n-etiez-pas_5020812_4408996.html

dynamique, similaire aux précédentes productions de la franchise et plus largement au genre en général du jeu de tir en ligne, les armes à rechargement automatique ainsi que celles à tirs semi-automatiques et automatiques, sont surreprésentées dans le jeu¹⁸¹. Ce n'est pas tant leur présence qui semble problématique mais davantage l'usage qui en est fait, car si toutes sont « d'époque », il s'agit dans la plupart des cas de prototypes n'ayant jamais été utilisés sur le champ de bataille ou alors de manière très réduite¹⁸². Les cartes multi-joueurs se voient très vite remplies de soldats courant en tous sens, et tirant à la hanche tantôt au fusil-mitrailleur Lewis Mark I, tantôt au M1909 Benet-Mercie ou encore au BAR M1918, en lieu et place des fusils à verrou qui équipaient la majorité des combattants lors de la Première Guerre mondiale.

Tout ceci nous permet de confirmer le fait émis en début d'analyse, que *Battlefield 1* fait bien partie de ces productions vidéoludiques proposant de *jouer dans l'Histoire*, avec un cadre historique n'impactant principalement que l'esthétique du jeu. En dépit de la présence d'un ou deux modes de jeu prenant en compte des dynamiques propres à la Grande Guerre, *Battlefield 1* reste au niveau de sa structure de jeu, derrière le fard d'un *level design* très détaillé et réaliste, familiarisant l'utilisateur avec de nombreux espaces et lieux historiques, rien de moins qu'un *FPS* multi-joueurs répondant avant tout aux caractéristiques du genre¹⁸³. Le *gameplay* a d'ailleurs été pensé expressément pour le grand public et non comme une simulation réaliste des combats de la Première Guerre mondiale. Julien Wera, le directeur stratégique du studio Dice, le déclarait d'ailleurs ouvertement lors d'une interview pour France24.

Nous sommes partis du principe qu'il s'agit d'un jeu d'action grand public. Nous avons d'abord conçu le gameplay (NDLR : l'essence du jeu qui cumule jouabilité et plaisir de jeu). La Première Guerre mondiale n'est finalement qu'un terrain qui nous a offert des outils.

[...] L'un de nos principes de développement est d'être authentique, sans être tout à fait réaliste. Tout ce qui est dans le jeu est inspiré du réel. Les armes par exemple ont existé, mais elles ne se comportent pas réellement comme à l'époque. Nous les avons adaptées pour qu'elles soient surtout compatibles avec notre gameplay. Ce n'est pas une simulation historique, mais un jeu grand public. Nous avons aussi pris quelques libertés avec les lieux. Par exemple, l'une des cartes se déroule à Amiens, alors que l'on sait qu'il n'y a pas eu de combats dans la ville¹⁸⁴.

¹⁸¹ LACHEZE Cyril et WECKERLE Marion, *La Grande Guerre dans le jeu vidéo*, op.cit., p.155.

¹⁸² *Idem*, p.156.

¹⁸³ COUTURIER Alexane, *le rôle du design et des mécaniques de jeu dans l'expression vidéoludique de l'histoire, le cas des jeux Soldat Inconnu : Mémoires de la Grande Guerre et Battlefield 1*, dans *Essais* [En ligne], n°15, 2019, p.112.

¹⁸⁴ Voir : <https://www.france24.com/fr/20161021-battlefield-1-jeu-video-game-premiere-guerre-mondiale-histoire-electronic-arts>

1.4 Récit cadre et contenu narratif

Le contenu vidéoludique de *Battlefield 1* se divise entre le mode de jeu multijoueur et la campagne solo. En ce qui concerne la teneur narrative du jeu, celle-ci est à appréhender principalement au travers la partie dite solo du jeu. *Battlefield 1* possède la particularité de proposer non pas un seul récit cadre dans le cas de la campagne mais cinq récits distincts les uns des autres, précédés d'un prologue d'une quinzaine de minutes. Bien que ces récits soient agencés selon un certain ordre numéraire, ce dernier n'est pas contraignant et il est tout à fait possible de les prendre dans le « désordre », car ils sont autonomes les uns des autres, le principal dénominateur commun n'étant que le cadre historique au sein duquel ils prennent place. Ces différents récits appartiennent donc d'une certaine manière à la catégorie des récits complets fermés. Complet car à l'inverse des jeux vidéo à récits minimalistes, une trame narrative complète est développée dans chacun des récits de guerre. Fermé car l'utilisateur n'a aucune influence sur le récit cadre et ne peut faire advenir que les potentialités narratives qui ont été décidées par les scénaristes du jeu.

La campagne débute avec le prologue, sorte de condensé d'une grande partie des mécaniques de jeu, qui s'intitule, en français, « Tempête d'acier »¹⁸⁵. Il est suivi du premier épisode, « Dans la boue et le sang », dans lequel le joueur incarne une jeune recrue de l'armée britannique, Danny Edwards, qui rejoint l'équipage d'un char d'assaut Mark V. L'action prend place à Ribécourt-la-Tour dans les environs de Cambrai à l'automne 1918¹⁸⁶. Le second épisode, intitulé « Des amis hauts placés », met en scène un aviateur turbulent du *Royal Flying Corps* britannique, du nom de Clyde Blackburn. Les quatre chapitres de ce récit font voyager le joueur depuis les Alpes françaises jusqu'à Londres, dans un final digne des plus grosses productions hollywoodiennes. Le troisième récit, « *Avanti Savoia !* » permet au joueur d'incarner un soldat italien de l'unité spéciale des *Arditi* lors d'un assaut dans les Alpes contre les troupes austro-hongroises. L'épisode suivant, « L'Estafette », narre quant à lui le débarquement des forces australiennes et néo-zélandaises de l'ANZAC lors de la campagne des Dardanelles. Le dernier récit, qui clos la campagne solo du jeu, se déroule dans le désert du Sinaï et le joueur incarne une jeune femme, Zara Ghufran, une bédouine sous les ordres de Lawrence d'Arabie.

¹⁸⁵ Dans son article, Nicolas Patin fait remarquer que dans la version originale du jeu, en anglais, ainsi que dans sa version allemande, l'intitulé du prologue est respectivement *Storm of Steel* et *Stahlgewitter*, en référence à l'ouvrage d'Ernst Jünger, dont le titre est normalement traduit en français par *Orages d'acier*. On peut constater que les responsables de la traduction française du jeu sont complètement passé à côté de la référence. Voir : PATIN Nicolas, *La Grande Guerre et les jeux vidéo : la recherche historique*, op.cit., p.127.

¹⁸⁶ *Idem*, p.123.

1.5 Inclusivité et diversité

Ce premier aperçu du contenu narratif de *Battlefield 1* permet déjà à ce stade d'émettre plusieurs remarques à propos du discours produit par le jeu sur l'Histoire. Tout d'abord, comme le fait remarquer Nicolas Patin dans son article, le jeu semble vouloir illustrer le caractère mondial du conflit, en ne se contentant pas du seul front de l'Europe de l'Ouest, et en multipliant pour cela les théâtres d'opérations mettant en scène des combats moins connus, moins visibles dans les discours traditionnellement produits sur la Grande Guerre, à l'instar de la lutte entre Italiens et Austro-hongrois dans les Alpes¹⁸⁷. Au-delà de la campagne solo, on peut aussi remarquer que dans le contenu multi-joueur du jeu, plusieurs classes de soldats sont modélisés sous les traits d'avatars appartenant à des ethnies habituellement moins présentes dans les représentations classiques de la Première Guerre mondiale. Par exemple, la classe assaut de l'armée française est représenté par un soldat africain noir, de même que pour la classe tireur d'élite de l'armée impériale allemande. Le cas le plus éloquent est celui des forces britanniques où la classe médecin est incarné par un soldat originaire d'Inde et la classe sniper par un avatar d'ethnie africaine là aussi¹⁸⁸. On peut ancrer ce phénomène dans la perspective des démarches historiennes actuelles qui visent davantage d'inclusion dans les discours produits sur l'Histoire. Les développeurs insistent donc sur le caractère mondial de ce conflit en proposant d'une part des théâtres d'opérations moins connus et variés, et en offrant d'autre part une visibilité à de nombreuses ethnies ayant participé à ce conflit mais que les représentations traditionnelles de la Grande Guerre ont eu tendance à oublier¹⁸⁹. On peut noter aussi que la classe tireur d'élite de l'armée impériale russe est incarnée par un personnage féminin, en référence à Maria Botchkavera et les quelques trois cents femmes qui combattirent sous ses ordres dans l'armée du Tsar. Cette volonté d'inclusivité est explicitement exprimée par le *lead designer* du jeu, Daniel Berlin.

*That's the thing. People don't know that this was the case. We want to show diversity in the game. That's been a key goal. You can see in the trailer that there's a Bedouin woman warrior on a horse. She's a playable character in the single-player campaign*¹⁹⁰.

Si cela traduit très clairement les changements de perspectives qui se sont opérés au sein de la discipline historique ces dernières décennies, on peut aussi y voir une entreprise de séduction

¹⁸⁷ *Ibidem*.

¹⁸⁸ QUIROGA AGUIRRE Stefan, *Race, Battlefield 1 and the White Mythic Space of the First World War*, dans *Alicante Journal of English Studies* [En ligne], n°31, 2018, p.189.

¹⁸⁹ *Idem*, p.122.

¹⁹⁰ Voir : <https://venturebeat.com/2016/05/06/ea-dices-lead-designer-answers-our-questions-about-battlefield-1/>

commerciale afin de toucher un plus large public¹⁹¹. Néanmoins, si certains ont pu y voir, de manière positive, une désacralisation du discours et des représentations hégémoniques de l'homme blanc, en partie à juste titre, dans le cadre de ce conflit, il convient d'interroger cette inclusivité plus en détail¹⁹². En effet, si l'on prend le prologue et les cinq récits de guerre de la campagne solo du jeu, il est possible de relever un certain nombre d'éléments interpellants. Le prologue fait incarner au joueur plusieurs combattants du 369^e régiment d'infanterie, plus connus sous le surnom de *Harlem Hellfighters*. Il s'agit de soldats afro-américains ayant été placé sous les ordres de l'État-major français et ayant combattu en première ligne à la fin de la Première Guerre mondiale. À cet égard, *Battlefield 1* a le mérite de mettre en lumière l'un de ces nombreux faits méconnus de la Grande Guerre auprès du public. Le premier et le deuxième épisode mettent respectivement en scène des combattants anglais, tandis que le troisième place le joueur dans la peau d'un soldat italien. L'épisode quatre, quant à lui, laisse le joueur incarner un jeune australien. Le cinquième et dernier récit de guerre propose une héroïne bédouine. En termes de chiffre, on a donc, en comptant le prologue, deux ethnies habituellement minoritaires dans les discours sur la Première Guerre mondiale qui apparaissent comme personnages jouables dans le contenu solo du jeu. Sur les cinq récits, plus le prologue, quatre des héros sont des hommes blancs, et surtout, trois d'entre eux sont anglo-saxons. Il n'est d'ailleurs pas anodin sans doute que le cadre historique du jeu n'aborde pas les deux premières années de la guerre et ne commence qu'en 1916, tout en se concentrant sur les derniers mois de celle-ci¹⁹³. Cela peut s'expliquer d'une part par la nécessité, que nous avons évoqué plus haut, de proposer un *gameplay* dynamique, conforme au genre du *FPS* multijoueur, les innovations technologiques des dernières années de la guerre offrant la possibilité d'une jouabilité plus riche¹⁹⁴. Néanmoins, ce choix peut aussi rendre compte d'une perspective étatsunienne dominante dans l'industrie vidéoludique.

S'il est extrêmement louable d'avoir offert un aperçu de l'épisode méconnu des *Harlem Hellfighters*, pourquoi ne pas avoir produit un récit mettant en lumière les tirailleurs sénégalais qui ont été nombreux à combattre en France entre 1914 et 1918 ? En outre, nous nous étions fait l'écho de William Audureau quand ce dernier expliquait, qu'à l'inverse de la Seconde Guerre mondiale, la Grande Guerre résistait à une lecture manichéenne, ne pouvant pas réduire les enjeux de cette guerre à une lutte entre le bien et le mal. Cet état de fait, qui avait été présenté

¹⁹¹ PATIN Nicolas, *La Grande Guerre et les jeux vidéo : la recherche historique*, op.cit., p.122.

¹⁹² QUIROGA AGUIRRE Stefan, *Race, Battlefield 1 and the White Mythic Space*, op.cit., p. 191.

¹⁹³ À l'exception du récit intitulé « L'Estafette » qui se déroule en 1915. PATIN Nicolas, *La Grande Guerre et les jeux vidéo : la recherche historique*, op.cit., p.123.

¹⁹⁴ PATIN Nicolas, *La Grande Guerre et les jeux vidéo : la recherche historique*, op.cit., p.129.

comme un obstacle à la réalisation d'un jeu de tir prenant place dans ce cadre historique, permet justement de pouvoir intégrer le point de vue des différents acteurs du conflit. Un récit de guerre mettant en scène un soldat allemand, austro-hongrois ou encore ottoman, voir les trois, aurait été la preuve d'une réelle diversité et inclusivité dans le discours. Au lieu de cela, en dépit de la volonté de faire preuve de diversité et d'inclusivité, on demeure dans une perspective relativement classique quant à la représentation du conflit à ce niveau-là. La majorité des protagonistes dans la campagne solo du jeu sont des hommes blancs anglo-saxons, et le conflit n'est appréhendé que depuis la perspective des vainqueurs. Le discours produit sur l'Histoire de la Première Guerre mondiale reste celui des gagnants malgré l'inclusion de minorités ethniques, ici et là, habituellement oubliées des représentations traditionnelles de la guerre de 1914-1918.

1.6 Histoire et Mémoire

Il apparaît de plus en plus évident que la représentation et le discours produits sur la Première Guerre mondiale dans l'œuvre vidéoludique qu'est *Battlefield 1*, pourrait aisément être le sujet principal d'un travail de recherche. Il n'est pas question ici de réaliser ce travail mais de démontrer qu'il y a matière à le faire. À cet égard, on peut noter, parmi d'autres choses, le choix d'une dynamique narrative intéressante dans plusieurs des récits de guerre proposés dans la campagne solo du jeu. En effet, que ce soit lors du prologue, « Tempête d'acier », du premier épisode, « Dans la boue et le sang », ainsi que dans le second, « Des amis hauts placés » et également le troisième, « *Avanti Savoia* », il est fait usage d'un procédé narratif basé sur le souvenir. La narration pour ces quatre récits donne l'illusion d'un témoignage, rapporté par un vétéran, un témoin des faits, le héros principal. Par exemple, la cinématique d'introduction du prologue met en scène un soldat afro-américain dans un lit d'hôpital et souffrant d'un cauchemar post-traumatique¹⁹⁵. Le premier récit quant à lui débute par une cinématique du jeune Danny Edwards qui est chauffeur après la guerre, il regarde ses mains et se rappelle son expérience de guerre en tant que conducteur de char d'assaut¹⁹⁶. Le commencement de l'épisode « *Avanti Savoia* » est encore plus symptomatique à cet égard, on y aperçoit un vieil homme dans un grenier, occupé à regarder de vieilles photographies tandis que sa fille, adulte, vient le chercher pour qu'il descende couper son gâteau d'anniversaire. Le vieil homme, Luca Vincenzo

¹⁹⁵ Les cinématiques ou *cutscene* sont disponibles sur *Youtube* pour plus de facilité, voir : <https://www.youtube.com/watch?v=cnlW4y7YWFg&list=PLXXKwtI6P29FSHdvZpe5V8beLjQT7BkaG&index=1>

¹⁹⁶ Pour les cinématiques de l'épisode premier, « Dans la boue et le sang », voir : <https://www.youtube.com/watch?v=99JGWBekto4&list=PLXXKwtI6P29FSHdvZpe5V8beLjQT7BkaG&index=5>

Cocchiola, décide de raconter à sa fille la mort de son frère, Matteo, alors qu'ils combattaient tous deux dans les Alpes¹⁹⁷. En usant de ce procédé narratif, on peut considérer que *Battlefield 1* s'inscrit dans la perspective du devoir de mémoire, fort mis à l'honneur lors du Centenaire de la Première Guerre mondiale¹⁹⁸. Cela permet aussi d'humaniser le récit historique, l'Histoire ce n'est pas seulement une narration dépassionnée et scientifique dans un livre mais c'est aussi, pour une part, le témoignage de ceux qui ont vécu les événements. Le jeu va d'ailleurs encore plus loin pour ancrer son discours sur l'histoire de la Grande Guerre au travers le prisme d'expériences humaines et individuelles en intégrant des références biographiques. Par exemple, lors de la mission du prologue, sur lequel nous reviendrons plus en détails, le joueur est amené non pas à incarner un avatar mais plusieurs. À chaque fois que le personnage qu'il contrôle meurt, la caméra effectue un mouvement apparenté au travelling pour rejoindre la perspective d'un autre combattant et placer le joueur aux commandes de celui-ci. Cependant, juste avant cela, la caméra s'élève, donnant une vue en surplomb du corps sans vie de l'avatar, et apparaît à l'écran une épitaphe avec les noms, prénoms, date de naissance et de mort du personnage. Cela permet d'individualiser ces hommes, de faire jaillir le particulier et l'humain au sein de la masse de combattants envoyés à la mort. De plus, les dates donnent à voir l'âge de ces soldats, souvent très jeunes¹⁹⁹. Lors des autres récits, lorsque le personnage meurt, en lieu et place du classique *game over*, apparaît là aussi une forme d'épitaphe qui rappelle celle des monuments aux morts. L'intégration de tels éléments n'a pas été du goût de tout le monde, la journaliste Stéphanie Trouillard avait exprimé dans un article sa surprise de pouvoir incarner un soldat qui semblait avoir réellement existé²⁰⁰. Cela peut en effet paraître choquant de placer dans un jeu vidéo des références à des combattants ayant réellement perdu la vie durant le conflit. Néanmoins, après avoir effectué quelques recherches, nous n'avons pas pu confirmer cette information²⁰¹.

¹⁹⁷ Pour les cinématiques du récit « *Avanti Savoia !* », voir : <https://www.youtube.com/watch?v=4lygkBZL1yE&list=PLXXKwtI6P29FSHdvZpe5V8beLjQT7BkaG&index=4>

¹⁹⁸ BROU William, *Du salon à la salle de classe : apprendre la Première Guerre mondiale*, op.cit., p.88.

¹⁹⁹ À partir de 4 :12 minutes à 10 :42 minutes, voir : <https://www.youtube.com/watch?v=cnlW4y7YWFg&list=PLXXKwtI6P29FSHdvZpe5V8beLjQT7BkaG&index=1>

²⁰⁰ TROUILLARD Stéphanie, *Battlefield 1 n'est pas un jeu sur la Première Guerre mondiale*, Belgique24.com, 5 novembre 2016 : <https://www.france24.com/fr/20161105-battlefield-1-jeu-video-premiere-guerre-mondiale-critique-historien-test-gameplay>

²⁰¹ S'il est possible de trouver des interrogations sur le sujet de la part d'utilisateurs du jeu qui se sont posés la même question, rien ne vient confirmer qu'il s'agit des noms de combattants ayant réellement existés, voir : <https://forums.battlefield.com/en-us/discussion/34257/real-soldier-names-for-the-deaths-in-prologue>. D'autres considèrent que les noms sont générés aléatoirement, et le fait que ceux-ci sont différents à chaque partie semblent donner du crédit à cette explication. Enfin, nous avons pris la peine d'en introduire quelques-uns dans l'outil de

Tout cela vient donc renforcer l'immersion mais aussi, de l'aveux même des développeurs, ces procédés confèrent une taille humaine à l'histoire de la Première Guerre mondiale.

*Dans Battlefield 1, vous découvrirez ce que nous appelons des récits de guerre. Ce sont des aventures personnelles axées sur différents protagonistes, chacun ayant son histoire et ses compétences uniques. Ces personnages participent à la guerre, mais les histoires racontées dans Battlefield 1 sont personnelles. Elles se concentrent plus sur les gens que sur l'histoire des batailles*²⁰².

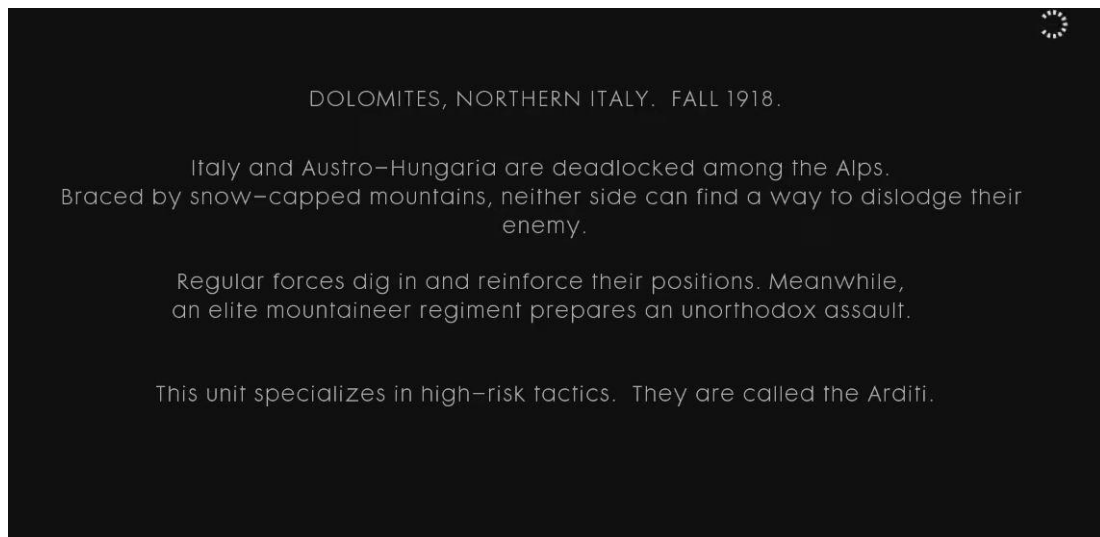
Cependant, bien que le témoignage de personnes ayant assisté ou participé à un événement représente une source de choix pour l'historien, elle ne demeure pas moins sujette à caution²⁰³. À l'instar de toute autre source, le témoignage doit être soumis à la critique, car, entre autres, il dépend du souvenir, qui dépend lui-même de la mémoire qui a la particularité d'être imparfaite, d'avoir un processus de sélection de l'information basé sur l'affect et non pas sur une démarche rigoureuse et scientifique²⁰⁴. Dans *Battlefield 1*, la primauté du témoignage semble être tempérée de deux manières. Tout d'abord, les cinématiques introduisant les récits et les clôturant, se caractérisent par la présence de textes en lettrage blanc sur fond noir, et qui énoncent des « vérités historiques », introduisant de manière subtile la symbolique du livre d'Histoire. Ainsi, au début de l'épisode « *Avanti Savoia !* », on peut voir apparaître à l'écran quelques lignes qui résument de manière succincte la situation militaire entre le royaume d'Italie et l'empire austro-hongrois. Il en va de même, par exemple, lors de la cinématique marquant la fin du cinquième récit de guerre, « Rien n'est écrit », qui évoque du bout des lèvres la trahison des accords Sykes-Picot, sans les nommer toutefois.

recherche du site *The Commonwealth War Graves Commission* : <https://www.cwgc.org/>, et nous n'avons pu trouver aucune occurrence.

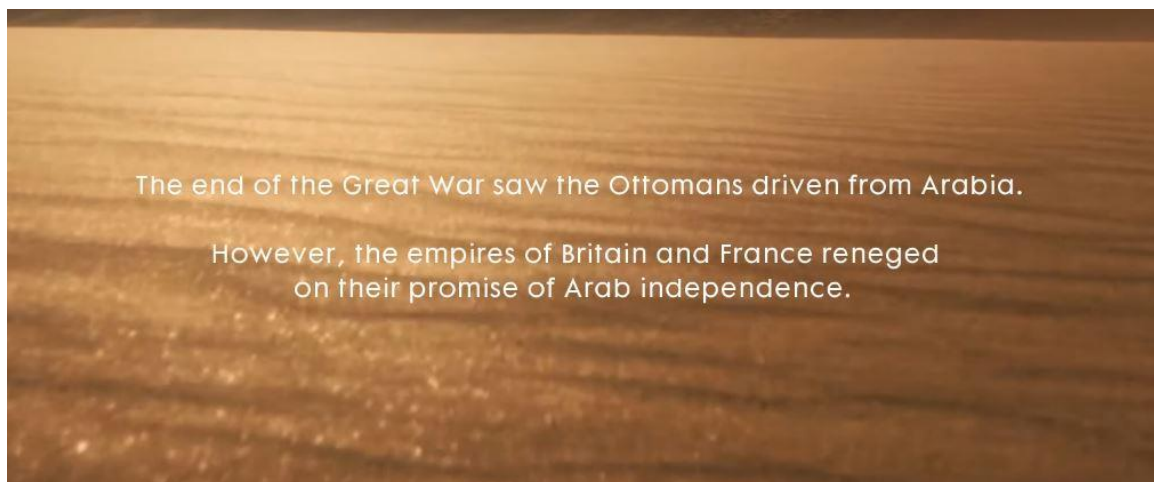
²⁰² Voir : <https://www.ea.com/fr-fr/games/battlefield/news/the-single-player-of-battlefield-1>.

²⁰³ PATIN Nicolas, *La Grande Guerre et les jeux vidéo : la recherche historique*, op.cit., p. 121.

²⁰⁴ BROU William, *Du salon à la salle de classe : apprendre la Première Guerre mondiale*, op.cit., p.88.



Introduction de la cinématique du début de l'épisode « Avanti Savoia ! », on peut y apprécier une mise en situation brève et succincte²⁰⁵.



Texte apparaissant à la fin de la cinématique clôturant le cinquième récit de guerre, « Rien n'est écrit »²⁰⁶.

Le second élément, qui vient apporter de la nuance quant à la véracité absolue du témoignage, est introduit par le procédé narratif du souvenir en tant que tel. De manière implicite mais aussi de manière explicite lors de la conclusion de l'épisode second de la campagne solo, « Des amis hauts placés », le narrateur laisse entendre qu'il y a peut-être plusieurs versions à son histoire.

²⁰⁵ De 0 :37 à 0 :55 minutes, voir : <https://www.youtube.com/watch?v=yskom4Deel8>

²⁰⁶ À partir des minutes 13 :17,

voir : <https://www.youtube.com/watch?v=kq3JjNzd3gY&list=PLXXKwtI6P29FSHdvZpe5V8beLjQT7BkaG&index=6>

En effet, le personnage principal Clyde Blackburn clôt la narration de son récit de la manière suivante.

[...] mais en temps de guerre, les faits se mélangent un peu et vous entendrez sûrement d'autres versions... un pilote qui a volé un avion, qui a buté son pote et qui a menti, triché et massacré sur la moitié du front occidental.

[...] Mais n'écoute pas toutes ces rumeurs. Ce que je t'ai dit, c'est la vérité. Si c'étaient des bobards, je ne te raconterais pas tout ça... pas vrai ?²⁰⁷

Alors que la littérature du témoignage, à l'instar de celui du genre narratif de l'autobiographie, induit implicitement un pacte de lecture reposant sur la véracité des propos tenus, le narrateur introduit ici le doute au sein de son récit²⁰⁸. Bien que cela fasse sens quant au caractère bonimenteur du narrateur et personnage principal, on peut y voir aussi une manière subtile de nuancer la primauté du témoignage comme source d'une part, et d'autre part, de permettre l'aménagement d'une zone de liberté pour les concepteurs, en y substituant la vraisemblance à la véracité.

1.7 Dimension pédagogique

L'une des perspectives de ce travail est de questionner aussi, au-delà du type de représentations et de discours produit sur l'Histoire qui peuvent intéresser la recherche, les apports des jeux vidéo historiques d'un point de vue pédagogique. Dans le cas de *Battlefield 1*, nous ne sommes pas les premiers à nous interroger sur le potentiel pédagogique du jeu. William Brou, que nous avons évoqué dans notre état de l'art, a déjà expérimenté une mise en situation pratique, en utilisant *Battlefield 1* comme support d'apprentissage en salle de classe. Il va même jusqu'à proposer une démarche type pour encadrer l'emploi d'un tel dispositif au sein d'un environnement scolaire. Pour cela il s'inspire des trois postures d'apprentissages face au jeu vidéo, développées par Yvan Hochet²⁰⁹. La première consiste à *apprendre avec* le jeu vidéo,

²⁰⁷ À partir de 1 :12 à 1 :45 minutes, voir :

<https://www.youtube.com/watch?v=TPA31NemhpA&list=PLXXKwtI6P29FSHdvZpe5V8beLjQT7BkaG&index=3>

²⁰⁸ PATIN Nicolas, *La Grande Guerre et les jeux vidéo : la recherche historique*, op.cit., p. 126.

²⁰⁹ HOCHET Yvan, *Jeux vidéo et enseignement de l'histoire et de la géographie*, dans RUFAT Samuel et TER MINASSIAN Hovig (éds), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Questions théoriques, Lyon, 2011, p.105.

dans l'optique de *stimuler, ou organiser un apprentissage*, la seconde à *apprendre sur* le jeu vidéo et la troisième, quant à elle à *apprendre autour* du jeu vidéo²¹⁰.

De cette manière, William Brou explique utiliser le jeu dans le cadre d'un cours sur la Première Guerre mondiale de Troisième²¹¹ et plus spécifiquement dans une partie du cours abordant l'expérience combattante durant le conflit²¹². Il y démontre la pertinence d'un exercice de comparaison effectué par ses élèves entre les représentations des combats et des combattants dans le jeu avec des documents sources plus classiques tels que des photos d'archives, des correspondances de soldats, et des pièces de musée par exemple²¹³. L'intérêt de la démarche réside dans une réflexion sur les liens entre documents d'archives et représentations vidéoludiques, jusqu'à quel point ces dernières ont été influencées par les premières, et la capacité du média à véhiculer des informations via les images, la narration et l'ambiance sonore du jeu²¹⁴. On peut noter à cet égard, la mise en scène de paysage portant les traumatismes des combats pour venir témoigner de la violence du conflit, que l'on retrouve dans de nombreuses photos d'archives. L'auteur relève aussi le processus narratif du prologue que nous avons déjà évoqué, dans lequel le joueur est amené à incarner plusieurs soldats qui meurent les uns après les autres pour rendre compte de la létalité des combats en première ligne. D'autre part, la volonté des concepteurs de réaliser un tutoriel condensé lors de cette première phase de jeu à l'avantage, d'une part, de donner à voir une synthèse des différents types de combats qui ont pu avoir lieu durant le conflit mais, d'autre part, contribue aussi à produire une représentation biaisée de la réalité des affrontements, étant donné qu'il n'y a guère eu durant la guerre une telle coordination et co-intervention de l'infanterie, l'artillerie d'assaut et l'aviation en même temps²¹⁵. Ces représentations assez justes de la violence du conflit et de certaines dynamiques de combats sont à tempérer, comme nous l'avons expliqué en amont, par les enjeux ludiques du support en général et du genre du *FPS* en particulier. Nous avons démontré, qu'à peu de chose près, *Battlefield 1* se jouait comme tout autre production vidéoludique du même genre, sacrifiant la vraisemblance au profit du *fun*, à l'inverse d'un jeu tel que *Verdun* [M2H & Blackmill Games, 2015] par exemple. En outre, on peut arguer que, à l'instar des classiques du genre, *Battlefield 1* donne à jouer des soldats très autonomes qui se caractérisent par des actions

²¹⁰Nous aurons le loisir de mobiliser à nouveau et d'explicitier plus en avant ces notions dans la suite de notre travail. Voir : *Ibidem*.

²¹¹ Dans le système scolaire français soit au collège, ici la troisième année correspond à la troisième année du secondaire en Belgique, soit des élèves de 14-15 ans.

²¹² BROU William, *Du salon à la salle de classe : apprendre la Première Guerre mondiale*, op.cit., p.79.

²¹³ *Idem*, p.80 – 81.

²¹⁴ *Ibidem*.

²¹⁵ *Idem*, p.84.

d'éclat individuelles, ce qui ne correspond guère à la représentation que l'historiographie réalise de la masse des combattants : des individus qui ne sont pas maîtres de leur destin, à l'entraînement souvent limité et dont la vie et la mort dépendent de décisions prises bien en amont d'eux²¹⁶.

À côté de cela, William Brou propose à ses élèves aussi d'appréhender *Battlefield 1* comme une production culturelle sur la Première Guerre mondiale, à l'instar de ce que nous avons développé précédemment. Le jeu permet aussi de questionner la problématique de la violence depuis un point de vue personnel et ancré dans l'action, loin des chiffres et tableaux statistiques²¹⁷. Enfin, l'auteur pointe du doigt l'approche historique du concept de mémoire par l'utilisation, tel que nous l'avons démontré plus haut, du procédé narratif du souvenir, qui permet aussi une mise à distance au niveau de l'action du jeu, car, dans les récits, le joueur ne vit pas ce que ces combattants ont vécu mais ce dont ils se remémorent²¹⁸.

Pour notre part, on peut relever que, par la volonté des concepteurs de produire une représentation inclusive et moins classique du conflit, le jeu permet d'appréhender de manière relativement complète la spatialité générale de la Première Guerre mondiale et de la plupart de ses théâtres d'opérations. En plus de l'intégration de quelques phrases de contextualisation au début et à la fin des cinématiques de la campagne solo, il y a aussi la présence d'une voix *off* dans le mode de jeu Opérations en multijoueur qui explique, en début et fin de partie, de manière brève et succincte, les enjeux de telle ou telle offensive pour les attaquants comme pour les défenseurs. Ainsi, on peut apprendre que l'offensive Broussilov, qui s'est soldée par une victoire militaire russe, a contribué à l'instabilité politique dans l'empire du Tsar, par le coût humain de cette opération, favorisant la montée du bolchévisme. Autre exemple, lors de l'Opération intitulé « Vague Rouge », la voix de la narratrice explique que la perte de Tsaritsyne²¹⁹ par l'armée contre-révolutionnaire des russes blancs marque la fin des possibilités pour celle-ci de lancer un assaut sur Moscou. On peut bien sûr émettre certaines critiques, comme quoi il s'agit souvent d'explications parcellaires, de vulgarisations qui ne prennent pas en compte la diversité des facteurs qui peuvent amener tel ou tel événement à se réaliser, à réduire les enjeux aux seules perspectives militaires mais il faut néanmoins reconnaître le mérite du jeu de donner à des sujets habituellement relégués dans les livres d'Histoire une visibilité à grande échelle. À aucun moment, le jeu n'est capable ni se donne la mission de remplacer le

²¹⁶ MAILLARD Antoine, *Représenter et transmettre la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo*, op.cit., p.94.

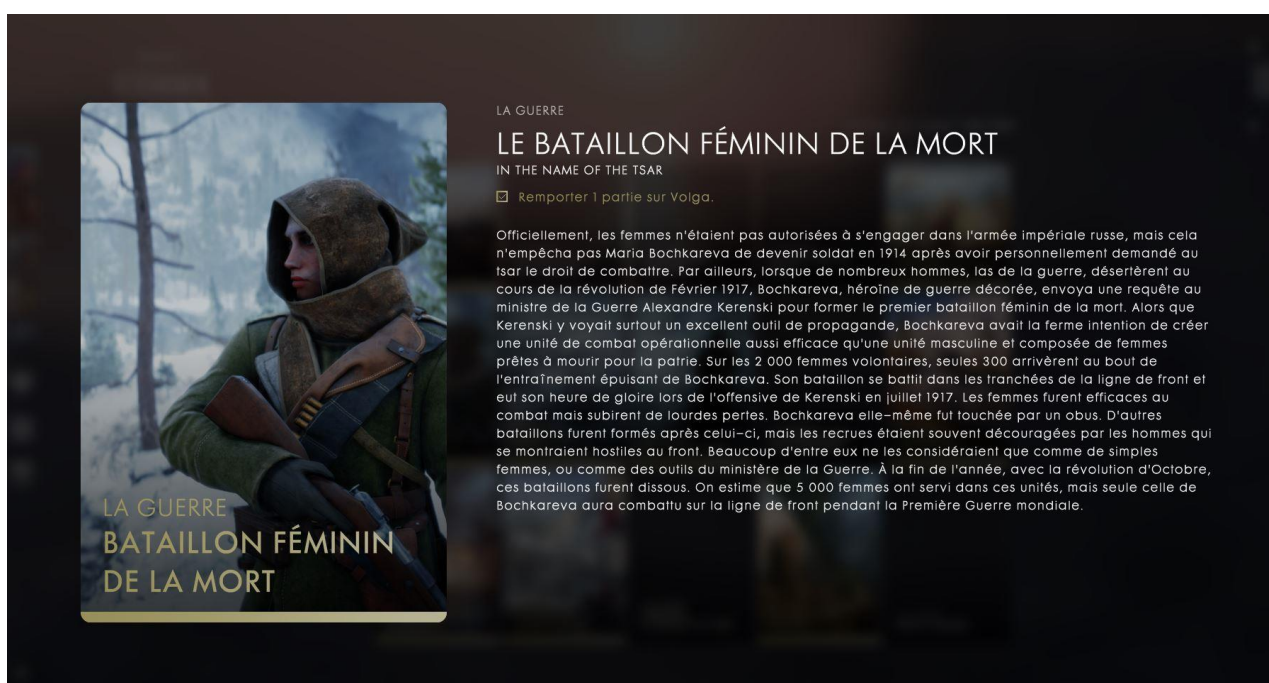
²¹⁷ *Idem*, p.88.

²¹⁸ *Ibidem*.

²¹⁹ L'actuelle Volgograd.

manuel scolaire mais il est susceptible de susciter l'intérêt pour un sujet en Histoire pour lequel l'utilisateur manifesterait l'envie d'en apprendre davantage.

En termes de contenu à portée pédagogique, on peut aussi relever la présence d'un codex *in game*, dont les entrées se débloquent de manière progressive. Par exemple, après avoir incarné la classe *sniper* de l'armée russe dans une partie multijoueur, un message indique à l'écran que la notice dédiée à Maria Botchkavera, et aux femmes engagées dans l'armée du Tsar comme tireuses d'élite, est déblocuée et le joueur a dès lors la possibilité de la consulter.



Screenshot de l'entrée du codex sur Maria Botchkavera et le bataillon féminin de la mort. Battlefront 1 [Dice & Electronic Arts, 2016].

LA GUERRE

LE BATAILLON FÉMININ DE LA MORT

IN THE NAME OF THE TSAR

☑ Remporter 1 partie sur Volga.

Officiellement, les femmes n'étaient pas autorisées à s'engager dans l'armée impériale russe, mais cela n'empêcha pas Maria Bochkareva de devenir soldat en 1914 après avoir personnellement demandé au tsar le droit de combattre. Par ailleurs, lorsque de nombreux hommes, las de la guerre, désertèrent au cours de la révolution de Février 1917, Bochkareva, héroïne de guerre décorée, envoya une requête au ministre de la Guerre Alexandre Kerenski pour former le premier bataillon féminin de la mort. Alors que Kerenski y voyait surtout un excellent outil de propagande, Bochkareva avait la ferme intention de créer une unité de combat opérationnelle aussi efficace qu'une unité masculine et composée de femmes prêtes à mourir pour la patrie. Sur les 2 000 femmes volontaires, seules 300 arrivèrent au bout de l'entraînement épuisant de Bochkareva. Son bataillon se battit dans les tranchées de la ligne de front et eut son heure de gloire lors de l'offensive de Kerenski en juillet 1917. Les femmes furent efficaces au combat mais subirent de lourdes pertes. Bochkareva elle-même fut touchée par un obus. D'autres bataillons furent formés après celui-ci, mais les recrues étaient souvent découragées par les hommes qui se montraient hostiles au front. Beaucoup d'entre eux ne les considéraient que comme de simples femmes, ou comme des outils du ministère de la Guerre. À la fin de l'année, avec la révolution d'Octobre, ces bataillons furent dissous. On estime que 5 000 femmes ont servi dans ces unités, mais seule celle de Bochkareva aura combattu sur la ligne de front pendant la Première Guerre mondiale.

Agrandissement du texte précédent. Battlefield 1 [Dice & Electronic Arts, 2016].

Autres exemples d'entrées du codex :

LA GUERRE

L'OFFENSIVE BROUSSILOV

IN THE NAME OF THE TSAR

☑ Terminer l'opération Offensive Broussilov

Peu après avoir été nommé commandant des quatre armées russes de la moitié sud du front de l'Est, le général Alexeï Broussilov organisa une offensive visant les Empires centraux afin de soutenir les opérations françaises et britanniques sur le front occidental pendant l'été 1916. Plus compétent et agressif que ses confrères, Broussilov avait l'intention de porter le coup de grâce à l'Autriche-Hongrie, épuisée par les combats, en Galicie. Il ordonna à ses officiers de ravitailler l'artillerie avec un nombre phénoménal d'obus, de concevoir des cartes détaillées et d'obtenir de précieux renseignements sur les défenses ennemies. Il décida également d'employer de nouvelles tactiques axées sur les troupes d'assaut. Le 4 juin, les Russes bombardèrent massivement les lignes austro-hongroises tout en menant des opérations de diversion pour déstabiliser l'ennemi. Appuyées par les réservistes, les troupes d'assaut étaient équipées de grenades à main et soutenues par des mitrailleuses. Elles percèrent les défenses ennemies et ravagèrent les tranchées le long des 400 km de la ligne de front. Les forces ennemies durent se replier et la résistance austro-hongroise faillit s'effondrer totalement. Broussilov incita les commandants du nord à attaquer les forces allemandes avant qu'elles ne vinssent soutenir les Autrichiens au sud, mais ils reportèrent constamment l'opération. Ainsi, les Allemands eurent le temps de rejoindre leurs alliés affaiblis. L'offensive de Broussilov fut une victoire majeure pour la Russie, mais elle avait raté de peu l'occasion d'éliminer l'Autriche-Hongrie pour de bon. De plus, cette bataille fut l'une des plus meurtrières de la guerre, avec un total de deux millions de morts.

Agrandissement du screenshot de l'entrée du codex sur l'Offensive Broussilov. Battlefield 1 [Dice & Electronic Arts, 2016].



Agrandissement du screenshot de l'entrée du codex portant sur les troupes coloniales durant la Première Guerre mondiale. Battlefield 1 [Dice & Electronic Arts, 2016].

Le codex présent dans le jeu est divisé en cinq catégories distinctes. La première catégorie concerne les armes et compte 122 entrées, la seconde s'intéresse aux véhicules avec 40 entrées, tandis que la troisième traite des tactiques et offre 25 entrées. Les quatrième et cinquième catégories abordent, respectivement, la guerre et le monde, avec 105 entrées pour l'une et 17 entrées pour l'autre. Bien que d'un point de vue pédagogique, l'intégration d'un codex est une initiative positive de la part des développeurs, on peut néanmoins émettre plusieurs critiques.

Tout d'abord, il est assez aisé de remarquer que sur les cinq catégories, trois d'entre-elles traitent d'aspects relativement factuels et techniques de la Première Guerre mondiale, telles que les dates de création et de mise en service des différents modèles d'armes disponibles dans le jeu, de même pour les véhicules et l'évolution des tactiques de combat. Elles comptabilisent à elles trois 187 entrées sur un total de 309, plus de la moitié donc. Les deux catégories restantes, dont sont issues les illustrations précédentes, proposent quant à elles des entrées plus élaborées et moins axées sur les détails techniques et militaires du conflit. On demeure néanmoins, de manière générale, dans une perspective très érudite de l'histoire militaire dans sa matérialité.

LE FUSIL-MITRAILLEUR M1909 BENET-MERCIÉ

☑ Réussir 10 éliminations au FM M1909 Benet-Mercié

Le M1909 Benet-Mercié français fut l'un des premiers vrais fusils-mitrailleurs. Développé en 1907 à partir de la mitrailleuse lourde standard de l'armée française, il était nettement plus léger que celle-ci. Il fut adopté par une multitude de nations, dont l'Empire austro-hongrois, l'Empire britannique, les États-Unis, la Belgique, l'Espagne, Taiwan, la Suède.

Le Benet-Mercié n'était constitué que de 25 composants majeurs et il était possible de remplacer rapidement (une caractéristique très moderne) un canon endommagé ou ayant surchauffé. Il était équipé d'une crosse, d'une poignée-pistolet, d'un bipied et même parfois d'une lunette de visée et d'un monopode de crosse. Il était approvisionné horizontalement par des bandes métalliques rigides, un système peu courant. Le M1909 fut aussi très utilisé à bord d'avions et en tant qu'armement secondaire à bord de chars. Dans ce cas, la crosse était déposée et l'arme était modifiée pour être approvisionnée à l'aide de bandes ordinaires.

Exemple d'une entrée du codex dans la partie consacrée aux armes. Battlefield 1 [Dice & Electronic Arts, 2016].

Dans un deuxième temps, on peut critiquer le fait que les entrées du codex ne sont pas accessibles dès le début du jeu mais qu'il faut, au contraire, réussir un certain nombre de défis dans le jeu, tant au niveau solo que multijoueur, pour y avoir accès. Cela nécessite de passer un temps non-négligeable à jouer pour débloquent ces informations. À titre d'exemple, sans nous être principalement concentré à toutes les obtenir, après 68 heures de jeu, nous n'avons pas encore accès à toutes les notices du codex. Cela pourrait donc en décourager plus d'un.

Troisièmement, bien que les différentes entrées puissent varier en termes de contenu et de quantité, elles sont toutes rédigées sur le modèle de la notice encyclopédique mais aucune ne présente de référencement bibliographique. Il est donc impossible pour l'utilisateur de vérifier l'origine de ces informations, d'avoir un aperçu des sources et travaux depuis lesquels les concepteurs ont été puiser leurs renseignements. Le nom de la personne ayant rédigé la notice n'est pas fourni non plus. On ne peut ni vérifier les compétences de l'auteur, la provenance de ces informations et la possibilité ou non de plagiat. D'un point de vue académique, les connaissances proposées dans le codex de *Battlefield 1* ne sont donc pas recevables seules, il est nécessaire de les confronter à d'autres sources et travaux clairement identifiés.

Enfin, comme dernière remarque à l'égard du codex mais aussi des autres savoirs disponibles dans le jeu, le support vidéoludique et son contenu sont dépendants du joueur pour pouvoir s'activer mais aussi pour pouvoir faire sens. L'attitude et la démarche intellectuelle vis-à-vis

d'un jeu vidéo sont amenées à varier en fonction de l'utilisateur. Certains vont privilégier l'immersion, se plongeant dans le jeu comme on se perd dans un livre, attentif aux détails et aux connaissances disponibles. D'autres, tels que les *hardcore gamers*²²⁰ par exemple, ne vont s'intéresser qu'à la prouesse technique et à la performance, pour eux *Battlefield 1* n'est alors qu'un énième jeu de tir en ligne, dans lequel ils sont appelés à se perfectionner, sans grand intérêt pour le cadre historique et tout le contenu y étant adjoind. Tout dépend donc de l'attitude du joueur par rapport au jeu, d'autant plus lorsque le cadre historique n'impacte ni le *game design* ni le *gameplay*, le jeu peut dès lors, à l'instar de *Battlefield 1*, être appréhendé comme toute autre production appartenant au même genre vidéoludique. Cela ne signifie pas que la présence de codex au sein de jeux vidéo à caractère historique est une démarche inutile, mais leur consultation dépend de la volonté de s'instruire de l'utilisateur. Cela démontre que, pour être certain d'un usage éducatif de ce type de productions vidéoludiques, la présence d'un pédagogue, pour penser le jeu comme moyen d'apprentissage est indispensable²²¹.

Ces différents écueils que nous avons relevés ne disqualifient pas *Battlefield 1*, et plus largement les jeux vidéo historiques permettant de jouer dans l'Histoire, au sein d'un récit complet fermé, d'être employé comme support pédagogique. Quand bien même le cadre historique ne modifie pas le *game design* et n'impacte que très peu les dynamiques de *gameplay*, l'esthétique du *level design* est susceptible de familiariser avec la spatialité du conflit. Les contenus narratifs renseignent sur le type de représentations et de discours produit sur l'Histoire, tandis qu'un certain nombre de savoirs historiques de base sont disponibles dans le jeu à condition de les comparer avec des sources plus officielles. À l'instar de la démarche mis en place par William Brou dans son article, un jeu vidéo tel que *Battlefield 1* peut venir s'ajouter et enrichir l'ensemble des outils pédagogiques à la disposition de l'enseignant. De plus, ce nouvel outil peut être employé comme un stimulant, faisant naître un regain d'intérêt pour la discipline historique auprès des élèves et en particularité auprès de ceux tentés de décrocher²²².

²²⁰ Par le terme *hardcore gamers*, on désigne des utilisateurs consacrant énormément de temps à la pratique vidéoludique et adoptant une posture centrée sur la performance, au détriment de l'immersion (finir le plus vite avec le score maximum etc).

²²¹ HOCHET Yvan, *Jeux vidéo et enseignement de l'histoire et de la géographie*, op.cit., p.107.

²²² BROU William, *Du salon à la salle de classe : apprendre la Première Guerre mondiale*, op.cit., p.89.

Chapitre 2 : Jouer avec l'Histoire

2.1 L'Histoire comme élément du *gameplay*

Au sein de ce chapitre, nous allons nous intéresser aux jeux vidéo *Total War : Rome 2* et *Total War : Attila*. En effet, au-delà de situer l'action d'un jeu vidéo au sein d'un cadre historique, il existe un type de productions vidéoludiques possédant comme dénominateur commun la ludification du passé en tant que tel. Il s'agit des jeux de gestion et de stratégie militaire qu'il nous est loisible de regrouper dans cette deuxième catégorie de jeux vidéo historiques proposés par Marc Marti, ceux permettant de « jouer avec l'Histoire »²²³. Dans ce cas-ci, la dimension de « jouer dans l'Histoire » est certes toujours présente mais l'impact du cadre historique sur le *level design* demeure, pourrait-on dire, visuellement moindre. En ce sens, qu'à l'inverse d'un *FPS* comme *Battlefield 1* ou d'une perspective à la troisième personne comme un *Assassin's creed* par exemple, les combats et la déambulation au premier plan dans des décors historiques ne font pas partie des ressorts ludiques de ce type de jeux. En effet, les jeux vidéo de gestion et de stratégie se caractérisent, de manière générale, par une vue aérienne, que l'on peut qualifier d'omnisciente pour effectuer une analogie avec la narration littéraire. L'aspect historique présent dans le jeu n'est plus limité au simple habillage des décors au sein desquels vient se dérouler l'intrigue mais devient l'un des éléments constitutifs du *gameplay*. L'un des intérêts que représente ce type de productions vidéoludiques pour ses utilisateurs est la possibilité de remanier l'Histoire, de modifier complètement la réalité historique, en somme de *jouer avec le passé* et non plus seulement *dans le passé*²²⁴.

Quand bien même des jeux vidéo à *récit complet ouvert* offrent comme ressort ludique à l'utilisateur de pouvoir effectuer des choix entre différents arcs narratifs au niveau du récit cadre, matérialisant la possibilité de faire advenir des potentialités narratives diverses, ce sont les jeux dits de stratégie et de gestion qui, par leur structure ludique, proposent les plus larges possibilités de narration en termes d'Histoire contrefactuelle²²⁵. La tradition des jeux vidéo historiques de stratégie et gestion n'est pas aussi ancienne que celle des *FPS* utilisant l'Histoire comme cadre et source d'inspiration, à l'instar de *Castle Wolfenstein* sorti en 1981. C'est la série des jeux *Civilization* qui, à partir de 1991, instaure réellement ce genre vidéoludique. Dans le courant des années nonantes, apparaissent des titres qui participent à rendre très populaire ce

²²³ MARTI Marc, *L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique ?*, op.cit., p.4.

²²⁴ *Ibidem*.

²²⁵ CHAPMAN Adam, *Digital Games as History: How videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, op.cit., p.232.

format, avec *Age of Empire* en 1997 parmi les plus célèbres²²⁶. Dans un même élan, les années 2000 voient la création de la saga des jeux *Total War* qui perdure encore actuellement²²⁷. Le succès de ces différentes productions est en partie expliqué par le réalisme et la crédibilité historique dont elles semblent faire l'objet, trouvant écho auprès d'un large public. Si l'on se rend sur le site internet *HistoriaGames*, que nous avons déjà évoqué, on peut recenser 1322 jeux vidéo appartenant au genre des jeux de stratégie et de gestion sur un total de 2156 jeux, toutes plateformes et tous types confondus²²⁸. Cela signifie que les jeux de stratégie et gestion représentent 61% de la production des jeux vidéo historiques. Il apparaît donc que, parmi ces derniers, les jeux de stratégie et gestion sont le genre vidéoludique le plus représenté.

Ce genre vidéoludique associé à un cadre historique se caractérise souvent par un fond historique et des représentations géographiques fidèles aux connaissances actuelles sur telle ou telle époque. Bien que certaines productions soient davantage axées sur l'aspect gestion, ou sur l'aspect stratégie, dans la majorité des cas, il s'agit de faire évoluer une faction ou une nation tant sur le plan économique que militaire, technologique ou encore géopolitique²²⁹. Le *gameplay* se caractérise de manière générale par une série de mécaniques permettant l'expansion territoriale, l'exploitation de ressources naturelles, l'innovation technologique et militaire. La richesse de la jouabilité peut varier d'un titre à l'autre en fonction de la complexité des modalités d'actions, certains jeux se concentrant sur la gestion économique plutôt que la stratégie militaire ou inversement, d'autres plus complet regroupent alors une multitude paramètres devenant presque des outils de simulation. Enfin, il existe des productions plus basiques, simplifiées à l'égard d'un public plus jeune ou profane.

Du point de vue de la narrativité, on pourrait, dans un premier temps, placer ce type de jeux dans la catégorie des jeux à récit minimaliste²³⁰. La trame scénaristique ou le récit cadre est réduit à sa plus simple expression, si des objectifs historiques précis plus ou moins nombreux selon les différentes productions du genre peuvent être présents, ils sont souvent facultatifs et accessoires²³¹. L'accent est davantage placé sur l'endo-narratif, c'est-à-dire sur le récit que produit l'utilisateur par ses actions au sein du jeu. Dans la plupart des cas, le début de chaque partie prend place dans une représentation spatiale et temporelle fidèle à l'Histoire mais très

²²⁶ RABINO Thomas, *Jeux vidéo et Histoire*, op.cit., p. 111-112.

²²⁷ *Ibidem*.

²²⁸ <https://www.histogames.com/HTML/inventaire/classement-genre/strategie.php>

²²⁹ DUSSARPS Clément, *Le jeu vidéo médiateur de savoirs en histoire : l'exemple de Crusader King 2 et Europa Universalis 4*, dans *Science du jeu* [En ligne], n°13, 2020, p.6.

²³⁰ MARTI Marc, *La narrativité vidéoludique*, op.cit., p. 4.

²³¹ DUSSARPS Clément, *Le jeu vidéo médiateur de savoirs en histoire*, op.cit., p.8.

vite, la suite de la partie peut prendre un tour anhistorique, tant les libertés laissées à l'utilisateur, comme à l'intelligence artificielle contrôlant les autres factions, sont grandes. Ce qui implique que le déroulement de chaque partie est susceptible d'être différente l'une de l'autre, offrant dès lors des perspectives importantes de rejouabilité²³². À cet égard, parmi la nomenclature vidéoludique, on retrouve le terme de *sandbox*, ou « bac à sable » en français, pour qualifier les productions dont l'un des principaux ressorts ludiques est la mise à disposition de l'utilisateur d'un univers riche qu'il peut façonner selon ses actions et sans y être contraint par un récit cadre prédéfini en amont de la production du jeu. Il existe bien sûr différents degrés d'intensité de cette dimension « bac à sable », le jeu *Minecraft* [Mojang Studios, 2011] étant l'un de ceux à avoir poussé cette logique le plus loin possible. Dans ce dernier, c'est tout l'univers vidéoludique proposé qui est modifiable par les joueurs, à l'inverse les jeux de stratégie et de gestion prennent place dans un cadre de règles précises, de modalités d'actions riches mais limitées et l'utilisateur ne peut guère modifier intrinsèquement l'espace de jeu. Néanmoins, cette notion de « bac à sable » placée au niveau, non plus du jeu dans son entièreté, mais du cadre historique, permet de rendre compte des vastes possibilités dont disposent le joueur pour produire des représentations sans cesse contrefactuelles de l'Histoire.

Afin d'appréhender de manière concrète ces multiples notions, nous allons illustrer notre propos en analysant de plus près deux des dernières productions de la saga des jeux *Total War*. De plus, à l'instar de la partie précédente de notre travail, nous nous attacherons à questionner, de manière sélective et non-exhaustive, le ou les discours produit sur l'Histoire par ce genre vidéoludique, et nous relèverons les savoirs historiques disponibles et susceptibles de venir enrichir une démarche pédagogique.

2.2 *Rome II et Attila Total War* : l'Antiquité romaine entre RTS²³³ et stratégie au tour par tour

Total War est une franchise de jeux vidéo de stratégie produit par le développeur britannique *The Creative Assembly* depuis le début des années 2000²³⁴. Le succès du premier opus de la série, *Shogun : Total War* [Creative Assembly, 2000] qui se déroule durant la période *Sengoku* du Japon féodal, permet aux développeurs d'envisager la production d'une série de jeux

²³² *Idem*, p.7.

²³³ RTS pour *Real Time Strategy* ou stratégie en temps réel.

²³⁴ Voir : https://totalwar.fandom.com/wiki/Total_War_series.

reposant sur les mêmes mécaniques originales, dont la popularité ne fera que croître²³⁵. Actuellement, la série des *Total War* compte treize jeux, sans prendre en compte les *DLC* et les *Add-on*²³⁶. Sur les douze titres, deux ne prennent pas place dans un cadre historique, il s'agit de *Total War : Warhammer I* [Creative Assembly & Sega, 2016] et *Total War : Warhammer II* [Creative Assembly & Sega, 2017] qui se déroule dans l'univers fantastique de *Warhammer*²³⁷. *Total War : Arena* [Creative Assembly & Sega, 2018] quant à lui est un jeu purement multijoueur de combat en arène avec les factions disponibles dans *Rome II*. Sorti en mode bêta en février 2018, le projet a été abandonné un an plus tard, devant son succès limité. Cela laisse donc dix jeux vidéo, sortis entre 2000 et 2019, qui prennent place dans un cadre historique. Dans l'ordre chronologique, nous avons donc : *Shogun : Total War* [Creative Assembly, 2000], suivi de *Medieval : Total War* [Creative Assembly, 2002], de *Rome : Total War* [Creative Assembly, 2004], puis de *Medieval II : Total War* [Creative Assembly & Sega, 2006], de *Empire : Total War* [Creative Assembly & Sega, 2009] dont la campagne s'étend du XVIII^e jusqu'au début du XIX^e siècle, enfin de *Napoleon : Total War* [Creative Assembly & Sega, 2010]. Après 2010, apparaissent les titres suivants qui bénéficient des nouveaux moteurs graphiques 3D et de dynamiques de jeu plus riches et complexes : *Total War : Rome II* [Creative Assembly & Sega, 2013], *Total War : Attila* [Creative Assembly & Sega, 2015] et *Total War : Three Kingdoms* [Creative Assembly & Sega, 2019] qui se déroule en Chine, durant l'ère dite des Trois Royaumes²³⁸.

Lors de sa sortie, la particularité de *Shogun : Total War* [Creative Assembly, 2000] ne se situe pas tant au niveau du contenu, c'est-à-dire d'être un jeu de stratégie historique prenant place dans le Japon féodal, mais bien au niveau du *gameplay*. L'innovation réalisée par *The Creative Assembly* est d'avoir intégré dans son jeu deux jouabilités jusqu'alors distinctes dans le genre vidéoludique de la stratégie et de la gestion²³⁹. Auparavant, et encore maintenant pour certaines productions, le genre des jeux de stratégie et de gestion se subdivisait entre *TBS* pour *turn-based structure* ou jeu au tour par tour en français, et *RTS* pour *real-time strategy* ou jeu de stratégie en temps réel²⁴⁰. La mécanique de jeu du *TBS* n'est pas exclusive au domaine du jeu

²³⁵ Voir : https://totalwar.fandom.com/wiki/The_Creative_Assembly

²³⁶ Les *Add-ons* et les *DLC* sont des contenus additionnels qui viennent s'ajouter au contenu de base du jeu après sa sortie, pour enrichir et augmenter l'expérience de jeu, ils sont bien souvent payants et nécessitent le jeu d'origine pour fonctionner.

²³⁷ Voir : https://totalwar.fandom.com/wiki/Total_War:_Warhammer

²³⁸ Voir : https://totalwar.fandom.com/wiki/Total_War_series

²³⁹ CASSONE IDONE Vincenzo et THIBAUT Mattia, *The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games*, op.cit., p.186. Voir : <https://www.gameenvironments.uni-bremen.de/>

²⁴⁰ *Ibidem*.

de stratégie et de gestion, elle est aussi présente dans les *RPG*, ou jeux de rôles, traditionnels. Elle se caractérise, à l'instar d'une partie d'échec, par le fait que chaque intervenant dispose d'un tour de jeu pour effectuer une ou plusieurs actions avant de passer au tour de l'adversaire, l'héritage des jeux de plateau est ici prégnant, chacun joue à son tour et non de manière simultanée à l'inverse d'un *FPS* par exemple. Si cette suspension artificielle de la temporalité n'est guère à même de stimuler les réflexes œil-main, contrairement aux jeux de tirs frénétiques²⁴¹, elle est davantage propice à la réflexion et à la planification. Cette formule correspond donc parfaitement à des jeux de gestion et de stratégie à grande échelle, telle que la série des *Civilization*, dont une partie des enjeux résident dans l'anticipation des actions de l'adversaire et la capacité à mettre en place des solutions efficaces face aux différents obstacles qui se présentent.

La dénomination *RTS* quant à elle apparaît pour la première fois avec la sortie du jeu *Dune II* [Westwood Studios, 1992] pour définir la nouvelle forme de jouabilité que cette production vidéoludique introduit dans l'univers des jeux de stratégie et de gestion²⁴². De manière simplifiée, cette mécanique de jeu se distingue de la précédente par l'absence d'une temporalité ludique segmentée en tour de jeu, les actions des intervenants se font ici de manière simultanée, il ne s'agit pas d'attendre le tour de chacun pour pouvoir jouer²⁴³.

L'originalité de *Shogun : Total War* [Creative Assembly, 2000] et tous les autres jeux de la série par la suite, a donc été d'intégrer ces deux dynamiques de jeu dans leurs productions. Cela se traduit par la coexistence au sein du jeu de deux *level design* distincts l'un de l'autre. L'espace de jeu principal correspond à ce que l'on peut retrouver dans les jeux de type *TBS*, il s'agit d'une carte de grandes dimensions où l'entièreté du « monde » virtuel créé est représenté, et depuis laquelle le joueur gère ses villes et déplace ses armées, sous la forme de pions. Le *level design* de dimension *RTS* intervient lors de la confrontation entre deux armées, le choix est donné à l'utilisateur d'affronter les troupes ennemies sur le terrain. S'il fait ce choix, un écran de chargement fera apparaître un nouvel environnement de jeu, une carte aux dimensions restreintes, d'échelles moins réduite et sur laquelle le joueur peut apprécier la « matérialisation » de son armée dans son entièreté et non plus sous la forme d'un « pion ».

²⁴¹ MAHEUX Frédéric, MORIN-SIMARD Andréane, ea, *Les jeux vidéo : au cœur de l'art, de la culture et de la société*, dans *Variations : objets et savoirs*, n°1, 2014, p.22.

²⁴² Voir : <https://www.ign.com/articles/2006/04/08/the-state-of-the-rts?page=2>

²⁴³ Dans les faits, la distinction entre ces deux mécaniques de jeu est plus complexe et correspond à des différences d'échelles et d'enjeux en termes de *level design* et de *game design*, néanmoins le propos ici n'est pas de rendre compte de toutes les subtilités du genre vidéoludique en question mais de permettre au lecteur profane d'appréhender au mieux l'objet de notre analyse. Pour plus de détails, voir :



Screenshot d'une partie l'espace de jeu principal dans Total War : Attila [Creative Assembly & Sega, 2015]. On peut y reconnaître l'embouchure du Rhin, avec la Manche.



Zoom du screenshot précédant, au premier plan, on peut apercevoir la cité de Colonia Agrippa, ici conquise par les Francs, avec l'armée stationnée représentée sous la forme d'un « pion » modélisé sous les traits du général de la troupe. Au-delà du Rhin, on peut distinguer le « pion » d'une armée adverse. Total War : Attila [Creative Assembly & Sega].



Screenshot de la carte stratégique de l'espace de jeu principal. Il s'agit d'une représentation répondant aux codes de la cartographie pour permettre une meilleure lecture par le joueur de l'univers du jeu, le joueur n'interagit pas à partir de celle-ci. Total War : Attila [Creative Assembly & Sega, 2015].



Screenshot d'une carte de combat, il s'agit du level design propre à la dimension de stratégie en temps réel du jeu. Il s'agit de la matérialisation du champ de bataille, depuis lequel le joueur peut directement contrôler chacune de ses unités. La taille de la carte est fortement limitée, il n'y a de place que pour l'affrontement. Total War : Attila [Creative Assembly & Sega, 2015].



Zoom du screenshot précédant. On peut apercevoir au premier plan une unité de lanciers germaniques. Les Total War permettent d'alterner entre vue aérienne et vue à l'échelle des unités d'un simple mouvement de la molette de la souris. Total War : Attila [Creative Assembly & Sega, 2015]

2.3 L'impact du cadre historique sur la structure de jeu

Dans la partie précédente de notre analyse, il a été mis en avant, qu'au-delà du contenu narratif, le cadre historique pouvait impacter un ou plusieurs aspects de la structure du jeu en tant que tel. Pour le cas de *Battlefield 1*, et plus largement des productions vidéoludiques pouvant être placées dans la catégorie des jeux offrant de *Jouer dans l'Histoire*, il a été démontré que l'impact cadre historique se retrouvait principalement au niveau du *level design*, le *game design* et *gameplay* demeurant quant à eux similaire en grande partie aux classiques du genre des jeux de tir en ligne. Dans le cas des jeux de stratégie et de gestion historiques, tels que les deux *Total War* que nous avons sélectionnés, leur intégration dans la catégorie des jeux permettant de *Jouer avec l'Histoire*, laisse supposer une incidence supplémentaire sur la structure de jeu. Ces derniers connaissent donc aussi un *level design* tributaire du choix d'un cadre historique, à l'instar de la catégorie précédente, mais il convient néanmoins de souligner les différences fondamentales qui les caractérisent, étant donné leur appartenance à des genres vidéoludiques très distincts l'un de l'autre.

L'interface d'un jeu de gestion et de stratégie est totalement différente de celle d'un *fps* par exemple. Au niveau du *level design*, cela se traduit par le choix d'une perspective qui pourrait être qualifiée de macroscopique en comparaison de celles présentes dans un jeu à vue subjective ou à la troisième personne. Cela induit une différence d'échelle qui modifie intrinsèquement l'univers de jeu qui passe d'un *level design* à dimension humaine, un centre-ville, quelques hectares de forêt ou de champs à l'instar de *Battlefield 1*, à un espace de jeu digne d'un atlas géographique, tel qu'un ou plusieurs continents, voire la terre entière. Ici dans le cas de *Total War : Rome II* et *Attila*, le bassin méditerranéen, l'Afrique du Nord, l'Europe et le Moyen-Orient constituent l'espace de jeu. L'impact du cadre historique sur le *level design* ne se manifeste pas dès lors par des représentations paysagères et architecturales soignées et détaillées, appréciables depuis une perspective à taille humaine mais par des représentations tributaires d'un visuel davantage cartographique, comme le laissaient déjà supposer les images présentées ci-dessus. En ce qui concerne l'espace de jeu principal de *Rome II* et *Attila*, soit le *level design* de type *TBS* que nous avons évoqué précédemment, les deux jeux offrent des représentations cartographiques assez détaillées et justes du monde antique. Les connaissances géographiques et historiques dont dispose la recherche actuelle ont été mobilisées afin d'offrir aux joueurs un espace de jeu cohérent et historiquement juste. À cet égard, cette démarche est susceptible de permettre l'acquisition de connaissances géographiques chez les utilisateurs, des potentialités remarquées assez tôt par les chercheurs dans le domaine des jeux vidéo

historiques²⁴⁴ que nous aurons le loisir de développer dans la partie dédiée aux apports pédagogiques de ce genre vidéoludique.



Carte stratégique de la campagne de jeu principale de Rome II dans son entièreté. La partie débute en 272 acn. Total War : Rome II [Creative Assembly & Sega, 2013].

²⁴⁴ TER MINASSIAN Hovig et RUFAT Samuel, *Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ?* dans *Cybergeog : European Journal of Geography*, 2008, p.1-2. [En ligne] voir : <http://journals.openedition.org/cybergeog/17502>



Carte stratégique de la campagne *Imperator Augustus*, disponible dans le dlc du même nom, venant ajouter du contenu supplémentaire au jeu de base. Ici, la partie débute en 41 acn et met en scène les luttes entre les membres du second Triumvirat, Lépide, Marc-Antoine et Auguste (la faction de Sextus Pompée est aussi jouable). *Total War : Rome II* [Creative Assembly & Sega, 2013].



Carte de l'empire romain de la mort d'Auguste à Septime Sévère, soit de 14 pcn à 211 pcn.²⁴⁵

En mettant côte à côte ces différentes représentations cartographiques du monde romain, plusieurs remarques peuvent être faites. Tout d'abord, on peut constater que de manière générale, les cartes du jeu, lorsqu'elles sont comparées à celles d'un atlas historique, rendent compte avec une certaine justesse des connaissances historiques et géographiques actuelles. En outre, on peut relever que l'impact du cadre historique sur le *level design* est présent jusque dans le choix de la représentation cartographique, en lui conférant un aspect ancien, avec d'une part l'usage d'une toponymie latine et d'autre part d'un tracé des zones géographiques ne profitant pas de la précision de la topographie actuelle.

Enfin, on peut remarquer qu'entre la carte stratégique de la campagne principale de *Total War : Rome II* [Creative Assembly & Sega, 2013] qui débute en 272 acn et celle de l'extension *Imperator Augustus* du même jeu, les développeurs ont pris soin de modifier le découpage de

²⁴⁵ Disponible sur le site internet l'Histoire.fr, voir : <https://www.lhistoire.fr/portfolio/carte-lempire-romain-dauguste-%C3%A0-septime-s%C3%A9v%C3%A8re>

certaines régions afin de rendre compte de l'évolution spatiotemporelle du cadre historique. Sur la première carte, on peut voir que la Gaule est divisée en trois régions, *Belgica*, *Celtica* et *Aquitania*, tandis que sur la seconde, représentant le monde romain à partir de 41 acn, le terme *Celtica* est remplacé par celui de *Gallia*, et le découpage évolue, laissant présager la division de la Gaule en trois provinces au 1er siècle pcn²⁴⁶.



Carte de la Gaule à la veille de la conquête de Jules César²⁴⁷.

²⁴⁶ GRATALOUPE Christian, *Atlas historique mondial*, Les Arènes – L'Histoire, Paris, 2019, p. 92-93.

²⁴⁷ *Ibidem*.



Carte de la Gaule romaine au 1er siècle pcn²⁴⁸.

En ce qui concerne le second espace de jeu, celui au sein duquel prend place l'aspect stratégique en temps réel du *gameplay*, on peut aussi y noter un certain impact du cadre historique sur le *level design*. Comme nous l'avons déjà évoqué précédemment, les dimensions de cet espace de jeu sont beaucoup plus réduites, l'échelle et la représentation cartographique que nous venons d'exposer n'est ici plus de mise. Si la perspective principale reste une vue surplombante ou aérienne, le joueur a la possibilité de déplacer la caméra et d'adopter le point de vue des unités. Cette vue permet de renforcer l'immersion du joueur et de satisfaire sa curiosité en lui donnant la possibilité d'observer le détail des textures de jeu à l'échelle de ses soldats. Les cartes des champs de bataille sont génériques et conditionnées par l'endroit où se rencontrent pour s'affronter les deux armées sur la grande carte ou carte *TBS*. Différents terrains peuvent donc être mis en scène, de la bataille navale en pleine mer ou aux abords du port d'une cité, à la bataille terrestre en forêt ou en plaine, en passant par la poliorcétique. Les champs de bataille prenant place dans un environnement naturel éclairent bien évidemment peu sur l'impact du cadre historique sur le *level design*, néanmoins, on peut constater pour les batailles terrestres une prépondérance pour la représentation de grands espaces déboisés et ouverts, permettant

²⁴⁸ *Ibidem*.

l'agencement et le déplacement de grandes armées. Outre, un aspect pratique pour le *gameplay* du jeu, l'un des intérêts premiers de ce dernier étant de pouvoir effectuer en temps réel des batailles avec de nombreuses unités, on peut aussi y voir le recours à un topos paysager caractéristique du monde antique, la vaste plaine sur laquelle héros et armées s'affrontent²⁴⁹.

Ce sont, sans surprise, les champs de bataille en milieu urbain qui offrent le meilleur aperçu de l'impact du cadre historique sur l'esthétique de ce *level design* en particulier. À cet égard plusieurs constats peuvent être réalisés. Tout d'abord, si les décors des cités correspondent de manière générale, tant pour *Rome II* que pour *Attila*, aux standards architecturaux des époques et civilisations concernées, on peut remarquer, pour les cités romaines et hellénistiques dans *Rome II*, l'absence de polychromie malgré les découvertes archéologiques récentes en la matière²⁵⁰. Les représentations urbaines restent ici tributaires de l'imaginaire classique de la cité antique toute de marbre blanc. Deuxièmement, l'urbanisme des villes et autres agglomérations du jeu est générique, leurs configurations sont pratiquement identiques au sein d'une même faction, et seules quelques grandes cités présentent des caractéristiques propres, tel que Rome avec le Colisée et le Circus Maximus. Enfin, en plus d'être générique, le décor des villes est davantage subordonné au *gameplay* qu'au cadre historique. Prenons par exemple, la cité de *Colonia Agrippa*, l'actuelle Cologne, dans *Total War : Attila* [Creative Assembly & Sega, 2015]. Quand la partie débute, en 395 pcn, celle-ci appartient à l'Empire romain d'Occident, si le joueur décide de s'en emparer, en jouant avec l'un des quelques peuples germaniques jouables, il combattra dans un environnement urbain fidèle aux caractéristiques architecturales de l'Antiquité tardive. Cependant, une fois conquise, le joueur devra remplacer les bâtiments romains par des bâtiments propres à sa civilisation, ce qui a pour conséquence de transformer la cité romaine de *Colonia Agrippa*, en quatre ou cinq tours de jeu, soit un peu plus d'une année *in game*, en un grand village de murs de bois et toits de chaume²⁵¹.

Avant de nous pencher sur certaines spécificités du *gameplay* en rapport avec le cadre historique, on peut, tout en amont, émettre une remarque similaire à celle qui avait été faite à l'égard de *Battlefield 1*. Dans le monde vidéoludique, la catégorisation des jeux est tributaire du *gameplay*, par conséquent, outre l'originalité d'avoir intégré deux jouabilités jusqu'à alors distinctes l'une de l'autre, *TBS* et *RTS*, le fondement des mécaniques ludiques est identique

²⁴⁹ ANDRÉ Laury-Nuria, *La référence à l'antique dans les jeux vidéo : paysages et structure mythologiques*, dans RUFAT Samuel et TER MINASSIAN Hovig (éds), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Questions théoriques, Lyon, 2011, p. 91-92.

²⁵⁰ *Idem*, p.88.

²⁵¹ Dans *Total War : Attila* [Creative Assembly & Sega], un tour de jeu correspond à une saison, chaque année dure donc quatre tours.

d'un titre à l'autre pour peu qu'ils appartiennent au même genre. La manière de jouer dans son essence ne diffère guère, et ce indépendamment du fait que l'univers de jeu prenne place dans un cadre historique ou dans un espace fictionnel. Néanmoins, à l'inverse d'un *fps* se déroulant dans un environnement historique, il est possible de relever quelques mécaniques de jeu en particulier dénotant l'impact du cadre historique sur le *gameplay*. Par exemple, au-delà de la possibilité d'être allié ou ennemi avec les autres factions, *Rome II*, tout comme *Attila*, offre le choix de donner le statut d'État-client ou de satrapie à une nation, une fois celle-ci vaincue. L'enjeu principal reste celui de la domination militaire, à l'instar des autres productions du genre, mais ici à côté de la simple conquête et annexion territoriale, le jeu propose une dynamique directement en lien avec le cadre historique dans lequel il prend place. Au lieu d'ajouter un nouveau territoire à administrer, la victoire militaire permet de transformer l'adversaire en un État tributaire, à l'instar de ce qu'on pu faire les Romains durant les premiers temps de la République²⁵². De plus, ces mécaniques de jeu peuvent varier en fonction de la faction que l'utilisateur choisit de jouer, que ce soit au niveau la terminologie, l'État-client devient une satrapie si l'on joue avec l'empire sassanide par exemple, mais aussi des possibilités offertes. Si le joueur incarne une nation celte telle que les Icènes et qu'il se ménage de bonnes relations diplomatiques avec les autres peuples celtes (alliances militaires, mariages etc), il peut alors décider de les rassembler au sein d'une confédération de tribus, augmentant ainsi son « empire » sans avoir à annexer tous ces territoires.

Dans le même ordre d'idée, au niveau du *gameplay* de type gestion, le jeu *Attila* développe un nouveau paramètre à prendre en compte pour gérer l'ordre public de ses provinces et des territoires conquis. Si *Rome II* avait déjà mis en avant les affinités culturelles ou non entre les différents peuples comme facteur de trouble (les populations hellénistiques se soumettant plus facilement à un envahisseur romain que celte par exemple²⁵³), l'opus *Attila* rajoute les différences religieuses. Chaque faction débute la partie avec une religion donnée qui influence directement ses relations diplomatiques avec les autres peuples. En outre, un territoire peut se montrer difficile à soumettre si la majorité religieuse de celui-ci est très différente de la religion des nouveaux dirigeants. À côté de cela, si une religion autre que celle de départ de la faction atteint un certain pourcentage dans l'ensemble de ses territoires, le joueur peut décider d'y convertir sa nation. Cette dynamique n'est pas seulement là pour renforcer le réalisme du jeu mais présente un réel intérêt stratégique. Typiquement, si l'utilisateur décide de conquérir des

²⁵² LE GLAY Marcel, VOISIN Jean-Louis et LE BOHEC Yann, *Histoire romaine*, PUF/Quadrigde, Paris, 2011, p.94-99.

²⁵³ *Idem*, p.78-82.

territoires romains, comme la Gaule avec les Francs, convertir ces derniers au christianisme favorise l'adhésion de la population à ses nouveaux dirigeants et diminue les risques de révoltes.

Nous avons relevé ici que quelques éléments en particulier du *gameplay* cependant il est intéressant de constater que ceux-ci n'ont pas été uniquement motivés par une perspective ludique mais que le cadre historique des deux jeux est directement venu impacter certains éléments du *gameplay*. La possibilité de pouvoir soumettre un ennemi vaincu en un État-client correspond à la forme d'impérialisme pratiquée par les Romains au début de l'expansion de Rome, avant que celui-ci ne se transforme en un impérialisme visant à annexer et administrer les territoires conquis comme ce fut le cas à la fin de la République et sous le Principat. De même, jouer avec une nation celte permet de créer une confédération de tribus, ce qui n'est pas réalisable avec les Romains, ces deux civilisations connaissant des structures politiques différentes. Enfin, l'intégration des différences religieuses dans *Attila*, dont la campagne de jeu débute en 395 *pcn*, fait écho la christianisation progressive de l'empire romain au 4ème siècle et à l'instauration du christianisme comme religion d'État par Théodose Ier²⁵⁴. À côté des enjeux géopolitiques, la seconde moitié du 4ème siècle et tout le 5ème sont marqués par l'antagonisme entre le christianisme et les cultes païens hérités de l'antiquité, mais aussi par les tensions au sein de la religion chrétienne et ses courants divergents tels que l'arianisme par exemple²⁵⁵.

Par conséquent, si le *gameplay* de ces deux jeux, pris dans son ensemble et de manière générale, ne diffère pas des classiques du genre, il demeure que les éléments de jouabilité évoqués précédemment ne se retrouvent pas nécessairement ailleurs, car ils ne sont pas uniquement conditionnés par le genre vidéoludique en question mais aussi, et surtout, par le cadre historique dans lequel prend place l'univers de jeu. On peut donc conclure, qu'à l'inverse de l'exemple de *Battelfield 1*, une part non-négligeable du *gameplay* de *Total War : Rome II* et *Total War : Attila*, est directement influencé par le choix du cadre historique dont se revendique le jeu. Entre les deux opus pris ici comme exemple, on peut noter aussi des différences de *gameplay* qui ne sont pas tributaire d'innovations techniques liées au perfectionnement de la jouabilité mais bien de l'intégration de réalités historiques au sein du système de jeu. La question des différences religieuses n'est pas présente dans *Rome II* car la période historique qu'il couvre ne connaît pas encore les querelles de religion à l'inverse de celle à laquelle se déroule l'opus *Attila*. Enfin, ce dernier, mettant en avant la faction des Huns, propose des fonctionnalités inédites pour

²⁵⁴ *Idem*, p.512.

²⁵⁵ *Idem*, p.520-521.

permettre de jouer des factions non plus sédentaires mais nomades. Ainsi, sous l'appellation de « Grands Migrateurs », le jeu regroupe les peuples des Suèves, Alains, Ostrogoth, Wisigoth et Vandales. Ces derniers débutent la partie sous la forme d'une horde, à un endroit précis de la carte, avec la possibilité au cours de la partie de se sédentariser ou de continuer à fonctionner comme nomade. Ces dynamiques sont absentes de *Rome II*, non pas que les peuples nomades n'existent pas à l'époque que couvre le jeu, mais le modèle général en méditerranée durant l'Antiquité est celui de la Cité-État. À l'inverse, l'antiquité tardive est marquée par la migration de nombreux peuples dont plusieurs peuples germaniques, ce que traduit le jeu *Attila* via ces nouvelles fonctionnalités au sein de son *gameplay*. Le cadre historique n'est ici plus uniquement un habillage des textures qui participe à l'immersion du joueur, mais au-delà du *level design*, il impacte un certain nombre de dynamiques du *gameplay*.

2.4 Quels discours et représentations de l'Histoire ?

Les jeux vidéo, nous l'avons déjà évoqué précédemment, sont des artefacts culturels et par conséquent, à l'instar des films et des romans historiques, les jeux vidéo à caractère historiques produisent certaines représentations de l'Histoire, ainsi que des discours sur celle-ci. Les biais idéologiques, conscients ou non, des individus à l'origine de la production sont souvent ce qui modèle en grande partie les représentations et le ou les discours produits sur le passé. Dans le cas de *Battlefield 1*, nous avons vu que les concepteurs du jeu avaient eu la volonté de réaliser une représentation de la Grande Guerre plus inclusive pour les minorités ayant participé au conflit, et de construire un discours centré sur la commémoration et le souvenir plutôt que sur la glorification du fait guerrier. À côté de cela, il y a d'autres éléments qui sont susceptibles de venir influencer représentations et discours sur le passé.

Il y a, bien entendu, dans un premier temps, le choix de l'événement ou de la période dont le jeu va traiter qui peut être motivé par différents facteurs mais qui sont principalement tributaires des tendances contemporaines²⁵⁶, de l'influence des autres médias²⁵⁷ ou encore de la popularité de telle période ou de tel événement historique auprès du public²⁵⁸. Dans un second temps, on

²⁵⁶ Une tendance contemporaine peut être un agenda politique de commémorations comme nous l'avons vu pour le centenaire de la Première Guerre mondiale et la sortie de *Battlefield 1*.

²⁵⁷ En novembre 2020, Ubisoft gratifiait ses fans de la sortie d'un nouvel opus de la série des *Assassin's creed*, ce dernier, intitulé *Valhalla*, fait directement écho au succès ces dernières années des séries télévisées prenant place dans l'univers des vikings tel que la série *Vikings*, ou encore *The last kingdom* pour ne citer qu'eux.

²⁵⁸ CASSONE IDONE Vincenzo et THIBAUT Matia, *The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games*, op.cit., p.168. Voir : <https://www.gamevironments.uni-bremen.de/>

a aussi les possibilités et limites techniques du support vidéoludique pour représenter telle ou telle chose sur une base algorithmique, mais surtout, dans un troisième temps, il y a la dimension ludique que les concepteurs vont décider de mettre en exergue²⁵⁹. Typiquement, dans le cas d'un *fps*, le ressort ludique principal est de tirer sur diverses choses, des avatars humains, bestiaux, monstrueux ou encore extraterrestres à l'aide d'une panoplie variée d'arme à feu ou autres ustensiles d'un genre similaire. On peut dire d'un jeu de tir à caractère historique qu'il fait la part belle à une représentation guerrière de l'Histoire mais cela peut autant découler d'une perspective militariste de la part des concepteurs que tout simplement du principal ressort ludique du genre vidéoludique en question.

Il en va de même pour les jeux de stratégie et de gestion, et plus précisément des deux productions que nous avons choisies pour illustrer cette partie de notre développement. L'intitulé de cette saga vidéoludique, *Total War*, laisse déjà présager des jeux dont l'intérêt premier, en termes d'amusement, est de pouvoir mener des guerres à grande échelle²⁶⁰. Cette ludification assez fréquente du phénomène guerrier peut s'expliquer par plusieurs éléments, d'une part la filiation entre le monde vidéoludique et le complexe militaro-industriel, un public cible principalement masculin et d'autre part une vision toujours très événementielle de l'Histoire au sein de la culture populaire²⁶¹. Néanmoins, on peut aussi relever une certaine accointance entre le concept de guerre, d'engagement militaire tel que l'on se le représente avant l'ère de la guerre moderne, et le concept de jeu²⁶². En son temps, Johan Huizinga avait su remarquer qu'à l'instar d'un jeu, la guerre était une activité « culturelle » encadrée par une série de règles qui mettaient entre parenthèses les autres aspects de la vie quotidienne²⁶³. De plus, Adam Chapman, dont nous avons déjà parlé précédemment, explique, quant à lui, que le format vidéoludique est plus adapté à certaines narrativités historiques qu'à d'autres, en particulier celles mettant en scène des éléments antagonistes²⁶⁴.

Si tout ceci permet de rendre compte de la surreprésentation de la guerre dans les jeux vidéo à caractère historiques, il serait tout de même quelque peu superficiel de conclure aussitôt que

²⁵⁹ *Ibidem*

²⁶⁰ KARLSSON Tomas, *Total War: The war spectacle as History culture*, "Mnemonic Summer School 'Media of Memory'" (Stockholm University, 21-23 August 2014) [En ligne], p.3. Voir : https://www.academia.edu/8163353/Total_War_The_War_Spectacle_as_History_Culture

²⁶¹ HENNINGER Laurent, *La nouvelle histoire-bataille*, dans *Espaces Temps*, n°71-73 : *De la guerre. Un objet pour les sciences sociales*, 1999, p.36.

²⁶² KARLSSON Tomas, *Total War: The war spectacle as History culture*, *op.cit.*, p.5.

²⁶³ *Ibidem*.

²⁶⁴ CHAPMAN Adam, *Is Sid Meier's Civilization history?* dans *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice*, vol 17, n°3, 2013, p. 312-332.

des jeux tel que *Rome II* et *Attila* produisent un discours militariste et une représentation guerrière de l'Histoire, sans chercher à en savoir plus. En effet, au-delà de la volonté de mettre en scène la guerre, qui peut déjà être révélatrice d'une certaine vision de l'Histoire, il y a aussi et surtout la manière dont le fait militaire ou guerrier va être représenté. Dans la foulée de l'école des *Annales*, la discipline historique a redéfini sa manière d'appréhender le passé et a élargi son champ d'étude ainsi que les enjeux de ses recherches²⁶⁵. Le paradigme de l'histoire-bataille qui contraignait à percevoir la trame du passé comme uniquement scandée par une rythmique événementielle, et ne laissait qu'aux grands hommes politiques et chefs militaires le statut de *faiseurs* d'Histoire, s'est vue décriée et mise au ban de la recherche académique. Par extension, beaucoup ont assimilé l'histoire du fait guerrier ou du fait militaire à la pratique de l'histoire-bataille²⁶⁶. Or ce n'était pas tant l'objet que la manière dont il était appréhendé ainsi que la lecture faite de l'Histoire à la suite de cette approche biaisée qui était en réalité sujet aux critiques. En somme, le reproche fait à l'histoire-bataille est de réduire le passé à une succession d'événements qui ne dépendraient que de l'action de quelques individus sortis du lot.

À côté de cela, l'étude de l'histoire militaire et plus largement du phénomène guerrier reste entièrement pertinente tant que l'on ne retombe pas dans les travers épistémologiques précédemment cités. Depuis, une nouvelle histoire militaire a vu le jour, enrichie par les nouveaux acquis au sein de la démarche historique²⁶⁷. Par conséquent, après avoir assez aisément pris connaissance du fait que les jeux de stratégie et de gestion, en particulier ici *Total War : Rome II* et *Attila*, mettaient en scène la guerre, on peut s'interroger sur la manière dont ils la représentent.

Tout d'abord, si le ressort ludique principal de *Rome II* et *Attila* est de pouvoir réaliser des guerres à grande échelle, et de mener, en temps réel, de larges armées au combat, il demeure un certain nombre d'éléments au sein de la jouabilité qui ne sont pas directement en lien avec le fait guerrier. En effet, à côté de tout ce qui a trait à la guerre, le *gameplay* de type gestion peut se diviser, dans les deux jeux, en trois secteurs distincts, l'économie, la politique et la diplomatie. Chacun de ces domaines dispose d'une interface dédiée pour que l'utilisateur puisse interagir avec ceux-ci. Par exemple, l'interface diplomatique offre un certain nombre d'interactions au joueur avec les autres factions qu'il rencontre au cours de la partie. Les possibilités varient en fonction de la nation jouée mais aussi de l'état des relations

²⁶⁵ HENNINGER Laurent, *La nouvelle histoire-bataille*, op.cit., p.36.

²⁶⁶ *Ibidem*.

²⁶⁷ *Idem*, p.37-39.

diplomatiques entre les deux entités. Typiquement, le joueur peut, via cette interface, passer des accords commerciaux qui vont enrichir les deux factions mais aussi améliorer leurs relations diplomatiques. Il peut aussi arranger des mariages, signer des pactes de non-agression, passer des alliances, soit seulement défensive, soit totale, ou encore autoriser l'accès ou non à son territoire aux armées d'une autre nation. Toutes ses demandes peuvent être monnayées et le joueur a la possibilité de recevoir ou d'offrir des tributs. Le jeu permet donc des interactions avec « autrui » qui ne passent pas nécessairement par le conflit et l'affrontement, à l'inverse d'un *fps* tel que *Battlefield 1*, où, s'il ne fait pas partie de la même équipe, l'autre est d'office placé comme adversaire à éliminer.



Screenshot de l'interface diplomatique dans le cadre d'une partie débutée avec les Icènes. On peut deviner au milieu de l'image les propositions et offres diplomatiques possibles à réaliser avec l'autre faction, ici les Demetae, autre peuple breton. Total War : Rome II [Creative Assembly & Sega, 2013].

L'interface liée à la gestion de l'économie quant à elle rend compte à la fois des recettes et des dépenses, ainsi que du niveau d'imposition général sur le territoire contrôlé par la faction. Augmenter le niveau des impôts permet de gagner plus d'argent dans sa trésorerie mais provoque assez rapidement le mécontentement de la population, qui lorsqu'il atteint un certain seuil peut amener des rébellions armées voire des sécessions. Inversement, diminuer le niveau d'imposition ou ne pas imposer une province pendant un certain temps diminue le risque de trouble et peut ainsi éviter une intervention armée pour rétablir l'ordre. Néanmoins, l'aspect

économique du jeu ne se gère pas uniquement via cette interface mais aussi lorsque le joueur choisit plutôt de construire des bâtiments de type industriel, agricole ou culturel au sein de ses colonies. Les bâtiments culturels comprennent des bâtiments dédiés aux divertissements et à la vie religieuse, les deux renforcent l'ordre public, tandis que les constructions industrielles et agricoles génèrent richesses et nourritures mais nuisent à l'ordre public et la salubrité. Le joueur doit donc trouver le bon équilibre pour garantir la stabilité au sein de ses provinces tout en engrangeant des richesses.



Screenshot de l'onglet Commerce & Finances depuis lequel le joueur peut prendre connaissance des recettes et dépenses publiques ainsi que du taux d'imposition. Total War : Rome II [Creative Assembly & Sega, 2013].

En ce qui concerne la gestion de la politique, celle-ci varie en fonction de la nation choisie par l'utilisateur, néanmoins, il apparaît assez vite que le modèle de base à partir duquel les mécaniques du jeu ont été pensé est celui de Rome avec son Sénat²⁶⁸. Dans les grandes lignes, l'enjeu au niveau politique est de conserver pour sa *gens* un contrôle optimal du pouvoir, en demeurant le seul groupement politique influent. À cet égard, un arsenal d'actions est offert au joueur, allant du mariage au meurtre, voire à la purge totale des autres partis. De prime à bord, deux types d'attitude sont dès lors possible pour le joueur, une conciliante, en sécurisant la loyauté des autres chefs politiques au moyen de cadeaux, d'alliances matrimoniales ou encore d'adoptions, et une agressive, en éliminant toute opposition²⁶⁹.

²⁶⁸ CASSONE IDONE Vincenzo et THIBAUT Mattia, *The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games*, op.cit., p.192.

²⁶⁹ Idem, p.187.



Screenshot de l'un des onglets de l'interface politique, on peut voir à gauche de l'image, via les couleurs, l'influence du parti au pouvoir, ici les Icènes, au sein de l'assemblée des chefs tribaux. À droite, les partis d'opposition sont représentés, ici au nombre d'un. En outre, on peut apprécier, par la représentation en hémicycle, l'influence du modèle romain pour établir les mécaniques propres à cet aspect du gameplay. Total War : Rome II [Creative Assembly & Sega, 2013].

À partir de ces éléments, plusieurs constats peuvent être effectués quant à la représentation et au discours produit sur l'Histoire par ces deux jeux. Tout d'abord, on peut remarquer que la ludification du contexte historique au sein duquel ils prennent place, laisse de côté toute une série de sujets qui habituellement pourraient faire l'objet de recherches académiques²⁷⁰. Ainsi, par exemple, la question de l'esclavage est réduite à une variable au sein des provinces, qui, si elle augmente trop, nuit à l'ordre public. La législation, considérée comme l'un des fondements du monde romain, n'apparaît que sous une forme abrégée. Le joueur peut choisir entre trois ou quatre édits à mettre en place au sein de ses provinces, lui conférant des bonus dans un domaine ou dans l'autre. De même, les enjeux sociaux, entre plébéiens et patriciens, qui parsèment l'histoire de Rome, ne sont pas représentés dans le jeu²⁷¹.

Néanmoins, l'intégration au sein du *gameplay* de mécaniques liées à des enjeux économiques, politiques et diplomatiques, tend à rendre compte d'un procédé historique complexe (même si

²⁷⁰ *Idem*, p.172.

²⁷¹ *Idem*, p.195.

simplifié par rapport à la réalité) dans lequel différents éléments de natures diverses interagissent de manière cohérente²⁷². En d'autres termes, ils donnent une représentation multifactorielle et non linéaire du processus historique. Cette apparente complexité dans la représentation de l'Histoire est à souligner en comparaison d'une interprétation à priori simplifiée du phénomène historique, quand, dans un jeu de tir ou d'aventure, le processus historique est réduit à l'assassinat de tel personnage ou à l'obtention de la victoire lors de telle bataille.

À côté de cela, il apparaît très vite que cette représentation d'une certaine complexité au sein du processus historique n'intervient cependant que dans une seule optique. Quand bien même, des mécaniques de jeu autres que simplement mener des batailles ont été intégrées, elles servent toutes de manière indirecte ou non à l'effort de guerre. La diplomatie sert à nouer des alliances pour être plus fort militairement ou pour du moins assurer ses arrières, l'économie sert à augmenter la trésorerie de la faction afin de pouvoir engager des troupes plus nombreuses et plus perfectionnées d'une part, et d'autre part à assurer la stabilité publique pour ne pas souffrir d'une rébellion alors que les troupes sont occupées à envahir une région voisine. Enfin, les actions politiques permettent à sa *gens* de conserver le monopole du pouvoir et d'éviter une sécession qui menacerait l'intégrité du territoire.

Finalement, cela traduit une représentation (et un discours) assez classique et réactionnaire du processus historique, selon laquelle les grandes civilisations (telle que la civilisation romaine dans ce cas-ci) se constituent en prenant appui sur les « grands piliers de l'Histoire », à savoir la guerre, la politique et l'économie, au travers d'une série d'événements précis²⁷³. De plus, le joueur n'interagit que par le biais des généraux et chefs politiques de sa faction, ce qui participe à la vision réduisant le déroulement de l'Histoire aux seules actions des grands hommes. Dans le mode de jeu *RTS*, même si un élément de la jouabilité permet de placer la caméra à hauteur des hommes de troupes, la bataille se dirige essentiellement depuis une vue aérienne ou aussi dénommée dans le cadre militaire *the eyes of command*, ce que le général voit niché sur sa colline ou dans son centre d'opération. C'est l'image du stratège que son génie militaire fait entrer dans l'Histoire, à l'instar d'un César ou d'un Napoléon, qui est ici véhiculée²⁷⁴.

Pour ce qui est de la guerre en tant que telle, la représentation iconographique et technique se révèle tributaire d'une perspective idéalisée et cinématographique à certains égards. En effet, si

²⁷² *Idem*, p.172.

²⁷³ *Idem*, p.194-195.

²⁷⁴ KARLSSON Tomas, *Total War: The war spectacle as History culture*, op.cit., p.9-10.

les deux jeux proposent une très large variété d'unités militaires dans chaque faction, reconstituées de manière détaillée et assez juste historiquement, de même que des possibilités tactiques réalistes et élaborées, ainsi que des paramètres renforçant le réalisme et l'immersion tels que le moral des troupes (celles-ci peuvent fuir si leurs camarades subissent trop de pertes ou que leur général est tué dans la bataille), ils ne représentent finalement que la pointe de l'iceberg et laisse sous silence des aspects moins « populaires » de la conduite d'une guerre. Tout ce qui concerne la logistique et le ravitaillement n'est guère mis en scène, de même que les rôles des femmes au sein des convois militaires, ou encore le sort des blessés par exemple²⁷⁵. En outre, si le joueur peut dresser des sièges et/ou des blocus maritimes devant des cités ennemies, ces actions militaires ne sont pas jouables directement, s'il décide de passer en mode *RTS* c'est soit pour attaquer soit pour défendre ou effectuer une sortie mais le siège n'est pas jouable, dans le sens de miner lentement et progressivement les défenses de l'adversaire par exemple. La guerre d'usure, moins efficace en termes de ludification et d'esthétique, n'est pas représentée de manière directe dans ces jeux. Enfin, lorsque le joueur prend une cité ennemie, plusieurs choix s'offrent à lui, il peut l'occuper militairement et annexer son territoire, l'occuper et la piller, juste la piller ou encore la raser²⁷⁶. Ces possibilités en termes de jouabilité sont réduites à l'acte de cliquer sur une icône plutôt qu'une autre, le pillage des villes, qui s'accompagnait souvent à ces époques de meurtres, viols, réduction en esclavage voire parfois même de massacre presque total de la population, n'est pas représenté. On évite ainsi de mettre en scène ces aspects peu reluisant de la réalité de la guerre qui nuiraient à la représentation idéalisée de celle-ci et dont ces jeux essayent de rendre compte.

De la guerre, ces productions vidéoludiques ne dépeignent que les batailles. Ce choix et la manière de les mettre en scène n'est plus tant influencé par le cadre historique en question que par l'imaginaire collectif et populaire qui se constitue lui au moyen des représentations présentes dans les autres médias, comme les œuvres cinématographiques, en particulier dans ce cas-ci²⁷⁷. La possibilité de passer d'une vue aérienne à une perspective à l'échelle de l'homme de troupe n'a pas été mise en place pour rendre compte de l'expérience du simple soldat en première ligne mais pour mimer un rendu cinématographique, à l'instar de ce que l'on peut apprécier dans le film *Alexandre* d'Oliver Stone, sorti en 2005, lors de la bataille de

²⁷⁵ *Idem*, p.7.

²⁷⁶ Dans certains cas, s'il s'agit de la dernière possession de l'adversaire, le joueur peut décider de le réduire au statut d'État-client ou de satrapie. Enfin, dans *Attila*, si la cité conquise était elle-même sous le joug d'un occupant « étranger », le joueur peut décider de restaurer la nation autochtone.

²⁷⁷ KARLSSON Tomas, *Total War: The war spectacle as History culture*, op.cit., p.9-10.

Gaugamèles, par exemple²⁷⁸. Comme déjà évoquée précédemment, c'est la mise en scène du génie militaire, des troupes disciplinées et courageuses qui prédomine dans la représentation de la guerre que proposent ces deux jeux.

Bien que le sujet soit loin d'être épuisé, on peut néanmoins effectuer un premier bilan qui se révèle assez partagé quant à la représentation et au discours produit sur l'Histoire. Dans un premier temps, on peut relever, qu'à l'inverse d'autres genres vidéoludiques, les mécaniques de jeu rendent compte, en partie, de la complexité du processus historique, qui n'est pas réduit à l'action d'un seul individu au cours d'une bataille précise ou d'une mission. En plus d'être bon tacticien, il faut savoir gérer un minimum l'économie et la politique de sa faction, et le *gameplay* permet la résolution des conflits de différentes manières, allant à l'encontre d'un certain déterminisme historique. Néanmoins, il faut reconnaître que ce type de jeu contribue à véhiculer des représentations et des discours sur l'Histoire de plus en plus remis en cause au sein de la discipline historique et ce depuis plusieurs décennies. Il donne l'image d'une Histoire qui ne se réalise qu'au travers de la guerre, de l'économie et des décisions politiques des grands hommes. Quand bien même le joueur n'incarne pas un individu en particulier mais un ensemble de personnages, ces derniers appartiennent toujours à l'élite (politiciens, chefs de guerre, généraux, rois) de la faction choisie. Les représentations produites n'intègrent ainsi que très peu voire aucunement les « nouveaux » centres d'intérêt de la discipline historique actuelle, tels que des questions sociales par exemple.

2.5 Refaire l'Histoire : l'Histoire contrefactuelle

Dans l'introduction de cette deuxième partie consacrée aux jeux vidéo permettant de *Jouer avec l'Histoire*, nous avons mis en avant que l'un des aspects principaux de ce type de production vidéoludique, à l'inverse de la catégorie précédente, était l'intégration du cadre historique au sein du *gameplay* et non plus seulement dans l'habillage de l'environnement de jeu. Cela peut se traduire par la prise en compte de dynamiques historiques contraignantes au niveau de la jouabilité, comme nous avons pu le démontrer précédemment. Cependant, ce qui permet réellement de placer un jeu plutôt qu'un autre au sein de cette catégorie, ce n'est pas tant l'impact du cadre historique sur certaines des mécaniques du *gameplay* (des FPS en ligne comme *Verdun* [M2H & Blackmill Games, 2015] peuvent aussi rendre la jouabilité tributaire du cadre historique) mais c'est surtout l'intégration de l'Histoire en tant que telle, comme l'un

²⁷⁸ À partir de la minute 2 :00, voir : <https://www.youtube.com/watch?v=u73M1iBwW8o>.

des ressorts ludiques principaux. Pour le dire autrement, si parmi les intérêts ludiques de ce type de jeux, on trouve la possibilité de gérer une nation ou un empire, à la fois économiquement, politiquement et militairement, ainsi que la possibilité de mener des batailles à grande échelle, on y trouve aussi et surtout l'occasion de refaire l'Histoire, dans les deux sens du terme, dans son ensemble ou par rapport à un espace-temps plus en particulier. Par exemple, dans un jeu tel que *Rome II*, l'intérêt, pour l'utilisateur, est de pouvoir rejouer l'Histoire de l'expansion romaine en méditerranée, soit en la réactualisant selon les faits historiques, soit en la modifiant selon sa vision, ou encore en l'empêchant d'advenir en jouant une faction antagoniste. L'absence de récit-cadre, et par conséquent la prédominance de l'endo-narratif, laisse au joueur la faculté, non pas de participer à un récit contrefactuel de l'Histoire mais de réaliser lui-même une multitude d'histoires contrefactuelles²⁷⁹.

En effet, à l'inverse de productions telles que *Battlefield 1* ou de la saga vidéoludique *Assassin's creed*, l'Histoire, dans les jeux de stratégie et gestion, n'est plus seulement utilisée comme un environnement mais est appréhendée comme un processus²⁸⁰. Les conditions de victoire, et les divers paramètres mis en place pour influencer sur celles-ci, trahissent le choix idéologique d'un processus historique plutôt qu'un autre, en l'intégrant dans le système de règles du jeu, autrement dit au sein du *game design*. Par conséquent, la prédisposition du modèle ludique de ce type de jeux à encourager la réalisation de scénarios historiques contrefactuels offre la possibilité d'interroger et d'analyser les procédés historiques qui y ont été transposés²⁸¹. La narrativité vidéoludique à l'œuvre dans ces jeux, qualifiée de récit minimaliste, favorise la dimension endo-narrative, plaçant le joueur dans une posture non plus seulement d'exploration (le joueur découvre progressivement un environnement de jeu et une histoire) mais dans une posture de création, car ce sont ici ses interactions avec le jeu qui forgent l'Histoire. Cependant, ces libertés narratives ne peuvent être exploitées que dans le cadre des possibilités et limites du programme de jeu qui dépendent quant à elles de ce qui, pour les concepteurs, est considéré comme étant des *moteurs de l'Histoire*²⁸².

Par conséquent, les discours et représentations sur l'Histoire que ces jeux produisent, et que nous avons analysés juste avant, ne dépendent plus, à la différence d'un jeu tel que *Battlefield*

²⁷⁹ CHAPMAN Adam, *Digital Games as History: How videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, op.cit., p.232.

²⁸⁰ APPERLEY Tom, *Counterfactual Communities: Strategy Games, Paratextes and the Player's experience of History*, dans *Open Library of Humanities* [En ligne], n°15, 2018, p.2. Voir : <https://olh.openlibhums.org/articles/10.16995/olh.286/>

²⁸¹ *Idem*, p.5-6.

²⁸² CHAPMAN Adam, *Digital Games as History: How videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, op.cit., p.231.

1 ou de tout autre jeu présentant un récit cadre complet, du contenu narratif mis en place par les concepteurs mais des règles formulées dans le système de jeu. Au travers des actions du joueur et par l'interaction entre les différents paramètres conditionnant la réussite dans l'univers de jeu, se dégage le choix idéologique en matière de processus historique. Par exemple, à l'égard de la série de jeux *Civilization* de Sid Meier, qui a fait l'objet de nombreuses études, les chercheurs ont démontré que le système de règles de ces derniers faisait la part belle à un processus historique valorisant une perspective fortement occidentale, moderne et industrielle de l'Histoire²⁸³. Certains sont même allés jusqu'à préciser qu'en réalité, peu importe la faction choisie, le modèle de réussite présenté en filigranes n'est autre que le modèle étatsunien²⁸⁴. De là, découle une crainte légitime de voir les utilisateurs de tels jeux, consciemment ou non, adhérer aux biais idéologiques qui ne leurs sont plus présentés sous forme de discours mais de procédés faisant sens au sein de l'univers informatisé du jeu²⁸⁵. Néanmoins, d'autres recherches ont montré que le fait d'apprendre à connaître un système de règle permet à posteriori de nourrir une réflexion critique sur celui-ci. D'autre part, la possibilité de réaliser des histoires contrefactuelles offre l'occasion de venir interroger et de détourner l'idéologie que les règles du jeu peuvent refléter²⁸⁶. En effet, Le déterminisme historique sous-jacent au système des jeux *Civilization*, qui projette l'image d'un processus civilisationnel passant obligatoirement par la technologie et le progrès, est susceptible d'être remis en cause au sein de son modèle car il rend néanmoins possible la réalisation d'histoires contrefactuelles²⁸⁷. Au-delà du simple amusement, cette faculté de produire des histoires alternatives tend à déconstruire la croyance encore fortement ancrée au sein de la culture populaire d'un déroulement téléologique du fil de l'Histoire, alors qu'en réalité à chaque embranchement un éventail de possibles s'offre à l'humanité²⁸⁸. La pratique de l'histoire contrefactuelle remet en cause une vision linéaire et fataliste du processus historique.

Par rapport à cela, William Urrichio, en 2005, et Adam Chapman, en 2016, proposaient de considérer ce format vidéoludique en particulier, non plus seulement comme un objet d'étude mais aussi comme un outil de simulation pour la discipline historique. Il est notoire que, dans

²⁸³ *Idem*, p.248.

²⁸⁴ POBLOCKI Kacper, *Becoming-State: The Bio-Cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization*, dans *Focaal*, n°39, 2002, p.167.

²⁸⁵ APPERLEY Tom, *Counterfactual Communities: Strategy Games, Paratextes and the Player's experience of History*, *op.cit.*, p.5.

²⁸⁶ GEE PAUL James, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave, New York, 2003, p.176.

²⁸⁷ CHAPMAN Adam, *Digital Games as History: How videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, *op.cit.*, p.249.

²⁸⁸ *Idem*, p.250.

une relation de cause à effet, pour comprendre ce qui est arrivé, il est souvent utile de réfléchir à comment cela aurait pu ne pas arriver²⁸⁹. S'essayer à l'histoire contrefactuelle peut certainement venir enrichir la démarche historienne, néanmoins cette pratique présente de nombreuses limites. Par exemple, de telles simulations sur une échelle temporelle longue, à l'instar des *Civilizations* dont les parties s'étendent de la préhistoire à la conquête spatiale, deviennent vite trop abstraites et perdent leur sens devant l'immensité des facteurs à prendre en compte pour produire une histoire contrefactuelle vraisemblable. Des jeux vidéo de ce type, concentrés sur des périodes plus restreintes et des espaces géographiques moins vastes, peuvent davantage susciter des réflexions pertinentes sur le pourquoi et le comment du déroulement de l'Histoire en permettant une contre-factualité « réaliste »²⁹⁰. Dans le cas d'un cadre historique plus précis, les développeurs ont la possibilité d'élaborer des paramètres de jeu qui viennent renforcer le réalisme et œuvrer dans le sens de l'Histoire établie. Par exemple, aussi bien dans *Rome II* que dans *Attila*, le joueur peut réussir, avec chacune des factions jouables, à établir un vaste empire, néanmoins la difficulté, en dehors de la difficulté initiale du jeu, n'est pas identique selon la faction car les paramètres du jeu prennent en compte des éléments de l'Histoire factuelle. Typiquement, jouer avec les Romains dans *Rome II* confère un net avantage sur le champ de bataille car les concepteurs ont pris en considération la supériorité des armées romaines sur la plupart des autres armées de la même époque. Vaincre les armées celtes avec les Romains est plus aisé que de vaincre les phalanges grecques des royaumes hellénistiques ou encore les archers montés des Parthes, qui sont historiquement connus pour avoir causé des soucis aux légions romaines, lors de la bataille de Carrhae par exemple²⁹¹. Par conséquent, réaliser une histoire contrefactuelle ne représente pas le même défi que de suivre le cours établi de l'Histoire, selon la nation choisie.

Dans le même ordre d'idée, débiter une partie dans *Attila*, en incarnant la partie occidentale de l'empire romain se révèle être très compliqué dès le départ, car à nouveau les concepteurs ont intégré dans les paramètres de jeu les difficultés faces auxquelles se trouvait l'Occident romain à l'aube du 5^{ème} siècle pcn. Il demeure néanmoins possible d'inverser le cours de l'Histoire et de faire survivre, voire de restaurer la puissance romaine en Occident et à cet égard, il est intéressant de se rendre sur les forums des communautés de joueurs car ceux-ci vont alors échanger sur la meilleure stratégie à mettre en place pour y arriver²⁹². On peut alors remarquer

²⁸⁹ *Idem*, p.233-234.

²⁹⁰ *Idem*, p.240.

²⁹¹ LE GLAY Marcel, VOISIN Jean-Louis et LE BOHEC Yann, *Histoire romaine*, op.cit., p.139.

²⁹² Par exemple : <https://www.jeuxvideo.com/forums/42-26434-38988269-1-0-1-0-empire-romain-d-occident-possible.htm> ou encore : <https://forums.totalwar.com/discussion/151669/strategie-empire-romain-d-occident>

que celle qui revient le plus, et que nous avons nous même pratiquée, consiste, dans les grandes lignes, à abandonner les territoires périphériques et à concentrer ses armées en Italie et en Afrique pour conserver à tout prix ces deux territoires. Quand on a étudié l'Histoire de cette période ou en le faisant par la suite, on prend vite conscience que, malgré le passage dans le contrefactuel et l'hypothétique, ces considérations stratégiques sont loin d'être saugrenues et sont historiquement sensées. Les historiens travaillant sur la fin de l'antiquité savent que l'une des difficultés à laquelle est confrontée l'occident romain est la défense d'un empire trop étendu, associée à la charge financière que représentent le maintien de troupes et l'administration des provinces périphériques de l'empire²⁹³. Abandonner celles-ci, tout comme les romains l'ont historiquement fait avec l'actuelle Grande Bretagne, fait tout à fait sens et ce sans mobiliser des facteurs ahistoriques. La concentration des légions pour défendre l'Italie fait elle aussi sens, Flavius Stilicho ayant dans les faits transféré la grande partie des troupes présentes en Gaule vers l'Italie au début du 5^{ème} siècle. Enfin, la conservation des territoires de l'Afrique romaine est là aussi un argument faisant sens historiquement, dès lors qu'il est notoire que la province d'Afrique était le grenier à blé pour Rome et une large partie de l'Italie. Sa prise par les Vandales en 439 pcn et l'incapacité des romains à renverser le royaume que ces derniers ont mis en place a eu historiquement un impact important sur l'approvisionnement de la ville de Rome et son déclin²⁹⁴. Bien évidemment, on peut émettre l'hypothèse assez vraisemblable, à la vue de l'instabilité politique de Rome tout au long du 5^{ème} siècle, qu'un empereur qui aurait pris la décision d'abandonner les provinces périphériques et de réduire l'étendue de l'empire aurait été très vite jugé comme illégitime et faible, que des rébellions et des sécessions seraient nées au sein de l'empire, car les mentalités ne sont pas forcément en adéquation avec la réalité matérielle des choses. Une dimension que la simulation vidéoludique, dans ce cas-ci, ne prend pas en compte ou très peu, car comme tous outils conceptuels, elle connaît des limites.

Néanmoins, il est donc possible d'effectuer le constat que, au-delà de la simple dimension ludique, ce format vidéoludique est susceptible de proposer des outils pour comprendre l'Histoire et certains processus à l'œuvre, ou du moins présentés comme tels, au sein de celle-ci. En effet, grâce, d'une part à l'intégration dans le système de jeu de règles spécifiques, de la capacité, parfois limitée, mais toujours plus complexe de simuler des modèles cohérents et enfin, d'autre part, par l'opportunité de réaliser des histoires contrefactuelles, les jeux vidéo de

²⁹³.LE GLAY Marcel, VOISIN Jean-Louis et LE BOHEC Yann, *Histoire romaine*, op.cit., p.437-438.

²⁹⁴ LUTTWAK Edward, *La Grande stratégie de l'empire byzantin*, Odile Jacob, Paris, 2010, p.66.

stratégie et gestion permettent d'interroger et analyser concrètement des dynamiques agissant sur le déroulement de l'Histoire.

2.6 Dimension éducative et pédagogique

Nous avons évoqué dans l'introduction générale de ce travail, et à plusieurs reprises par la suite, l'intérêt accru, lors cette dernière décennie, pour la pratique vidéoludique comme source d'apprentissage, et ce plus particulièrement dans le cadre des jeux vidéo historiques et de l'enseignement de l'Histoire²⁹⁵. À cet égard, le genre des jeux de stratégie et de gestion est celui qui a, quantitativement et chronologiquement, suscité le plus l'intérêt des chercheurs, et ce principalement par le biais des nombreuses études sur la saga vidéoludique *Civilization*²⁹⁶. L'une des premières de celles-ci, réalisée par Kurt Squire en 2004²⁹⁷, avait réussi à démontrer que l'intégration du jeu *Civilization III* dans le cadre d'un cours d'Histoire favorisait, à la fois, la mobilisation et la réflexion par rapport aux concepts historiques que le jeu simulait²⁹⁸. À côté de cela, des travaux plus récents ont mis en lumière, à l'instar de ce que nous avons développé juste précédemment, la présence de mécaniques de jeu qui traduisent un procédé historique appréhendé selon une perspective néolibérale, occidental-centrée et impérialiste de l'Histoire²⁹⁹. En dépit du risque pour les utilisateurs de développer des représentations problématiques, nous avons vu que prendre connaissance de ces dynamiques permettait dans un second temps de produire une réflexion critique sur celles-ci.

D'un point de vue plus factuel, il est apparu assez vite que les jeux de stratégie et de gestion prenant place dans des périodes précises de l'Histoire, telles que les *Total War*, offraient un accès à des savoirs que l'on pourrait qualifier comme relevant davantage de l'érudition que de la réflexion. Ainsi, le joueur est mis en présence d'entités territoriales et politiques aujourd'hui disparues, ce qui, en plus de lui faire prendre connaissance de l'existence de ces factions et

²⁹⁵ BOUTONNET Vincent, *Analyse (didactique) d'un jeu vidéo historique : Démocratie et éducation à la citoyenneté*, op.cit., p.1.

²⁹⁶ *Ibidem*.

²⁹⁷ SQUIRE Kurt, *Replaying history: Learning world history through playing Civilization III*, Université de l'Indiana, Bloomington, [Thèse de doctorat]

²⁹⁸ BOUTONNET Vincent, *Analyse (didactique) d'un jeu vidéo historique : Démocratie et éducation à la citoyenneté*, op.cit., p.1-2.

²⁹⁹ LAMMES Sybille et de SMALE Stéphanie, *Hybridity, reflexivity and mapping: A collaborative ethnography of postcolonial gameplay*, dans *Open Library of Humanities*, n°4, p.1-31.

nations historiques, enrichit sa représentation géopolitique de telle ou telle période³⁰⁰. Par exemple, en dehors d'Attila, les Huns et l'empire romain, *Total War : Attila* permet de jouer un certain nombre de factions historiques souvent méconnues pour un public non-historien, telles que les Vandales, les Suèves, les Alains, mais aussi plus à l'Est, l'empire Sassanide ainsi que les Lakhmides, royaume arabe chrétien et préislamique, appartenant à l'église d'Orient. En plus des factions jouables, de nombreux autres peuples et nations sont mis en scène dans le jeu³⁰¹. À cet égard, Clément Dussarps, dans son article de 2020 sur le jeu vidéo comme *médiateur de savoir en histoire*, réalise une enquête sur les savoirs historiques présents dans les jeux *Crusaders Kings 2* et *Europa Universalis* auprès de plusieurs groupes d'étudiants. Il en ressort que pour beaucoup d'entre eux la pratique de ces jeux leur a permis de combler des lacunes en Histoire, de prendre connaissance de peuples et d'entités politiques historiques, voire d'événements dont ils avaient peu, si ce n'est pas du tout, entendu parler dans un cadre scolaire³⁰². De plus, bien que cela relève davantage du détail, on peut noter que des productions comme *Rome II* et *Attila* ont pris soin de reconstituer de manière assez juste l'apparence, l'équipement et l'armement des nombreuses unités militaires dans le jeu, en particulier celles des romains. En effet, lorsque le joueur commence la campagne principale de *Rome II*, en 272 acn, c'est le modèle de la légion républicaine qui est représenté, une légion composée de citoyens ayant pris les armes pour une durée déterminée et répartis dans trois catégories, en fonction de l'âge, entre autres, les *Hastati*, les *Principes* et les *Triarii*³⁰³. Plus tard, au cours de la partie, le joueur peut débloquer, en avance sur la date historique de 107 acn selon la manière dont il aura joué, les réformes de Marius qui participent à la création d'une armée de métier avec un équipement standardisé³⁰⁴. Dans le même ordre d'idée, le jeu *Attila* ne met pas en scène des légionnaires comme unités de base de l'armée romaine mais bien des *limitanei* et des *comitatenses*, étant donné que la partie débute en 395 pcn et qu'un siècle plus tôt ont eu lieu les réformes de Dioclétien et de Constantin le Grand à la suite de la crise du 3ème siècle³⁰⁵. Cela mérite d'être souligné au vu du nombres d'œuvres cinématographiques dont l'action se déroule

³⁰⁰ SUKHOV Anton, *Educational Dimension of Total War: Medieval II*, "12th European Conference on Games Based Learning" (Sophia Antipolis, France, 4 et 5 Octobre 2018) [En ligne], p.671. Voir : https://www.academia.edu/38156603/Educational_Dimension_of_Total_War_Medieval_II

³⁰¹ De manière non exhaustive, on peut trouver parmi ceux-ci les Alamans, les Marcomans, les Lombards (jouables via un dlc), les Angles, les Thuringiens, les Burgondes, les Gépides, les Quades, les Bastarnes, les Pictes, les Calédoniens, les Eblani (ces trois derniers deviennent aussi jouables via un dlc), les Ghassanides, les Nobades, le royaume d'Himyar... et d'autres encore. Voir : <https://www.honga.net/totalwar/attila/faction.php?l=en>

³⁰² DUSSARPS Clément, *Le jeu vidéo médiateur de savoirs en histoire*, op.cit., p.15-20.

³⁰³ LE GLAY Marcel, VOISIN Jean-Louis et LE BOHEC Yann, *Histoire romaine*, op.cit., p.77.

³⁰⁴ *Idem.*, p.126-127.

³⁰⁵ *Idem.*, p.469-475.

au 5ème siècle pcn et qui persévèrent à représenter des légionnaires romains du Haut-Empire, comme si Rome était restée figée depuis Auguste³⁰⁶.

À côté de cette érudition présente dans le *level design* et le *gameplay* de ces jeux, les *Total War* disposent aussi d'une encyclopédie *in game*, à l'instar de ce que nous avons vu pour *Battlefield 1* au chapitre 1. À la différence de cette dernière, celle de *Rome II* et *Attila* n'est pas structurée uniquement autour d'une notice textuelle mais aussi autour de données statistiques propres au jeu et qui renseignent le joueur sur les forces et faiblesses de telle ou telle unité, ou sur les conditions de construction de tel ou tel bâtiment. En ce qui concerne les notices, on peut réaliser les mêmes critiques que celles effectuées à l'égard de l'encyclopédie de *Battlefield 1*, c'est-à-dire, des notices souvent très succinctes, inégales, sans indication sur l'identité de la personne l'ayant rédigée, et sans références bibliographiques. Si celles concernant les unités romaines dans *Attila* font souvent, dans le texte, référence à la *Notitia Dignitatum*, source bien connue des historiens renseignant sur le découpage administratif et martial de l'empire au 4ème siècle³⁰⁷, d'autres, sur des réalités sans doute moins bien documentées, apparaissent souvent moins précises.

DESCRIPTION

Ces hommes gardent les frontières, censées contenir les invasions jusqu'à l'arrivée de l'armée.

Face à l'intensification des incursions barbares, le territoire romain fixe et jusque-là bien gardé devint difficile à défendre à partir du IV^e siècle. La solution controversée de l'empereur Constantin fut de diviser l'armée en deux. Les « limitanei » (littéralement les hommes des « limes », ou des frontières), étaient des troupes en garnison le long des frontières, censées coincer les envahisseurs jusqu'à l'arrivée des comitatenses, l'équivalent des légionnaires à cette époque plus tardive. Même s'ils étaient bien équipés, les limitanei étaient généralement considérés comme des guerriers de seconde classe. Sûrement parce qu'il s'agissait de soldats à temps partiel qu'on avait laissés s'installer dans ces avant-postes et travailler la terre en échange de leur surveillance des frontières.

*Zoom d'un Screenshot de la notice dédiée aux Limitanei. Si cette dernière contient des informations intéressantes, l'absence du nom de l'auteur ainsi que des références bibliographiques et le côté très vulgarisateur dans la formulation tendent néanmoins à en tempérer la fiabilité. Total War : Attila [Creative Assembly & Sega, 2015]*³⁰⁸.

³⁰⁶ Des œuvres telles que *The last Legion* (2007) de Doug Lefler, adapté du roman historique de Valerio Manfredi, *King Arthur* (2004) d'Antoine Fuqua et avec Clive Owen, ou encore *Agora* (2009) de Alejandro Amenabar, sur le destin tragique de la philosophe Hypatie.

³⁰⁷ Page internet de la BNF relative aux manuscrits de la *Notitia Dignitatum*, voir : <https://archivesetmanuscrits.bnf.fr/ark:/12148/cc776514>

³⁰⁸ Aussi disponible en ligne, voir : https://attila-enc.totalwar.com/#/unit/att_rom_limitanei_borderguards

DESCRIPTION

Ils ne sont certes pas des Romains, mais c'est justement pour cela qu'on peut leur faire confiance.

L'Auxilia palatina était constituée de troupes d'élite auxiliaires qui sont apparues pour la première fois durant les réformes militaires et l'expansion de Constantin Ier en l'an 325. Les soldats auxiliaires étaient recrutés parmi la plèbe locale et prenaient le nom de la tribu prédominante, comme les Mattiaciens ou les Ampsivariens. La Notitia Dignitatum dresse de manière quasi exhaustive la liste des unités comprises dans l'Auxilia palatina mais ne fait pas directement référence à la force de ces troupes. On confond souvent Auxilia et limitanei, ces derniers étant des troupes placées aux frontières. On peut donc supposer que les unités de l'Auxilia palatina étaient stationnées en force au sein de l'Empire, dans des endroits comme la Gaule, l'Ibérie, et la Bretagne.

Zoom d'un Screenshot de la notice dédiée aux Auxilia Palatina. On peut noter la référence faite dans le texte à la Notitia Dignitatum, source notoire pour la période. En outre, on peut remarquer l'usage du terme « plèbe » à la deuxième ligne, la formulation est malheureuse car même s'il faut l'entendre dans le sens de la population locale, le sens premier de ce terme est de désigner une partie du peuple romain, or le chapeau de la notice insiste bien sur le fait que les Auxilia Palatina ne sont pas romains. Total War : Attila [Creative Assembly & Sega, 2015]³⁰⁹.

DESCRIPTION

Au IV^e siècle av. J.-C., les Romains abandonnèrent les phalanges au profit d'armées principalement constituées d'hastati, de principes et de triarii. Ces forces étaient déployées en manipules, des blocs compacts d'hommes, adoptant une formation en échiquier. Cela permettait des déplacements plus flexibles sur le champ de bataille, surtout si on les comparait à ceux lents et rigides de la phalange.

Comme la plupart des cités-États les plus sophistiquées du monde antique, Rome exigeait que ses hommes se battent et fournissent leur propre équipement de guerre. Un observateur cynique pourrait être tenté de souligner que la légion manipulaire s'assurait de préserver la hiérarchie de Rome. Les plus jeunes et les moins fortunés formaient les hastati, première ligne de combat d'une légion romaine. Derrière eux venait la deuxième ligne des principes, des hommes plus riches et plus âgés, suivis des triarii, les guerriers les plus experts. « Passer en triarii » était une expression romaine utilisée dans toutes sortes de situations et signifiant que l'on avait tout essayé sans résultat.

Zoom d'un Screenshot de la notice dédiée aux Principes dans Rome II. On peut constater, par rapport aux précédentes, un texte davantage fourni et une formulation plus heureuse. Total War : Rome II [Creative Assembly & Sega, 2013]³¹⁰.

³⁰⁹ Voir : https://attila-enc.totalwar.com/#/unit/att_rom_western_auxilia_palatina

³¹⁰ Voir : http://r2enc.totalwar.com/fr/unit/Rom_Principes/

Les jeux vidéo de stratégie et de gestion, tel que *Rome II* et *Attila*, représentent donc des supports d'apprentissage aussi bien pour des concepts, avec l'intégration de procédés historiques dans le système de règles du jeu, que de savoirs plus figés, relevant davantage de l'érudition avec les noms des différentes nations, les dates des événements historiques, la terminologie militaire, le tout associé à une représentation spatiale de type cartographique assez juste. À côté de cela, ce genre vidéoludique laisse transparaître aussi les possibilités d'un emploi comme outils de simulation voire de modélisation dans certains cas³¹¹, avec l'opportunité de tester des scénarios contrefactuels. De plus, le fait que cela soit des jeux, et donc que le but premier consiste à susciter l'amusement et l'esprit de jeu, ne représente pas forcément un désavantage car le jeu nécessite une implication cognitive et émotionnelle, indispensable à l'acte d'apprentissage³¹². En outre, le jeu a la qualité de mêler à la fois plaisir et effort.

Néanmoins, il convient de nuancer ce propos. En effet, s'il est possible d'apprendre en jouant, cela n'est pas pour autant systématique car dans le cadre d'un jeu vidéo, comme nous avons déjà pu l'évoquer en amont de ce travail, tout dépend de l'attitude de l'utilisateur, la particularité de ce médium étant avant tout sa dimension fortement interactive. Si les savoirs présents dans le support vidéoludique ne sont pas liés aux enjeux et finalités du jeu, alors le joueur peut traverser le jeu dans une attitude axée sur la performance plutôt que sur l'immersion et la curiosité³¹³. Inversement, un utilisateur faisant preuve d'intérêts pour l'univers du jeu et les savoirs s'y trouvant, est susceptible d'apprendre un certain nombre de choses qui peuvent même susciter l'envie chez lui d'approfondir tel ou tel sujet en Histoire. On parle alors d'apprentissage tangentiel³¹⁴.

De cette manière, on peut considérer le jeux vidéo comme relevant d'une pratique informelle de l'acte d'apprendre, d'une part parce qu'il ne se situe pas parmi les canaux scolaires et institutionnels, et d'autre part parce qu'il peut permettre l'acquisition de compétences qui sont rarement développées au cours de la scolarité³¹⁵. Dans le cadre des jeux de stratégie et de gestion, le joueur est susceptible d'acquérir des compétences relatives au management via des dynamiques de jeu relevant de l'administration territoriale, la gestion économique ou encore la résolution dans le temps de situation de crises devant lesquelles ce type de jeux ne cesse de

³¹¹ Cela concerne davantage le sous-genre des *city-builder* comme le célèbre *SimCity* [EA, Maxis & Infogrames, 1989] ou dans un cadre historique, la franchise des jeux *Caesar* (I-IV) produite de 1992 à 2006.

³¹² DUSSARPS Clément, *Le jeu vidéo médiateur de savoirs en histoire*, op.cit., p.3.

³¹³ *Ibidem*.

³¹⁴ *Idem*, p.20-22.

³¹⁵ *Idem*, p.4.

placer le joueur³¹⁶. La dimension *TBS* rend possible la réflexion vis-à-vis d'un problème à résoudre et facilite l'apprentissage par *essai-erreurs* en permettant de revenir en arrière au moyen du système de sauvegarde. La dimension *RTS* stimule quant à elle la capacité de réaction face à un obstacle à surmonter³¹⁷.

Si depuis cette perspective, ce format vidéoludique peut effectivement être appréhendé comme un support de savoirs et un outil d'apprentissage, il n'en demeure pas moins que cela ne représente pas son but premier, dès lors pour être certain que l'utilisation faite de ce dernier soit pédagogique, la présence d'un médiateur est indispensable³¹⁸. Le pédagogue ou l'enseignant est l'incarnation de cette figure nécessaire, loin de le déformer, le jeu vidéo, pris comme support et outil pédagogique, renforce le rôle du professeur, pour peu que ce dernier prenne la peine de se pencher sur cette « nouvelle » technologie³¹⁹. Dans son article sur les *jeux vidéo et l'enseignement de l'Histoire et de la Géographie*, Yvan Hochet, l'un des créateurs du réseau Ludus³²⁰, y théorise les applications possibles du jeu vidéo dans un cadre scolaire.

Dans un premier temps, face à la problématique des biais idéologiques susceptibles d'être présents au sein des mécaniques de jeu, trois postures pour l'enseignant sont proposées. Il peut décider de *faire sans*, en s'arrangeant pour qu'ils n'apparaissent pas lors de l'utilisation en classe, ou de *faire avec*, en permettant aux élèves de prendre conscience de la présence de ces choix, ou enfin de *faire contre*, en les déconstruisant³²¹. Idéalement, comme le souligne l'auteur, c'est la posture de *faire avec pour aller contre* qui devrait être privilégiée, en confrontant les biais idéologiques à des documents historiques qui démontreraient le caractère partial ou erroné des mécaniques de jeu³²².

Dans un second temps, trois modes d'apprentissages concrets à partir du support vidéoludique sont mis en avant, modes que nous avons brièvement évoqués au chapitre premier. Pour rappel, il est possible *d'apprendre avec* les jeux vidéo, c'est-à-dire les utiliser comme déclencheurs et stimulants auprès des élèves, *d'apprendre sur* les jeux vidéo, que ce soit en s'interrogeant sur les procédures à l'œuvre au sein du système de règles ou en comparant ce que dit le jeu de tel événement ou telle période avec ce que disent d'autres documents³²³. Enfin, on peut aussi

³¹⁶ SUKHOV Anton, *Educational Dimension of Total War: Medieval II*, *op.cit.*, p.674

³¹⁷ *Ibidem*.

³¹⁸ DUSSARPS Clément, *Le jeu vidéo médiateur de savoirs en histoire*, *op.cit.*, p.22.

³¹⁹ HOCHET Yvan, *Jeux vidéo et enseignement de l'histoire et de la géographie*, *op.cit.*, p.104.

³²⁰ Initiative pédagogique visant l'intégration du jeu, au sens large, dans l'enseignement. Voir : <http://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/>

³²¹ HOCHET Yvan, *Jeux vidéo et enseignement de l'histoire et de la géographie*, *op.cit.*, p.105.

³²² *Ibidem*.

³²³ *Ibidem*.

décider *d'apprendre autour du jeu* dans le sens d'appréhender le jeu vidéo comme objet d'étude en tant que tel, de se poser la question de sa place dans la culture populaire, ou encore ses modes de productions par exemple³²⁴.

Au chapitre précédent, avec l'article de William Brou au sujet de *Battlefield 1*³²⁵, nous avons vu qu'il était concrètement possible d'utiliser le jeu vidéo en question dans une démarche d'abord incitative, à l'instar de la présentation d'un extrait cinématographique comme introduction à une leçon, mais aussi, dans un second temps, d'effectuer une démarche comparative, en mettant côte à côte à la fois les représentations découlant de l'esthétique du jeu et de son contenu narratif avec des sources comme des documents d'archive par exemple. En plus de ces deux types de démarches, le format vidéoludique que nous avons présenté dans le présent chapitre permet d'envisager une dimension applicative du jeu vidéo³²⁶. Des expériences de ce type ont déjà été réalisées dans le cadre d'un cours de géographie, en utilisant un *city-builder* comme *SimCity* grâce auquel des élèves ont pu appliquer de manière pratique les éléments théoriques vu en cours sur l'urbanisation des villes nord-américaines dans ce cas-ci³²⁷. L'équivalent est envisageable pour un cours d'Histoire avec un *city-builder* présentant un cadre historique comme la série de jeu *Caesar* (I-IV). Cependant, si on sort du sous-genre des *city-builder*, nous avons pu constater que des jeux comme les *Total War* mettent principalement en avant le phénomène guerrier, par conséquent au-delà d'une démarche applicative, il nous semble que l'intérêt principal que présente la catégorie des jeux permettant de *Jouer avec l'Histoire*, en comparaison à la catégorie précédente, est d'intégrer dans son système de règles des mécaniques qui traduisent une perspective particulière du processus historique. Analyser le *game design* de ces jeux, renseigne sur les tensions entre les différentes manières de comprendre et percevoir l'Histoire comme processus, et une telle démarche semble véritablement à même, selon ce que nous avons développé précédemment, d'enrichir une pédagogie parfois superficielle de la discipline historique en milieu scolaire.

³²⁴ *Ibidem*.

³²⁵ Voir *supra*.

³²⁶ HOCHET Yvan, *Jeux vidéo et enseignement de l'histoire et de la géographie*, *op.cit.*, p.106.

³²⁷ *Ibidem*.

Chapitre 3 : Jouer dans et avec l'Histoire

3.1 L'Histoire comme élément du *level design* et comme enjeu narratif contre-historique

Dans son article intitulé, *L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique*, Marc Marti proposait comme troisième possibilité d'approche que le jeu vidéo pouvait offrir avec l'Histoire, celle de *jouer dans et avec l'Histoire*³²⁸. À la vue de son énoncé, nous pourrions l'appréhender comme la synthèse des deux catégories précédentes, et considérer qu'il s'agit de productions vidéoludiques ayant comme caractéristiques principales l'immersion au sein d'un *level design* à l'esthétique très rigoureuse en termes d'historicité (*Jouer dans l'Histoire*), associée à la possibilité de faire advenir des histoires contrefactuelles ou alternatives (*Jouer avec l'Histoire*). Cependant, comme nous l'avons résumé dans notre état de l'art, Marc Marti la définit de la manière suivante : *La troisième possibilité d'approche qu'offre le jeu vidéo dans son rapport avec la narration historique, c'est la dimension idéologique de la vision de l'Histoire. [...] Par le biais de l'interactivité [...] le joueur s'éloigne au fur et à mesure de l'avancement de la partie de la narration établie par la science historique et s'enfonce dans une dimension ludique qui va de l'exploration et de la constitution d'événements fictifs – comme en littérature ou au cinéma – jusqu'à des dénouement alternatifs ou uchroniques [...]*³²⁹.

Au-delà de la nécessité de préciser que Marc Marti est un narratologue³³⁰ et qu'il, pour le moins dans cet article, n'intègre pas les diverses notions que nous avons mobilisées dans notre état de l'art et développées dans les deux chapitres précédents, il convient de reconnaître que la « définition » qu'il formule à l'égard de ce troisième type de rapport entre le jeu vidéo et l'Histoire n'apparaît pas aussi claire et évidente que pour les deux autres. Tout d'abord, la formulation *la dimension idéologique de la vision de l'Histoire*, nous semble un peu trop vague. En effet, nous avons vu qu'une certaine vision idéologique de l'Histoire pouvait être présente à différents niveaux au sein des jeux vidéo, et ce en dépit du type de rapport à l'Histoire qu'entretient le jeu. Une telle perspective peut être présente au niveau des représentations « visuelles » avec par exemple l'intégration de minorités ethniques dans *Battlefield 1*, mais aussi au niveau du contenu narratif ou encore du *game design* et du *gameplay* comme avec les *Total War*, et plus largement le genre vidéoludique des jeux de stratégie et gestion.

³²⁸ MARTI Marc, *L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique ?*, op.cit., p.5.

³²⁹ *Ibidem*.

³³⁰ Son C.V., voir : http://unice.fr/membres/tous-les-membres/lirces/marti-marc/CV2017_Marti.pdf

Néanmoins, lorsque l’auteur évoque une *dimension ludique qui va de l’exploration et de la constitution d’événements fictifs – comme en littérature ou au cinéma – jusqu’à des dénouements alternatifs ou uchroniques*, nous pouvons relever, dans la première partie, des caractéristiques propres aux genres vidéoludiques de l’action-aventure et de l’*action-rpg*³³¹ à teneur historiques, qu’il semble intéressant de retenir. Enfin, quant à la question des *dénouements alternatifs ou uchroniques*, qui sont des synonymes pour la notion d’Histoire contrefactuelle dans ce cas-ci³³², il nous semble plus pertinent de préférer à ceux-ci une autre notion relevant de l’acte de jouer avec l’Histoire, afin, entre autres, de ne pas être redondant avec le chapitre précédent. En effet, si la possibilité de choisir des dénouements alternatifs est bien une caractéristique présente, de manière générale, dans les genres vidéoludiques de l’action-aventures et l’*action-rpg*, on constate davantage, pour des jeux de ce type et prenant place dans un cadre historique, non pas l’opportunité de faire advenir une histoire contrefactuelle, mais, au contraire, de participer au récit d’une contre-histoire. Si la première, comme nous l’avons vu de façon approfondie au chapitre 2, rend compte d’un déroulement alternatif du cours de l’Histoire en allant à l’encontre des faits historiques officiellement établis, la seconde, quant à elle, ne va pas à l’encontre des faits et événements historiques mais va mettre en place un contre-récit de ce qui a provoqué tel ou tel événement ou phénomène significatif dans l’Histoire. La contre-histoire est donc une révision ou un retournement de l’Histoire.

Par exemple, dans le jeu vidéo d’action-aventure et d’infiltration du studio bordelais, intitulé, *A Plague Tale : Innocence* [Asobo Studio & Focus Home Interactive, 2018], l’action se déroule en Guyenne, en 1348, durant la guerre de Cent ans et l’épidémie de peste noire. Les faits et événements historiques sont donc conservés, le jeu ne donne pas la possibilité de faire advenir une histoire contrefactuelle en renversant le cours de la guerre ou de l’épidémie, mais le récit rend compte d’une origine occulte de l’épidémie de peste, et non plus sanitaire, en y mêlant des hordes de rats, les héritiers d’un noble local et une inquisition quelque peu revisitée.

Par conséquent, dans l’optique de conserver une certaine logique au sein de la structure de ce travail et à l’aune des différents apports que nous mobilisons (Ludologie, Narratologie et *Historical games studies*), nous convenons ici de l’acceptation à donner à l’objet de ce chapitre. Quand nous parlons de jeux permettant de *Jouer dans et avec l’Histoire*, nous entendons donc

³³¹ L’*action-rpg* est un genre vidéoludique présentant une structure similaire à un *rpg* classique : création avancée d’un avatar, différentes classes et spécialisations, système de point d’expérience à dépenser pour monter de niveau, mais qui se voit associé à un *gameplay* plus dynamique que les *rpg* traditionnels.

³³² DROUET Isabelle, DUPOUY Stéphanie et ea, *Contrefactuels en histoire : du mot au mode d’emploi, Le moment de la new economic history*, dans *Labyrinthe* [En ligne], n°39, 2012, p.81-84. Voir : <https://journals.openedition.org/labyrinthe/4272>

des productions vidéoludiques présentant un *level design* fortement impacté par le cadre historique en termes de rendu esthétique, à l'instar des jeux permettant de *Jouer dans l'Histoire*, mais avec ici une dimension immersive et exploratrice plus importante, associé à une narration offrant au joueur de participer au récit d'une contre-histoire (*Jouer avec l'Histoire*).

Les notions d'immersion et d'exploration sont particulièrement importantes dans le cas des jeux vidéo *action-aventure* et *action-rpg*, deux genres vidéoludiques qui se mêlent de plus en plus au fil des années. En effet, si le *level design* peut subir plusieurs influences et être impacté par divers éléments, il est avant tout subordonné à deux impératifs : permettre la matérialisation d'un environnement de jeu ajusté au système de règle du jeu (*game design*) et permettre l'épanouissement de la forme de jouabilité choisie (*gameplay*)³³³. À cet égard, nous avons vu avec *Battlefield 1* que, si le *level design* rendait compte du cadre historique en mettant en scène un environnement de jeu représentant les tropes paysagers de la Première Guerre mondiale, il n'était pas totalement fidèle à ces codes car il avait avant tout pris en compte le *gameplay* dynamique propre au genre vidéoludique du *FPS* en ligne, pour structurer son environnement de jeu³³⁴. Dès lors, quand bien même les décors de jeu bénéficient de représentations assez rigoureuses en termes de reconstitution historique, la nature intrinsèquement frénétique d'un *gameplay* basé sur la rapidité à réagir face à un stimulus visuel, modèle bien souvent le *level design* en une succession de « couloirs » où la jouabilité n'invite pas l'utilisateur à naturellement prendre le temps d'admirer le décor³³⁵. C'est tout l'inverse des jeux de type *action-aventure* ou *action-rpg*. En effet, si certaines phases de jeu peuvent être dynamiques, il y a, au sein même de la structure de jeu, une invitation à l'exploration, à la découverte qui peut, comme nous le verrons plus loin, être rapprochée d'une démarche touristique. Cette dimension a été si bien assimilée par des concepteurs tels qu'Ubisoft, qu'un mod officiel, appelé *Discovery Tour* a été intégré dans deux des derniers opus de la saga *Assassin's creed*, à savoir *Origins* et *Odyssey*³³⁶.

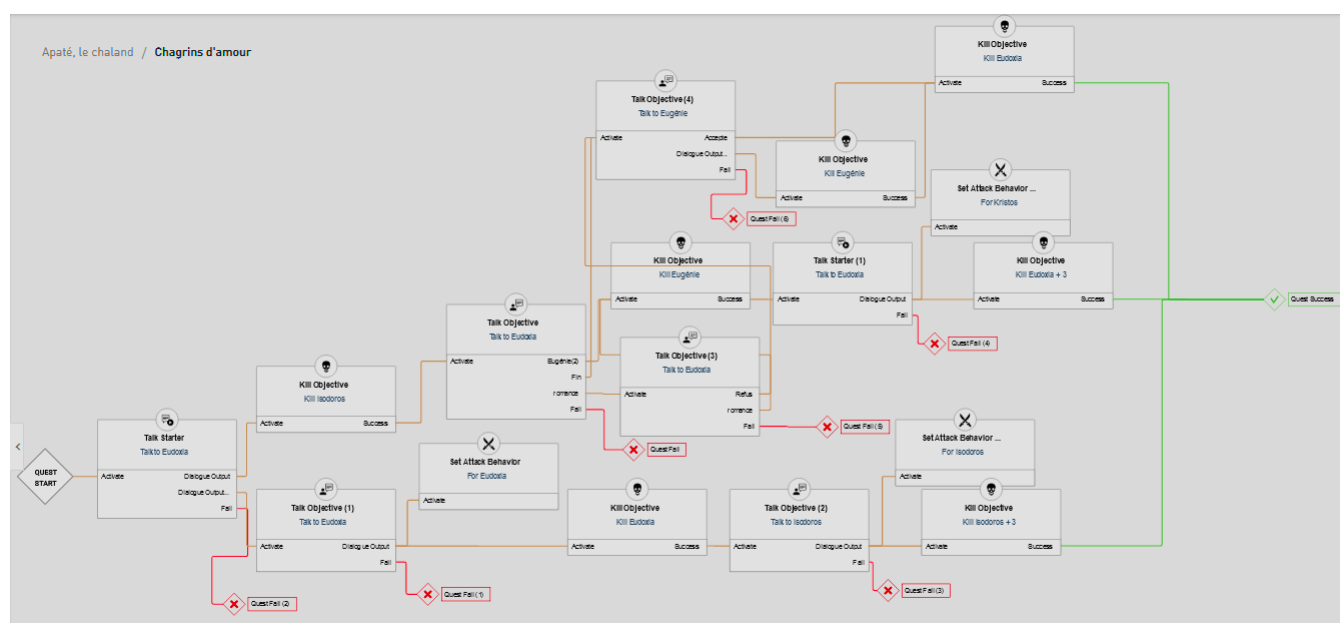
³³³ GENVO Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, op.cit., p.156-162.

³³⁴ Voir supra, p.54-55.

³³⁵ SWEETING James, *Authenticity : Depicting the Past in Historical Videogames*, dans *Transtechology Research Reader*, 2018, p.65.

³³⁶ Voir : <https://assassinscreed.fandom.com/fr/f/p/44000000000000000027>

En ce qui concerne la narration, les jeux vidéo d'*action-aventure* et les *action-rpg*³³⁷, se caractérisent de manière générale, par une narrativité de l'ordre du récit complet ouvert. Dans ce cas, les développeurs ont prévu que le récit cadre puisse, à certains égards et par rapport à certaines intrigues, être altéré ou modifié par l'endo-narratif ou plus simplement par les choix et les actions du joueur. Si ce dernier peut faire advenir différents arcs narratifs au cours de son expérience vidéoludique, il ne dispose pas d'une liberté similaire à ce que l'on a pu constater dans le cas des jeux de stratégie et de gestion où le niveau de récit principal est l'endo-narratif. D'autre part, lorsque le joueur peut « choisir » entre différentes fins, celles-ci ont néanmoins été conçues en amont de ses actions et ses dernières ne font que les actualiser, à l'instar du genre littéraire du livre-jeu ou *livre dont vous êtes le héros*. L'utilisateur ne peut donc choisir que parmi les arcs narratifs prévus par les concepteurs. Pour venir illustrer la forme qu'une telle narrativité peut prendre, nous proposons l'image suivante.



Cette image est tirée de l'outil créatif *Story Creator Mod* qu'Ubisoft a intégré dans *Assassin's creed Odyssey* [Ubisoft, 2018] et qui permet aux joueurs de créer leurs propres quêtes au sein de l'univers du jeu³³⁸. Il s'agit donc du schéma narratif d'une quête, et des différents arcs possibles, que nous avons créé, chaque boîte représentant une action ou un dialogue à réaliser,

³³⁷ Le genre vidéoludique original des jeux *Assassin's creed* est bien celui du jeu d'aventure ou *action-aventure*, néanmoins, les derniers opus ont intégré de nombreuses mécaniques relevant de l'*action-rpg*, telles que le gain de points d'expérience lors de toutes activités réussies dans le jeu. Ces mêmes points pouvant être dépensés dans un arbre de compétence pour améliorer certaines capacités de l'avatar. À côté de cela, on peut relever aussi, comme caractéristique, la présence de nombreux items pour changer l'apparence de l'avatar, ainsi que des choix de dialogue au cours des quêtes principales et secondaires.

³³⁸ Voir : <https://assassinscreed.ubisoft.com/story-creator-mode/fr-fr>

avec l'activation de la quête à gauche et sa validation à l'extrémité droite de l'image. Les rectangles rouges marquent les choix et décisions menant à l'échec de la quête tandis que les lignes vertes menant au rectangle vert à l'extrémité droite rendent compte des choix et décisions permettant la validation de la quête, ici trois fins sont donc possibles. On le voit, en fonction de la richesse des possibilités offertes au joueur, ce schéma peut prendre l'apparence d'une arborescence plus ou moins complexe. Par conséquent, dans des jeux vidéo de type *action-aventure* ou *action-rpg* à caractère historique, l'utilisateur ne peut faire advenir une histoire contrefactuelle que si cette possibilité est prévue dès le départ au sein des différents arcs narratifs du récit cadre. De plus, comme nous l'avons précisé plus haut, la tendance au sein de ce format vidéoludique, et de la franchise représentative du genre que nous allons utiliser pour venir illustrer ce chapitre, est le recours au récit contre-historique plutôt que contrefactuel et à l'intégration de la fiction dans les flous de l'Histoire.

3.2 La franchise *Assassin's creed* : « *History is our playground* »

La saga vidéoludique *Assassin's creed* débute en 2007 avec la sortie du premier opus de la série. Elle est produite par l'éditeur français Ubisoft, une entreprise créée en 1986 par les cinq frères Guillemot, originaire du Morbihan³³⁹. En 1997, Ubisoft développe Ubisoft Montréal, la première implantation du studio français sur le continent nord-américain, qui participe depuis à tous les plus importants projets vidéoludiques du studio français. À l'heure actuelle, la série compte une vingtaine de jeux vidéo, toutes plateformes confondues³⁴⁰. Parmi ces productions, il faut distinguer d'une part, les jeux principaux de la série, prévus pour les supports informatiques de jeu les plus importants (PC, Playstation et Xbox), et d'autre part, les *spin-off*, des productions de moindre envergure, conçues, de manière générale, pour des supports vidéoludiques secondaires (Tablette, Smartphone, Nintendo DS, etc), et qui viennent enrichir l'univers de la saga sans pour autant interférer directement avec la trame principale³⁴¹. Le cœur de la série compte à ce jour douze jeux vidéo, dont la parution s'étale de 2007 à 2020, soit en moyenne presque un opus par an³⁴².

³³⁹ MOSCA Marco, *Quand Yves Guillemot, le patron d'Ubisoft, se rêve en Disney français*, dans *Challenges* [En ligne], 5 janvier 2015, voir : https://www.challenges.fr/entreprise/quand-yves-guillemot-le-patron-d-ubisoft-se-reve-en-disney-francais_15461

³⁴⁰ La liste est disponible sur le site internet *HistoriaGames*, voir : <https://www.histogames.com/HTML/inventaire/fiche/serie/assassins-creed.php>

³⁴¹ JOLY-LAVOIE Alexandre, *Assassin's creed : synthèse des écrits et implications pour l'enseignement de l'histoire*, dans *Revue des sciences de l'éducation de McGill* [En ligne], vol 52, n°2, 2017, p.456. voir : <https://www.erudit.org/fr/revues/mje/2017-v52-n2-mje03565/1044475ar/>

³⁴² Voir : <https://www.histogames.com/HTML/inventaire/fiche/serie/assassins-creed.php>

La franchise commence donc avec la sortie du jeu *Assassin's creed* [Ubisoft Montréal, 2007] qui met en scène Desmond Miles, un barman vivant en 2012, enlevé par la corporation *Abstergo* afin d'être soumis à l'*Animus*, une technologie futuriste rendant possible la virtualisation de souvenirs ancestraux contenus dans la mémoire génétique. Desmond est amené à revivre plusieurs passages de la vie de son ancêtre, Altaïr Ibn-La'Ahad, membre de la fraternité des assassins et protagoniste principal de cet opus, en Terre Sainte, en 1191³⁴³. Ce premier jeu permet de poser les bases de l'univers de la saga, le joueur prenant alors connaissance de la lutte secrète, à travers les siècles, entre l'Ordre des Templiers et les Assassins, pour le contrôle des pommes d'Éden, des artefacts puissants, issus d'une première civilisation d'êtres intelligents, à l'origine de la création de l'humanité³⁴⁴. La suite paraît en 2009 avec *Assassin's creed II* [Ubisoft Montréal & Ubisoft, 2009], suivit du jeu *Assassin's creed Brotherhood* [Ubisoft Montréal, 2010], dans lesquels Desmond Miles revit cette fois les souvenirs d'un autre ancêtre, Ezio Auditore, un noble florentin, appartenant lui aussi à la Confrérie des Assassins, durant la Renaissance italienne³⁴⁵. Le cycle d'Ezio prend fin dans *Assassin's creed : Revelations* [Ubisoft Montréal, 2011] et un nouveau débute avec la sortie l'année suivante d'*Assassin's creed III* [Ubisoft Montréal, 2012] où Desmond continue à explorer la mémoire de ses ancêtres, ici Connor, un Assassin métis, moitié anglais, moitié Mohawk, qui participe à la guerre d'indépendance des États-Unis d'Amérique³⁴⁶.

La saga se poursuit avec *Assassin's creed IV : Black Flag* [Ubisoft Québec, 2013] dans lequel le joueur n'incarne plus Desmond Miles, décédé à la fin de l'opus précédent, mais un employé anonyme d'*Abstergo Entertainment*, entreprise affiliée aux Templiers qui, grâce aux échantillons d'ADN conservés de Miles, continue à explorer les souvenirs de ses aïeuls. Le jeu commence en 1715 et met en scène Edward Kenway, pirate et grand-père de Connor³⁴⁷. Cet opus est suivi par *Assassin's creed Unity* [Ubisoft Montréal, 2014] et *Assassin's creed Rogue* [Ubisoft Sofia, 2014], tous deux sortis la même année. Le premier se déroule durant la Révolution française et met en scène le jeune noble Arno Dorian, tandis que le second a lieu lors de la Guerre de Sept ans et permet au joueur d'incarner un ancien Assassin passé du côté des Templiers, Shay Patrick Cormac. Enfin, les dernières productions de la franchise sont *Assassin's creed : Syndicate* [Ubisoft Québec, 2015] prenant place dans le Londres de la

³⁴³ ARSENAULT Dominic et MAUGER Vincent, *Au-delà de « l'envie cinématographique » : le complexe transmédiatique d'Assassin's creed*, dans *Nouvelles vues*, n°13, 2012, p.6.

³⁴⁴ *Ibidem*.

³⁴⁵ *Idem*, p.6-7.

³⁴⁶ *Ibidem*.

³⁴⁷ <https://www.histogames.com/HTML/inventaire/fiche/serie/assassins-creed/assassins-creed-iv-black-flag.php>

révolution industrielle, en 1868, suivi d'*Assassin's creed : Origins* [Ubisoft Québec, 2017] ayant lieu dans l'Égypte ptolémaïque sous le règne de Ptolémée XIII, puis d'*Assassin's creed : Odyssey* [Ubisoft Montréal, 2018] se déroulant pendant la guerre du Péloponnèse. En 2020, le douzième jeu de la série sort, il s'agit d'*Assassin's creed : Valhalla* [Ubisoft Montréal, 2020] qui met en scène les invasions Vikings en Angleterre.

Que ce soit à travers ce rapide résumé et descriptif de la célèbre série vidéoludique, ou bien à la lecture de sa « devise » commerciale, *History is our playground*, on ne peut que constater la revendication par les jeux *Assassin's creed* d'utiliser l'Histoire comme terrain de jeu³⁴⁸. Depuis 2007, la série est devenue la production vidéoludique, prenant place dans le passé, la plus vendue³⁴⁹. L'Histoire, en plus d'une source d'inspiration, devient une source de revenus importants et suscite la production d'œuvres culturelles à la visibilité internationale, il est donc relativement logique et pertinent que les historiens se penchent sur ce phénomène.

Si chacun des jeux de la saga, pris séparément, est susceptible de faire l'objet d'un cas d'étude, il nous semble plus pertinent, dans le cadre de notre problématique, de traiter de l'ensemble de la franchise. C'est pourquoi nous avons pris la peine de résumer l'ensemble de la production existante. Néanmoins, pour des raisons techniques et de temporalités évidentes, nous n'avons pas pu expérimenter personnellement tous les jeux de la série. Par conséquent, certains bénéficient de plus d'attention, c'est le cas pour AC Unity, AC Syndicate, AC Origins et AC Odyssey. AC Valhalla est quant à lui sorti durant la rédaction de ce travail et n'a donc pas pu être intégré dans notre corpus. Pour les autres opus, la littérature disponible est heureusement suffisante pour pouvoir en rendre compte de manière générique. Enfin, si les mécaniques de jeu ont pu évoluer au fil des parutions, les fondements de la saga restent identiques tout du long.

3.3 L'impact du cadre historique sur la structure de jeu

En début de chapitre, nous avons laissé entendre que, à l'instar d'un jeu tel que *Battlefield 1*, l'impact du cadre historique dans les jeux de la saga *Assassin's creed* se faisait principalement ressentir sur l'esthétique du jeu, ou de manière plus précise, sur le *level design*. Si nous nous rapportons aux distinctions effectuées par Adam Chapman, ces deux formats vidéoludiques

³⁴⁸ POLITOPOULOS Aris, ea, « *History Is Our Playground* » : *Action and Authenticity in Assassin's Creed : Odyssey*, dans *Advances in Archaeological Practice* [En ligne], n°7 (3), 2019. Voir : <https://www.cambridge.org/core/journals/advances-in-archaeological-practice/article/history-is-our-playground-action-and-authenticity-in-assassins-creed-odyssey/25A64F3D388B99026A33DE932345252E>

³⁴⁹ *Ibidem*.

peuvent être regroupés dans la même « catégorie » à savoir la *realist simulation style*³⁵⁰. L'auteur précise qu'il ne faut pas entendre le qualificatif *realist* comme relevant du degré d'historicité présent dans le contenu du jeu, mais par rapport à l'approche stylistique des représentations produites par le jeu. Appartiennent aux *realist simulation style*, ces œuvres vidéoludiques qui prétendent donner à voir le passé tel qu'il était³⁵¹. Elles se caractérisent donc par un haut degré de « réalisme » visuel³⁵². Les jeux *Assassin's creed*, tout comme *Battlefield 1* et nombres de productions appartenant aux mêmes genres respectifs, possèdent cette dimension commune, et même d'autres similitudes. Cette similarité fait d'ailleurs directement écho à la terminologie mise en place par Marc Marti et que nous reprenons, dans les jeux permettant de *Jouer dans et avec l'Histoire*, nous retrouvons le *dans l'Histoire*, développé au chapitre premier.

Cependant, à côté de cela, il y a des différences qui nous apparaissent fondamentales et qui, même si elles résultent au départ d'une structuration distincte du *level design*, conditionnée par un genre vidéoludique différent, vont rendre compte autrement du cadre historique habillant l'esthétique du jeu et modifiant dès lors son appréhension par le joueur. De manière plus explicite, nous avons vu que, d'une part, ce qui fonde la typographie vidéoludique c'est le *gameplay*, et d'autre part que la structure d'un jeu vidéo forme un tout cohérent autour des notions de *game design*, *level design* et *gameplay*³⁵³. Ce qui suit peut apparaître comme une lapalissade mais nous nous permettons d'insister sur le fait que le *game design* ainsi que le *gameplay* sont ce qui conditionne, avant toute autre chose, l'élaboration du *level design*. En effet, ce dernier peut se définir comme la manifestation concrète des règles (issues du *game design*) et leur mise en scène au sein de l'environnement du jeu, environnement de jeu qui doit permettre l'épanouissement du *gameplay*, des modalités d'action mises à disposition du joueur.

Par conséquent, dire que des jeux comme ceux de la saga *Assassin's creed* et comme *Battlefield 1* appartiennent aux *realist simulation style*, car une de leurs caractéristiques principales est de simuler la représentation d'un espace le plus détaillé et réaliste possible, est vrai et pertinent mais elle ne rend pas compte des différences de *game design* et de *gameplay*, autrement dit les différences de genre vidéoludique entre, par exemple, *FPS* et *action-aventure*, qui vont conditionner, avant le cadre historique, la structure de l'environnement de jeu. Le *level design*

³⁵⁰ CHAPMAN Adam, *Digital Games as History: How videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, op.cit., p.61.

³⁵¹ *Ibidem*.

³⁵² *Ibidem*.

³⁵³ GENVO Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, op.cit., p.146.

d'un *FPS* et celui d'un jeu d'*action-aventure* partagent des similitudes mais présentent aussi des caractéristiques fondamentalement différentes qui nous semblent susceptibles de modifier l'appréhension du cadre historique représenté au sein de l'environnement de jeu par l'utilisateur. En d'autres termes, *Battlefield 1* et les jeux *Assassin's creed* prétendent tous deux donner à voir le passé tel qu'il était³⁵⁴, mais ils ne le font pas exactement de la même façon, modifiant la réception de ce phénomène chez le joueur.

De cette manière, nous pouvons relever plusieurs différences significatives qui, prises ensembles, sont à même de traduire les particularités d'un *level design* tel qu'il est possible de trouver dans les jeux *Assassin's creed*, ou plus largement dans les productions du même genre vidéoludique³⁵⁵. Nous avons ainsi épinglé une différence d'échelle, de perspective et de finalité. En ce qui concerne la « taille » de l'environnement de jeu, nous avons vu, avec *Battlefield 1*, que les codes du *FPS* classique privilégiaient un espace de jeu restreint, comme un village en ruines ou quelques champs et un réseau de tranchées, souvent de type « couloirs », afin de mieux épouser le *gameplay* frénétique propre à ce genre. Pour ce qui est des jeux *Assassin's creed*, des villes, voire des régions entières vont être modélisées, dans les limites des techniques numériques au moment de leur sortie respectives. Ainsi, dans le premier opus, le joueur peut se rendre dans les villes de Jérusalem, Acre et Damas, dans le deuxième ce sont, entre autres, des villes comme Florence, Venise, San Gimignano qui sont modélisées. Parmi les plus récents, il y a AC : Unity avec le Paris de la révolution, AC : Syndicate pour le Londres de l'époque victorienne, tandis qu'AC : Origins va donner à voir toute une partie de l'Égypte et de la Cyrénaïque. Enfin AC : Odyssey va offrir la péninsule grecque et une partie de ses îles comme terrain de jeu.

Cette différence d'échelle est relative au choix des développeurs de réaliser, dès le premier opus, des jeux dits se déroulant « dans un monde ouvert » ou en anglais *openworld*. Il s'agit d'une appellation qui désigne les jeux vidéo dont le *level design* se caractérise par la constitution d'un « monde » virtuel complet comme espace de jeu³⁵⁶. De manière plus explicite, cela signifie

³⁵⁴ CHAPMAN Adam, *Digital Games as History: How videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, op.cit., p.61.

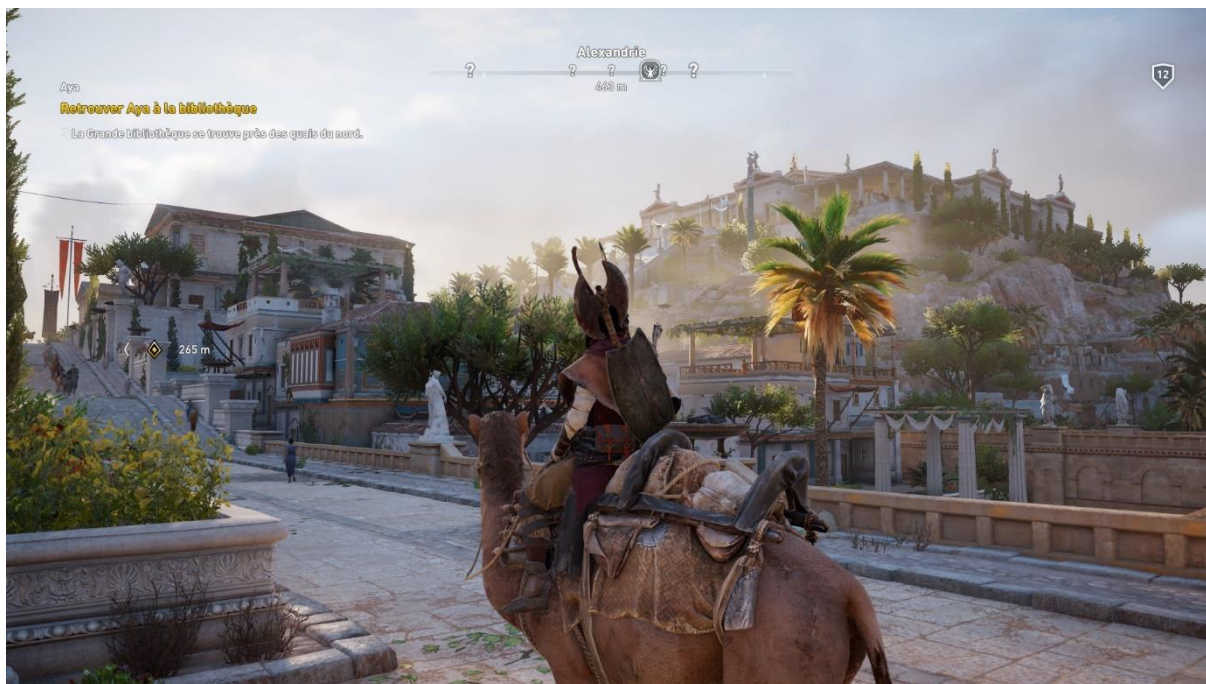
³⁵⁵ Il convient de préciser ici que ces particularités et différences que l'on peut relever entre le *level design* d'un *FPS* et celui d'un jeu d'*action-aventure*, traduisent davantage une tendance générale que des règles absolues. En effet, par exemple, si les jeux de tirs présentent, de manière générale, une perspective à la première personne, il existe des jeux de tir dits *TPS* pour *third person shooter* (ou vue à la troisième personne), c'est le cas des jeux *Max Payne* développés par Rockstar games. Inversement, il existe des jeux de type *action-aventure* où la vue est à la première personne et non à la troisième comme c'est habituellement le cas, on peut penser à la série des *Far Cry*, développée par Ubisoft. Enfin, il existe aussi des jeux au genre hybride.

³⁵⁶ MARTI Marc, *La narrativité vidéoludique*, op.cit., p.9-10.

qu'il y a une continuité spatiale ininterrompue entre toutes les zones du jeu où se déploie le récit-cadre car celles-ci appartiennent à un ensemble plus important qui forme un tout cohérent, par exemple le Paris de la Révolution. Prenons un contre-exemple, dans un jeu comme *Battlefield 1*, si la première mission se déroule près du village de Ribécourt-la-Tour, seule cette zone, au niveau du *level design*, va être modélisée en un espace de jeu de taille limitée. Par conséquent, si la mission suivante se passe ailleurs, le jeu, via un procédé de transition tel qu'une cinématique ou un écran de chargement, va amener le joueur dans une nouvelle zone de jeu, répondant aux mêmes caractéristiques spatiales (espace limité) que la précédente. À l'inverse, dans un *openworld* tel qu'*Assassin's creed Unity* par exemple, le protagoniste, Arno Dorian, doit à chaque fois traverser la ville de Paris pour se rendre dans les endroits où se déroulent les missions tant secondaires que principales, ce qui amène donc le joueur, au travers de son avatar, à parcourir inlassablement, de long en large, le Paris de la Révolution.

À côté de cela, il y a une perspective à la troisième personne qui se traduit par une « caméra » placée, de manière générale, au-dessus de l'épaule droite ou gauche de l'avatar et qui peut se déplacer d'avant en arrière, soit pour coller le personnage soit pour s'en éloigner et augmenter le champ de vision³⁵⁷. Le joueur peut aussi pivoter cette dernière autour de son personnage lorsque celui-ci est immobile. Cette perspective permet de mieux apprécier l'environnement de jeu comme panorama ou paysage.

³⁵⁷ POLITOPOULOS Aris, ea, « *History Is Our Playground* » : *Action and Authenticity in Assassin's Creed : Odyssey*, op.cit., p.317.



Screenshot de Bayek entrant à Alexandrie. On peut apprécier la vue à la troisième personne et le déplacement de la caméra qui permettent au joueur de profiter pleinement des décors du jeu. *Assassin's creed : Origins* [Ubisoft Québec, 2017].

Enfin, cette différence d'échelle et de perspective viennent soutenir la troisième particularité que nous avons soulevée, la finalité. Nous avons vu précédemment que la recherche d'un environnement de jeu toujours plus réaliste était une manière pour les développeurs de jeux vidéo d'accroître le sentiment d'immersion du joueur³⁵⁸. C'est le cas dans *Battlefield 1* où à bien des égards, l'utilisateur peut se sentir plongé dans la « réalité » d'un champ de bataille. Le réalisme et le détail des textures dans les jeux *Assassin's creed* suivent bien entendu cette logique mais ils en développent aussi une autre. À côté de la volonté de rendre le jeu immersif, il y a celle de susciter l'envie d'explorer, de déambuler à l'instar du flâneur³⁵⁹, de s'émerveiller devant les décors et d'être dépaycé à la vue des panoramas. Cela est rendu possible par un *gameplay* qui alterne phases dynamiques de combats et de parkours³⁶⁰ ainsi que des phases plus posées d'explorations, de déplacements et de découvertes. Cette posture peut, bien évidemment, être aussi adoptée dans le cadre d'un jeu tel que *Battlefield 1*, néanmoins, outre un espace de jeu plus restreint, le modèle ludique déployé n'invite pas naturellement le joueur à prendre le temps d'admirer les décors, et une telle attitude en cours de partie amènera très vite l'avatar de l'utilisateur à passer de vie à trépas.

³⁵⁸ RABINO Thomas, *Jeux vidéo et Histoire*, op.cit., p.111.

³⁵⁹ VAN NUENEN Tom, *Touring the Animus : Assassin's Creed and Ludotopical Movement*, dans *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vo.10, 2017, p.32.

³⁶⁰ Il s'agit d'une discipline sportive qui consiste en une course d'obstacles à franchir de manière acrobatique, pratiquée au départ en milieu urbain. Voir : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/Parkour/188175>

Outre le *level design*, nous pouvons aussi interroger la manière dont le cadre historique va se traduire au niveau du *gameplay*. À cet égard, deux constats peuvent être effectués. Tout d’abord, à l’instar de *Battlefield 1*, la jouabilité se conforme pour une large partie à un souci de vraisemblance par rapport au choix du cadre historique mais demeure, pour le reste, subordonnée avant tout aux codes du genre vidéoludique. Précédemment dans ce travail, nous avons mobilisé le concept de *ludic translation*, repris à partir du modèle de grille d’analyse proposé par Vincenzo Idone Cassone et Mattia Thibault³⁶¹. La translation ludique concerne, entre autres, le ou les ressorts ludiques qui vont être mis en avant lors du processus de création vidéoludique³⁶². Dans le cas des jeux *Assassin’s creed*, on peut estimer que les principaux ressorts ludiques sont les phases de combats/infiltrations et les phases de « déplacement/exploration »³⁶³. Pour les premières, de manière générale, l’équipement tel que les armes et armures sont en accord avec la période historique durant laquelle l’action se déroule. Si, on peut noter dans les dernières productions de la franchise, AC Odyssey en particulier, une modélisation plus réaliste de l’équipement, la tendance générale au sein de la série est néanmoins de préférer un aspect vraisemblable plutôt que strictement identique à la réalité. Les combats quant à eux s’éloignent encore plus d’un certain réalisme, voire à certains égards de la vraisemblance, étant donné que le jeu dote l’avatar du joueur de capacités surhumaines. Pour les déplacements, la logique est similaire. Le joueur dispose, d’une part, de moyens de locomotion correspondant à ce qui étaient historiquement disponibles aux différentes époques en question, mais aussi, d’autre part, de ce qui fonde en grande partie l’originalité du *gameplay* de la saga, de la possibilité de faire du parkour dans un décor urbain. L’avatar du joueur est ici un as de cette discipline sportive qui transpose le principe de la course d’obstacles à l’échelle d’une ville et de ses bâtiments³⁶⁴. Un mode de déplacement qui, quel que soit les époques mises en scène, ne se voit pas vraiment attesté par les sources et documents des historiens. De plus, le personnage a cette particularité vidéoludique de n’être jamais essoufflé et de pouvoir courir et sauter *ad libitum*. Enfin, le deuxième constat est que cette dimension du *gameplay* lié à la pratique du parkour, malgré son aspect quelque peu irréaliste et ahistorique, vient soutenir cette logique d’invitation à explorer l’espace de jeu, d’admirer le détail des textures de près en escaladant murs et façades, et de loin, en atteignant des sommets depuis

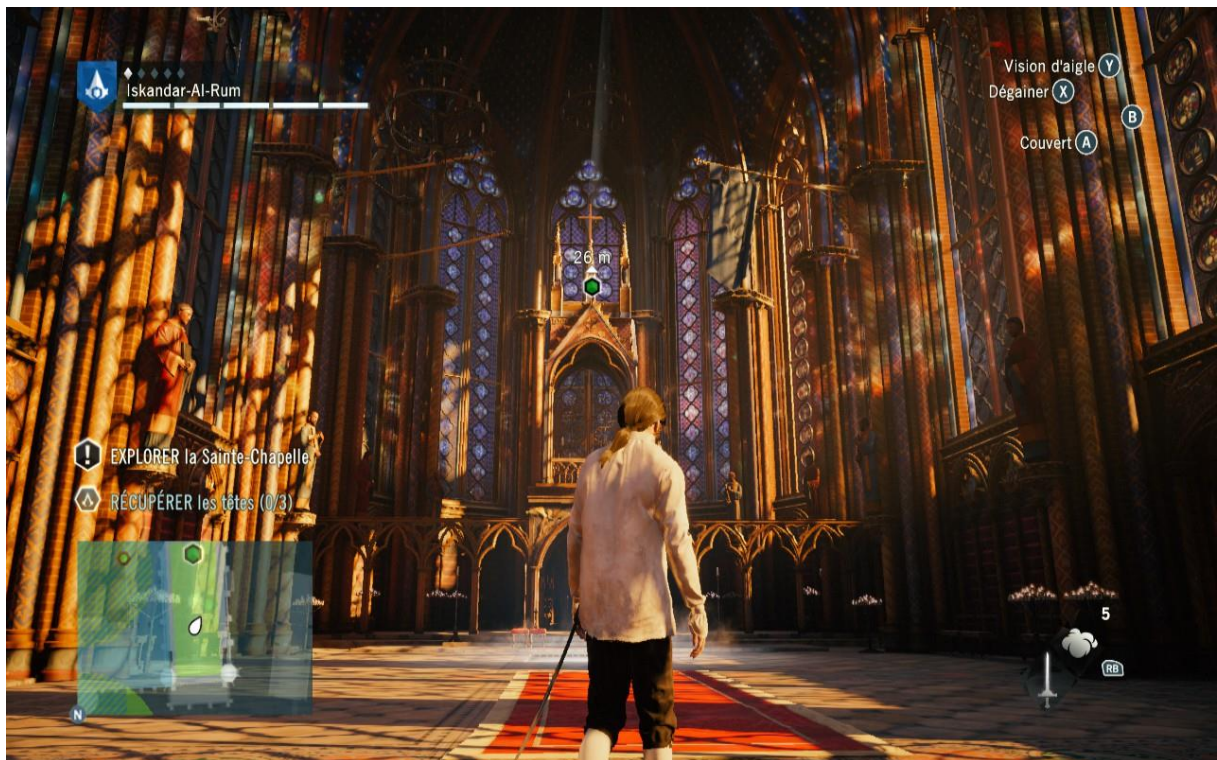
³⁶¹ CASSONE IDONE Vincenzo et THIBAUT Mattia, *The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games*, op.cit., p.168.

³⁶² *Ibidem*.

³⁶³ POLITOPOULOS Aris, ea, « *History Is Our Playground* » : *Action and Authenticity in Assassin’s Creed : Odyssey*, op.cit., p.317.

³⁶⁴ Voir : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/Parkour/188175>

lesquels des panoramas s'offrent au joueur.



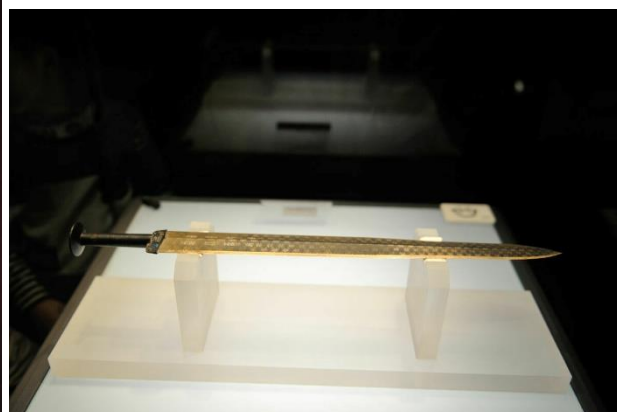
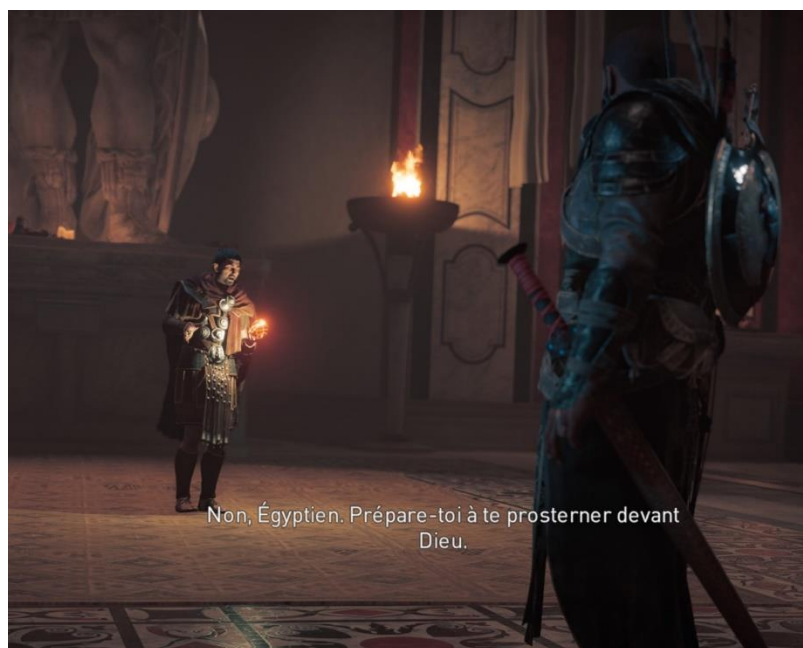
Screenshot du héros de AC Unity, Arno Dorian, à l'intérieur de la Chapelle Royale à Paris. Assassin's creed : Unity [Ubisoft Montréal, 2014].



Screenshot montrant Edward Kenway, protagoniste principal de AC IV Black Flag, au sommet de l'un des nombreux points de vue disséminés dans La Havane. Assassin's creed IV : Black Flag [Ubisoft Québec, 2013].



Sur l'image de gauche, on peut voir un screenshot de Cassandra, l'une des deux protagonistes jouables dans Assassin's creed : Odyssey [Ubisoft Montréal, 2018]. Elle porte un casque de type corinthien et on peut apprécier la forte ressemblance avec l'image de droite sur laquelle est visible un véritable casque corinthien datant de 490 ACN, conservé au Staatliche Antikensammlungen de Munich³⁶⁵.



À gauche, on peut voir Bayek, dans Assassin's creed : Origins [Ubisoft Québec, 2017], être équipé de l'épée dite de Goujian dont on peut apprécier le modèle original en haut à droite, celui-ci a été découvert dans une tombe en Chine, en 1965, et date de la période du Printemps et de l'Automne, soit entre 771 et 403 acn. Elle est actuellement conservée au musée provincial de Hubei, dans le district de Wuhan³⁶⁶.

³⁶⁵ Voir : <https://www.antike-am-koenigsplatz.mwn.de/index.php/en/state-collection/319-collection>

³⁶⁶ Voir : <https://www.atlasobscura.com/places/sword-of-goujian>

3.4 Récit cadre et contenu narratif

Après avoir défini, dans les grandes lignes, les particularités de la structure vidéoludique des productions de la saga *Assassin's creed*, il convient d'en caractériser le type de narrativité y étant à l'œuvre et d'explicitier quelque peu la trame scénaristique générale de la série. Il a été relevé précédemment que les jeux *Assassin's creed*, par la manière dont sont structurés leurs *level design* respectifs, appartiennent au sous-genre vidéoludique des jeux dits en monde ouvert. Si nous nous rapportons aux trois prototypes de narrativités vidéoludiques dont rend compte Marc Marti, l'élaboration d'un espace de jeu en *openworld*, un monde existant en dehors des actions du joueur mais pouvant être modifié par celles-ci, situe les jeux de la franchise parmi la troisième catégorie, à savoir les jeux évolutifs³⁶⁷. Il définit cette dernière de la manière suivante : *Ces jeux s'éloignent des modèles canoniques du récit, en particulier si l'on examine la position qu'y occupe le joueur. Celui-ci n'est plus « guidé » par une trame narrative (unique ou multiple) d'enchaînement des niveaux ou des épreuves jusqu'à un climax final qui constituerait la « fin » théorique du jeu. Il est au contraire en grande partie laissé libre grâce aux possibilités nombreuses d'interactions qui lui sont offertes*³⁶⁸.

Dans un premier temps, il est intéressant de remarquer que pour pouvoir rendre compte d'un certain type de récit vidéoludique, l'auteur fait intervenir la structure du *level design* parmi les éléments déterminants celui-ci. Ceci illustre de manière assez juste l'interaction constante, au sein d'un tout cohérent, entre des dimensions et mécaniques vidéoludiques ayant trait tant à la ludologie qu'à la narratologie, que par confort d'analyse, nous isolons. Dans un second temps, il convient de rendre compte plus concrètement de la façon dont se traduit ce phénomène de monde ouvert et de narrativité évolutive. Dans ce type de production, l'espace de jeu représente un « monde » (une ville, une région, un pays) au sein duquel l'avatar du joueur peut se déplacer librement, d'un bout à l'autre, sans écran de chargement ou autres procédés de transition. Le joueur doit se rendre à des endroits précis de la carte pour activer les différents contenus narratifs, c'est-à-dire ceux relevant de l'intrigue principale autant que ceux relevant d'intrigues secondaires et facultatives, placées là pour enrichir l'expérience de jeu et rendre plus vivant « l'univers » créé. À côté de cela, la carte est en général parsemée d'activités ludiques, telles que des défis, faisant la part belle à l'endo-narratif. Enfin, cet espace de jeu peut subir des modifications à la suite des interactions du joueur, comme des patrouilles policières en réponse

³⁶⁷ MARTI Marc, *La narrativité vidéoludique*, op.cit., p.9.

³⁶⁸ *Ibidem*.

aux crimes commis sur des passants innocents par l'avatar du joueur³⁶⁹. En d'autres termes, cela signifie que, si ce type de jeux vidéo propose bien une nouvelle forme de narrativité vidéoludique, ce n'est, cependant, pas en rendant compte d'un nouveau genre de récit relatif aux jeux vidéo mais en collationnant en sein d'une même production des formes de narrations préexistantes. Les défis qui parsèment la carte d'un *openworld* renvoient à la dimension performative et largement endo-narrative des jeux à récit minimaliste comme les jeux de courses par exemple³⁷⁰. De même, les récits prenant place aux différents endroits de l'*openworld* sont soit constitués sur le modèle des récits complets fermés, le joueur suit une intrigue pré-scriptée et la résout, sans pouvoir en changer la fin, ou sur le modèle des récits complets ouverts, dans lesquels l'utilisateur peut choisir entre différents arc-narratifs pré-scriptés eux aussi. Autrement dit, les jeux en *openworld* innovent sur la forme mais pas sur le fond, dans le sens où leur particularité est de créer un tout cohérent en regroupant des mécaniques et dynamiques vidéoludiques au départ propre à d'autres genres. Dans le cas des jeux de la franchise *Assassin's creed*, la tendance générale au niveau de la trame scénaristique, est celle d'un récit fermé que les actions du joueur ne modifient pas, avec quelques exceptions pour les derniers opus.

Pour ce qui est de l'intrigue, chacun des jeux principaux de la saga possède son propre récit qui peut s'expérimenter pleinement sans avoir pris connaissance des autres. Ces derniers sont néanmoins interconnectés car ils se réalisent au sein d'une trame « supra-narrative » qui établit l'univers fictif de la série³⁷¹. Cet univers fonde l'une des particularités de la saga où chaque jeu pris individuellement peut correspondre à la définition du jeu vidéo à caractère historique, dans le sens où ils représentent chacun une période précise de l'Histoire, tout en intégrant de multiples références et mises en scène relatives à des événements et des personnalités historiques. Néanmoins, l'intrigue générale qui les relie tous, traduit, elle, de la création d'un univers fictif mobilisant de nombreuses mécaniques relevant de la science-fiction.

Dans cet univers fictif, les *homo sapiens* sont le fruit de la création d'une espèce supérieure d'humanoïdes, appelée les Précurseurs, les Isus, la Première Civilisation ou encore *homo sapiens divinus*, et qui peuplait la terre à l'origine³⁷². Créés pour leur servir de main-d'œuvre, les humains ont commencé à vénérer les Isus comme des dieux à cause des technologies

³⁶⁹ *Idem*, p.10.

³⁷⁰ *Idem*, p.4-5.

³⁷¹ JOLY-LAVOIE Alexandre, *Assassin's creed : synthèse des écrits et implications pour l'enseignement de l'histoire*, op.cit., p.456.

³⁷² Résumé disponible sur le wiki de la série, voir :

https://assassinscreed.fandom.com/fr/wiki/Premi%C3%A8re_Civilisation#cite_note-ac1-3

extrêmement avancées que ces derniers possédaient, telles que les Pommes d'Éden. Après quelques temps, deux hybrides mi-Isu, mi-humain, Adam et Eve, déroberent l'une de ces Pommes d'Éden, et menèrent une révolte. Une guerre éclata durant plusieurs années mais un cataclysme solaire eut lieu et modifia alors la masse magnétique de la Terre provoquant une série de catastrophes. À la suite de celles-ci, l'humanité reconstruit peu à peu des civilisations tandis que les derniers Précurseurs disparaissent³⁷³. L'enjeu de la lutte entre Templiers et Assassins n'est autre alors que la récupération de ces artefacts Isus, disséminés sur Terre, afin de pouvoir chacun faire advenir une utopie qui s'oppose fondamentalement à celle de l'autre³⁷⁴. Enfin, cette lutte prend place, systématiquement, dans les coulisses des grands événements de l'Histoire.

3.5 Représentation du paysage historique : entre *polychronie*, authenticité et tourisme virtuel

La représentation de l'Histoire comme un espace reconstitué au travers de tropes paysagers urbains, se disputant entre authenticité et historicité, et la manière dont le joueur se voit proposer de l'investir sont les principales thématiques abordées ici quant à la traduction de l'impact du cadre historique sur le *level design* des jeux *Assassin's creed*. Nous avons explicité précédemment qu'au niveau de la structure de jeu, le rapport que ce dernier entretient avec l'Histoire se traduit principalement, à l'instar de l'étude de cas du premier chapitre, par un espace de jeu revendiquant la représentation d'un environnement « historique ». En outre, au-delà des similitudes, nous avons aussi relevé les différences fondamentales, d'une part en amont, avec la structuration même du *level design* répondant à des impératifs et une échelle autres selon le genre vidéoludique, et en aval, avec ce que cela implique sur la réception du cadre historique ainsi modélisé. À présent, nous allons nous intéresser à la manière dont ce dernier est effectivement représenté.

En effet, si les jeux *Assassin's creed* sont célèbres pour les reconstitutions numériques d'espaces historiques qu'ils proposent³⁷⁵, ils n'en ont pas, eux et plus largement le monde vidéoludique, le monopole. Il existe, depuis un peu plus d'une quinzaine d'années, des projets

³⁷³ *Ibidem*, voir : https://assassinscreed.fandom.com/fr/wiki/Première_Civilisation#cite_note-ac1-3

³⁷⁴ DE WILDT Lars, « *Everything is true ; nothing is permitted* », *Utopia, Religion and Conspiracy in Assassin's Creed*, dans BEIL Benjamin, FREYERMUTH S. Gundolf et SCHMIDT C. Hanns (éds), *Playing Utopia : Futures in Digital Games*, Transcript Verlag, Bielefeld, 2020, p.27.

³⁷⁵ POLITOPOULOS Aris, ea, « *History Is Our Playground* » : *Action and Authenticity in Assassin's Creed : Odyssey*, op.cit., p.317.

académiques et scientifiques qui mettent en place des simulations numériques à large échelle de villes et paysages historiques³⁷⁶. Pour n'en citer que quelques-uns, il y a le site *Byzantium 1200* qui offre une reconstruction des différents monuments de la ville de Constantinople³⁷⁷, le site *Babylon 3D* pour la cité éponyme³⁷⁸, et aussi *Rome Reborn*³⁷⁹ et *the Digital Roman Forum project*³⁸⁰. La question de savoir si les reconstitutions présentes dans les jeux *Assassin's creed* bénéficient du même degré de précision historique n'a que peu de sens, et à l'aune de ce que nous avons pu déjà développer au cours de cette étude, la réponse peut aisément s'anticiper comme étant négative. D'une part, parce qu'à l'instar de la distinction entre récit scientifique et récit de fiction, la finalité de ces reconstitutions n'est pas la même, et d'autre part, de manière plus concrète, nous avons vu que l'espace de jeu est avant tout conditionné par le *game design* et le *gameplay*. Néanmoins, de cette tension entre la volonté de produire un environnement de jeu réaliste, appréhendable par une large audience, et la nécessité de le modeler pour répondre à l'exigence d'un *gameplay* sensé susciter l'amusement, naît un type de représentation du passé qu'il est intéressant d'interroger. Pour cela, nous allons mettre en parallèle plusieurs concepts mis en avant par différents auteurs, mais qui nous apparaissent interconnectés, afin de rendre compte de la manière générale dont est matériellement représenté le passé dans la franchise *Assassin's creed*.

Dans un article daté de 2016, Jonathan Westin et Ragnar Hedlund vont s'interroger sur la négociation entre les impératifs ludiques, technologiques et réalistes sous-jacente à la représentation du passé dans *Assassin's creed*³⁸¹. Pour venir illustrer leur propos, les deux auteurs vont se pencher sur la reconstitution numérique de la ville de Rome dans *Assassin's creed Brotherhood* [Ubisoft Montréal, 2010] dont l'action, pour rappel, se déroule de 1499 à 1507³⁸². En prenant en compte, dans le cadre de leurs observations, de la dimension ludique du support, des limites technologiques de celui-ci et des connaissances archéologiques actuelles de la Ville Éternelle au 15-16ème siècle, les auteurs vont proposer le concept de polychronie pour appréhender la manière dont le paysage historique de la ville de Rome est représenté³⁸³. Ils définissent la polychronie comme l'intégration, au sein de la représentation d'un espace et

³⁷⁶ WESTIN Jonathan et HEDLUND Ragnar, *Polychronia – Negotiating the popular representation of a common past in Assassin's Creed*, dans *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol.8, n°1, 2016, p.4.

³⁷⁷ Voir : <https://www.byzantium1200.com/index.html>

³⁷⁸ Voir : <http://www.kadingirra.com/index.html>

³⁷⁹ Voir : <https://www.romereborn.org/>

³⁸⁰ Voir : <http://www.digitales-forum-romanum.de/?lang=en>

³⁸¹ WESTIN Jonathan et HEDLUND Ragnar, *Polychronia – Negotiating the popular representation of a common past in Assassin's Creed*, dans *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol.8, n°1, 2016, p.3-20.

³⁸² *Idem*, p.5.

³⁸³ *Idem*, p.15.

d'un temps précis de l'Histoire, de réalités matérielles appartenant à la même spatialité mais à une temporalité autre, de façon à engendrer une meilleure appréhension à l'égard d'une audience profane³⁸⁴. Par exemple, le Forum y est représenté tel qu'il nous apparaît après plusieurs siècles d'excavations et non tel qu'en étaient les ruines au 16ème siècle³⁸⁵. Dans le cas du Colisée, si le détail de ses textures dénote la volonté de représenter ce monument iconique de manière rigoureuse, les auteurs ont pu relever que sa forme générale était ronde, en accord avec la croyance populaire, alors que le Colisée est en réalité ovale³⁸⁶. À cet égard, il est loisible de soutenir leur propos en mobilisant des exemples issus d'autres opus de la saga, telle que la présence dans *Assassin's creed Unity* du drapeau tricolore français et des chants de la Marseillaise dans le Paris de 1789³⁸⁷. Ces deux réalités n'existent pas en 1798, elles appartiennent aux nombreux anachronismes qui avaient été relevés par les experts peu de temps après la sortie du jeu, mais outre leur dimension anachronique, on peut estimer qu'elles ont été placées là car elles sont intimement liées à la représentation de la Révolution française dans l'imaginaire collectif. Dans le même ordre d'idée, à côté des monuments historiques inclus dans cette reconstitution de Rome, Jonathan Westin et Ragnar Hedlund notent une série de monuments bien connus des experts qui ne sont pas représentés car moins connus du grand public³⁸⁸.

Ainsi, ce qui ressort de l'étude menée par les deux auteurs, et ce que traduit en partie le concept de polychronie, est que la reconstitution de la Rome du 16ème siècle dans *Assassin's creed Brotherhood*, est pour une large part conceptuelle³⁸⁹. En effet, pour autant qu'un certain nombre de monuments, lieux et bâtiments iconiques sont présents, la représentation de Rome, dans ce cas-ci, devient effective, et permet alors que les décors secondaires résultent d'une série de textures génériques, plus aisées à produire pour le support technologique en question. Il en va de même pour d'autres opus de la saga. Dans leur article, Magy Seif El-Nasr, Maha Al-Saati, David Milam et Simon Niedenthal font remarquer, à l'égard du premier *Assassin's creed*, qu'une série d'éléments ont été standardisés, tels que les minarets, les cours intérieures, les toits plats ou encore les *Mashrabiya*s (les persiennes) pour donner un effet de vraisemblance, en

³⁸⁴ [...] a representation of an event, place or landscape at a certain historic moment, which enrolls aspects and artefacts from later or earlier times in a organized manner to appeal to a common undersanding. *Idem*, p.16.

³⁸⁵ *Ibidem*.

³⁸⁶ *Idem*, p.13.

³⁸⁷ MARTIN Jean-Clément et TURCOT Laurent, *Au cœur de la Révolution : les leçons d'Histoire d'un jeu vidéo*, *op.cit.*, p.8.

³⁸⁸ WESTIN Jonathan et HEDLUND Ragnar, *Polychronia – Negotiating the popular representation of a common past in Assassin's Creed*, *op.cit.*, p.11.

³⁸⁹ *Idem*, p.17.

rendant compte des codes architecturaux classiques des villes arabes du Moyen Orient³⁹⁰.

Ceci nous amène au deuxième concept que nous voulions mettre en avant à l'égard de la représentation vidéoludique, celui de l'authenticité, que James Sweeting développe, dans un article daté de 2018, en s'interrogeant sur la mise en scène du Londres victorien de 1868, dans *Assassin's creed : Syndicate* [Ubisoft Québec, 2015]³⁹¹. Dans un premier temps, l'auteur précise l'acceptation qu'il retient de l'authenticité parmi la polysémie relative à ce terme. Il définit ce dernier comme étant [...] *tied to truth and the pursuit of the « real » as opposed to being « fake »*³⁹². Selon lui, la représentation de Londres dans *AC Syndicate* correspond à cette définition, étant donné qu'elle est d'une part effective, l'utilisateur comprend qu'il s'agit du Londres de 1868, et que d'autre part, elle ne dissimule pas le fait de n'être qu'une simulation numérique, la dimension vidéoludique restant apparente³⁹³. James Sweeting réalise des observations à l'égard de cette représentation de Londres relativement similaires à celles produites par Jonathan Westin et Ragnar Hedlund à propos de Rome dans *AC : Brotherhood*. Les sites et monuments principaux de Londres sont présents, les plus célèbres bénéficiant d'une attention particulière et d'un rendu plus détaillé, tel que *Westminster Abbey*, *Buckingham Palace*³⁹⁴ ou encore *Covent Garden*. À côté de cela, la carte de jeu est tronquée et le Londres qu'elle dépeint est bien plus petit que la réalité³⁹⁵, à l'instar de la reconstitution de Paris dans *AC : Unity*, dont la taille correspond davantage à celle de la ville en 1720 et non en 1789³⁹⁶. En outre, la situation géographique de certains lieux est erronée, c'est le cas du fameux quartier de *Whitechapel*³⁹⁷.

On retrouve là, la confirmation que les espaces représentés dans les jeux *Assassin's creed* sont pour une large part, malgré une apparence qui peut laisser penser le contraire dans un premier temps, des simulations conceptuelles. Plutôt que de simuler à l'identique tels ou tels lieux, les développeurs ont fait le choix, pour des raisons tant techniques que ludiques, de rendre compte d'une impression, de donner le sentiment au joueur de se trouver au cœur du Londres de 1868, tout en laissant entrevoir qu'il ne s'agit pas d'une copie à l'identique mais d'une représentation

³⁹⁰ EL-NASR SEIF Magy et al, *Assassin's Creed: A Multi-Cultural Read*, dans *Loading...*, n° 3/2, 2008, p. 18-20.

³⁹¹ SWEETING James, *Authenticity : Depicting the Past in Historical Videogames*, dans *Transtechology Research Reader*, 2018.

³⁹² *Idem*, p.66.

³⁹³ « True to itself and being what it says it is to others », *Ibidem*.

³⁹⁴ *Ibidem*.

³⁹⁵ *Idem*, p.67.

³⁹⁶ MARTIN Jean-Clément et TURCOT Laurent, *Au cœur de la Révolution : les leçons d'Histoire d'un jeu vidéo*, *op.cit.*, p.64.

³⁹⁷ SWEETING James, *Authenticity : Depicting the Past in Historical Videogames*, *op.cit.*, p.67.

authentique. Pour James Sweeting, le choix de l'authenticité dans le cadre vidéoludique est préférable à celui de *l'accuracy*, qu'il faut sans doute entendre comme celui de la précision historique ou plus simplement de l'historicité³⁹⁸. Dépeindre de manière authentique, plutôt que produire une simulation à l'identique, permet, outre d'éviter la lourdeur d'un tel ouvrage, de réaliser une représentation porteuse de sens et en adéquation avec la dimension ludique et interactive du support en question³⁹⁹.



Screenshot de Jacob Frye, l'un des deux protagonistes d'*AC Syndicate*. À l'arrière-plan, on peut admirer la galerie couverte de Covent Garden. *Assassin's creed : Syndicate* [Ubisoft Québec, 2015].

Si cette tendance à produire des représentations authentiques se vérifie dans les différents opus de la saga, même les plus récents, il convient, néanmoins d'apporter quelques nuances. En effet, malgré les progrès techniques qui permettent aux derniers jeux de la franchise d'offrir des espaces de jeu toujours plus grands et toujours plus beaux d'un point de vue graphique, la représentation demeure toujours tronquée par rapport à l'original. Par exemple, dans *AC : Origins*, l'environnement de jeu modélisé s'étend sur une vaste part de l'Égypte et de la Lybie actuelle, incluant des lieux historiques importants, tels que l'oasis de Siwa, de Fayoum, la ville de Memphis, Thèbes, Alexandrie pour la première et la ville de Cyrène pour la seconde. Cependant, pour des raisons de jouabilité et de faisabilité évidentes, les distances ont été

³⁹⁸ *Idem*, p.77.

³⁹⁹ *Idem*, p.79.

réduites et l'échelle de la carte ne correspond pas à la réalité⁴⁰⁰. La même observation est réalisable par rapport à la modélisation de la Grèce continentale et d'une partie de ses îles, dans AC Odyssey.



Mise en parallèle de la carte complète du jeu AC : Odyssey (à gauche), avec une capture d'écran de Google Maps, montrant la véritable carte de la Grèce. On peut apprécier, à côté des similitudes, les différences importantes entre les deux, principalement au niveau de l'échelle. Montage réalisé par un internaute dans le cadre d'une discussion sur le forum Reddit, voir : [https://www.reddit.com/r/AssassinsCreedOdyssey/comments/fvj4hv/ac_odyssey_map_vs actual greece/](https://www.reddit.com/r/AssassinsCreedOdyssey/comments/fvj4hv/ac_odyssey_map_vs_actual_greece/)

Cependant, à l'aune de ces remarques et des précédentes, on pourrait croire que, à force de vouloir produire une représentation authentique et qui corresponde aux attentes et à l'imaginaire d'un public largement non-historien, la franchise Assassin's creed véhiculerait des descriptions visuelles du passé entachées de simplifications excessives, de fausses croyances (*cfr* le Colisée) et d'anachronismes. Si cela se vérifie à certains égards, il convient de reconnaître que parmi les derniers opus sortis, il y a une plus grande attention donnée aux connaissances académiques. Ainsi, par exemple, dans AC Odyssey, les villes de la Grèce antique sont pleines de couleurs, témoignant de la polychromie, une découverte relativement récente dans le domaine archéologique⁴⁰¹. Dans le même ordre d'idée, le joueur peut aussi y admirer tant des temples

⁴⁰⁰ CASEY Christian, *Assassin's Creed Origins as a Digital and Pedagogical Tool*, dans *Presentation transcript* [En ligne], Brown University, 2018, p.16. Voir : <https://www.caseyegyptologist.com/research>

⁴⁰¹ ANDRÉ Laury-Nuria, *La référence à l'antique dans les jeux vidéo : paysages et structure mythologiques*, op.cit., p.88.

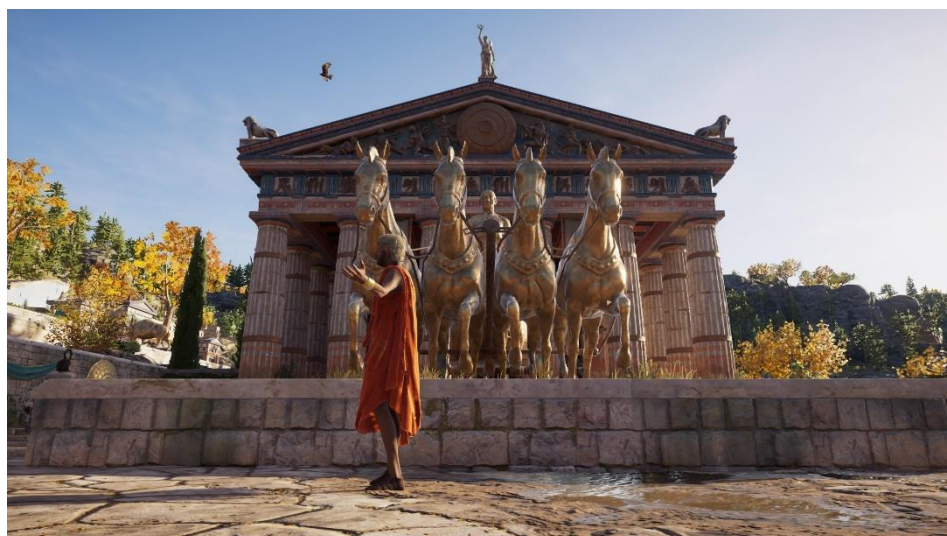
en « pierre » que des temples en bois, caractéristiques de l'époque archaïque. En réalisant une représentation polychronique, en se focalisant davantage sur l'authenticité que l'historicité stricte, le jeu donne à voir l'évolution architecturale des édifices religieux. En dépit de la volonté de produire une représentation compréhensible et appréhendable par le plus grand nombre, il a été décidé, dans ce cas-ci, d'aller à l'opposé de la croyance commune d'une antiquité toute de marbre blanc⁴⁰².



Screenshot de l'un des nombreux temples en bois visible dans le jeu. Assassin's creed : Odyssey [Ubisoft Montréal, 2018].



Screenshot de l'une des nombreuses statues polychromatiques visibles dans le jeu. Assassin's creed : Odyssey [Ubisoft Montréal, 2018]. À gauche, screenshot de la statue des Auriges à Delphes.



Enfin, pour terminer cette analyse non-exhaustive de la représentation du paysage historique dans les jeux *Assassin's creed*, nous allons mobiliser l'article de Tom Van Nuenen, daté de 2017, qui propose de voir, dans la mise en scène de l'espace de jeu et à travers la perspective et

⁴⁰² On peut aussi relever une approche similaire dans *AC : Origins* où, malgré un imaginaire collectif représentant souvent l'Égypte comme un pays désertique, les développeurs ont, au contraire, rendu compte de la présence d'oasis et de zones de cultures verdoyantes, voir : CASEY Christian, *Assassin's Creed Origins as a Digital and Pedagogical Tool*, Brown University, ARCE Annual Meeting, 2018, p.17-19, [En ligne], voir : <https://isaw-nyu.academia.edu/ChristianCasey>

les déplacements de l'avatar, la transposition de topoï touristiques au niveau virtuel⁴⁰³. En effet, en mettant côte à côte les concepts de polychronie et d'authenticité - le premier donnant à voir les monuments selon leur apparence la plus connue, au risque d'être dans l'anachronisme, le second privilégiant l'intégration des sites et lieux les plus célèbres d'un endroit, pour donner l'impression d'y être plutôt que de produire une copie à l'identique – le *level design* apparaît assez vite comme présentant une esthétique de carte postale. L'auteur va donc en ce sens, confirmant la dimension touristique établie par la représentation de l'espace de jeu et les déplacements de l'avatar. Néanmoins, Tom Van Nuenen va plus loin, en démontrant le type de tourisme mis en avant dans ces jeux, qui adoptent en réalité une attitude contemporaine ant-tourisme de masse, qui se caractérise à la fois par un rejet et une revendication de l'espace visité⁴⁰⁴. Ainsi, il note, à l'instar des auteurs précédents, que les villes historiques représentées ont bénéficié d'une attention principalement dirigée vers la reproduction des principaux grands sites touristiques⁴⁰⁵. De plus, si les développeurs ont bien pris quelques libertés dans la modélisation de certains de ces sites, ces altérations, selon l'auteur, ne sont pas facilement décelables pour un public non-averti, ce qui, dès lors, ne brise pas le charme immersif pour la vaste majorité des utilisateurs⁴⁰⁶.

À côté de cela, l'auteur revient sur le mode de locomotion principal des jeux de la franchise, à savoir le parkour, que l'avatar peut pratiquer inlassablement, sans reprendre son souffle, et qui est celui d'un surhomme ahistorique. Cela traduit, selon lui, l'intersection de deux spatio-temporalités, celle du site historique fictionnalisé et celle du site touristique contemporain⁴⁰⁷. À cet égard, il est vrai que parmi les points forts de ce type de déplacement, il y a, à la fois, le fait de pouvoir coller au plus près des monuments en les escaladant et en contemplant dans le détail ce que la position habituelle du touriste l'oblige à voir de loin, et aussi la possibilité de rejoindre des sommets qui offrent des vues panoramiques, à l'instar de toutes ces ascensions fastidieuses qu'effectue le touriste afin d'avoir « une belle vue ». Enfin, les déplacements de l'avatar permettent aussi de rejoindre des endroits auxquels le badaud n'a normalement pas accès.

Parmi les éléments allant dans le sens d'une posture touristique très contemporaine, on peut noter que le protagoniste est souvent étranger aux lieux historiques dans lesquels se déroulent

⁴⁰³ VAN NUENEN Tom, *Touring the Animus : Assassin's Creed and Ludotopical Movement*, op.cit., p.22-39.

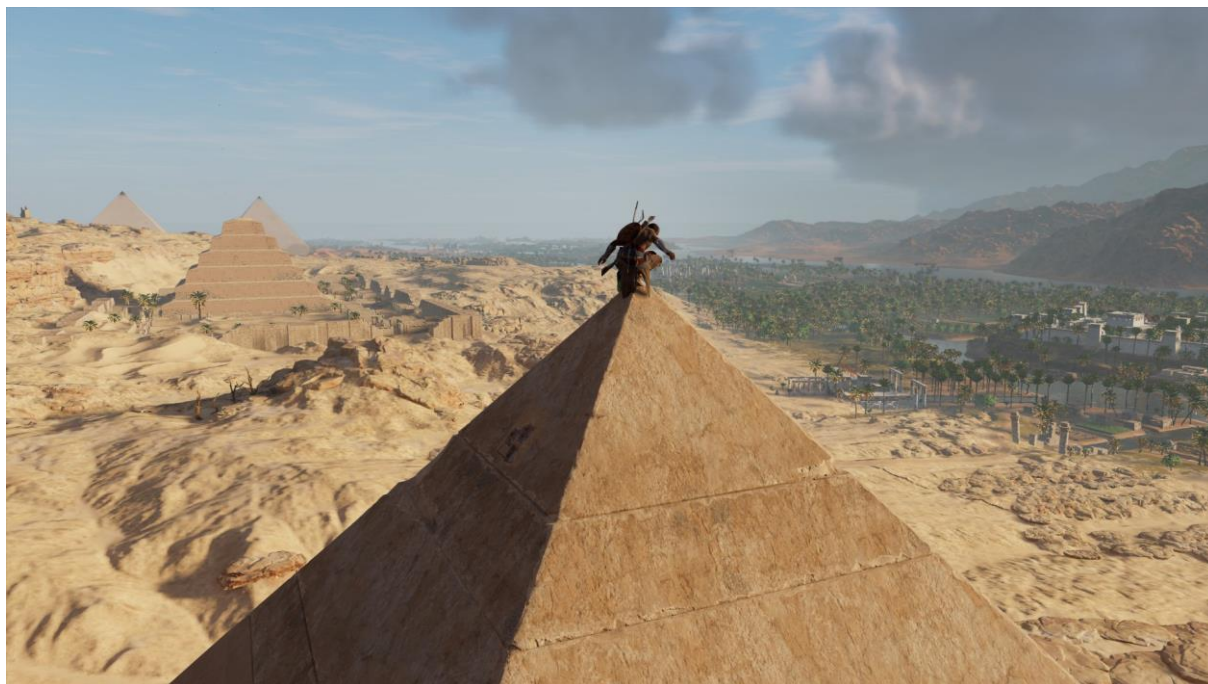
⁴⁰⁴ *Idem*, p.24.

⁴⁰⁵ *Ibidem*.

⁴⁰⁶ *Idem*, p.25.

⁴⁰⁷ *Idem*, p.26.

l'action et que c'est systématiquement au contact d'un des locaux, à l'opposé du guide d'une agence, qu'il découvre, de manière officieuse, « les alentours »⁴⁰⁸. Par exemple, dans *AC : Odyssey*, la protagoniste démarre son aventure sur la petite île de Kephallonia, et l'intrigue principale va l'amener à quitter son chez soi et à découvrir des lieux qu'elle ne connaît pas ou peu. Lors de son périple, tantôt Barnabas, le capitaine du navire de l'héroïne, tantôt Héródote qui l'a rejoint plus tard au cours de l'histoire principale, vont donner des détails et des indications sur les lieux que le joueur visite au cours de la partie.



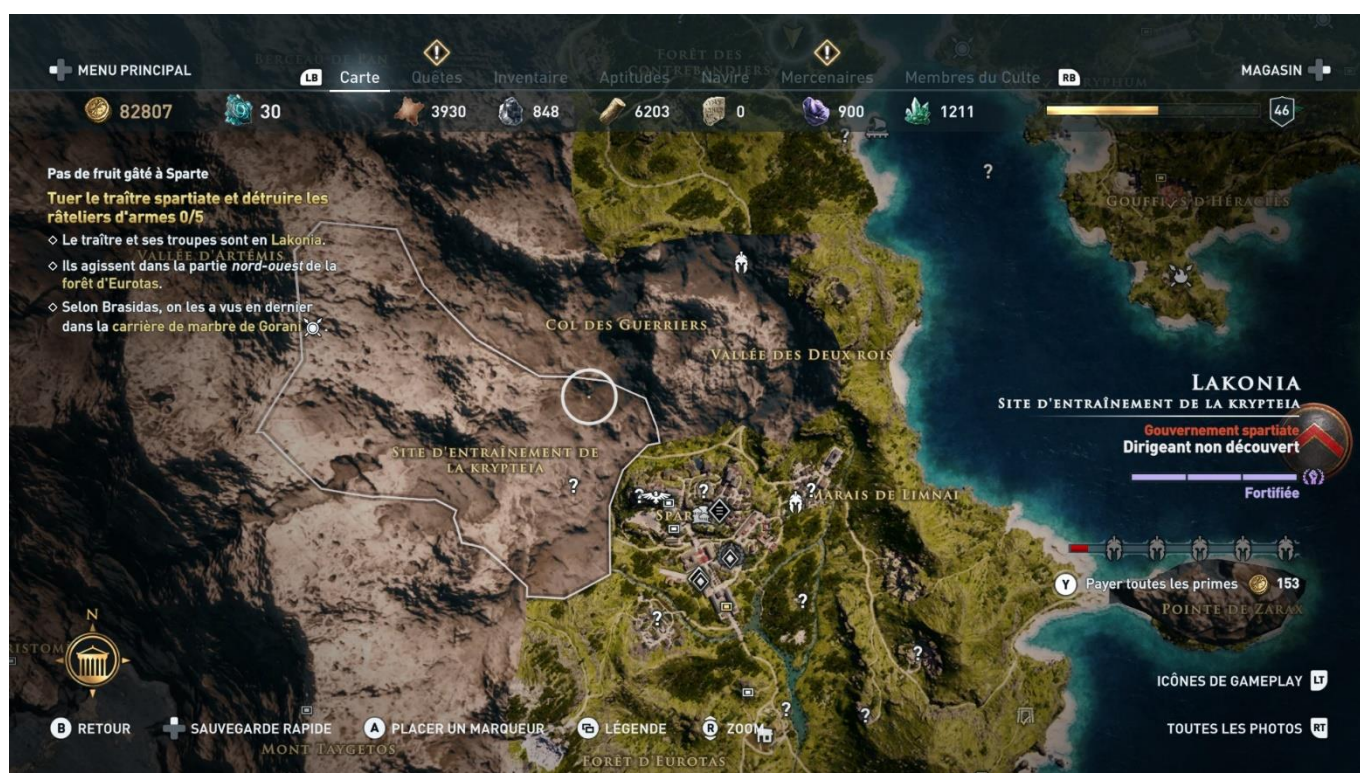
Screenshot de Bayek au sommet de la pyramide rhomboïdale du pharaon Snéfrou. On peut apercevoir à l'arrière-plan la pyramide à degré de Djéser. Assassin's creed : Origins [Ubisoft Québec, 2017].

Cette perspective touristique dans la modélisation des matériaux du passé se traduit également dans la représentation cartographique du *level design* au sein de l'interface de jeu. La carte mise à disposition du joueur est presque couverte d'icônes indiquant et marquant des zones d'intérêts, des quêtes, des défis, des sommets pour débloquent des vues panoramiques. En d'autres termes, à l'instar du plan d'une ville touristique, il y a cette idée de proposer quelque chose à faire ou voir à chaque coin de rue⁴⁰⁹. Cela rend compte, comme nous l'avons exprimé plus haut, de la mise en place d'une série d'éléments invitant fortement l'utilisateur à développer, en dehors des phases de combat/infiltration, un intérêt pour l'exploration et la découverte de l'espace de

⁴⁰⁸ *Idem*, p.28.

⁴⁰⁹ *Idem*, p.30.

jeu. Enfin, le mode de déplacement principal de l'avatar permet au joueur d'adopter une posture touristique à l'opposé de celle du tourisme de masse, en ayant d'une part accès à des lieux et endroits normalement inaccessibles, et d'autre part en ayant cette capacité à traverser une foule compacte en peu de temps⁴¹⁰. De plus, cette promesse d'une activité ou d'un dépaysement à chaque coin de rue amène le joueur à se comporter comme le flâneur qui se laisse dériver au gré des ruelles et des arcades, à l'abri de tout trajet préétabli et linéaire, loin des troupes dociles du tourisme de masse. Pour conclure, on peut noter aussi l'intégration dans *AC : Origins* et *AC : Odyssey* d'un mode de jeu spécifique, appelé *Discovery Tour* et qui permet de parcourir l'environnement de jeu et ses décors, en l'absence de dynamiques ludiques, telles que les quêtes ou les combats. Nous y revenons plus en détail dans la suite de ce travail, lorsque nous abordons la dimension éducative et pédagogique que peuvent posséder les jeux de la saga.



Screenshot d'une partie de la carte de l'espace de jeu dans AC : Odyssey. Il s'agit ici de la région de Sparte et de ses environs. On peut deviner les icônes qui parsèment la carte. Il convient de préciser que l'interface de AC : Odyssey permet de filtrer les icônes apparaissant sur la carte en fonction de celles ayant trait au gameplay ou celles se rapportant à la localisation de sites historiques. Assassin's creed : Odyssey [Ubisoft Montréal, 2018].

⁴¹⁰ *Idem*, p.30-32.

3.6 Discours sur l'Histoire : entre contre-histoire et conspiration

Chaque jeu de la franchise *Assassin's creed* développe un récit-cadre de type complet fermé pour la grande majorité, à l'exception de *AC : Odyssey*, dans lequel l'influence des mécaniques propres au genre du jeu de rôle ou *rpg* est plus prépondérante. Néanmoins, même dans ce dernier, les choix laissés au joueur ne modifient réellement que l'histoire personnelle de l'avatar et guère la « grande Histoire » à laquelle il prend part. Tous ces récits peuvent, bien entendu, faire l'objet d'une analyse sur le discours qu'ils produisent à propos de tel ou tel époque, période et événement. Cela dit, pour notre part, nous allons conserver la perspective générale, voire synthétique, que nous avons adopté, jusqu'à présent, dans ce chapitre. Par conséquent, nous nous intéressons au discours que l'ensemble des productions de la saga produit sur l'Histoire. La trame « supra-narrative », qui lie les différentes intrigues vidéoludiques entre elles et fonde l'univers de la série, permet de rendre compte de deux phénomènes, sans doute peu originaux mais souvent d'actualités dans le chef des productions culturelles s'inspirant de l'Histoire, le recours au récit contre-historique et au récit conspirationniste.



Screenshot d'Aya, la protagoniste secondaire, et épouse de Bayek, dans AC : Origins. Au centre de l'image, Caius Iulius Caesar venant d'être assassiné, tandis à l'extrémité droite, presque en hors-champ, se tient Aya, dans une tenue qui annonce la future confrérie des Assassins des précédents opus. Assassin's creed : Origins [Ubisoft Québec, 2017].



Screenshot sur lequel on peut voir Alexios, le frère de Cassandra, la protagoniste du jeu (selon le choix du joueur), mettant à mort Périclès au nom du culte de Kosmos dont il est le bras armé. Assassin's creed : Odyssey [Ubisoft Montréal, 2018].

Ces deux images, que nous introduisons dans notre corps de texte, illustrent de manière assez symptomatique les deux phénomènes qui ont été évoqués juste précédemment. Sur la première, on peut voir Caius Iulius Caesar venant tout juste d'être assassiné, avec Aya, la femme de Bayek, se tenant légèrement en retrait. Il s'agit d'une capture d'écran effectuée lors de la cinématique déclenchée par l'assassinat du dictateur dans le jeu⁴¹¹. La seconde image nous montre, quant à elle, Périclès, célèbre homme politique athénien, mis à mort par Alexios, frère de Cassandra⁴¹². L'une comme l'autre donne à voir, dans un premier temps, une façon de résumer les principales caractéristiques de la contre-histoire. Les faits historiques sont conservés mais le récit de ce qui les a provoqués est, lui, modifié. En effet, Caesar est bien assassiné en l'an 44 acn, durant les ides de Mars⁴¹³, et la narration vidéoludique ne va pas à l'encontre de cette factuelité mais laisse néanmoins le soin à la fiction d'insérer la main d'Aya, personnage fictif, parmi celles des conjurés. Le même constat peut être posé en ce qui concerne la seconde image, même si davantage de libertés sont prises, le résultat reste en accord avec la factuelité historique officiellement établie. Périclès décède durant la guerre du Péloponnèse, en

⁴¹¹ La cinématique est disponible sur *Youtube*, voir : <https://www.youtube.com/watch?v=dN1xNcMVpAo>

⁴¹² Il s'agit, là aussi, d'une capture d'écran effectuée lors d'une cinématique dans le jeu. Cette dernière est disponible sur *Youtube*, à partir de 1:00, voir : <https://www.youtube.com/watch?v=eGNHr0n4EEY>

⁴¹³ LE GLAY Marcel, VOISIN Jean-Louis et LE BOHEC Yann, *Histoire romaine*, op.cit., p145.

429 acn, lors de l'épidémie de peste qui touche Athènes⁴¹⁴. La narration vidéoludique met en scène ces éléments, la peste et Périclès tombant malade, mais à nouveau la fiction introduit un personnage fictif, Alexios, qui exécute l'orateur mourant.

Au-delà de démontrer la présence d'un récit contre-historique, l'intérêt réside principalement dans l'interrogation de ce que cela induit comme rapport à l'Histoire ou, pour le dire autrement, comme conscience historique. Dans un article, au cours duquel est effectuée une analyse transversale de la saga *Assassin's creed*, Vincent Boutonnet et David Lefrançois mobilisent des notions théoriques développées par Jörn Rüsen quant aux usages publics de l'Histoire⁴¹⁵. En effet, ce dernier théorise le concept de conscience historique, avant d'en proposer quatre types distincts mais interconnectés, qui permettent d'établir une grille de lecture du rapport au passé exercé par un individu ou un groupe d'individus. Il définit la conscience historique comme une opération de l'intellect humain qui rend possible l'appréhension du présent tout en façonnant des perspectives pour le futur, elle rend compte du passé comme expérience, et fait apparaître le lacs du mouvement temporel au sein duquel nos existences se déploient, ainsi que les perspectives vers lesquelles ce mouvement se dirige⁴¹⁶. Pour l'exprimer autrement, la conscience historique fusionne ce qui est et ce qui devrait être au sein d'une narration signifiante qui renseigne sur les événements passés afin de rendre le présent compréhensible et de conférer à ce qui se passe dans le présent, une orientation dans le futur⁴¹⁷. Cette capacité générique de donner du sens au passé induit une aptitude qui procède de trois compétences en particulier⁴¹⁸. La première est la sensibilité temporelle, la capacité à faire l'expérience des deux réalités temporelles distinctes que sont le présent et le passé. La seconde est l'aptitude à relier et rassembler les trois temporalités singulières, passé, présent, et futur dans un ensemble cohérent, c'est la faculté d'interprétation. Enfin, la troisième compétence est celle de l'orientation, autrement dit, la capacité à utiliser cet ensemble temporel cohérent, et l'expérience qui en résulte, pour diriger le présent dans une « direction future » plutôt qu'une autre⁴¹⁹.

⁴¹⁴ ORRIEUX Claude et SCHMITT PANTEL Pauline, *Histoire grecque*, 2ème éd., PUF, Paris, 2013, p.214.

⁴¹⁵ BOUTONNET Vincent et LEFRANÇOIS David, *Négocier le sens entre histoire et fiction : analyse transversale de la série Assassin's creed*, dans *Essais : revue interdisciplinaire d'Humanités*, n°15, 2019, p.25-41.

⁴¹⁶ « *Historical consciousness should be conceptualized as an operation of human intellection rendering present actuality intelligible while fashioning its future perspectives. Historical consciousness deals with the past qua experience ; it reveals to us the web of temporal change in which our lives are caught up and the future perspectives toward which that change is flowing.* » RÜSEN Jörn, *Historical Consciousness : Narrative Structure, Moral Function, and Ontogenic Development*, dans SEIXAS Peter (éd.), *Theorizing Historical Consciousness*, Toronto, University of Toronto Press, 2004, p.67.

⁴¹⁷ *Idem*, p.68.

⁴¹⁸ *Idem*, p.69.

⁴¹⁹ *Ibidem*.

À partir de ces considérations, Jörn Rüsen établit quatre types de consciences historiques qui vont pouvoir nous être utiles afin d'appréhender le ou les rapports à l'histoire que traduit le récit contre-historique, relatif à la trame « supra-narrative » de l'univers d'*Assassin's creed*. Il y a, dans un premier temps, le rapport traditionnel au passé. La finalité de ce dernier est de perpétuer des modèles culturels et des modes vies, dans le but d'en assurer la continuité à travers le temps⁴²⁰. Dans une perspective quelque peu similaire mais néanmoins différente, il y a le rapport au passé de type exemplaire. L'idée, dans ce cas-ci, est que le passé regorge d'exemples et de règles pour le présent ou, plus simplement, que certains aspects du passé, selon l'intérêt à servir, sont instrumentalisés afin de conditionner le présent⁴²¹. Le troisième, dit critique, rompt avec les deux précédents, dans le sens où il s'agit d'aller à l'encontre des valeurs et modèles de vie que véhicule le passé. La posture face à l'Histoire peut relever ici de la négation ou de l'amnésie⁴²². Enfin, il y a la conscience historique de type génétique qui, elle, appréhende l'expérience passée en y intégrant le passage du temps, l'amenant à adapter et actualiser les valeurs et modèles issus du passé à la réalité du temps présent⁴²³.

À partir de ces notions, Vincent Boutonnet et David Lefrançois vont relever trois formes de mises en scène de l'Histoire tout au long de la saga vidéoludique, pour les faire correspondre avec le type de rapport à l'Histoire qu'elles traduisent⁴²⁴. La première se rapporte aux cinq premiers jeux qui forment une sorte de cycle originel, se clôturant avec la mort du protagoniste principal, Desmond Miles. Au cours de ces opus, le joueur visite les mémoires génétiques des ancêtres de Desmond Miles pour localiser dans l'Histoire, la trace des derniers artefacts technologiques des Précurseurs, afin de les retrouver dans le présent, et ainsi pouvoir changer le monde, soit en instaurant un nouvel ordre, objectif des templiers, soit en empêchant cela, objectif des Assassins. Au regard des types de consciences historiques développés par Rüsen, on peut estimer que ce premier cycle traduit un rapport exemplaire au passé, étant donné que l'Histoire, à travers la recherche d'artefacts, sert à façonner le présent et le futur⁴²⁵. À côté de cela, ce premier arc narratif de l'univers d'*Assassin's creed* introduit l'image d'une Histoire falsifiée. Shaun Hasting, l'un des personnages secondaires non-jouable de ce cycle, est un historien appartenant à la confrérie des Assassins. Ce dernier est présenté comme l'auteur d'une

⁴²⁰ *Idem*, p.71.

⁴²¹ *Idem*, p.73.

⁴²² *Idem*, p.75.

⁴²³ *Idem*, p.77.

⁴²⁴ BOUTONNET Vincent et LEFRANÇOIS David, *Négocier le sens entre histoire et fiction : analyse transversale de la série Assassin's creed*, *op.cit.*, p.33.

⁴²⁵ *Ibidem*.

encyclopédie présente dans l'interface du jeu et renseignant le joueur sur les lieux et monuments découverts ainsi que les personnalités historiques rencontrées. Nous avons vu l'existence de ce type d'encyclopédie dans *Battlefield 1* et les deux *Total War* que nous avons présentés au chapitre précédent. Elles sont, dans les deux cas précités, externes au *gameplay*, il n'est pas nécessaire de les consulter pour avancer et finir le jeu, ainsi qu'extradiégétique car elles ne sont pas intégrées à la narration vidéoludique. L'encyclopédie produite par Shaun Hasting, et que l'on retrouve jusque dans l'opus d'AC : *Unity*, est quelque peu différente, car bien qu'il ne soit pas nécessaire de la consulter, elle est intra-diégétique à la narration du jeu, elle s'exprime à travers la voix d'un personnage fictif et rend compte de l'Histoire selon la perspective développée dans le jeu. Shaun Hasting laisse apparaître ses opinions et explique que l'Histoire « officielle » est en réalité manipulée à de nombreuses reprises par les Templiers pour cacher les réelles causes de tels ou tels événements, c'est-à-dire la lutte pour la récupération des artefacts Isus⁴²⁶. Le récit contre-historique rencontre ici le récit conspirationniste, les choses ne se sont pas passées de la manière dont les institutions officielles le laissent entendre. On va jusqu'à réduire la complexité de l'Histoire à la seule lutte entre deux factions antagoniques. Outre de creuser le lit des théories conspirationnistes, cette vision de l'Histoire remet en question les qualités scientifiques et rigoureuses de la démarche historique⁴²⁷.

La seconde manière de mettre en scène l'Histoire concerne les jeux compris entre les opus *AC IV : Blackflag* et *AC : Syndicate*. Dans le premier, le joueur incarne un avatar féminin anonyme, chercheuse pour Abstergo (filiale moderne des Templiers), dont le travail consiste à tester une nouvelle version de l'Animus, destinée à la commercialisation, qui la transporte à l'époque de la piraterie dans les Caraïbes, en utilisant des prélèvements d'ADN effectués avant le décès de Desmond Miles. Dans *AC : Unity*, il s'agit cette fois d'un utilisateur anonyme faisant l'expérience du programme Helix (l'Animus commercialisé), le récit vidéoludique réalisant là une mise en abîme du jeu vidéo lui-même⁴²⁸. Sous l'apparence de divertir le grand public, Abstergo (les Templiers) utilisent les données récoltées par les « joueurs » pour poursuivre leur quête d'artefacts Isus. Cette perspective utilitaire de l'Histoire rend compte à nouveau d'un rapport de type exemplaire au passé qui sert toujours à façonner présent et futur. En outre, l'Histoire est présentée comme asservie aux intérêts mercantiles d'une entreprise privée⁴²⁹, cette dernière permettant à tout un chacun de « voyager dans le temps », donnant à voir l'Histoire

⁴²⁶ *Idem*, p.34.

⁴²⁷ *Ibidem*.

⁴²⁸ *Idem*, p.35.

⁴²⁹ Entreprise privée qui peut apparaître comme une métaphore à peine déguisée d'Ubisoft elle-même. *Ibidem*.

comme un objet figé, remettant en cause par conséquent tout le travail d'enquête réalisé par l'historien dans la réalité⁴³⁰.

La troisième forme de mise en scène de l'Histoire est relative à l'antépénultième et l'avant dernier opus, *AC : Origins* et *AC : Odyssey*⁴³¹. La protagoniste remontant le temps au travers les mémoires génétiques est, cette fois, Layla Hassan, une archéologue au service d'Abstergo mais qui va finalement aider les Assassins à la suite d'un retournement de situation à la fin de *AC : Origins*. À l'image de l'Histoire falsifiée vient se greffer celle de l'Histoire-spectacle, selon les auteurs, par le recours à un environnement de jeu de type *openworld*, vaste et riche en détails, offrant une vraisemblable et large fresque de l'époque concernée⁴³². On peut remarquer que dans ce cas-ci, Vincent Boutonnet et David Lefrançois font appel au *level design* et non plus au contenu narratif pour appuyer leurs observations. On pourrait objecter dès lors que la dimension de l'Histoire donnée à voir comme spectacle, est déjà présente, peut-être dans une moindre mesure, dans les opus précédents, car même si *l'open-world* se déploie pleinement à partir de *AC : Origins*, les jeux antérieurs ont déjà la prétention, comme nous l'avons vu plus haut, de donner à voir de vastes environnements historiques reconstitués numériquement. Du côté de la trame « supra-narrative », nous pouvons constater, pour notre part, que la logique reste identique au reste de la série, remonter le temps pour trouver des artefacts conditionnant le présent et l'avenir, ici les Pommes d'Éden, autrement dit, le rapport à l'Histoire reste de type exemplaire.

Il est intéressant aussi de relever, et nous terminons le présent point par cela, qu'au-delà de la trame « supra-narrative », chaque récit-cadre des jeux *Assassin's creed* n'ont recours pas uniquement à une narration contre-historique mais surtout à une narration de type conspirationniste. L'univers *Assassin's creed* et ses jeux cultivent l'image d'une Histoire officielle falsifiée et produit un discours, qui, s'il est pris au premier degré, déforce la discipline historique. Prenons, par exemple, *AC : Odyssey* dans lequel l'origine de la guerre du Péloponnèse est réduite à une conséquence des machinations du Culte de Kosmos, ancêtre de l'ordre des Templiers dans l'univers du jeu⁴³³. La structure même du culte, dont l'une des quêtes du jeu est d'en éliminer tous les membres, rend compte d'une organisation tentaculaire, sous

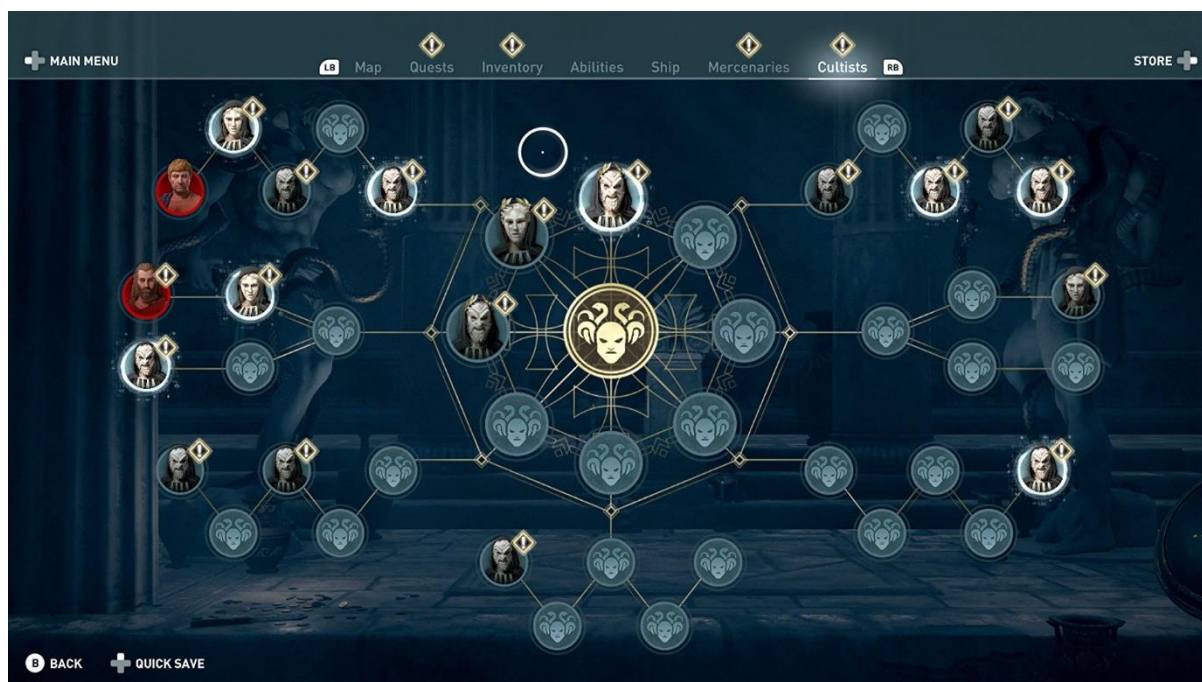
⁴³⁰ *Ibidem*.

⁴³¹ Entretemps, *Assassin's creed : Vahlalla* est paru, en décembre 2020. L'article de Vincent Boutonnet et David Lefrançois ayant été publié en 2019, ils n'ont pas pu prendre en compte dans leur analyse ce nouvel opus, de même qu'ayant débuté ce travail avant sa sortie, nous ne l'avons pas intégré à notre corpus.

⁴³² BOUTONNET Vincent et LEFRANÇOIS David, *Négocier le sens entre histoire et fiction : analyse transversale de la série Assassin's creed*, *op.cit.*, p.37.

⁴³³ Pour plus d'information sur le culte, voir : https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Cult_of_Kosmos

forme d'une arborescence rassemblant plusieurs cellules de cinq individus, reliées aux membres supérieurs du culte uniquement par le biais du chef de chaque cellule.



Screenshot de l'onglet de l'interface de jeu représentant l'organisation du culte de Kosmos et ses membres dont l'identité apparaît au fur et à mesure que le joueur progresse dans les différentes quêtes du jeu. Assassin's creed : Odyssey [Ubisoft Montréal, 2018].

Une fois atteint le niveau supérieur des membres du culte, le joueur a la surprise d'y découvrir de nombreux personnages historiques. Ainsi, Pausanias Ier, l'un des deux rois de Sparte, de 408 à 394 acn, Cléon, homme politique athénien et successeur de Périclès⁴³⁴, et Aspasia, hétérologue et compagne de Périclès, sont tous trois membres du culte. D'une certaine manière, cela renvoie à plusieurs croyances complotistes contemporaines, où les élites, tant politiques qu'économiques, sont considérées comme appartenant à des groupes occultes contrôlant le monde depuis l'ombre, tels que les Illuminati par exemple⁴³⁵. Il n'est d'ailleurs pas sans intérêt de souligner que ce récit de type complotiste a connu une évolution au sein de la franchise. Récupérant, de manière à peine subtile, l'engouement du grand public pour les intrigues Dan Brownesque, les premiers jeux mettent en scène une conspiration d'ordres religieux avec comme acteurs les célèbres Templiers, et plus largement les institutions catholiques.

Cette lutte à sens unique entre l'utopie libertaire des Assassins et la dystopie religieuse des

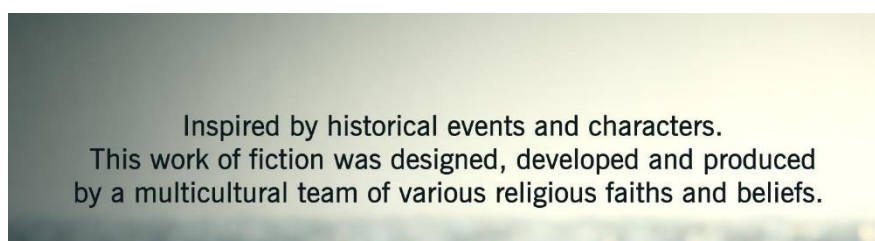
⁴³⁴ ORRIEUX Claude et SCHMITT PANTEL Pauline, *Histoire grecque*, op.cit., p.199-202.

⁴³⁵ L'actualité de l'année 2020 a pu donner un nouvel élan pour ce type de théories, voir : https://www.rtbf.be/tendance/detente/detail_l-invention-accidentelle-du-complot-des-illuminati?id=10543287

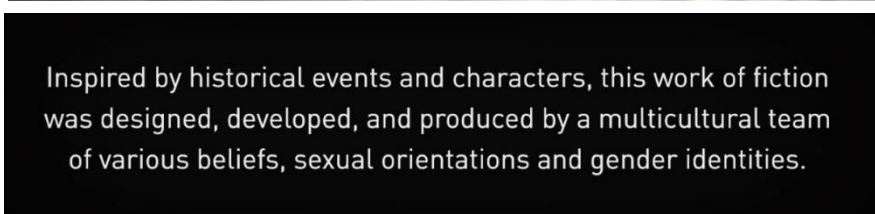
Templiers, se meut, peu à peu, en un conflit nuancé entre des partisans d'utopies s'opposant l'une à l'autre⁴³⁶. L'esthétique conspirationniste évolue d'une perspective moderne, présentant un ennemi de l'extérieur, les mauvais Templiers contre les gentils Assassins, vers une perspective post-moderne où l'ennemi se trouve, cette fois, à l'intérieur, dissolvant la polarisation entre bons et méchants, pour une lutte plus grise entre deux visions du monde intrinsèquement antagonistes⁴³⁷.

3.7 Dimension éducative et pédagogique

Dans cette partie, nous allons nous concentrer sur deux sujets précis, d'une part, les différentes possibilités d'intégration d'un jeu *Assassin's creed* dans un cadre scolaire, et d'autre part, les avantages et limites du mode Discovery Tour présent dans *AC : Origins* et *AC : Odyssey*. En effet, il y a une sorte d'ambiguïté dans la finalité du cadre historique à laquelle la franchise déclare adhérer officiellement, et cela, dès les premiers opus. Le slogan de la saga *History is our playground* rend compte de cette tension entre l'Histoire d'une part, comme discours officiel et d'autorité, et le terrain de jeu, qui marque l'impératif ludique indispensable et fondamental à toutes productions de ce type. Le message d'avertissement présent au lancement de chacun des jeux annonce le caractère fictif de l'œuvre, tout en rendant compte de la diversité, d'abord ethnique et religieuse puis, par la suite, aussi sexuelle et genrée, dans le processus de création, afin de se mettre à l'abri de toute accusation de parti pris⁴³⁸.



Screenshot du message d'avertissement du premier Assassin's creed. Assassin's creed [Ubisoft Montréal, 2007].



Screenshot du message d'avertissement d'AC : Syndicate. Assassin's creed : Syndicate [Ubisoft Québec, 2015].

⁴³⁶ DE WILDT Lars, « *Everything is true ; nothing is permitted* », *Utopia, Religion and Conspiracy in Assassin's Creed*, op.cit., p.29.

⁴³⁷ *Ibidem*.

⁴³⁸ À priori, davantage pour prévenir les poursuites judiciaires que pour éviter les polémiques au sein de l'opinion publique, à l'instar de celle autour d'*AC : Unity*, voir supra p. ?

Néanmoins, à côté de cela, il y a bien une volonté et une prétention à offrir des représentations du passé rigoureuses, pouvant posséder une dimension éducative. La consultation d'historiens et d'experts toujours plus importante, comme ce fut le cas pour *AC : Unity* avec Laurent Turcot et Jean-Clément Martin, participe à cette autre finalité de la représentation historique au sein de la saga⁴³⁹. De manière encore plus significative, il faut noter la parution, en 2019, d'un bel ouvrage de vulgarisation historique, né de la rencontre entre Ubisoft, la revue *Historia* et une série d'historiens⁴⁴⁰. Dans ce livre, l'iconographie vidéoludique des différents jeux, et de plus largement, tous les *Artwork* réalisés autour de cet univers, viennent illustrer les différentes périodes historiques que la saga a pu couvrir avec ses productions. D'autre part, nous avons vu précédemment que, jusqu'à *AC : Syndicate*, les jeux possédaient une encyclopédie implantée dans l'interface de jeu, à l'instar de *Battlefield 1* et les jeux *Total War*, mais que sa nature intradiégétique à l'univers *Assassin's creed* la rendait irrecevable d'un point de vue académique, étant donné qu'elle véhicule la vision d'une Histoire officielle falsifiée.

Cette prétention à une certaine rigueur et exactitude historique atteint son faîte, selon nous, avec l'intégration du mode *Discovery Tour* dans les opus *AC : Origins* et *AC : Odyssey*. Ce mode se traduit par la constitution d'une forme de musée virtuel, au moyen des décors et représentations produits au sein de l'environnement de jeu⁴⁴¹. Il apparaît pour la première fois dans *AC : Origins*, qui se déroule à la fin de la période Ptolémaïque en Égypte, sous les règnes de Ptolémée XIII et Cléopâtre, afin de rendre compte de tout le travail de documentation effectué en amont par les *game designer* et les *level designer*. Si ce mode donne à voir l'environnement de jeu, il ne prend pas place dans le jeu, dans le sens où l'accès au Discovery Tour se réalise par le lancement d'une simulation autonome au jeu de base. De manière plus explicite, ce mode est une version du « jeu », vidé de ses quêtes, de la majorité de ses mécaniques de *gameplay*, et de son récit. Il s'agit donc d'une forme de musée virtuel qui propose des parcours d'interprétations muséales au sein du *level design*, les sources textuelles, iconographiques ou encore épigraphiques ayant servis de documentation y sont renseignées à l'utilisateur. Lors de ses visites virtuelles, certaines libertés prises par les développeurs avec l'Histoire sont explicitées, et justifiées par rapport à tel ou tel choix⁴⁴².

⁴³⁹ MARTIN Jean-Clément et TURCOT Laurent, *Au cœur de la Révolution : les leçons d'Histoire d'un jeu vidéo*, op.cit., p.9.

⁴⁴⁰ AZAÏZIA Aymar et BATTAGGION Victor (éds), *Assassin's creed : 2500 ans d'Histoire*, Éditions Les Arènes, Paris, 2019.

⁴⁴¹ Description du mode en question pour *AC : Origins* sur le site d'Ubisoft, voir : <https://support.ubisoft.com/fr-fr/Article/000062699>

⁴⁴² BOUTONNET Vincent et LEFRANÇOIS David, *Négocier le sens entre histoire et fiction : analyse transversale de la série Assassin's creed*, op.cit., p.37.

Il s'agit donc d'une initiative très intéressante d'un point de vue éducatif, car, outre les savoirs que cette expansion prodigue, elle donne à voir le travail d'enquête de l'historien, la recherche et l'interprétation de sources et autres traces du passé, là où le recours à l'Animus dans le récit vidéoludique conceptualise l'Histoire comme un objet fixe, un artéfact visitable depuis le présent et autonome de toute démarche historique⁴⁴³. Le gain se fait ici au détriment du ludique puisque, dans cette expansion, il s'agit de visiter et d'apprendre mais non de jouer.



Screenshot du message d'ouverture du mode Discovery Tour sur AC : Origins. Assassin's creed : Origins [Ubisoft Québec, 2017].

L'initiative est renouvelée à l'égard de l'avant-dernier opus, *AC : Odyssey*, dont l'action se déroule durant les premières années de la guerre du Péloponnèse. Si la structure générale reste la même, une série d'innovations ont été apportées par rapport à la version produite pour *AC : Origins*. Dans une vidéo de sa chaîne *Youtube* « Histoire en Jeux », William Brou, que nous avons évoqué dans notre état de l'art, propose une analyse et un résumé succinct du *Discovery Tour* de *AC : Odyssey*⁴⁴⁴. À l'instar de la version précédente, les visites sont souvent introduites et guidées par un personnage historique, tel qu'Hérodote par exemple. Chaque *Tour* ou visite est réalisé autour d'une thématique principale, subdivisée en sous-thématiques intermédiaires, matérialisées sous la forme de stations informatives le long du parcours sur le site historique⁴⁴⁵. L'une des nouveautés réside dans la possibilité de cliquer sur une icône *en savoir plus*, qui renvoie cette fois l'utilisateur face à un texte plus complet et précis, offrant un contenu scientifique supérieur à celui présent dans *AC : Origins*⁴⁴⁶. Néanmoins, on peut pointer du doigt que les contenus textuels présentés comme écrits par des experts ne sont pas signés et ne renseignent pas, par conséquent, le lecteur sur l'identité des auteurs⁴⁴⁷.

⁴⁴³ *Ibidem*.

⁴⁴⁴ Pour la vidéo, voir : <https://www.youtube.com/watch?v=dstZIOFmvQ0&list=LL&index=1>

⁴⁴⁵ *Idem*, de 2:30 à 3:10.

⁴⁴⁶ *Idem*, de 3:40 à 4:00.

⁴⁴⁷ De manière à distinguer les propos tenus par les développeurs de ceux des historiens ou des archéologues par exemple. *Idem*, de 8:40 à 9:03.

Enfin, malgré les innovations réalisées, le constat à l'égard du *Discovery Tour* présent dans *AC : Odyssey* demeure, de manière générale, identique à celui de l'opus précédent. Il s'agit d'une initiative intéressante, mettant en scène une forme de musée virtuel et permettant des visites inédites de plusieurs lieux historiques, mais cela n'est pas un jeu. À l'instar des encyclopédies disponibles dans *Battlefield 1* et les jeux *Total War*, ces *Discovery Tour* sont en annexes du contenu vidéoludique, ils ne participent pas directement à celui-ci⁴⁴⁸. À nouveau, l'acquisition de connaissance par le jeu vidéo va dépendre de la curiosité de son utilisateur, et non de l'utilisation du jeu en tant que tel, où les connaissances seraient appréhendées à travers le *gameplay* et les objectifs de jeu. Cependant, on peut tout de même reconnaître que, si le *Discovery Tour* ne renforce pas davantage la dimension éducative intrinsèque du jeu, il augmente de façon considérable les possibilités d'un apprentissage tangentiel si l'utilisateur en manifeste l'intérêt⁴⁴⁹.

En ce qui concerne la dimension pédagogique, il faut avant tout garder à l'esprit les quelques écueils relatifs à la représentation matérielle du passé et au discours produit sur l'Histoire que nous avons relevé précédemment. À l'égard de la polychronie, le pédagogue doit être conscient, s'il veut utiliser le visuel d'*AC : Unity* pour illustrer le Paris de 1789 par exemple, qu'il s'agit d'une représentation visant davantage l'authenticité que l'historicité. Il en va de même avec le récit contre-historique et conspirationniste œuvrant au sein de la trame « supra-narrative » de l'univers de jeu et qui se distille dans chaque opus de la saga. À l'aune, de ces constats, on peut légitimement estimer que si les jeux *Assassin's creed* peuvent être intégrés à un cadre scolaire, il y a des approches préférables à d'autres. Par rapport à cela, une étude parue en 2019, menée auprès de 329 du secondaire au Québec, a été réalisée quant à l'intégration des jeux *Assassin's creed* dans le cadre de cours d'Histoire et de géographie, enseignés par cinq professeurs différents⁴⁵⁰. Le propos n'est pas de revenir sur tous les éléments mis en lumière par l'étude, au risque d'être redondant avec les points précédents, mais de se focaliser davantage sur quelques faits saillants. Parmi ce qui ressort de cette étude, on peut relever que, sur l'ensemble des élèves interrogés, seulement 9.13% se montrent, à postériori, peu enthousiastes l'intégration de ce support dans le cadre scolaire⁴⁵¹. À l'inverse, ce sont 58,73% qui ont été plus qu'intéressés (et

⁴⁴⁸ BOUTONNET Vincent et LEFRANÇOIS David, *Négocier le sens entre histoire et fiction : analyse transversale de la série Assassin's creed*, op.cit., p.38.

⁴⁴⁹ De 11:39 à 12:08, voir : <https://www.youtube.com/watch?v=dstZIOFmvQ0&list=LL&index=1>.

⁴⁵⁰ KARSENTI Thierry, *Apprendre l'histoire avec le jeu vidéo Assassin's Creed ? Une étude exploratoire auprès de 329 élèves*, CRIFPE, Montréal, 2019.

⁴⁵¹ Idem, p.13.

enthousiasmés) par l'usage du jeu vidéo en classe⁴⁵², ce qui va dans le sens ce que nous évoquions au chapitre premier à propos de *Battlefield 1*, à savoir la dimension mobilisatrice et la motivation que peut susciter chez les élèves le recours aux jeux vidéo. Il s'agit d'ailleurs de l'avantage le plus exprimé par les élèves lorsque ces derniers sont interrogés sur les intérêts d'une telle démarche. Parmi ceux-ci, 43.21% estiment que l'un des avantages majeurs est donc le *développement de la motivation à apprendre*⁴⁵³. Lors des interviews, plusieurs jeunes ont déclaré que cela pouvait aussi leur donner l'envie de se renseigner encore plus sur un sujet (apprentissage tangentiel), tout en restant conscients, pour la plupart, que le jeu pris seul ne suffit pas et qu'il est nécessaire de l'intégrer dans une démarche scolaire⁴⁵⁴.

Enfin, ce qui ressort comme réellement déterminant par rapport à l'impact positif ou non du jeu vidéo dans un cadre scolaire, c'est, de manière plus concrète, le type d'usage qu'il en est fait dans le cours⁴⁵⁵. En effet, les retours et résultats indiquent qu'un usage superficiel du média, comme « simplement » comparer les représentations visuelles dans le jeu avec celles présentes dans les manuels scolaires ou la documentation officielle, ne suscite pas beaucoup d'intérêt chez les élèves. À l'inverse, chez les enseignants ayant développé une approche plus complète, appréhendant le support vidéoludique comme un média interactif avec tout ce que cela implique, en réemployant des séquences et images du jeu lors d'évaluation et en le considérant comme une œuvre culturelle à laquelle appliquer la critique historique, on constate un engouement très significatif de la part des élèves face à de tels usages⁴⁵⁶. Tout cela tend à confirmer ce que nous avons pu déjà évoquer lors des chapitres précédents. Tout d'abord, si les jeux *Assassin's creed* possèdent en tant que tels une dimension éducative, elle demeure, en étant principalement externe au *gameplay* et *game design*, bien trop tributaire de l'attitude du joueur, curieuse ou non, pour advenir. En outre, les écueils relevés quant au choix de l'authenticité dans la représentation matérielle du passé, qui n'est pas clairement explicitée à l'utilisateur, et le discours problématique sur l'Histoire que véhicule la trame principale démontrent la nécessité d'un médiateur, le pédagogue, entre les savoirs contenus dans le jeu et son audience.

⁴⁵² *Ibidem*.

⁴⁵³ *Idem*, p.15.

⁴⁵⁴ *Idem*, p.19.

⁴⁵⁵ *Idem*, p.22.

⁴⁵⁶ *Idem*, p.22-24.

Chapitre 4 : Jouer l'Histoire

4.1 Entre mimétique ludique et simulation

Dans ce chapitre, nous allons nous intéresser à deux jeux en particulier, *Red Dead Redemption 2* [Rockstar Games, 2019] et *Kingdom come Deliverance* [Warhorse Studios, 2018], qui peuvent sembler, de prime abord, n'avoir que peu en commun mais qui, au contraire, nous permettent de convoquer, à côté des concepts et notions développés dans les chapitres précédents, une dimension vidéoludique supplémentaire. En outre, ces deux productions nous offrent la possibilité de faire directement écho aux réflexions et considérations déployées par Martine Robert dans son ouvrage, à propos d'une *simulation vidéoludique historique*⁴⁵⁷, que nous évoquons lors de notre état de l'art.

Jusqu'à présent, nous avons fait coïncider les intitulés de nos différents chapitres avec les catégories mises en avant par Marc Marti quant aux différents rapports avec l'Histoire qu'un jeu vidéo pouvait entretenir⁴⁵⁸. De plus, nous avons pris la liberté de mettre en parallèle lesdites catégories avec les trois prototypes de narrativités vidéoludiques esquissés par le même auteur⁴⁵⁹. Cette démarche permet dès lors de rendre compte de l'impact du cadre historique, à la fois sur la structure du jeu en tant que tel, et sur son contenu narratif⁴⁶⁰.

Dans ce cas-ci, nous nous sommes permis d'élaborer une quatrième catégorie, afin de pouvoir rendre compte d'un certain type de rapport à l'Histoire que les catégories précédentes ne donnaient pas particulièrement à voir. En parlant de jeux vidéo rendant possible de *Jouer l'Histoire*, nous entendons nous pencher sur une dimension ludique qui renvoie à l'une des facettes du jeu, au sens large. Dans son ouvrage, *Les jeux et les hommes*, Roger Caillois développait, entre autres, une classification des différents aspects constitutifs du jeu⁴⁶¹. Bien que depuis, une partie de ses recherches et théories a été remise en question, de nombreux chercheurs continuent à employer les terminologies produites par Roger Caillois, ces dernières étant passées dans l'usage⁴⁶². Parmi celles-ci, on retrouve *Agôn* (la compétition), *Alea* (la chance) *Ilinx* (le vertige) et *Mimicry* (le simulacre)⁴⁶³. C'est cette dernière dimension,

⁴⁵⁷ ROBERT Martine, *L'Histoire en actes : les ressources du jeu vidéo pour la connaissance historique*, op.cit.,

⁴⁵⁸ MARTI Marc, *L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique ?* op.cit., p.3-5.

⁴⁵⁹ MARTI Marc, *La narrativité vidéoludique*, op.cit., p. 4

⁴⁶⁰ Démarche enrichie et augmentée par les différents apports que nous évoquons dans notre méthode, tels que les concepts développés par les *Historical Games Studies* ou encore le *HGR Framework*. Voir supra.

⁴⁶¹ CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1967. [Éditions revue et augmentée]

⁴⁶² DUYCKAERTS Eric, *Pour un point de vue fragmentaire sur le jeu*, dans *Quaderni*, n°2 : *Le jeu et le politique*, 1987, p.13.

⁴⁶³ CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, op.cit., p.51-60.

intrinsèque au jeu, qui nous intéresse ici. L'acte de jouer pouvant être caractérisé par une immersion fictionnelle volontaire et consciente qui procède d'un exercice du possible⁴⁶⁴, il est à même de favoriser le simulacre ou simulation comme aspect ludique à part entière. De plus, le jeu, au sens large, est avant tout une attitude mentale, l'esprit de jeu⁴⁶⁵, et lorsque l'on joue cela se traduit par un comportement *biplanaire*, dans le sens où le jeu prend place dans une *aire intermédiaire*, non pas dans la psyché interne du joueur ni dans le monde extérieur, mais dans une zone située entre les deux⁴⁶⁶. Il y a donc, dans l'acte de jouer, une dimension du *faire comme si*⁴⁶⁷, à l'instar, par exemple, d'un jeune enfant qui jouerait à trancher les orties avec un long bâton en prétendant être un chevalier. L'acte ludique réside tout autant dans l'action de couper les orties que dans la capacité à *faire comme si* les orties étaient des monstres, le bâton, une épée et lui-même, un chevalier et à être reconnu comme tel. L'enfant sait qu'il n'est pas un chevalier ainsi que les orties ne sont pas des monstres, mais il se « ment » momentanément, se plongeant volontairement et consciemment dans un univers fictif, tout en gardant un pied dans la réalité, étant donné qu'il est physiquement présent dans le jardin et que ses actions ont un impact sur le réel, les orties sont décimées.

Ces remarques restent bien évidemment valables pour le monde vidéoludique. Le propos ici est donc de démontrer que certains jeux vidéo exploitent cette dimension ludique de la simulation dans un cadre historique, mettant en avant comme ressort ludique, parmi d'autres, la possibilité de *faire comme si* nous vivions à telle ou telle époque, comme si nous étions un chevalier ou autre. Ceci nous permettant de faire, en outre, un lien avec la pratique de la reconstitution historique à laquelle s'adonnent de nombreuses personnes et dont l'un des intérêts premiers semble être de simuler, de *faire comme si* elles vivaient au Moyen-Âge, durant l'Antiquité romaine ou encore lors des guerres napoléoniennes par exemple.

⁴⁶⁴ GENVO Sébastien, *Le jeu à son ère numérique*, op.cit., p.115.

⁴⁶⁵ Voir supra, p.7-8.

⁴⁶⁶ WINNICOTT W. Donald, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, op.cit., p.67.

⁴⁶⁷ GENVO Sébastien, *Le jeu à son ère numérique*, op.cit., p.114.

4.2 *Red Dead Redemption 2* et *Kingdom come : Deliverance* : Jouer au « cowboy » et au chevalier

Red Dead Redemption 2 est un jeu vidéo sorti en octobre 2018, d'abord sur console, puis sur PC, en novembre 2019. Il est produit et développé par *Rockstar Games*, le studio à l'origine de la célèbre franchise vidéoludique *Grand Theft Auto* ou *GTA*, ou encore de la trilogie des *Max Payne*. À cet égard, le dernier jeu de la série, *GTA V*, sorti en 2014, demeure le troisième jeu vidéo le plus vendu au monde en 2020, avec 130 millions d'exemplaires écoulés⁴⁶⁸. À côté de cela, les productions de chez *Rockstar* sont connues, en partie, pour des contenus matures et violents totalement assumés. L'une des filiales de *Rockstar Games*, *Rockstar North*, est d'ailleurs à l'initiative du jeu *Manhunt*, sorti en 2004⁴⁶⁹, et interdit dans plusieurs pays, tels que la Nouvelle-Zélande, l'Australie et l'Allemagne, pour son caractère particulièrement gore et malsain⁴⁷⁰.

Comme son intitulé le laisse présager, *Red Dead Redemption 2* est la suite très attendue de l'opus éponyme, sorti en mai 2010, uniquement sur console⁴⁷¹. Bien qu'affublé du chiffre deux, les faits narrés dans l'œuvre, d'un point de vue diégétique, sont antérieurs chronologiquement à ceux se déroulant dans *Red Dead Redemption* premier du nom. Il s'agit donc d'un préquel. L'action du premier jeu se déroulait entre 1911 et 1914, et le joueur y incarnait successivement John Marston puis son fils Jack Marston, dans une Amérique où la conquête de l'Ouest, passée depuis longtemps, se pare des atours du mythe⁴⁷². La trame narrative principale du jeu se fait directement l'écho de cette transition irréversible vers une société moderne et industrielle, lorsque, subissant un chantage de la part d'agents fédéraux, John Marston accepte de traquer les anciens membres de la bande de hors-la-loi à laquelle il avait appartenue, comme autant de reliquats d'un *Wild West* incompatible avec le monde actuel⁴⁷³.

La diégèse du second opus prend place, quant à elle, quelque douze ans avant les événements du premier, soit en 1899, avec néanmoins un épilogue se déroulant en 1907 afin de faire la jonction entre les deux œuvres. Le jeu met en scène l'ancienne bande de John Marston, dont il fait, à ce moment-là, toujours partie, menée par le charismatique Dutch Van der Linde. Le

⁴⁶⁸ Voir : <https://www.jeuxactu.com/gta-5-les-chiffres-de-ventes-devoiles-l-ascension-continue-122473.htm>

⁴⁶⁹ Toujours disponible sur le site de Rockstar, voir : <https://www.rockstargames.com/games/manhunt>

⁴⁷⁰ Voir : <https://www.gamesindustry.biz/articles/rockstars-manhunt-banned-in-new-zealand>

⁴⁷¹ Voir : <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption/>

⁴⁷² BOILLAT Alain, *Les codes du western à l'ère du codage informatique : le jeu vidéo sur la piste du gunfighter cinématographique (Red Dead Redemption)*, dans *Décadrages* [En ligne], n°39, 2018, p.67.

⁴⁷³ *Ibidem*.

joueur y incarne Arthur Morgan, bras droit de Van der Linde, qui, à l'égard de John Marston, apparaît comme une figure paternelle de substitution. Le récit-cadre est rythmé par la nécessité pour la bande d'effectuer un ultime vol/braquage, afin avoir suffisamment d'argent pour acheter des terres dans l'Ouest sauvage, leur permettant de s'établir et de vivre librement, loin de toute influence gouvernementale. Projet qui, au fur et à mesure que le joueur progresse dans la trame principale, apparaît de plus en plus irréalisable, voyant en cette année 1899, la fin d'une époque⁴⁷⁴.

En termes de genre vidéoludique, *Red Dead Redemption 2* est, comme son prédécesseur, un jeu d'action-aventure, présentant une perspective à la troisième personne, on peut ici parler de TPS⁴⁷⁵, bien qu'à la différence du premier RDR, et à l'instar de *GTA V*, il possède un mode officiel permettant de passer en vue à la première personne, à tout moment du jeu, si ce n'est durant les cinématiques. L'espace de jeu se traduit par un *openworld* très détaillé, et remplis d'activités annexes et secondaires. À cet égard, *RDR 2* partage un grand nombre de points communs avec les derniers opus de la saga *Assassin's creed*, que nous avons évoqués au chapitre précédent, en termes de *level design* et de mécaniques de jeu.

Kingdom come : deliverance est, quant à lui, sorti en février 2018, à la fois sur console de jeu et sur ordinateur. Il est produit par le studio tchèque *Warhorse Studios*, qui lance en 2014 une campagne de récolte de fonds afin de financer le développement du jeu⁴⁷⁶. À terme, plus de 35.000 personnes vont soutenir le développement du jeu à travers cette initiative de collecte de fonds⁴⁷⁷. D'autre part, la production est aussi financée par le millionnaire et homme d'affaire tchèque Zdenek Bakala⁴⁷⁸. Seulement une semaine après sa sortie, plus d'un million de copies de *KCD* sont vendues dans le monde et le jeu devient le numéro un des ventes dans plusieurs pays européens⁴⁷⁹. Le projet vidéoludique est présenté comme un jeu de rôle uniquement solo et prenant place dans l'Europe médiévale, avec un espace de jeu structuré sous la forme d'un

⁴⁷⁴ Voir : <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/features/vanderlindegang>

⁴⁷⁵ TPS pour *Third Person Shooter*.

⁴⁷⁶ La page du projet, à présent clôt, sur le site Kickstarter, voir : <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance?lang=fr>

⁴⁷⁷ NEUMANN Miroslav, *Representation of Medieval Realia in PC game : Kingdom Come : Deliverance*, dans *Czech-Polish Historical and Pedagogical Journal*, n°11/2, 2019, p.69. [En ligne] voir : <https://www.ped.muni.cz/cphjournal/112019205.html>

⁴⁷⁸ PFISTER Eugen, *Kingdom Come : Deliverance a Bohemian Forest Simulator*, dans *Gameenvironment*, n°11 [En ligne], 2019, p.142. Voir : <http://www.gameenvironments.unibremen>.

⁴⁷⁹ BOSTAL Martin, *Medieval video games as reenactment of the past : a look at Kingdom come : deliverance and its historical claim*, Communication at the workshop " (Video)ludic history as an alternative mode of knowing the past " (XIVth AHC Conference, Alicante (Spain), September 22, 2018), [En ligne], p.384. Voir : https://www.academia.edu/37529225/MEDIEVAL_VIDEO_GAMES_AS_REENACTMENT_OF_THE_PAST_A_LOOK_AT_KINGDOM_COME_DELIVERANCE_AND_ITS_HISTORICAL_CLAIM

openworld au réalisme poussé et un *gameplay* faisant la part belle à l'historicité de la période choisie⁴⁸⁰. Ces précisions, de la part des développeurs, ne sont pas gratuites. En effet, pour les aficionados des jeux vidéo, ces affirmations sont reçues comme la marque d'un positionnement, de la part du studio, à contre-courant de la tendance générale. Réaliser un *RPG* solo permet déjà de se poser en porte-à-faux de la mode actuelle, qui est celle du *MMORPG*⁴⁸¹ mais ce qui est davantage novateur, et qui nous intéresse réellement dans ce cas-ci, c'est la prétention à inscrire le jeu dans un univers médiéval ultra réaliste⁴⁸².

Depuis ses débuts, l'industrie vidéoludique a produit de nombreux titres qui s'inspirent directement de l'imaginaire médiéval, le premier étant *Adventure*⁴⁸³, sorti en 1979, et qui met en scène, sous la forme épurée d'un pixel, un héros qui doit récupérer un calice enchanté, volé par magicien maléfique⁴⁸⁴. Il s'agit de se démarquer du genre de la *Fantasy* ou *Heroic Fantasy*, dans lequel est convié un imaginaire médiéval altéré, tel qu'on peut le retrouver dans l'œuvre de Tolkien, par exemple. S'il existe de nombreux jeux de ce type, s'inspirant du Moyen Âge, à l'image de la franchise des *Elder Scrolls*⁴⁸⁵ ou encore la trilogie *The Witcher*⁴⁸⁶, les *RPG* prenant place dans un cadre médiéval historique sont beaucoup plus rares, cette thématique étant davantage représentée dans le genre vidéoludique des jeux de stratégie et de gestion.

Pas de dragons, ni de magiciens dans *Kingdom come : deliverance*, au contraire, l'intrigue principale prend place dans le royaume de Bohême, en l'an 1403, durant la guerre civile entre les héritiers de l'empereur Charles IV du Saint-Empire, Sigismond de Luxembourg et Venceslas IV⁴⁸⁷. Le joueur y incarne Henry, fils du forgeron de Skalice, dont la vie va être bouleversée lors de la mise à sac de son village par les mercenaires Coumans employés dans l'armée de Sigismond. Enfin, le jeu présente la particularité, pour un *RPG*, d'uniquement proposer une perspective à la première personne, habituellement réservée au genre du jeu de

⁴⁸⁰ Le site officiel du jeu, voir : <https://www.kingdomcomerpg.com/en/game-features/gameplay>

⁴⁸¹ *MMORPG* pour *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* ou jeux de rôle en ligne massivement multijoueur, l'exemple type étant *World of Warcraft*.

⁴⁸² Dixit les développeurs du jeu, voir : <https://www.kingdomcomerpg.com/en/game-features/realism>

⁴⁸³ *Adventure* [Atari Inc., 1980].

⁴⁸⁴ BOSTAL Martin, *Medieval video games as reenactment of the past : a look at Kingdom come : deliverance and its historical claim*, op.cit., p.380.

⁴⁸⁵ La saga des *Elder Scrolls* débute en 1995 avec la sortie de *The Elder Scrolls : Arena*, développé par Bethesda. Les titres les plus célèbres sont *The Elder Scrolls III: Morrowind* [Bethesda Softworks, 2002], *The Elder Scrolls IV: Oblivion* [Bethesda Game Studios, 2006] et *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Bethesda Game Studios, 2011]. Tous les jeux prennent place sur le continent fictif de Tamriel où certaines régions renvoient à des imaginaires médiévaux particuliers, comme celui des peuples scandinaves pour le territoire de Bordeciel, ou encore ceux de la Bretagne pour Haute-Roche.

⁴⁸⁶ Adaptation vidéoludique à grand succès des romans de l'auteur polonais Andrzej Sapkowski. L'univers des romans a aussi été adapté récemment à l'écran avec la série Netflix éponyme.

⁴⁸⁷ Voir : <https://www.kingdomcomerpg.com/en/game-features/realism>

tir, ce qui, selon nous, tient à trait avec l'aspect simulation développé par l'œuvre.

4.3 L'impact du cadre historique sur la structure de jeu

Red Dead Redemption 2 et *Kingdom come : deliverance* sont, en termes de genres vidéoludiques, très similaires aux jeux de la franchise *Assassin's creed*, en particulier les derniers opus, caractérisés par un *level design* de type *openworld* et des mécaniques de jeu oscillant entre l'*action-aventure* et le *RPG*. Si *AC : Odyssey* servait de point de référence, par son aspect hybride (*action-aventure* et *RPG*), *RDR2* se présenterait davantage du côté de l'*action-aventure*, tandis que *KCD* balancerait pleinement vers le *RPG*. Ces similitudes nous amènent par conséquent à quelque peu modifier la structure de ce chapitre au regard des précédents. En effet, reproduire l'agencement jusqu'alors utilisé provoquerait un discours redondant à l'égard de ce qui a déjà pu être développé au chapitre trois. Dès lors, nous prenons le parti de ne pas rendre compte de tous les aspects propres à la structure de jeu de *RDR2* et *KCD*, un certain nombre ayant déjà été évoqués à l'égard des jeux *Assassin's creed*, mais de plutôt nous arrêter sur ce qui les distingue et sur ce qui nous a amené à les traiter différemment, à travers le prisme de la mimétique et la simulation ludique.

4.3.1 Entre historicité et authenticité : le passé tel qu'il était ou tel qu'on se le représente

Nous avons vu précédemment que les jeux vidéo à caractère historique présentant un *level design* aux textures animées par un souci de réalisme ainsi qu'une perspective à échelle humaine, de type subjective ou à la troisième personne, étaient considérés par Adam Chapman comme relevant de la catégorie des *realist simulation style*⁴⁸⁸, en opposition aux productions de type *conceptual simulation style*, telles que les jeux de stratégie et gestion⁴⁸⁹. Si l'épithète *realist* est là pour rendre compte de la prétention du jeu vidéo à donner une apparence de réalité historique à la reconstitution numérique d'un environnement, il est vite apparu qu'à l'origine de ladite représentation réaliste demeurerait une démarche conceptuelle. Jonathan Westin et Ragnar Hedlund, ainsi que James Sweeting ont démontré dans leurs articles respectifs, que sous la revendication à l'historicité, la modélisation des lieux historiques dans les jeux *Assassin's creed*, et plus largement l'esthétique du *level design*, découlait en réalité davantage d'une

⁴⁸⁸ L'auteur cite d'ailleurs parmi les exemples de ce type de jeux, le premier *Red Dead Redemption* [Rockstar Games, 2010], CHAPMAN Adam, *Digital Games as History : How videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, *op.cit.*, p.61-63.

⁴⁸⁹ *Idem*, p.69-72.

démarche d'authenticité⁴⁹⁰. Ainsi, la représentation de Londres dans *AC : Syndicate* ne donne pas à voir la ville telle qu'elle a historiquement été en 1868, mais une forme de fresque où viennent se superposer tant des monuments reconstitués de manière très précise que des bâtiments aux traits génériques, rendant compte de l'imaginaire contemporain à l'égard du Londres victorien, et marquant par-là l'oscillation entre historicité d'une part et authenticité de l'autre.

Eu égard à la tension entre historicité et authenticité dans la représentation, il apparaît assez intéressant de s'interroger sur les choix effectués en la matière pour les *level design* de *RDR2* et *KCD*. Par rapport à cela, on peut constater que l'espace de jeu de *RDR2*, du point de vue diégétique, présente une particularité qui lui est propre. En effet, lors de sa présentation, il a été expliqué que l'intrigue se déroulait dans l'Amérique de 1899. De manière plus précise, l'action a lieu dans les états de *Lemoyne*, *New Austin*, *New Hanover*, *West Elizabeth* et *Ambarino*⁴⁹¹. Ces derniers sont, bien entendu, fictifs, néanmoins, pour un œil un tant soit peu connaisseur de la géographie et des paysages étatsuniens, il apparaît très vite qu'ils agissent tous comme le miroir géographique d'un ou plusieurs états américains réellement existants⁴⁹². L'un de ces travestissements le plus évident est l'état de Lemoyne dont le Bayou, les bandes de bandits à la Quantrill et les grands terrains de plantation font directement écho à la Louisiane, voire à l'Alabama dans une moindre mesure. La ville de Saint Denis, capitale de l'état de Lemoyne et le pôle urbain le plus important du jeu, est une évocation à peine voilée de la Nouvelle-Orléans⁴⁹³, avec la modélisation de nombreux monuments types de celle-ci, tels que son vieux cimetière, dont le dédale de tombes et caveaux n'est guère sans rappeler le célèbre cimetière de Saint-Louis⁴⁹⁴. La population de la ville fictive de Saint Denis se caractérise par une large diversité ethnique, Arthur Morgan y croise tant des résidents américains que français, chinois, italiens et afro-américains à l'instar de la Nouvelle-Orléans à la même époque⁴⁹⁵. Pour les connaisseurs, d'autres lieux emblématiques ont été reproduits sous une appellation différente, c'est le cas, par exemple, du *Jackson Square* où se trouvait l'arsenal de la ville jusqu'à la fin du

⁴⁹⁰ WESTIN Jonathan et HEDLUND Ragnar, *Polychronia – Negotiating the popular representation of a common past in Assassin's Creed*, *op.cit.*, p.3-20 et SWEETING James, *Authenticity : Depicting the Past in Historical Videogames*, *op.cit.*, p.62-83.

⁴⁹¹ Voir : <https://www.shacknews.com/article/109148/where-does-red-dead-redemption-2-take-place>

⁴⁹² Voir : <https://screenrant.com/red-dead-redemption-2-states-america-real-places/>

⁴⁹³ DONALD Iain et REID Andrew, *The Wild West : Accuracy, Authenticity and Gameplay in Red Dead Redemption 2*, dans *Media Education Journal*, n°66, 2020, p.20.

⁴⁹⁴ Voir : <https://www.frenchquarter.com/st-louis-cemetery-no-1/>

⁴⁹⁵ DONALD Iain et REID Andrew, *The Wild West : Accuracy, Authenticity and Gameplay in Red Dead Redemption 2*, *op.cit.*, p.20.

19ème siècle et qui est présent dans le jeu sous le nom de *Harris Square*⁴⁹⁶. Les exemples se multiplient tant pour la ville Saint Denis que pour les autres états dans *RDR2*, ainsi le *New Austin* est fortement inspiré du Texas⁴⁹⁷, de même que la région des *Heartland* dans le jeu semble fusionner plusieurs États du Midwest.

On peut, dès lors, légitimement s'interroger, d'une part sur les raisons d'une telle démarche et, surtout, sur ce que cela induit par rapport à ce que nous avons développé précédemment. Tout d'abord, si l'on se penche sur les autres productions de *Rockstar Games*, il est possible de constater un procédé similaire dans la célèbre série de jeux des *GTA* (*Grand Theft Auto*). En effet, dans le dernier opus, *GTA V*, la majeure partie de l'histoire se déroule dans la ville fictive de *Los Santos*, située dans l'État lui aussi fictif de *San Andreas*. À nouveau, il s'agit d'une forme de travestissement, *Los Santos* étant, à bien des égards, similaire à Los Angeles, et l'État de *San Andreas* à celui de Californie⁴⁹⁸. Une telle démarche peut potentiellement s'expliquer par le caractère subversif de la série vidéoludique et apparaître dès lors comme un moyen de se prémunir contre toute action en justice, en évitant de représenter des lieux historiques et des personnes réelles. À titre d'exemple, l'une des missions de l'arc narratif principal dans *GTAV* consiste à assassiner Jay Norris, le PDG d'un réseau social très populaire dans la diégétique du jeu, nommé *Life Invader*, toute ressemblance avec Facebook et un certain Mark Zuckerberg étant évidemment purement fortuite⁴⁹⁹.

Dans le même ordre d'idée, et ceci vient soutenir notre propos, il est intéressant de relever que l'emploi de l'une des rares appellations historiques n'ayant pas été fictionnalisée dans *RDR2*, à savoir celle de l'agence de détectives *Pinkertons*, a fait l'objet d'une plainte de ces derniers, l'agence continuant d'exister à l'heure actuelle, comme branche de la compagnie suédoise de sécurité Securitas AB⁵⁰⁰. Les agents *Pinkertons* incarnant les antagonistes du jeu, la compagnie avait estimé qu'il s'agissait d'une publicité négative pour le nom de la marque. Les développeurs ont quant à eux argué que l'utilisation faite du nom de *Pinkertons* rentrait dans le cadre du *Fair Use*⁵⁰¹ et le désaccord s'est finalement réglé sans recours à la justice.

⁴⁹⁶ *Ibidem*.

⁴⁹⁷ *Ibidem*.

⁴⁹⁸ Le nom San Andreas fait directement écho à la faille éponyme en Californie, tandis que Los Santos (Les Saints) est un jeu de mot renvoyant à la signification de Los Angeles (Les Anges). Voir : [https://gta.fandom.com/wiki/Los_Santos_\(HD_Universe\)](https://gta.fandom.com/wiki/Los_Santos_(HD_Universe))

⁴⁹⁹ Voir : https://gta.fandom.com/wiki/Jay_Norris

⁵⁰⁰ DONALD Iain et REID Andrew, *The Wild West : Accuracy, Authenticity and Gameplay in Red Dead Redemption 2*, *op.cit.*, p.18.

⁵⁰¹ Il s'agit de loi réglant l'usage libre de contenus protégés par un droit d'auteur, voir : <https://www.copyright.gov/fair-use/more-info.html>

À l'aune de ces considérations, on peut donc légitimement supposer que l'une des raisons de cette démarche est la prévention contre de possibles actions en justice. Dans un second temps, le choix d'un tel procédé permet d'éviter les écueils de la prétention à l'historicité lors de la modélisation de sites et lieux historiques, à l'instar de ceux représentés dans la saga *Assassin's creed*. Pour ses derniers, nous avons vu que, parfois sous le couvert d'une prétendue historicité, l'esthétique du *level design* est principalement conditionnée par une démarche d'authenticité⁵⁰². D'une certaine manière, on peut considérer qu'en termes de *level design*, RDR2 fait le choix de l'authenticité totale plutôt que d'osciller entre représentations historiques justes et représentations génériques authentiques. De cette manière, le jeu ne pourrait se voir reprocher de quelconques manquements dans la modélisation de la ville de Saint Denis étant donné que cette dernière est fictive et ne fait que « fortement s'inspirer » de la Nouvelle-Orléans. Néanmoins, comme nous le verrons plus loin, une telle fiction reste à même de rendre compte d'un certain nombre de savoirs par rapport à une période historique. De plus, la quasi-absence de référents historiques permet une plus grande liberté d'action à l'égard de la trame narrative de l'œuvre.



Photo d'une ruelle de la ville de Saint-Denis dans l'État de Lemoyne. On peut y déceler des détails architecturaux typiques de la Nouvelle-Orléans, dont la fiction vidéoludique s'inspire ici fortement. Red Dead Redemption 2 [Rockstar Games, 2019].

⁵⁰² Voir Chapitre 3, p.125-134.

À l'inverse, nous avons vu que *KCD* revendiquait comme atout majeur un réalisme historique très poussé⁵⁰³. Ce réalisme historique passe, pour une part, par la modélisation d'un espace de jeu revendiquant une précision presque archéologique dans son rendu. L'action se déroule dans la région de la Bohême centrale, dans les alentours de la ville de *Rataje* (ou Rattay en allemand)⁵⁰⁴. La taille de la carte en *openworld* équivaut à une surface de seize kilomètres carrés dans le monde réel, ce qui laisse là un *level design* aux dimensions pour le moins conséquentes⁵⁰⁵. À l'instar des derniers opus de la saga *Assassin's creed*, la carte est parsemée de locations et de sites historiques, c'est le cas de la ville de Rattay avec ses deux châteaux mais aussi de celles d'Uzice, Ledetchko, Samopesh et de la ville de Sasau avec son monastère bénédictin⁵⁰⁶. Ces localités sont toujours existantes à l'heure actuelle et le mot d'ordre de l'équipe de production semble avoir été de privilégier les vestiges historiques comme matière première pour réaliser la reconstitution virtuelle des différents sites⁵⁰⁷. L'exemple du monastère de Sasau est assez éloquent en la matière. En effet, l'abbaye bénédictine de Sasau a été fondée sur le site de l'ermitage de Saint Procopius en 1032 et dans le courant du 14ème siècle, des travaux de transformation sont entamés pour changer la basilique romane en un bâtiment de style gothique. Néanmoins, la révolte hussite et la prise de la ville en 1421 laissent l'édifice figé en pleine reconstruction pour plusieurs siècles⁵⁰⁸. Le jeu se déroulant en 1403, les développeurs ont décidé de modéliser ladite abbaye en plein travaux.

⁵⁰³ Voir : <https://www.kingdomcomerpg.com/fr/game-features/realism>

⁵⁰⁴ BOSTAL Martin, *Medieval video games as reenactment of the past : a look at Kingdom come : Deliverance and its historical claim*, op.cit., p.385.

⁵⁰⁵ *Ibidem*.

⁵⁰⁶ *Idem*, p.386.

⁵⁰⁷ *Ibidem*.

⁵⁰⁸ *Idem*, p.387.



Mise en parallèle du site historique tel qu'il est parvenu jusqu'à aujourd'hui (à droite) avec sa reconstitution virtuelle (à gauche) dans le jeu. Le rendu est pour le moins impressionnant. Kingdom Come : Deliverance [Warhorse Studios, 2018]⁵⁰⁹.

Les équipes de Warhorse Studios ne se sont pas arrêtées là dans leur démarche d'historicité, elles ont, en plus de sites et localités historiques, reproduit aussi la topographie générale de la région et ses paysages à échelle réelle⁵¹⁰. À cet égard, de manière un peu ironique, il a pu être déclaré que *KCD* était un très bon simulateur de forêts de la Bohême médiévale⁵¹¹. Néanmoins, des compromis ont été réalisés. Malgré une préséance accordée aux vestiges archéologiques, ceux-ci demeurent rares et ne sont pas présents partout. Dès lors, de l'aveu même d'un développeur, ils ont aussi eu recours à des documents iconographiques et textuels pour reproduire certains lieux et bâtiments⁵¹² et ont donc dû faire preuve d'interprétations sur la base de travaux d'historiens qui ne nous sont malheureusement pas renseignés⁵¹³.

Ainsi, il a été nécessaire de reconstituer plusieurs zones et bâtiments selon des modèles généraux typiques de l'époque, de même qu'il a bien fallu tronquer la distance entre certains

⁵⁰⁹ Voir : <https://news.xbox.com/fr-fr/2018/02/12/kingdom-come-deliverance-bienvenue-boheme/>

⁵¹⁰ Il n'y a pas de volonté de représenter différents biotopes comme c'est le cas dans de nombreux *openworld* avec par exemple une zone enneigée, une zone désertique etc. Ici, seule la région environnant Rattay a été reproduite et pratiquement à échelle réelle. BOSTAL Martin, *Medieval video games as reenactment of the past : a look at Kingdom come : Deliverance ans its historical claim*, op.cit., p.386.

⁵¹¹ « These were for me most definitely the best moments of Kingdom Come : Deliverance (2018), moments of sincere serenity in the midst of a virtual 15th century Bohemian forest. » dans PFISTER Eugen, *Kingdom Come : Deliverance a Bohemian Forest Simulator*, op.cit., p.142.

⁵¹² Voir : <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/26>

⁵¹³ BOSTAL Martin, *Medieval video games as reenactment of the past : a look at Kingdom come : Deliverance ans its historical claim*, op.cit., p.386.

lieux et en modifier légèrement la position géographique afin de conserver un espace de jeu cohérent et de dimensions appréhendable par l'utilisateur, des distances trop grandes à parcourir pouvant rendre *KCD* laborieux à utiliser⁵¹⁴. Par conséquent, on peut constater que, malgré une démarche visant l'historicité dans la représentation d'une région précise de la Bohême médiévale, les développeurs ont dû néanmoins avoir recours à une approche se rapportant davantage à une démarche d'authenticité face au manque de vestiges et/ou de sources. À l'aune de ces observations, on peut potentiellement considérer la prétention à l'historicité totale dans la reconstitution d'un espace historique au sein du *level design* d'un jeu vidéo comme étant, outre un argument de marketing, une forme d'Eldorado. Tout le monde en parle mais personne n'arrive à prouver son existence. Même un jeu tel que *KCD* dont l'argument principal est la production d'un *RPG* au réalisme historique très poussé, a été contraint, à un moment donné, d'abandonner l'historicité au profit de l'authenticité. Cela rejoint le constat effectué par Adam Chapman lorsqu'il rend compte de l'épistémologie reconstructionniste (*Reconstructionist Epistemology*) présente dans certaines productions vidéoludiques appartenant aux *Realist simulation Style* et qui entretiennent l'illusion de pouvoir donner à voir le passé tel qu'il était⁵¹⁵. Il s'agit d'un mirage car, par sa définition même, il est impossible de restituer le passé tel qu'il était, dans tout travail de représentation de ce dernier intervient un exercice interprétatif des traces qu'il a potentiellement laissé dans le présent. À cet égard, le choix assumé d'une démarche prenant totalement le parti de l'authenticité tel que le réalise *RDR2* pourrait présenter plus d'intérêt qu'il serait possible de le croire dans un premier temps.

4.3.2 *L'équilibre entre fun et simulation : la contrainte du réalisme dans RDR2*

À l'occasion de l'une de nos nombreuses phases de jeu sur *RDR2*, plusieurs des mécaniques de ce dernier ont suscité chez nous les prémices d'une réflexion dont l'aboutissement est l'élaboration de ce chapitre. En effet, alors que nous utilisons pour la énième fois l'interaction permettant de brosser notre cheval, veillant ainsi à sa santé et renforçant les liens affectifs entre le cavalier et sa monture, ce afin d'en obtenir de meilleures performances, nous nous sommes interrogés sur, outre les gains qu'elle apportait, le caractère ludique d'une telle mécanique de jeu. Ce questionnement a été réactivé à plusieurs reprises, lorsque, par exemple, nous

⁵¹⁴ C'est le cas par exemple des bâtiments en matériaux périssables tels que les chaumières des habitants, ainsi que pour de nombreuses maisons dans les villes qui sont constituées sur un modèle générique qu'on peut retrouver à plusieurs endroits du jeu. *Idem*, p.385-388.

⁵¹⁵ CHAPMAN Adam, *Digital Games as History: How videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, op.cit., p.66-67.

employions notre avatar, Arthur Morgan, à fendre des bûches de bois à coups de hache ou que nous lui faisions transporter des ballots de paille d'un point à l'autre du camp, afin de rendre ce dernier plus opérationnel et de gagner l'estime des autres membres de la bande. En quoi ces interactions sont-elles ludiques ? Nous nous posons cette question parce que, comme nous l'avons vu au tout début de cet exposé, l'une des conditions premières à l'existence d'un jeu vidéo est sa capacité à proposer une pratique ludique susceptible d'engendrer l'esprit de jeu chez l'utilisateur, état d'esprit indispensable à l'acte de jouer⁵¹⁶. Autrement dit, le jeu doit pouvoir susciter de l'amusement, du *fun*. C'est *fun* de pouvoir utiliser l'effet *bullet time*⁵¹⁷ afin d'abattre plusieurs ennemis en un clin d'œil, à l'instar d'un *pistolero* plus rapide que son ombre, de braquer banques, trains et diligences à l'aide d'un arsenal varié, ou encore de galoper à travers de somptueux paysages, mais où se trouve l'amusement dans l'acte de broser son cheval, de couper du bois, de veiller à faire dormir son avatar, de le nourrir, de l'hydrater et de *spammer*⁵¹⁸ la touche A de la manette pour qu'il se déplace en courant, alors que dans la plupart des autres jeux, il s'agit de la vitesse naturelle du personnage. À cet égard, en dépit du succès commercial de *RDR2* et des retours très positifs de la communauté des joueurs, certains n'ont pas manqué de critiquer un *gameplay* jugé parfois lourd et ennuyeux dans plusieurs phases de jeu, telles que celles que nous venons de décrire⁵¹⁹.

Pour tenter de répondre à ce questionnement, nous allons, comme annoncé dans l'introduction de ce chapitre, mobiliser l'une des catégories du jeu développée par Roger Caillois, *Mimicry*, que nous réactualisons, en partie, à l'aide de l'ouvrage de Martine Robert. Pour le premier, parmi les nombreux aspects du jeu, il y a une dimension ludique qui réside, non plus dans la capacité de *s'évader du monde en le faisant autre*, mais dans celle de *s'en évader en se faisant autre*⁵²⁰. En effet, chez Roger Caillois, la *Mimicry*, qui se traduit en langue française par mimétisme, invoque principalement *le plaisir d'être autre ou de se faire passer pour autre*⁵²¹. En outre, le sociologue français décelait au sein de la *Mimicry*, le déploiement des capacités

⁵¹⁶ GENVO Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, op.cit., p.111-112.

⁵¹⁷ Le *bullet time* est l'une des caractéristiques propres au *gameplay* des jeux *Rockstar Games*. En effet, on retrouve cette mécanique, qui permet de ralentir le temps à l'instar de la célèbre scène du film *Matrix* [Lana Wachowski & Lilly Wachowski, 1999], dans les jeux de la saga *GTA* ou encore de la trilogie *Max Payne*.

⁵¹⁸ Anglicisme tiré du verbe *to spam* qui renvoie à l'action d'envoyer des courriels en grand nombre sans le consentement des destinataires. Dans le jargon vidéoludique, le terme traduit le fait d'appuyer de manière répétée et rapide sur une même commande de jeu. Voir :

⁵¹⁹ WILLS John, *Red Dead Redemption 2 : can a video game be too realistic ?*, dans *The Conversation* [En ligne], 12 novembre 2018, voir : <https://kar.kent.ac.uk/80169/1/red-dead-redemption-2-can-a-video-game-be-too-realistic-106404>

⁵²⁰ CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, op.cit., p.39.

⁵²¹ *Idem*, p.42.

d'imagination et d'interprétation⁵²². Cette dernière dimension propre à la *Mimicry* est intéressante à retenir, même si Caillois semble davantage l'entendre dans le sens du jeu d'un acteur de théâtre⁵²³, car elle annonce d'une certaine manière le prolongement de la réflexion sur le mimétisme et son rapport à l'Histoire dans un cadre vidéoludique, proposée par Martine Robert, quelque soixante-deux ans plus tard⁵²⁴. De fait, cette dernière met en avant la portée cognitive intrinsèque de la mimésis. Additionnellement au plaisir *de se faire passer pour autre*, il y a le plaisir d'être reconnu comme autre⁵²⁵. Si un enfant s'amuse effectivement dans l'acte de jouer au cowboy, il est aussi important pour lui d'être reconnu dans son imitation, car cette reconnaissance indique qu'il a pu saisir les traits caractéristiques du cowboy. Autrement dit, le jeu de l'imitation procède de la représentation : imiter c'est représenter, et représenter c'est appréhender l'essence de la chose mimée afin de pouvoir rendre compte du générique dans le particulier⁵²⁶. Il y a donc bien une portée cognitive dans une pratique ludique de la mimétique.

Pour autant, le rapport entre Histoire et mimésis ne va pas forcément de soi. Un auteur comme Aristote considérerait l'Histoire comme uniquement du domaine du factuel, condamnée à relayer la connaissance de phénomènes individuels⁵²⁷. Pourtant, n'en déplaise à ce dernier, l'Histoire, comme toute science digne de ce nom, est à même de pouvoir produire du générique au sein de ses savoirs. En effet, un historien peut, par exemple, se pencher sur la vie d'un chevalier en particulier du 15^{ème} siècle, en Europe de l'Ouest, comme il peut, à l'aide de sources variées, s'intéresser aux vies d'un nombre significatifs de chevaliers du 15^{ème} siècle et tirer, de toutes ces individualités mises en commun, les traits caractéristiques de ce qui fait un chevalier à cette époque. L'Histoire est donc tout à fait capable de produire des connaissances générales sur des « formes de vie » ou groupes sociaux par exemple, d'une société donnée, et par conséquent, le jeu d'imitation peut aider à développer des savoirs sur le passé⁵²⁸.

Cependant, si la mimésis permet à l'individu de « jouer » un rôle dans un sens un peu identique à celui du comédien, à l'instar de ce que développait Caillois, elle ne permet pas de « tenir » un rôle dans un cadre social, c'est-à-dire un rôle conditionné par un ensemble de normes et par les

⁵²² *Idem*, p.43.

⁵²³ *Ibidem*.

⁵²⁴ ROBERT Martine, *L'Histoire en actes : les ressources du jeu vidéo pour la connaissance historique*, op.cit., p.16.

⁵²⁵ *Idem*, p.17.

⁵²⁶ *Ibidem*.

⁵²⁷ *Idem*, p.19.

⁵²⁸ Pour cela, il faut, bien entendu, que le personnage imité ne soit pas une personne ayant historiquement existée, car cela empêcherait toute liberté d'action du joueur. Il s'agit de mimer des personnages types comme un légionnaire, un marchand, une noble, etc. *Idem*, p.20-21.

rapports entre les uns et les autres au sein d'une société humaine⁵²⁹. Elle ne permet donc pas de faire l'exercice véritable d'une sociabilité ou d'une « forme de vie », elle ne peut rendre compte, pour la personne effectuant l'imitation, ce que c'est d'être, par exemple, un chevalier du Moyen Âge au quotidien avec toutes les situations d'interactions sociales que ce dernier peut être amené à vivre⁵³⁰. Celui qui joue à imiter *ne joue pas en réponse aux attitudes des membres d'un espace social qui existe indépendamment de ses propres initiatives*⁵³¹, il fait « comme si ». À l'inverse, les jeux dits « à règles », pour reprendre l'expression de George Mead, tels que le football par exemple, donnent au joueur la possibilité de « tenir » un rôle en réponse du rôle tenu par autrui : s'il est attaquant c'est parce que d'autres sont défenseurs, et il est attendu de lui qu'il se comporte comme un attaquant, il y a une ligne de conduite à suivre mais pas de script⁵³².

Le jeu vidéo rend, quant à lui, possible de concilier ces deux façons de « tenir/jouer » un rôle, en permettant au joueur d'incarner un rôle dans le sens de la représentation, par exemple, un hors-la-loi dans les États-Unis d'Amérique de 1899, et de tenir un rôle de manière effective en réaction aux attitudes d'autrui, indépendantes de sa volonté, dans ce cas-ci les personnages non-joueurs contrôlés par l'IA de *RDR2*, au sein d'un univers symbolique différent de celui de son quotidien⁵³³. Dans le monde vidéoludique, l'utilisateur devient acteur, selon les deux sens du terme, il agit et participe en même temps à la représentation que le jeu produit.

À présent, nous pouvons esquisser une réponse à la question que nous nous posions précédemment. Si, en effet, pris séparément, les interactions du type brosser son cheval, couper du bois, participer aux corvées du campement, dresser sa tente pour faire dormir son avatar, dépecer des animaux pour en récupérer la chair, la faire cuir avec des herbes ramassées dans la nature afin d'obtenir un repas, ne semblent pas contenir en tant que telles une once d'amusement⁵³⁴, c'est parce qu'il ne faut pas les considérer par rapport à ce qu'elles permettent de faire mais à ce qu'elles permettent de représenter dans leur ensemble. Le souci d'un certain réalisme de la part de *Rockstar Games* offre au joueur la possibilité, non pas seulement d'évoluer au sein d'un espace de jeu dont l'esthétique rappelle l'Ouest américain à la fin du 19ème siècle, mais aussi, plus fondamentalement, de jouer au « cowboy » au travers des modalités d'action (*gameplay*) en partie conditionnées par les réalités matérielles et physiques

⁵²⁹ MEAD George, *L'esprit, le soi et la société*, PUF, Paris, 2006, p.222.

⁵³⁰ ROBERT Martine, *L'Histoire en actes : les ressources du jeu vidéo*, op.cit., p.26.

⁵³¹ *Idem*, p.25.

⁵³² MEAD George, *L'esprit, le soi et la société*, op.cit., p.220.

⁵³³ ROBERT Martine, *L'Histoire en actes : les ressources du jeu vidéo*, op.cit., p.27.

⁵³⁴ WILLS John, *Red Dead Redemption 2 : can a video game be too realistic ?* op.cit.

de l'époque. De plus, la structure vidéoludique ne nécessite pas de la part du joueur de posséder les connaissances préalables à la réalisation d'une telle représentation, de savoir qu'il faut brosser régulièrement son cheval etc. parce que d'une part, le jeu lui permet de procéder par essai-erreur⁵³⁵, et d'autre part, le *gameplay* de ce dernier l'invite « fortement » à réaliser ce type d'interaction au cours de la partie⁵³⁶. En effet, celles-ci, en plus d'ajouter de l'épaisseur à l'expérience vidéoludique prises comme une simulation de la vie d'un hors-la-loi à la fin du 19ème siècle dans l'Ouest, procurent aux joueurs certains avantages comme de meilleures performances de la part d'un cheval dont ils s'occupent régulièrement, une meilleure appréciation de ses compagnons de route pour les corvées et l'obtention de cadeaux de la part de ceux-ci.



Photos de John Marston, occupé à réaliser l'une des nombreuses corvées de son ranch. Ici, en haut à gauche, la traite de la vache, puis, sur les images suivantes, le transport du bidon à lait jusqu'au chariot. Red Dead Redemption 2 [Rockstar Games, 2019].

Bien entendu, en dépit de tous ces éléments, il s'agit toujours avant tout d'un jeu vidéo. Quand bien même, l'armement correspond à ce qui existait à l'époque et que le rendu à l'écran, en termes de cadence de tir par exemple, est très proche de la réalité, des compromis sont néanmoins fait. À l'égard du temps de rechargement des armes à feu par exemple, le réalisme

⁵³⁵ ROBERT Martine, *L'Histoire en actes : les ressources du jeu vidéo pour la connaissance historique*, op.cit., p.29.

⁵³⁶ Il convient de préciser qu'une partie de ces interactions ne sont pas obligatoires et indispensables pour atteindre la fin du jeu. Un joueur peut très bien jouer une partie sans jamais aider aux corvées du camp par exemple, néanmoins, il ne pourra traverser tout le jeu sans faire dormir et nourrir son avatar.

a été sacrifié au profit de la jouabilité⁵³⁷. Certes, Arthur Morgan et John Marston ne disposent pas de capacités surhumaines à l'instar des protagonistes des jeux *Assassin's creed*, mais ils encaissent bien les dégâts, de manière générale, ils guérissent des blessures par balles sans interventions médicales, et ont, tout de même, la capacité de ralentir le temps, le fameux *bullet time* que nous évoquions plus haut⁵³⁸. S'il ne s'acquière pas aussi aisément que dans d'autres jeux, *RDR2* permet néanmoins à l'utilisateur de développer ce sentiment de puissance⁵³⁹, propre à tout héros qui se respecte, face aux obstacles que dressent la simulation vidéoludique sur son chemin. En effet, le jeu vidéo doit avant tout susciter de l'amusement, un jeu trop difficile ou laborieux à cause d'un trop grand souci de réalisme pourrait faire fuir un grand nombre de joueur⁵⁴⁰. Pourtant, il semble, à plusieurs niveaux, qu'il s'agit de la voie empruntée par un jeu tel que *KCD*.

4.3.3 Les jeux vidéo historiques et la pratique de la reconstitution : le cas de *KCD*

À bien des égards, en termes de *RPG* sur fonds historiques, les développeurs de *KCD* ont, par souci du détail et par recherche du réalisme, repoussé les limites entre jeux vidéo et simulation. Il ne s'agit pas de simplement évoluer dans un espace de jeu rigoureusement modélisé à l'aide d'un éventail de sources historiques, il y a, à l'instar de *RDR2*, une volonté de simuler, dans une certaine mesure, la vie quotidienne de l'époque, de placer le joueur dans la peau d'un avatar à priori lambda. Pas de talent inné pour quoi que ce soit, tout doit s'acquérir par la pratique en cours de partie. À côté de cela, la réalisation du jeu dénote un travail de documentation important, car ce dernier semble vouloir reproduire le maximum d'aspects, matériels principalement, dont la recherche a connaissance pour cette période.

Comme nous l'évoquions précédemment, le réalisme historique avait été annoncé comme l'une des motivations premières des développeurs⁵⁴¹, et ceux-ci ont tenu leur promesse à plus d'une occasion. Tout d'abord, *KCD* se joue uniquement en vue à la première personne⁵⁴², ce qui

⁵³⁷ PETTY Jared, *How Historically Accurate is Red Dead Redemption 2 ?* sur IGN, 24 décembre 2018, [En ligne] voir : <https://www.ign.com/articles/2018/12/24/how-historically-accurate-is-red-dead-redemption-2>

⁵³⁸ Il faut noter que cette capacité s'améliore progressivement au fur et à mesure de la partie et qu'elle n'est pas utilisable *ad libitum*, il s'agit d'une jauge qui se recharge en partie en dormant et consommant certains aliments.

⁵³⁹

⁵⁴⁰ Certains considèrent que *RDR2* va jusqu'à jouer avec les limites entre le ludique et la simulation virtuelle, [...] *But the game also tests boundaries over notions of play and digital experience*. WILLS John, *Red Dead Redemption 2 : can a video game be too realistic ?* op.cit.

⁵⁴¹ Le site officiel du jeu, voir : <https://www.kingdomcomerpg.com/en/game-features/gameplay>

⁵⁴² LOWE Eric, *Video Game Review : Kingdom Come Deliverance*, dans *History in the Making*, vol.11, art.20, 2018, p.308. [En ligne], voir : <https://scholarworks.lib.csusb.edu/history-in-the-making/vol11/iss1/20>

renforce le sentiment d'immersion, on découvre l'environnement de jeu depuis la perspective de l'avatar, et l'aspect simulation. D'autres part, le protagoniste, Henry, débute la partie comme fils de forgeron et, par conséquent, il y a de nombreux domaines dans lesquels il ne possède aucune compétence. Ainsi, Henry est analphabète à l'instar d'une grande part de la population de cette époque⁵⁴³, tout document écrit que le joueur consulte dans le jeu apparaît dès lors à l'écran de manière illisible et c'est seulement s'il prend le temps de se rendre chez un clerc, à plusieurs reprises, en cours de partie, qu'il peut, après quelques heures de jeu, avoir accès au contenu des textes. En outre, comme dans *RDR2*, le joueur doit veiller à faire dormir et à nourrir son personnage et, par rapport à cela, les aliments sont en accord avec ce qui était disponible à l'époque. Il s'agit avant tout de fruits, de légumes, de fromages, de pains, de petits pois, ou encore de soupe de lentilles⁵⁴⁴. Toutes ces denrées sont périssables et ne peuvent être conservées *ad vitam eternam* dans l'inventaire. En cas de long voyage, le joueur devra leur préférer des aliments fumés tels que des saucisses, du salami et des fruits secs par exemple⁵⁴⁵. Dans le même ordre d'idée, les morceaux de viande sont onéreux et Henry risque la prison s'il est pris en possession de viandes de gibier issues du braconnage, ce qui représente un compromis par rapport aux peines beaucoup plus sévères de l'époque pour des faits équivalents⁵⁴⁶.

À côté de cela, les vêtements et les armures s'abîment et se salissent à force d'usage, les réparer, voire les remplacer est nécessaire à plusieurs reprises en cours de jeu, une tenue sale constituant un malus pour le personnage en termes de charisme et de sociabilité⁵⁴⁷. Les développeurs ont aussi tenté de rendre compte de mécanique de jeu propre aux traditionnels RPG médiévaux fantastiques et de les retranscrire de manière réaliste par rapport à l'époque à laquelle se déroule l'action du jeu. Ainsi, les fameuses potions magiques pour restaurer la vie, le mana⁵⁴⁸, et autres sont présentes mais sous la forme de décoctions alchimiques aux effets bien plus réalistes, comme la cicatrisation d'un type de blessure en particulier. De plus, un processus d'apprentissage est nécessaire pour pouvoir en réaliser⁵⁴⁹, et toutes les étapes du processus de production ont été reproduites dans le jeu et sont à charge du joueur, depuis la cueillette des herbes à la mise en ébullition de la préparation⁵⁵⁰.

⁵⁴³ NEUMANN Miroslav, *Representation of Medieval Realia in PC game : Kingdom Come : Deliverance*, op.cit., p.71.

⁵⁴⁴ *Idem*, p.72.

⁵⁴⁵ *Ibidem*.

⁵⁴⁶ *Ibidem*.

⁵⁴⁷ *Idem*, p.71.

⁵⁴⁸ Appellation utilisée pour les points de magie dans les RPG à caractère fantastique.

⁵⁴⁹ L'avatar doit d'abord avoir appris à lire avant de pouvoir consulter des recettes de décoctions.

⁵⁵⁰ LOWE Eric, *Video Game Review : Kingdom Come Deliverance*, op.cit., p.313.

Néanmoins, le domaine qui semble véritablement avoir bénéficié d'un souci de réalisme très poussé et qui a principalement été mis en avant par la campagne marketing du studio, est bien entendu le domaine militaire. Ce n'est guère étonnant, pour une large part des utilisateurs, l'intérêt premier d'un jeu se déroulant au Moyen Âge est bien sûr de pouvoir « jouer » au chevalier⁵⁵¹. Non seulement une grande variété d'équipements tels que des vêtements de protection, des armures et des armes, ont été reproduit mais les mécaniques de jeu, ou pour le dire plus simplement le *gameplay* des phases de combat, sont véritablement tributaires d'une approche réaliste⁵⁵². Tant la modélisation de ces objets que leur utilisation, dans les limites de la technologie vidéoludique, traduisent une démarche axée sur l'historicité.

Cette précision dans la représentation de manière générale, et du fait guerrier de façon plus singulière, nous pousse à nous questionner sur la capacité de ce médium à réaliser de véritables reconstitutions historiques à l'instar des reconstitueurs dans le monde réel, en nous focalisant sur la pratique des arts martiaux historiques européens (AMHE ou HEMA en anglais) et leurs restitutions dans le jeu⁵⁵³.

La reconstitution historique appartient, au sens large, aux loisirs historiques qui peuvent comprendre tant cette dernière que les visites de musée, la recherche généalogique ou encore le modélisme, par exemple⁵⁵⁴. De manière plus spécifique, les pratiques de l'évocation et de la reconstitution historique sont le plus souvent associées, les deux procédant d'une volonté commune de revivre l'atmosphère d'une époque donnée⁵⁵⁵, avec pour motif premier l'amusement de se faire autre et d'être reconnu comme tel. Elles se distinguent l'une de l'autre par les démarches qu'elles effectuent afin d'atteindre cet objectif. L'évocation historique cherche avant tout à reproduire l'atmosphère authentique d'une époque mais en restant véritablement dans le domaine de l'amusement avant tout, la rigueur historique n'est pas vraiment de mise pour l'habillement, on demeure, pour une part, dans le domaine divertissant du déguisement⁵⁵⁶. À l'inverse la reconstitution historique se caractérise par une rigueur très importante en termes de reproduction de la culture matérielle, l'habillement doit être similaire

⁵⁵¹ PFISTER Eugen, *Kingdom Come : Deliverance a Bohemian Forest Simulator*, op.cit., p.144-145.

⁵⁵² BOSTAL Martin, *Medieval video games as reenactment of the past : a look at Kingdom come : Deliverance ans its historical claim*, op.cit., p.389-390.

⁵⁵³ *Ibidem*.

⁵⁵⁴ BOUCHARD Evelyne, *La reconstitution historique : un loisir éducatif*, dans *Cap-Aux-Diamants*, n°116, 2014, p.31.

⁵⁵⁵ *Ibidem*.

⁵⁵⁶ *Ibidem*.

à celui de l'époque représentée, et idéalement reproduit selon les mêmes procédés⁵⁵⁷. À cet égard, les reconstitueurs ne se déguisent pas, ils se costument⁵⁵⁸. De plus, il n'est pas rare que ces derniers tentent de reproduire aussi la culture immatérielle de la période représentée en calquant les sociabilités entre les membres de la troupe sur le statut social que leur alloue leur habillement respectif selon les mœurs de l'époque en question⁵⁵⁹. La distinction entre une pratique au départ ludique devenue très rigoureuse et régulée, et l'expérimentation, est parfois floue, néanmoins la reconstitution historique demeure différente de l'archéologie expérimentale, étant donné que cette dernière procède dès le départ d'une démarche scientifique⁵⁶⁰. À cet égard, la reconstitution historique appartient à l'histoire vivante⁵⁶¹, et possède une dimension éducative importante⁵⁶².

Les AMHE, quant à eux, peuvent être défini comme la *pratique moderne d'arts martiaux anciens sur la base d'analyses scientifiques et/ou d'interprétations de la part d'amateurs de sources historiques*⁵⁶³. Ce domaine d'étude, qui peut apparaître comme très spécifique et limité, est en réalité directement relié aux champs de recherches sur la culture matérielle et l'histoire des sciences et technologies⁵⁶⁴. Les sources principales sur lesquelles s'appuient les AMHE sont les *Fight Books*, c'est-à-dire des manuels de combats de l'époque concernée. Des sources secondaires peuvent être mobilisées, pour pallier l'absence de ces manuels ou pour obtenir une approche plus complète de l'art martial étudié, telles que des textes littéraires ou des représentations iconographiques⁵⁶⁵. À côté de cela, il faut distinguer trois sous-pratiques au sein des arts martiaux historiques européens. Il y a, à la fois, une approche relevant de la pratique sportive mais aussi de la préservation patrimoniale⁵⁶⁶ et de l'expérimentation scientifique⁵⁶⁷. Chacune de ces dimensions présente tant des avantages que des inconvénients. Par exemple, la

⁵⁵⁷ DEMESY TUAILLON Audrey, « Passer » un costume pour se glisser dans le passé ; Savoir-faire et apparence corporelle en reconstitution historique, dans *Ethnologie*, n°40, 2018, p.33. [En ligne] voir : <https://doi.org/10.7202/1054311ar>

⁵⁵⁸ *Ibidem*.

⁵⁵⁹ *Idem*, p.36-37.

⁵⁶⁰ *Idem*, p.30.

⁵⁶¹ *Idem*, p.29.

⁵⁶² BOUCHARD Evelyne, *La reconstitution historique : un loisir éducatif*, op.cit., p.33.

⁵⁶³ JAQUET Daniel, *Historical European Martial Art : a crossroad between academic research, martial heritage re-creation and martial sport practices*, « Journées d'études sur le costume et les simulateurs d'armes dans les pratiques d'arts martiaux anciens » (Château de Morges, 27 novembre 2017) [En ligne], p.6. Voir : [DOI 10.1515/apd-2017-0011](https://doi.org/10.1515/apd-2017-0011)

⁵⁶⁴ *Ibidem*.

⁵⁶⁵ *Ibidem*.

⁵⁶⁶ C'est dans cette catégorie que l'on pourrait ranger la pratique que font les reconstitueurs des AMHE, étant donné que ces derniers viennent renforcer le caractère rigoureux de la reconstitution que ces derniers réalisent.

⁵⁶⁷ JAQUET Daniel, *Historical European Martial Art : a crossroad between academic research, martial heritage re-creation and martial sport practices*, op.cit., p.15-16.

pratique sportive des AMHE, que nous avons pu expérimenter personnellement durant trois années, a les désavantages d'imposer un cadre et une perspective modernes, et donc anachroniques, à des pratiques ayant à l'origine un contexte et un but totalement différent.

L'intégration des AMHE dans *KCD* afin d'obtenir des phases de combats les plus réalistes et historiquement juste, a été l'un des arguments de vente principaux de *Warhorse Studio*⁵⁶⁸. Plus largement, à l'instar des troupes de reconstitueurs, c'est la reproduction de la culture matérielle militaire de l'époque qui a le plus fait l'objet d'une démarche visant l'historicité. Les pièces d'armures et les vêtements de protections sont nombreux et variés, le joueur peut ainsi acquérir plusieurs sets d'armures au cours du jeu dont non seulement la modélisation est fidèle à ce qui se faisait à l'époque mais aussi l'origine géographique. Par exemple, à la fin du Moyen Âge, la ville de Milan, en Italie, est connue pour être un centre important dans la fabrique d'armures, dès lors le jeu propose des pièces d'armures originaires de Milan mais aussi d'autres grandes villes concurrentes, comme Magdeburg, Augsburg et Nurnberg⁵⁶⁹. À côté de cela, le système d'équipement du jeu est particulièrement précis au niveau de la reconstitution, plusieurs couches de vêtements et de pièces d'armures pouvant se superposer à l'instar ce qui se faisait à l'époque. Ainsi, pour une bonne protection du torse, le joueur peut par exemple porter comme première couche un gambison, sur lequel vient se mettre une cotte de maille, suivie d'une cuirasse, et sur cette dernière un surcot⁵⁷⁰. En termes de protection, un élément, parmi d'autres, qui témoigne du souci de réalisme des concepteurs du jeu, est la réduction du champ de vision lorsque l'avatar porte, en combat, un casque à visière, la vue à l'écran correspondant alors à ce qu'une personne pourrait percevoir à travers les orifices du heaume⁵⁷¹.

⁵⁶⁸ Site officiel du jeu, voir : <https://www.kingdomcomerpg.com/en/game-features/combat-mechanics>

⁵⁶⁹ NEUMANN Miroslav, *Representation of Medieval Realia in PC game : Kingdom Come : Deliverance*, op.cit., p.75.

⁵⁷⁰ *Ibidem*.

⁵⁷¹ BOSTAL Martin, *Medieval video games as reenactment of the past : a look at Kingdom come : Deliverance and its historical claim*, op.cit., p.389



Screenshot de l'inventaire dans *Kingdom Come : Deliverance*. Dans la « fenêtre » en haut à droite de l'image, on peut apercevoir les différents éléments qui équipent le haut du corps de l'avatar, ce dernier porte un gambison revêtu d'une cotte de maille, elle-même surmontée d'une brigandine. En outre, on peut deviner la saleté de l'armure qui apparaît progressivement à force d'usage. *Kingdom Come : Deliverance* [Warhorse Studio, 2018].

Enfin, les performances des armes sont à la fois, comme dans tout *RPG*, tributaires des attributs du personnages en force, dextérité etc. mais aussi de l'utilisation dont il en était historiquement fait. Une épée longue que la géométrie de sa lame prédispose aux coups de taille s'avèrera plutôt inefficace face à un adversaire en armure de plates. Face à ce dernier, une arme contondante, comme une masse ou un marteau de guerre, sera sans doute plus adaptée pour le vaincre⁵⁷². Ce souci du réalisme rend les mécaniques de combats beaucoup plus complexes et difficiles à maîtriser que dans d'autres jeux, comme les *Assassin's creed*. Il n'est pas question ici d'affronter des hordes d'ennemis les uns après les autres. La complexité des phases de combat amène le joueur à envisager toutes les options possibles avant d'opter pour celle de la violence. À cet égard, le *gameplay* propose une mécanique de jeu assez intéressante, qui permet à l'avatar, comme aux *PNJ*, de capituler en cas d'affrontement et d'ainsi demander grâce à son adversaire qui peut alors l'épargner. En outre, on peut aussi noter que cette maîtrise de l'art du combat doit s'acquérir progressivement en cours de partie. Toujours de manière très réaliste, l'avatar du joueur débute la partie comme fils de forgeron, il n'a donc aucune connaissance du maniement des armes, par conséquent lors du massacre de son village, qu'il possède ou non une arme, le

⁵⁷² LOWE Eric, *Video Game Review : Kingdom Come Deliverance*, op.cit., p.312.

joueur est obligé de fuir pour survivre⁵⁷³.

De manière plus spécifique, dans le cadre des AMHE, l'épée longue est l'arme qui a le plus bénéficié de la restitution de ses techniques d'escrime dans les mécaniques de jeux. L'escrime de l'épée longue est l'une des disciplines les plus pratiquée au sein des AMHE et ce parce qu'il s'agit de l'un des arts martiaux pour lequel plusieurs manuels de combat d'époque sont disponibles, comme ceux de Hans Lichtenauer⁵⁷⁴. Pour le combat à l'épée, l'interface de jeu représente le réticule de visée sous la forme d'une étoile à cinq branches avec un point au centre, afin de rendre compte des divers angles et directions d'attaques possibles⁵⁷⁵. En tant que personne ayant pratiquée l'escrime de l'épée longue dans les AMHE, il nous est apparu, comme à beaucoup d'autres, que le jeu parvenait, dans les limites du support vidéoludique, à rendre compte de la technicité d'une telle pratique.

Bien entendu, en dépit de toutes les similitudes que possède *KCD* avec la pratique de la reconstitution historique, ce que produit le jeu connaît des limites. L'avantage de la reconstitution historique numérique est, par exemple, qu'elle peut reproduire des paysages historiques entiers à l'inverse des reconstitueurs qui se trouvent toujours ancrés dans un espace contemporain⁵⁷⁶. Cependant, le médium vidéoludique repose principalement sur les sens de la vue, de l'audition et, dans une moindre mesure, du toucher mais de manière limitée via l'interface de contrôle. Par conséquent, *KCD* ne peut pas procurer au joueur l'expérience physique que cela représente de porter une armure ou de manier une épée, par exemple⁵⁷⁷. Par conséquent, la comparaison avec la pratique de la reconstitution historique présente en effet des limites mais il demeure indéniable que le jeu en partage de nombreuses caractéristiques. À cet égard, un jeu comme *KCD* démontre deux réalités intéressantes dans le cadre de notre travail. Tout d'abord qu'au-delà de l'impératif premier du fun et du divertissement, un jeu vidéo peut avoir parmi ces objectifs principaux l'historicité sur l'ensemble de la structure de jeu et s'y tenir⁵⁷⁸. Enfin, qu'une production vidéoludique axée sur une représentation sur le plus historiquement juste du passé, dans la mesure du possible, suscite l'intérêt d'une large audience.

⁵⁷³ *Ibidem*.

⁵⁷⁴ NEUMANN Miroslav, *Representation of Medieval Realia in PC game : Kingdom Come : Deliverance*, op.cit., p.73.

⁵⁷⁵ Vidéo sur les mécaniques de combats du jeu, voir : https://www.youtube.com/watch?v=xP59cA_JueQ

⁵⁷⁶ BOSTAL Martin, *Medieval video games as reenactment of the past : a look at Kingdom come : Deliverance ans its historical claim*, op.cit., p.388.

⁵⁷⁷ *Idem*, p.389.

⁵⁷⁸ LOWE Eric, *Video Game Review : Kingdom Come Deliverance*, op.cit., p.314.

4.4 L'impact du cadre historique sur le contenu narratif du jeu

À l'instar du point précédent, la structure narrative de *RDR2* et *KCD* est assez similaire à celle des jeux *Assassin's creed*. Nous n'allons donc pas nous attarder sur cette dimension dans la présente partie. Pour résumer néanmoins, *RDR2* et *KCD* oscillent donc entre deux types de narrativités vidéoludiques. Au niveau de l'espace de jeu, l'endo-narratif (le sous niveau de récit découlant des actions du joueur) modifie l'appréciation qu'ont les *PNJ* à l'égard de l'avatar, commettre des crimes gratuits dans *RDR2* occasionne une prime sur votre tête, le joueur est pourchassé par des chasseurs de primes et l'accueil que lui réserve la population dans les localités lui est hostile (prix plus élevés dans les commerces par exemple). À cet égard, nous sommes donc face à une narrativité vidéoludique de type monde évolutif⁵⁷⁹. Par rapport au récit-cadre, la trame narrative principale (ou quête principale) est de l'ordre du récit complet plutôt fermé⁵⁸⁰, des choix sont parfois possibles mais ils n'affectent pas réellement le déroulement de l'histoire. Enfin, en ce qui concerne les trames narratives secondaires, nous sommes aussi dans le récit complet mais plutôt ouvert cette fois, plusieurs quêtes annexes proposant des arcs narratifs différents et des fins alternatives en fonction des choix du joueur.

Une fois ceci posé, nous allons maintenant, à l'image de ce que nous avons réalisé précédemment, nous pencher sur certains éléments et certaines thématiques présents dans les contenus narratifs des deux jeux, qui rendent compte de ces aspects propres à la simulation et la mimétique ludique qui constituent le thème de ce chapitre.

4.4.1 Reproduire l'atmosphère de la transition d'une ère à l'autre depuis une perspective contemporaine : le cas de *RDR2*

L'impact du cadre historique dans *RDR2*, traité depuis une démarche d'authenticité plutôt que d'historicité, ne pèse pas uniquement sur le *level design* et les mécaniques de jeu, mais il se déploie aussi dans le récit principal et les histoires secondaires, au sein desquels sont intégrées de nombreuses thématiques propres à l'époque représentée. Nous avons vu que l'univers diégétique de l'œuvre était en quelque sorte hybride, à la fois historique sans l'être totalement non plus. Pour rappel, l'intrigue se déroule aux États-Unis en 1899 mais prend place plus précisément dans cinq états fictifs, fortement inspirés d'états existants réellement. La même logique se retrouve au sein du contenu narratif, certaines thématiques et événements représentés font directement référence à l'Histoire, mais d'autres nécessitent d'être « décryptés » car ils

⁵⁷⁹ MARTI Marc, *La narrativité vidéoludique*, op.cit., p.9-10

⁵⁸⁰ *Idem*, p.4-5.

s'inspirent de faits historiques sans y faire référence ouvertement, à l'instar des cinq états fictifs qui forment l'espace de jeu.

Ces exemples sont nombreux, cependant nous n'allons en citer que quelques-uns pour venir illustrer notre propos. Ainsi, parmi les missions constituant l'acte deux de l'histoire principale, plusieurs de celles-ci mêlent Arthur et ses compagnons à un conflit opposant les natifs américains de la réserve Wapiti contre une partie du gouvernement fédéral, influencé par des intérêts industriels et financiers. Des gisements de pétrole ont été découverts sur le territoire de la réserve, et les autorités désirent déplacer les natifs afin de pouvoir y accéder. Ce récit fictif n'est pas sans évoquer deux événements historiques du même acabit : d'une part la saisie des terres de la région des Black Hills aux Sioux Lakota à la suite de la découverte de gisement d'or dans les années 1870⁵⁸¹, et d'autre part, les nombreux meurtres des Indiens de la nation Osage dans les années 1920 pour la récupération de leurs terres⁵⁸².

De manière plus large, les concepteurs de RDR2 ont décidé de rendre compte, en partie, du racisme ambiant de l'époque, de représenter cette réalité historique à travers la fiction mais pas seulement. En effet, à plusieurs reprises, le protagoniste peut tomber au cours de ses pérégrinations sur des membres du Klu Klux Klan et souvent la rencontre tourne au désavantage de ces derniers, qui sont systématiquement dépeints comme grotesques et stupides⁵⁸³. Lors de l'une de ces rencontres, Arthur assiste à la mort de deux membres, écrasés par la lourde croix de bois qu'ils s'échignaient à dresser. À cet égard, il est à noter que le jeu comprend une mécanique qui consiste en une jauge d'honneur et de respectabilité. Les bonnes actions, comme les actes de charité et d'entraide, font augmenter positivement le curseur de la jauge tandis que les actes de violences gratuites sur des *PNJ* qui ne sont ni des bandits ni des antagonistes, déplacent le curseur de manière négative, néanmoins, à l'exception notable du meurtre des membres du *KKK*, ce qui laisse transparaître l'opinion contemporaine des concepteurs à l'égard de ce groupuscule raciste.

Le jeu aborde aussi la thématique des vétérans mutilés de la guerre Civile, au travers de deux personnages mendiants, un ancien soldat de l'Union dans la localité de Valentine, et un ancien combattant des États Confédérés d'Amérique à Rhodes, montrant par-là que souvent ces

⁵⁸¹ PETTY Jared, *How Historically Accurate is Red Dead Redemption 2 ? op.cit.*

⁵⁸² *Osage Murders*, Oklahoma Historical Society, voir :

<https://www.okhistory.org/publications/enc/entry.php?entry=OS005>

⁵⁸³ Vidéo reprenant une partie des rencontres avec le *KKK* dans le jeu, voir : https://www.youtube.com/watch?v=MKoTWnx_HIc

derniers, à l'époque, ne pouvaient compter que sur les actes de charités pour subsister⁵⁸⁴. En outre, *RDR2* évoque plusieurs fois en cours de partie la cause féministe en faisant directement référence au phénomène historique des suffragettes. Lors d'une mission dans l'état de Lemoyne, Arthur est amené à assurer la protection d'un défilé de suffragettes contre de nombreux individus qui veulent les faire taire⁵⁸⁵. À Saint-Denis, le joueur peut interagir avec une militante suffragette qui harangue les passants sous la forme d'une discussion au cours de laquelle, Arthur peut rejoindre ou non les propos de la dame. À cet égard, certains utilisateurs ont pu profiter de la grande liberté d'action qu'offre le *gameplay* de *RDR2* pour molester de diverses manières, ladite militante. Peu de temps après la sortie du jeu, une vidéo a été publiée sur *YouTube* qui montrait un joueur capturer la suffragette et la brûler vive ou la jeter à dévorer aux Caïmans etc. ce qui n'a pas manqué de susciter de vives réactions⁵⁸⁶. Cependant, au-delà des libertés prises par ce joueur, ce sont les nombreux commentaires antiféministes sous la vidéo qui ont surtout créés la polémique, illustrant la mentalité fort discutable de nombreux contemporains sur la thématique de la lutte pour l'égalité des sexes⁵⁸⁷. Au-delà de l'anecdote, il est intéressant de voir, à l'instar de *Battlefield 1* avec l'inclusion des minorités ethniques, que représenter des thématiques historiques fortes dans un jeu vidéo permet d'engager un dialogue, parfois turbulent, entre le passé et le présent⁵⁸⁸. En effet, *Rockstar Games* a décidé d'une certaine manière de produire une interprétation contemporaine de la transition entre le *Gilded Age* et la *Progressive Era* (1890-1920), en utilisant symboliquement la date 1899 qui vient marquer le crépuscule d'un siècle et l'aube d'un nouveau⁵⁸⁹. Le *Gilded Age* est considéré comme une ère où, aux côtés d'une industrialisation rapide et de l'apparition de nouvelles technologies, coexistent de nombreux problèmes d'inégalités, de corruptions et de cupidités de la part des *robber baron* par exemple. Cet âge se voit marqué par l'apogée des corporations et des monopoles économiques, par la déportation des natifs américains, la ségrégation des afro-américains et le refus du droit de vote pour les femmes⁵⁹⁰. À cet égard, la *Progressive Era* représente une tentative de réponse à la plupart des problèmes cités précédemment qui se traduit par l'apparition de mouvements politiques variés qui prônent l'activisme citoyen et

⁵⁸⁴ PETTY Jared, *How Historically Accurate is Red Dead Redemption 2 ? op.cit.*

⁵⁸⁵ Le résumé de la quête, voir : https://reddead.fandom.com/fr/wiki/Un_amour_sinc%C3%A8re_III

⁵⁸⁶ LOCKE Jane Hilary et MACKAY Ashley Thomas, « You are a True Progressive » : *Red Dead Redemption 2 and the Despicion and Reception of Progressive Era Politics*, dans *The Journal of the Gilded Age and Progressive Era*, n°20, 2021, p.174. [En ligne] voir : [10.1017/S153778142000064X](https://doi.org/10.1017/S153778142000064X)

⁵⁸⁷ *Idem*, p.175.

⁵⁸⁸ *Ibidem*.

⁵⁸⁹ *Idem*, p.177.

⁵⁹⁰ *Idem*, p.176.

l'intervention de l'État, à l'image du mouvement des suffragettes⁵⁹¹. Les développeurs de *RDR2* n'ont donc pas seulement produit un espace de jeu authentique visuellement, ils ont appliqué cette démarche d'authenticité au contenu narratif afin de reproduire l'atmosphère d'une époque au travers de la représentation de thématiques et de problématiques y prenant historiquement place. De plus, cette représentation étant le produit d'une interprétation contemporaine, elle permet d'engager un dialogue entre le passé et le présent, provoquant des débats via les mécontentements et appréciations suscités parmi son audience.



Screenshot du convoi de suffragettes que l'avatar du joueur, Arthur Morgan, doit protéger, lors d'un défilé dans la petite ville de Rhodes dans l'État de Lemoyne. Red Dead Redemption 2 [Rockstar Games, 2019].

Pour illustrer ce point, nous allons revenir brièvement sur le déroulement d'une quête secondaire du jeu. Intitulée « *The Iniquities of History* », la mission met en scène un vieil homme sans abri que rencontre Arthur au cours de ses pérégrinations dans l'état de Lemoyne. Le senior explique au joueur qu'il n'a plus rien, que sa demeure, construite par son aïeul a été saisie et qu'il ne peut plus s'en approcher. Il demande alors à Arthur de bien vouloir s'y rendre pour récupérer quelques objets de famille qui représentent des souvenirs de sa vie passée. La tragédie vécue par ce personnage n'est pas sans provoquer une certaine empathie dans un premier temps. Néanmoins, lors de l'exploration de la maison, Arthur découvre que le vieil homme était un chasseur d'esclaves en fuite qu'il incarcérait dans sa cave de manière cruelle en attendant de les remettre à ceux qui les exploitaient. La victoire de l'Union et l'abolition de

⁵⁹¹ *Ibidem.*

l'esclavage ont mis fin à son activité « professionnelle », et incapable de se reconverter, d'accepter les changements, l'homme a fini par sombrer dans la misère. Arthur retourne confronter le vieil homme, et ce dernier se plaint alors que tous ces changements ont ruiné son héritage (*legacy*), ce à quoi le premier répond qu'il y a des héritages qui ne méritent pas d'être perpétués⁵⁹².

En mettant en scène une problématique de l'époque, la reconversion du Sud et l'apparition de l'idéologie de « La Cause Perdue » (*The Lost Cause*), cette quête permet aussi d'interroger un phénomène actuel relatif au patrimoine culturel et historique dans les anciens États confédérés, comme l'ont encore attesté récemment les heurts au sujet de la statue du général Lee à Richmond⁵⁹³. Cependant, si cette représentation teintée d'un progressisme contemporain a pu déplaire à de nombreux joueurs proches des idées de l'extrême droite américaine⁵⁹⁴, on peut s'interroger, au-delà du premier abord, sur la portée de ce progressisme présent dans la narration et qui se veut l'écho de la *Progressive Era* de l'époque. En effet, bien qu'Arthur, de manière générale, fait preuve d'empathie à l'égard des minorités opprimées, se considérant lui-même comme en faisant partie, la portée de ses actions demeure limitée. Prendre le parti et combattre aux côtés des natifs de la réserve Wapiti ne change finalement rien à leur déportation, au contraire la mort de nombreux jeunes indiens dont le fils du chef ne fait que l'aggraver.

Plus largement, au niveau de l'intrigue principale, l'avatar du joueur, Arthur Morgan, contracte la tuberculose en début de partie, lors d'une mission où il joue les gros bras pour un membre de la bande, Léopold Strauss, qui pratique l'usure⁵⁹⁵. Arthur est amené à frapper un fermier afin de récupérer sa dette, ce dernier lui tousse du sang au visage, mais c'est seulement plus tard au cours de la partie que le joueur apprend que son avatar est atteint de la tuberculose. Le diagnostic du médecin est sans équivoque et en accord avec la situation de l'époque, aucun remède possible. Cependant, le praticien l'informe qu'une vie dans un endroit chaud et sec, en profitant du confort de la sédentarité et de la modernité, lui permettrait de ralentir les effets de la maladie. Faut-il y voir là, en filigrane, une condamnation du mode vie au grand air de ces

⁵⁹² Le *let's play* de la quête disponible sur YouTube, le passage en question commence à 12 : 38, voir : <https://www.youtube.com/watch?v=nv9Bl4LDEgI>

⁵⁹³ Article du journal le Monde du 19 juin 2020 à ce sujet, voir : https://www.lemonde.fr/international/article/2020/06/19/etats-unis-a-richmond-le-deboulonnage-d-une-statue-contrarie-par-des-interets-particuliers_6043479_3210.html

⁵⁹⁴ LOCKE Jane Hilary et MACKAY Ashley Thomas, « *You are a True Progressive* » : *Red Dead Redemption 2 and the Despiction of Progressive Era Politics*, op.cit., p.176.

⁵⁹⁵ Cette série de missions est optionnelle par la suite, heureusement vu le caractère fort peu éthique de celles-ci, néanmoins, la première est bien entendue obligatoire, étant donné que c'est lors de celle-ci que l'avatar est contaminé par la tuberculose. Voir : https://reddead.fandom.com/fr/wiki/Thomas_Downes

cowboys libertaires ? La seconde partie du jeu, qui prend la forme d'un long épilogue, semble aller dans ce sens. Après la mort d'Arthur Morgan, le joueur prend le contrôle de John Marston, protagoniste du premier *Red Dead Redemption* qui était resté un personnage secondaire dans *RDR2* jusqu'à présent. Dans cette seconde partie, le joueur incarne John Marston qui peut enfin profiter de sa vie de famille, quelques années avant les événements de *RDR1*. La bande de Van Der Linde n'est plus, éparpillée aux grands vents, et John a trouvé du travail auprès d'un riche propriétaire terrien. Après un certain temps à effectuer toutes les corvées que représente l'entretien d'un ranch, John économise suffisamment d'argent pour obtenir un prêt à la banque afin d'acheter un terrain, d'y construire une maison en kit et d'avoir son propre ranch. La seconde partie de *RDR2* se clôt sur cette belle réussite, digne du rêve américain.



Photo de John Marston et sa femme, Abigail, réalisée dans le studio du photographe de Blackwater, dans l'État de New Austin, avec comme arrière-plan, un décor peint. Cet événement a lieu lors d'une des dernières quêtes de l'épilogue, où John emmène sa compagne en ville pour fêter la fin de la construction de son ranch, sortie au cours de laquelle ils se rendent aussi au

cinéma pour y visionner un court film muet. Red Dead Redemption 2 [Rockstar Games, 2019].

4.4.2 Une reconstitution historique jusque dans la narration ? Le cas de KCD

Paradoxalement, au-delà le fond historique de la guerre civile en Bohême, à la suite de l'enlèvement de Venceslas IV par Sigismond de Luxembourg, qui sert d'arrière-plan à l'intrigue principale, cette dernière demeure, en son essence, relativement atemporelle. Il s'agit en effet, dans les grandes lignes, de retrouver le responsable du meurtre des parents d'Henry, le forgeron du village et sa femme, en se mettant au service de sir Radzig de Kobyla, seigneur de Skalice au moment de l'attaque, et qui s'avère, par la suite, être le père biologique d'Henry⁵⁹⁶.

De plus, la narration principale du jeu mettant en scène un présumé fils de forgeron parvenant à dépasser ses origines sociales pour rivaliser avec des chevaliers et des seigneurs d'une part,

⁵⁹⁶ PFISTER Eugen, *Kingdom Come : Deliverance a Bohemian Forest Simulator*, op.cit., p.144

et, plus largement, une focalisation sur le fait guerrier et l'équipement militaire d'autre part, contribuent à produire une représentation romantique du Moyen Âge⁵⁹⁷. En effet, comme nous l'avions évoqué plus haut, l'aspect reconstitution historique présent dans le jeu concerne principalement armes et armures. Néanmoins, il est possible de relever au sein du contenu narratif secondaire de *KCD*, tel que les quêtes annexes et les mécaniques de jeu propres aux dialogues, des éléments qui viennent s'inscrire, à l'instar de ce qui a pu être dit pour le *level design* et le *gameplay*, dans une perspective de reconstitution mais de l'intangible cette fois.

Par exemple, les développeurs de *KCD* ont tenté de rendre compte d'une société où le statut social est prédominant au sein des interactions entre individus, au travers des dialogues et des choix possibles lors de ceux-ci⁵⁹⁸. À cet égard, il n'est pas recommandé pour Henry de s'exprimer de la même manière en fonction de la position sociale de son interlocuteur. S'il doit obtenir une information ou un service, le joueur peut choisir, vis-à-vis d'une personne de rang égal ou inférieur à son avatar, de faire preuve d'autorité, néanmoins, une attitude identique est déconseillée s'il s'adresse à un noble car outre de se faire réprimander, il risque aussi de passer quelques jours en prison⁵⁹⁹. Une autre considération à prendre en compte dans le cadre des interactions avec les *PNJ*, et qui est le corollaire de celle que nous venons d'évoquer, est l'habillement comme marqueur du statut social, ce qui permet de faire le lien avec certaines pratiques de reconstitution historique. Les *PNJ* réagissent différemment en fonction de la tenue que porte l'avatar lors des dialogues. Henry peut se montrer beaucoup plus autoritaire et convaincant s'il s'adresse à un paysan ou un manant en habits de noble ou en armure de chevalier plutôt qu'en guenille. De même qu'une armure sale, couverte de boue et de sang, diminue le niveau de charisme du personnage. En outre, certaines lignes de dialogues vis-à-vis de personnages féminins laissent clairement transparaître le sexisme de l'époque. Par exemple, lors d'une mission pour maître Feyfar, l'ingénieur en chef des mines d'argent de Skalice, Henry doit retourner vers lesdites mines, abandonnées lors de l'attaque du village par les Coumans, afin de voir si elles peuvent être facilement remises en fonctionnement et si personne n'a profité de la situation pour voler du minerai. Sur place, Henry peut interroger des mineurs rescapés pour obtenir des informations, et parmi ceux-ci se trouve une femme. Lorsqu'il parle avec elle, Henry va d'abord insister pour discuter avec son mari avant d'apprendre que ce dernier est décédé et de se résigner à demander des informations à la femme.

⁵⁹⁷ BOSTAL Martin, *Medieval video games as reenactment of the past : a look at Kingdom come : Deliverance and its historical claim*, op.cit., p.390.

⁵⁹⁸ *Idem*, p.391.

⁵⁹⁹ *Ibidem*.

À côté de cela, on peut noter que nombreuses quêtes secondaires construisent leur récit à partir de thématiques et préoccupations en accord avec ce que l'historiographie rapporte pour l'époque en question. Par exemple, lors d'une mission intitulée « Les Vaudois », Henry est amené à enquêter sur un présumé groupe d'hérétiques vaudois dans les environs d'Uzice dont il peut décider du sort, une fois ceux-ci découverts. Lors de cette quête, le joueur peut en apprendre plus sur cette « hérésie » en espionnant la famille concernée lors d'une prière, durant laquelle, il peut se rendre compte que les Vaudois permettaient aux femmes d'officier comme prêtre par exemple⁶⁰⁰. Toujours dans la région d'Uzice, le joueur peut aussi en apprendre plus sur le personnage de Jan Hus et la révolte des Hussites au cours d'une quête consistant en une nuit de beuverie et de débauche avec le curé de la paroisse, le père Godwin⁶⁰¹.

Enfin, il nous semble intéressant, pour conclure, d'évoquer l'une des quêtes de l'intrigue principale du jeu. Intitulée « Une aiguille dans une boîte de foin », cette dernière va amener Henry à infiltrer le monastère bénédictin de Sasau afin de retrouver un fugitif qui s'y est caché, soit pour le tuer, soit pour le traduire en justice⁶⁰². Pour mener cette mission à bien, le joueur doit réussir une sorte de sous-quête, « La vie cloîtrée », qui consiste à se fondre parmi la communauté monastique en réalisant, sans se tromper, toutes les activités de la vie des moines aux heures précises, tout en investiguant sur le criminel en fuite quand l'occasion se présente mais sans compromettre sa couverture⁶⁰³. De cette manière, Henry va devoir participer aux prières matinales et vespérales, travailler dans le scriptorium et assister aux repas de la communauté cénobite, tout en menant son enquête. Cette dynamique nous semble particulièrement intéressante à relever car les concepteurs de *KCD* ont mis en interrelation étroite un aspect ludique et une dimension éducative. Cette quête est le prétexte pour reconstituer, et donc simuler, la vie d'un monastère bénédictin en Bohême, au début du 15^{ème} siècle, mais aussi de faire participer le joueur à cette simulation tout en faisant coexister en parallèle une dimension ludique, dans l'enquête et la recherche du fugitif. En effet, participer à la simulation numérique de la vie au sein d'une communauté de moines n'apparaît pas très existant en termes de *fun*, néanmoins ici, cette participation n'est pas gratuite, elle est un moyen pour atteindre un objectif ludique. Le jeu amène le joueur à passer par l'acquisition de savoirs,

⁶⁰⁰ *Let's play* de la quête en question sur YouTube, le passage de la prière commence à 29 :00 jusqu'à 31 :17, voir : <https://www.youtube.com/watch?v=D9YK8V8S0jc>

⁶⁰¹ NEUMANN Miroslav, *Representation of Medieval Realia in PC game : Kingdom Come : Deliverance*, op.cit., p.70.

⁶⁰² BOSTAL Martin, *Medieval video games as reenactment of the past : a look at Kingdom come : Deliverance and its historical claim*, op.cit., p.393.

⁶⁰³ La soluce de la quête en question, voir : <https://www.supersoluce.com/soluce/kingdom-come-deliverance/une-vie-cloitree>

ce qui constitue la journée type d'un moine bénédictin, afin d'atteindre son objectif tout en conservant un aspect ludique au travers de l'acte d'investigation.

Il y aurait encore beaucoup d'éléments et d'aspects à aborder, à l'instar de ce qu'il a pu être déclaré pour les chapitres précédents, des jeux comme *KCD* et *RDR2* offrent chacun suffisamment de matière pour être l'objet d'un mémoire en tant que tel. Cependant, notre propos ici n'est pas de réaliser une analyse exhaustive de ces objets mais, comme précisé dans l'introduction de ce chapitre, de relever de manière sélective des éléments illustrant et attestant la connexion entre aspect simulation et aspect ludique au sein de ces deux jeux. En effet, bien que du point de vue de la typologie vidéoludique, *RDR2* et *KCD* partagent de nombreuses similarités avec des productions comme celles de la franchise *Assassin's creed* traitées au chapitre précédent, il nous a semblé que le fait de simuler non plus seulement un espace historique mais aussi une atmosphère, des mentalités et, à certains égards, la vie quotidienne d'une époque donnée, établissait une profondeur supplémentaire dans le rapport à l'Histoire que peut entretenir un jeu vidéo.

4.5 Dimension éducative et pédagogique

En ce qui concerne les dimensions éducatives et pédagogiques de ces deux jeux, les choix opposés dans la forme générale des représentations produites, d'une part l'authenticité, de l'autre l'historicité, nécessitent d'appréhender *KCD* et *RDR2* de manière distincte. En effet, dans le cas de *RDR2*, le choix de l'authenticité limite le potentiel éducatif du jeu, c'est-à-dire les savoirs que peut développer ou acquérir l'utilisateur seul face à la machine. Paradoxalement, il faut déjà posséder certaines connaissances historiques pour pouvoir apprécier les nombreuses références indirectes du jeu à l'Histoire officielle. En termes de savoirs géographiques et de faits historiques, *RDR2* présente peu d'intérêt sans les connaissances ou un médiateur pour faire le lien entre les éléments fictionnalisés et leurs pendants historiographiques. Là où un jeu comme *RDR2* peut être intéressant, c'est dans la représentation des mœurs, mentalités, préoccupations, plus largement dans le fait de donner à voir et à vivre l'atmosphère d'une époque. Néanmoins, un écueil demeure dans le fait, qu'aussi réaliste soit-elle, la représentation créée demeure toujours le produit d'une interprétation contemporaine⁶⁰⁴ effectuée en dehors de tout cadre académique attesté.

⁶⁰⁴ LOCKE Jane Hilary et MACKAY Ashley Thomas, « *You are a True Progressive* » : *Red Dead Redemption 2 and the Despicion and Reception of Progressive Era Politics*, op.cit., p.177.

À l'inverse, intégré à une démarche pédagogique dans un cadre scolaire, le jeu peut présenter de multiples applications. Par exemple, *RDR2* met en scène de nombreux gangs de hors-la-loi, dont la bande de Dutch Van der Linde à laquelle appartient le protagoniste, directement inspiré de gangs ayant réellement existés durant cette période tel que le *Dalton Gang*, le *Doolin-Dalton Gang* ou encore le *Butch Cassidy's Wild Bunch*. Une application possible serait une approche comparative entre la bande fictive de Van der Linde et le phénomène des gangs dans le Far West au 19ème siècle, entre ce qu'en dit l'historiographie et les productions culturelles⁶⁰⁵. Une démarche similaire est aussi réalisable dans le cas de la ville de Saint-Denis, de s'interroger sur ce que cette représentation fictive de la Nouvelle-Orléans dit de cette dernière et de son histoire durant cette transition entre le *Gilded Age* et la *Progressive Era*⁶⁰⁶.

La production de *Warhorse Studio*, quant à elle, présente un potentiel éducatif important par la démarche axée sur l'historicité que les concepteurs ont choisie. Plus précisément, les similarités et les liens avec la pratique de la reconstitution historique et une approche relevant de la simulation à plusieurs égards permettent au joueur d'acquérir des connaissances et des savoirs, principalement sur une certaine matérialité du passé, tout en faisant l'expérience ludique de la mimétique. Le jeu amène l'utilisateur à faire « comme si » il vivait en Bohême, en 1403, tant la contrainte du réalisme historique ne pèse pas uniquement sur l'esthétique de l'espace de jeu mais aussi sur de nombreuses mécaniques du *gameplay*, et sur plusieurs aspects du contenu narratif qui met en scène des thématiques et des préoccupations propres à l'époque traitée⁶⁰⁷.

Bien entendu, *KCD* demeure un jeu vidéo, dont l'une des caractéristiques inhérentes en tant que jeu vidéo est d'être interactif et par conséquent dépendant de l'action et de l'attitude du joueur lors d'une partie. Nous avons, dans les chapitres précédents, des jeux qui contenaient un certain nombre de savoirs mais qui néanmoins pouvaient être finis sans nécessairement que l'utilisateur ait dû en prendre connaissance, surtout si sa posture était celle de la performance plutôt que l'immersion. Cependant, dans ce cas-ci, la structure de jeu de *KCD* œuvre dans le sens de l'immersion et ne facilite pas une approche purement axée sur la performance. De plus, comme nous venons de le voir précédemment, dans le cadre de certaines quêtes, le joueur est en quelque sorte obligé d'appréhender les connaissances présentes pour pouvoir atteindre les objectifs ludiques. Dans le cadre de la quête se déroulant dans le monastère de Sasau, tant que le joueur n'a pas intégré les différentes activités types à réaliser sur la journée en tant que moine, il met

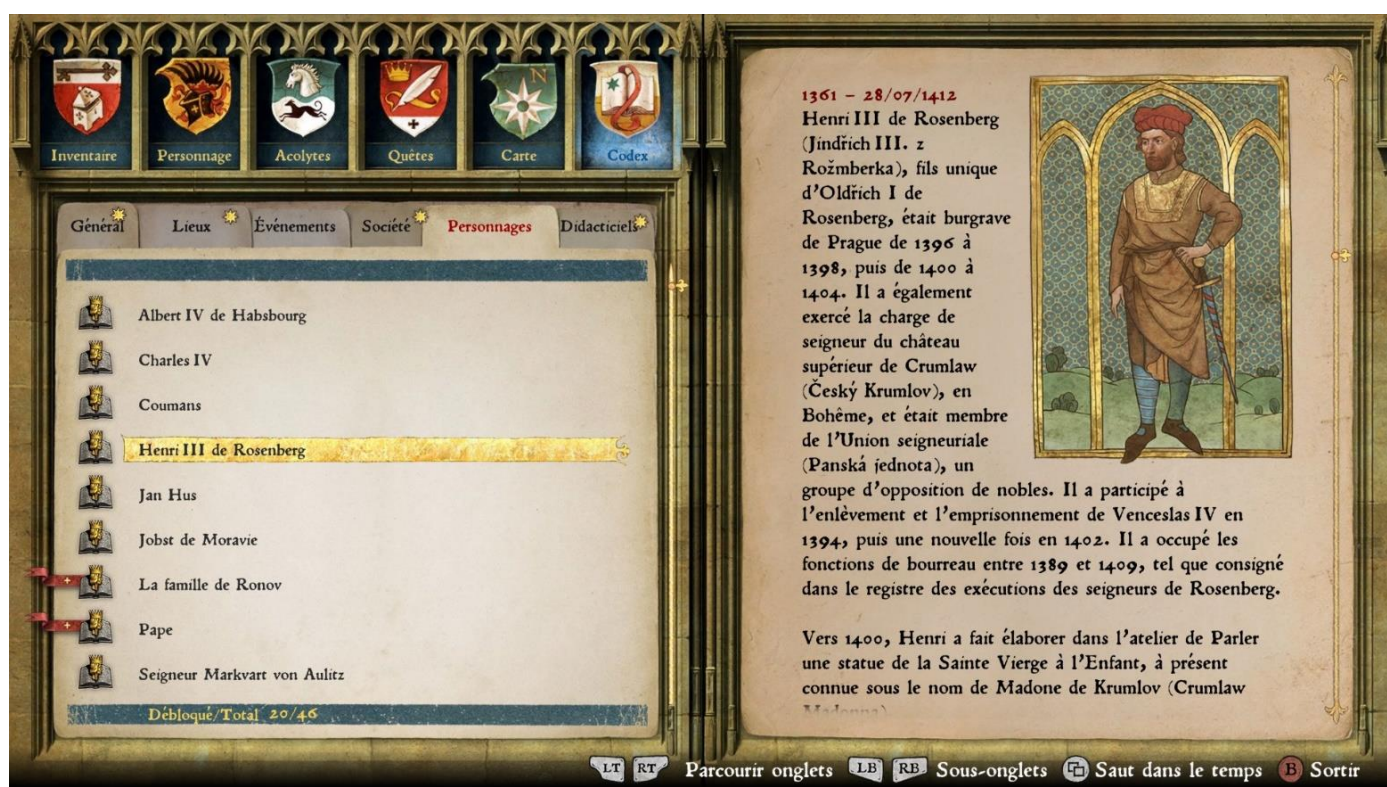
⁶⁰⁵ DONALD Iain et REID Andrew, *The Wild West : Accuracy, Authenticity and Gameplay in Red Dead Redemption 2*, *op.cit.*, p.18.

⁶⁰⁶ *Idem*, p.21.

⁶⁰⁷ LOWE Eric, *Video Game Review : Kingdom Come Deliverance*, *op.cit.*, p.314.

à mal son infiltration et son investigation.

Enfin, il faut aussi noter que le jeu dispose d'une encyclopédie accessible en cours de partie⁶⁰⁸. De manière générale, les textes sont très instructifs et leur rédaction rappelle très clairement ce que l'on pourrait trouver dans une véritable encyclopédie. Néanmoins, malgré une accessibilité plus grande et une écriture meilleure que ce que nous avons pu expérimenter dans les autres jeux de notre corpus, elle présente un écueil similaire aux précédentes qui est l'absence du nom de l'auteur de la notice, ainsi que des références bibliographiques afin de pouvoir connaître l'origine des informations qui y sont retranscrites. Cependant, on peut noter que certaines notices renseignent parfois dans leur texte, les sources historiques sur lesquelles elles s'appuient.



Screenshot de l'encyclopédie présente dans le jeu. On peut voir qu'elle est subdivisée en six parties, la sixième concernant le didacticiel du jeu, seules les cinq premières ont rapport à l'Histoire. Il s'agit ici de la notice dédiée à Henri III de Rosenberg, on peut y lire, à la fin du premier paragraphe : « [...] tel que consigné dans le registre des exécutions des seigneurs de Rosenberg. » Ainsi, le texte renseigne l'une des sources historiques dont sont tirées ces informations, cependant cela ne pallie pas l'absence de références bibliographiques et de nom d'auteur. Kingdom Come : Deliverance [Warhorse Studio, 2018].

⁶⁰⁸ NEUMANN Miroslav, *Representation of Medieval Realia in PC game : Kingdom Come : Deliverance*, op.cit., p.70.

Conclusions générales

Tout au long de ce mémoire, nous avons suivi la trame de notre problématique qui réside dans le questionnement des potentialités offertes par les jeux vidéo à caractère historique pour la recherche, l'enseignement et, dans une certaine mesure, la communication de l'Histoire à un large public. Diverses approches ont pu être envisagées, tel que le choix d'un cas d'étude précis et l'analyse exhaustive de ce dernier, à la manière de la micro-histoire, avec l'extrapolation des résultats obtenus en savoirs génériques. À l'inverse, il eût été aussi possible de s'agrémenter d'une approche plus générale et abstraite, sans s'appesantir sur une série de productions en particulier. Cependant, si la première eut pêché, à nos yeux, par son manque de globalité et son incapacité à rendre compte de la variété des genres vidéoludiques, la seconde, quant à elle, n'eut pas été assez ancrée dans le concret. Par conséquent, nous avons décidé de choisir plusieurs cas d'étude à la fois représentatifs des principaux genres vidéoludiques et ayant bénéficié d'une importante visibilité auprès des joueurs. De cette manière, bien que ce travail ne puisse, à cet égard, prétendre à une exhaustivité absolue, il est à même d'offrir au lecteur une connaissance globale de ce qui se fait en termes de jeux vidéo à caractère historique.

D'autre part, afin de répondre à notre problématique, il nous est apparu comme le plus pertinent d'organiser le développement de notre propos selon une grille d'analyse permettant de rendre compte de la profondeur du rapport à l'Histoire que peut entretenir un jeu vidéo, tant au niveau de sa structure ludique que de son contenu narratif. En effet, si l'objet de notre étude n'est guère le jeu vidéo pour lui-même mais bien les différents types de rapports que ce dernier peut entretenir avec l'Histoire - et par extension les possibilités offertes pour la recherche, la pédagogie et la communication de l'Histoire - il nous a semblé primordial de ne pas simplement survoler les spécificités du média et ses diverses déclinaisons mais au contraire de s'y attarder quelque peu, le fond et la forme étant intimement liés l'un à l'autre. Connaître les caractéristiques des différents formats vidéoludiques permet d'anticiper le type de rapport à l'Histoire qu'il peut être légitime d'attendre d'une production plutôt qu'une autre. Enfin, il eût été mal venu de ne pas mettre en avant la dimension ludique du support, cette dernière représentant l'impératif premier, à priori, de toutes productions vidéoludiques, conditionnant largement la structure et le contenu du jeu.

L'élaboration d'une grille de lecture

Avant de pouvoir aborder la question de l'Histoire dans les jeux vidéo, il a été nécessaire, dans un premier temps, de mobiliser diverses notions et concepts afin de rendre compte de manière

correcte du support et de ses particularités. À cet égard, nous avons emprunter aux *Games Studies* et aux autres champs d'études ayant déjà produit des savoirs sur le médium vidéoludique plusieurs réalités et terminologies susceptibles de nous aider. Plus spécifiquement, ce sont les domaines de la ludologie et de la narratologie qui nous ont fourni les concepts généraux pour appréhender le support et ses principales facettes. De la première, nous avons récupéré les notions d'esprit de jeu, condition *sine qua non* à l'existence de toutes productions ludiques, de *game design* (système de règles), *level design* (espace de jeu) et *gameplay* (jouabilité/mécaniques de jeu) qui renvoient à la structure du jeu, ainsi que celle d'interactivité, particularité propre aux jeu vidéo. La seconde nous a permis de mettre en lumière les caractéristiques de la narration au sein d'une œuvre vidéoludique, qui s'articule autour de deux niveaux de récit, le récit-cadre, pouvant être compris comme le scénario du jeu qui devient effectif au gré de la progression du joueur, et l'endo-narratif, le récit résultant des actions du joueur.

Dans un deuxième temps, nous nous sommes attachés à la constitution d'une grille d'analyse pour structurer notre propos et appréhender au mieux notre sujet d'étude. Pour cela, nous avons décidé de mettre en commun, sous la forme d'un tableau à double entrée, les trois prototypes de narrativités vidéoludiques développés par Marc Marti, ainsi que les trois types de rapports à l'Histoire que peut entretenir un jeu vidéo, élaborés par le même auteur. À ces trois catégories, nous avons ajouté une quatrième, de notre fait, pour rendre compte d'une profondeur supplémentaire dans le rapport à l'Histoire que l'expérimentation de notre corpus nous a permis de déceler. L'avantage de cette grille de lecture, ainsi constituée, est qu'elle permet de rendre compte à la fois de l'impact du cadre historique sur les différents éléments de la structure de jeu (*game design*, *level design* et *gameplay*) et de l'incidence des différents types de narrativités vidéoludiques sur la mise en récit de l'Histoire (*récit minimaliste* avec la primauté de l'endo-narratif, *récit complet fermé/ouvert*, *monde évolutif*).

À côté de cela, il convient de noter qu'il existait antérieurement à notre travail des catégories et des grilles d'analyse concernant les jeux vidéo et l'Histoire. En effet, dans le cadre des *Historical Games Studies*, Adam Chapman a développé plusieurs notions que nous empruntons aussi pour enrichir notre démarche. Néanmoins, il y a deux raisons pour lesquelles nous n'avons pas repris, telle quelle, la typographie établie par cet auteur. La première est le caractère pratiquement identique entre les différents types de narration mis en avant par Adam Chapman et Marc Marti, comme nous le démontrons en détail dans la partie dédiée à notre méthode. Le second argument est que la distinction effectuée entre les *realist simulation style* et les

conceptual simulation style, tout aussi pertinente soit-elle, ne permet pas de rendre compte des différences fondamentales, entre les jeux partageant la caractéristique d'être des *realist simulation style*, c'est-à-dire d'avoir la prétention à produire un univers de jeu visuellement réaliste. À cet égard, des jeux comme *Battlefield 1*, les *Assassin's creed* et *KCD* possèdent cette caractéristique commune, néanmoins, comme nous l'avons démontré au cours des différents chapitres, ils connaissent des différences qui modifient profondément le type de rapport à l'Histoire qu'ils entretiennent. Utiliser cette catégorisation n'aurait pas permis de donner à voir ces différences. En outre, nous avons pu constater que certaines productions, considérées par Adam Chapman comme des *realist simulation style*, étaient aussi tributaires d'une perspective conceptuelle, c'est le cas des *Assassin's creed* et la notion de polychronie développée par Jonathan Westin et Ragnar Hedlund.

Enfin, il y a le *HGR Framework* ou *The History-Game Relation framework*, élaboré par Vincenzo Idone Cassone et Mattia Thibault, dont nous nous faisons l'écho dans notre méthode. Le *HGR Framework* offre des clés de lectures très intéressantes, nous en avons d'ailleurs empruntées plusieurs pour venir étoffer notre démarche, c'est le cas du concept de *ludic translation* ou encore de *contemporary trends*. Néanmoins, nous n'avons pas utilisé directement ce schéma d'analyse car ce dernier rend davantage compte du processus d'élaboration d'un jeu vidéo à caractère historique, se situant en quelque sorte en amont, là où notre grille de lecture se pose davantage face à l'objet fini, en aval. Cependant, les deux approches sont, selon notre avis, éminemment complémentaires l'une de l'autre.

Les différents degrés de profondeur dans les rapports vidéoludiques à l'Histoire

La seconde partie de notre mémoire, dédiée au développement de notre propos et à l'analyse de notre corpus, a été structurée autour de quatre chapitres, renvoyant chacun à l'une des quatre catégories de notre grille d'analyse : *Jouer dans l'Histoire*, *jouer avec l'Histoire*, *jouer dans et avec l'Histoire* et *Jouer l'Histoire*. Une organisation de ce type permet de rendre compte, graduellement, à la fois de l'impact du cadre historique sur les différents éléments de la structure de jeu et de l'incidence du type de narrativité vidéoludique sur la mise en récit de l'Histoire. Enfin, ces deux dimensions, mises côte à côte, nous donnent la possibilité de réaliser un aperçu des discours et représentations de l'Histoire qu'elles peuvent produire et occasionner. Tout cela nous confère dès lors des éléments de réponse à notre questionnement sur les potentialités du médium vidéoludique pour la recherche, l'enseignement et la communication de l'Histoire.

Jouer dans l'Histoire

À l'égard de la structure de jeu, les productions vidéoludiques appréhendées au sein de cette catégorie se caractérisent par un impact du cadre historique principalement limité au *level design*. Nous avons vu, avec l'exemple de *Battlefied 1*, que la contrainte historique se retrouvait dans la modélisation d'un environnement de jeu réaliste et la représentation de paysages historiques, tels que le fort de Vaux ou encore la péninsule des Dardanelles, pour ne citer que ceux-là. Pour le reste, le *gameplay* et le *game design* demeurent largement conditionnés par les codes du genre vidéoludique du jeu de tir à la première personne. Cela se traduit par des modes de jeu multi-joueurs identiques, à quelques exceptions près, à ce qu'il est possible de trouver dans d'autres productions, ne présentant pas forcément un cadre historique, ainsi que par une jouabilité frénétique, privilégiant les armes automatiques et semi-automatiques, ce qui, dans le cas *Battlefied 1*, contrastait particulièrement avec la réalité des combats de la Première Guerre Mondiale. En outre, bien qu'impacté par le cadre historique, nous avons vu que certains espaces de jeu proposés étaient également tributaires des codes du FPS avec des *level design* de type « couloir », en lien direct avec le *gameplay* dynamique du genre. Par conséquent, on peut considérer que la profondeur du rapport à l'Histoire de ce type de jeu vidéo, en ce qui concerne la structure de jeu, est assez limitée.

Au niveau de la mise en récit, la narrativité vidéoludique prépondérante de ce type de jeu vidéo est celle du récit complet fermé, faisant la part belle au récit-cadre, non modifiable par l'endonarratif ou par la possibilité d'un choix entre différents arc-narratifs au sein de la narration principale. Si cette forme de narrativité limite l'interaction du joueur avec le récit à la seule actualisation de celui-ci, elle présente l'avantage de conserver, si ce choix a été fait en amont par les concepteurs du jeu, la trame historique officielle. En outre, ce type de narration permet d'en appréhender le contenu depuis une posture relativement similaire à celle adoptée face au scénario d'un film ou face à la trame narrative d'un roman historique. L'interprétation du passé à travers le discours produit sur l'Histoire, l'influence du contexte de production, les biais idéologiques, et plus encore, sont autant d'éléments qui peuvent venir être questionnés à partir du contenu narratif. Dans le cas de *Battlefied 1*, nous avons vu, par exemple, que les concepteurs avaient eu la volonté de réaliser une représentation inclusive de la Première Guerre Mondiale en donnant à voir des combattants non-européens, ainsi qu'en proposant des récits mettant en scène diverses parties du front. De plus, nous avons également pu aborder la notion de « mémoire » en relevant l'usage du souvenir d'anciens combattants comme procédé pour introduire les différents récits de la campagne solo du jeu. À côté de cela, il a été possible aussi

de relever la perspective relativement étatsunienne voire plus largement anglo-saxonne qui présidait à la représentation générale du conflit que le jeu produisait.

Au niveau éducatif, c'est-à-dire par rapport aux savoirs auxquels le joueur peut accéder seul en utilisant le jeu, l'impact assez faible du cadre historique sur la structure du jeu limite les possibilités d'acquisition de connaissances en Histoire. Le *level design*, associé au contenu narratif, permet une familiarisation avec une certaine géographie du conflit, tandis que des éléments du *gameplay* peuvent offrir une forme d'érudition quant aux réalités matérielles du domaine militaire de l'époque, tel que l'armement ou encore l'équipement. L'intégration d'une forme d'encyclopédie au sein de l'interface de jeu renforce, dans un premier temps, la dimension éducative de celui-ci. Néanmoins, sa réalisation en dehors des codes académiques (absence du nom de l'auteur des notices ainsi que de références bibliographiques) ne permet pas de la considérer comme une source d'informations fiables, c'est-à-dire consommable sans vérification. À côté de cela, ce type de jeu peut également susciter un apprentissage tangentiel. Cependant, c'est véritablement en étant inscrit dans une démarche pédagogique d'abord incitative puis comparative, en tant qu'œuvre ludique, culturelle et artistique, que les jeux vidéo possédant ce type de rapport à l'Histoire sont susceptibles d'enrichir le propos de l'enseignant, ainsi que de captiver l'attention des élèves en confrontant la discipline historique à des réalités et contenus consommés parfois quotidiennement par nombre d'entre eux.

Jouer avec l'Histoire

Les jeux vidéo présentant ce type de rapport à l'Histoire se distinguent de ceux de la catégorie précédente par de nombreux aspects, néanmoins, ce qui constitue la différence primordiale tient dans la ludification de l'Histoire en tant que telle. Plus précisément, l'un des ressorts ludiques majeurs est la possibilité de *jouer avec le passé*, de refaire l'Histoire dans les deux sens du terme, reproduire le cours des événements ou le modifier intrinsèquement. À cet égard, c'est principalement le genre vidéoludique des jeux de stratégie et gestion qui met en scène ce type de rapport à l'Histoire. La narrativité vidéoludique de ces derniers est, dans la plupart des cas, de l'ordre du récit minimaliste, c'est-à-dire une absence presque complète de récit-cadre au bénéfice d'une prédominance de l'endo-narratif. Le joueur n'est plus uniquement placé dans une posture d'exploration et de découverte mais de création, ses actions fondent la narration, lui permettant de réaliser une multitude d'histoires contrefactuelles ou non, à chaque nouvelle partie.

Concernant la structure de jeu, nous avons relevé un impact du cadre historique à plusieurs

niveaux et non plus uniquement sur le *level design*. Pour l'espace de jeu, c'est une perspective macroscopique qui prévaut (la terre entière, un continent, etc.) dû aux propriétés du genre vidéoludique en question. Dès lors, l'influence du cadre historique se manifeste au travers de représentations de type cartographiques, dont les tracés et toponymies renvoient directement aux connaissances géographiques que l'Histoire possède pour les périodes concernées. Pour le *gameplay*, bien que répondant dans l'ensemble, à l'instar de *Battlefied 1* et des *FPS*, aux codes génériques du genre des jeux de stratégie et gestion, nous avons pu constater l'intégration de mécaniques de jeu découlant directement du contexte historique au sein duquel le jeu prenait place. Plus spécifiquement, il y a une forme de combinaison et d'adaptation entre des éléments de jouabilité propre au genre et le cadre historique. Tout jeu de stratégie permet l'expansion territoriale en annexant militairement des territoires conquis mais dans le cas de *Rome II*, nous avons vu que celle-ci pouvait se réaliser en soumettant l'adversaire en un État tributaire, lui conférant le statut d'État-client, et sans devoir annexer matériellement son territoire. Ce mode d'impérialisme correspond, en effet, à ce que la Rome républicaine pouvait pratiquer. D'autre part, les mécaniques de jeu liées à la diplomatie, à la politique interne et à la gestion économique, bien que souvent considérées uniquement dans la perspective de soutenir l'effort de guerre, offre une représentation multifactorielle et non linéaire de l'Histoire.

Enfin, nous avons vu que l'Histoire, dans les jeux de stratégie et gestion, n'est plus seulement utilisée comme un environnement mais est aussi appréhendée comme un processus. Les paramètres de réussites, de résolutions des obstacles et les conditions de victoire contenus au sein du *game design* trahissent à l'égard de celui-ci, non plus l'influence du cadre historique, mais le choix idéologique d'un processus historique plutôt qu'un autre. Ceci permet d'interroger les éléments considérés comme des *moteurs de l'Histoire* par les personnes ayant conçu le système de règle du jeu. Ainsi, en décryptant le *game design*, certaines productions vidéoludiques ont pu être appréhendé comme les vecteurs d'une idéologie industrielle, impérialiste et capitaliste. En outre, cette capacité à produire des histoires alternatives et à générer toujours plus de variables au sein des paramètres conditionnant la réussite offre de considérer les jeux vidéo possédant ce niveau de profondeur dans leur rapport à l'Histoire tant comme de potentiels objets d'étude que comme de possibles outils de simulation pour l'historien. Dans une relation de cause à effet, pour comprendre ce qui est arrivé, il est parfois utile de réfléchir à comment cela aurait pu ne pas arriver, et la simulation vidéoludique pourrait permettre, dans une certaine mesure et dans certaines limites, de matérialiser ce questionnement et de produire des éléments de réponses.

Du point de vue éducatif, le point fort de ce type de production est véritablement de familiariser l'utilisateur avec la géographie de l'époque représentée. En corollaire, cette spatialité numérique est effectivement associée à la toponymie correspondante mais aussi aux noms de peuples et entités politiques de la période concernée, avec parfois une plus grande richesse et variété que dans un cadre scolaire. En outre, elles peuvent renseigner le joueur sur une série d'événements historiques même si dans ce cas, la chronologie de ces derniers n'est pas toujours respectée selon le degré de contre-factualité de la partie en cours. Enfin, la pratique de ce genre de jeux vidéo peut amener l'utilisateur à développer des compétences dans le domaine du management avec les mécaniques de jeu renvoyant à l'administration territoriale, la gestion économique ou encore la résolution en temps réel de situations de crise.

En ce qui concerne l'intégration dans une démarche démagogique, le rapport éminemment conceptuel et la profondeur de celui-ci avec l'Histoire offre un large éventail de possibilités. Au-delà d'être employés de manière incitative ou comparative, à l'instar des jeux permettant de *Jouer dans l'Histoire*, les jeux de stratégie et gestion peuvent venir nourrir une réflexion sur le processus historique mis en avant dans le système de règle du jeu, ainsi qu'être utilisé comme outils de simulation pour l'apprentissage de savoirs en géographie, voire, pour le sous-genre des *City Builder*, de servir d'exercice pratique pour la compréhension de réalités urbanistiques.

Jouer dans et avec l'Histoire

Dans le chapitre consacré aux jeux vidéo possédant ce type de rapport à l'Histoire, nous avons vu qu'il avait été nécessaire de redéfinir quelque peu les notions *dans et avec l'Histoire* au regard des développements précédents. Tout d'abord, le fait de jouer avec l'Histoire n'est pas à appréhender comme la possibilité de réaliser une multitude d'histoires contrefactuelles mais plutôt comme celle de participer à un récit contre-historique. Cela tient au type de narrativité vidéoludique présent au sein du genre de jeux qui nous semble représentatif de ce niveau de rapport à l'Histoire. Là où les jeux de stratégie et gestion offrent une narrativité principalement axée sur l'endo-narratif, les jeux d'action-aventure et *action-rpg*, des genres distincts au départ mais souvent hybridés, proposent une narration formée d'un récit cadre tantôt fermé tantôt ouvert selon l'influence des mécaniques propres aux *rpg*. C'est-à-dire que le joueur ne peut activer au cours de sa progression que le ou les arcs narratifs prédéfinis en amont par les concepteurs du jeu.

Enfin, pour ce qui est de la dimension relative au fait de *jouer dans l'histoire*, nous avons vu que, si le genre vidéoludique de l'action-aventure peut souvent partager avec des productions

comme *Battlefield 1* la prétention à modéliser des décors réalistes et donc à appartenir l'un et l'autre aux *realist simulation style*, il convenait de préciser l'impact du *game design* et du *gameplay* sur l'espace de jeu, et par extension sur les paysages historiques représentés. Si un *fps* a tendance à conditionner l'espace de jeu en une succession de « couloirs » à parcourir au pas de course, le caractère *openworld* du *level design* des jeux d'action-aventure rend compte d'un espace de jeu favorisant des dynamiques d'exploration et de contemplation. Ces dernières sont, en générale, renforcées par une perspective à la troisième personne.

Au sein des jeux de la saga vidéoludique *Assassin's creed*, nous avons pu constater que ces divers éléments influencent de manière intéressante le cadre historique présent dans les jeux, produisant par là un type particulier de rapport à l'Histoire. Ainsi, au niveau du *level design*, trois dimensions ont pu être dégagées. Tout d'abord, la polychronie qui se traduit par l'intégration de réalités matérielles appartenant à la même spatialité mais à des temporalités différentes : c'est le cas du Colisée dans *AC Brotherhood* ou du drapeau tricolore dans *AC : Unity*. Ceci permet de produire une représentation correspondant plus aux attentes de l'imaginaire collectif qu'à la réalité historique. Ensuite, il y a le choix de l'authenticité dans la représentation. En partie liée à la dimension précédente, elle consiste à réaliser non pas la reproduction la plus fidèle possible d'une réalité historique, mais de donner à voir une représentation vraisemblable, en modélisant des bâtiments génériques répondant aux codes de l'architecture de l'époque par exemple. Ici, on évoque davantage, plutôt que l'on reproduit. Enfin, la dernière dimension, directement liée aux mécaniques de jeu de parkours et d'exploration, ainsi qu'à la structuration de l'espace de jeu en un *openworld*, est celle d'une forme de posture touristique dans laquelle est placé le joueur. La carte de jeu, parsemée d'icônes, renvoie aux plans touristiques où chaque dédale de ruelles découvre monuments et lieux d'intérêts, amenant le joueur à flâner au sein de l'espace de jeu, tandis que la capacité de l'avatar à escalader les bâtiments lui offre la possibilité de voir au plus près les détails de l'architecture et d'atteindre de nombreux sommets pour profiter de vues panoramiques.

En ce qui concerne le contenu narratif, nous avons vu que le recours au récit contre-historique pouvait s'accompagner, comme dans le cas de la saga *Assassin's creed*, d'un récit de type conspirationniste. Il en ressort un discours sur l'Histoire qui pose réellement question du point de vue de l'historien, dès lors que le processus historique est en partie réduit à une lutte secrète entre deux factions, prenant systématiquement place dans les coulisses des grands événements historiques. À travers l'encyclopédie du jeu, par laquelle s'exprime un personnage appartenant à l'univers diégétique de celui-ci, c'est l'image d'une histoire officielle falsifiée qui est donnée.

À côté de cela, la technologie de l'animus, qui permet de créer une simulation du passé au moyen de la mémoire génétique, tend à faire de l'Histoire un objet figé, niant en quelque sorte le travail de recherche, d'enquête et d'interprétation de l'historien qui la constitue. Nous avons vu que cette manière de concevoir l'Histoire trahissait une conscience historique de type exemplaire, c'est-à-dire où le passé est instrumentalisé afin de conditionner le présent et façonner l'avenir.

Pour ce qui est de la dimension éducative, le recours au récit contre-historique et les particularités comme la polychronie dans la représentation du paysage historique tendent à limiter la validité des savoirs qu'un utilisateur, sans connaissance au préalable sur le sujet, pourrait en retirer. Néanmoins, l'intégration du mod *Discovery Tour* dans deux des derniers opus, sorte de musée virtuel prenant place au sein des monuments historiques reproduits dans l'espace de jeu et donnant à voir le travail de documentation effectué lors de la conception de celui-ci, vient renforcer les possibilités d'un apprentissage tangentiel. Cependant, ce dernier ne fait partie à proprement parler du jeu, se lançant à part, comme une sorte de version vidée de tout contenu ludique. De cette manière, il n'y a pas là l'association entre *fun* et apprentissage de savoirs historiques.

Concernant le potentiel pédagogique, nous avons pu voir que l'utilisation des jeux *Assassin's creed* dans un cadre scolaire permettait véritablement de développer une motivation à apprendre, et qu'un usage plus complexe, en considérant le jeu comme une œuvre sur laquelle appliquer la critique historique, était préférable à une simple approche comparative. Davantage que de permettre l'acquisition de connaissance en Histoire, ce type de jeu peut servir, par exemple, à appréhender, à l'aide d'un pédagogue, la question des différents types de consciences historiques au travers des biais idéologiques que véhicule le jeu.

Jouer l'Histoire

Ce dernier chapitre, sur lequel se clôt notre mémoire, a été élaboré afin de rendre compte d'un phénomène qui, lorsque nous en avons fait l'expérience, nous a semblé introduire une profondeur supplémentaire et essentielle dans le rapport entretenu par un jeu vidéo avec l'Histoire. Jusqu'à présent, nous avons vu des productions vidéoludiques qui simulaient, soit un processus historique, soit un environnement, paysages, régions, villes, historiques. Bien que partageant de nombreuses caractéristiques communes avec la seconde catégorie, en particulier les jeux de type *Assassin's creed*, des jeux comme *Red Dead Redemption 2* et *Kingdom Come : deliverance*, proposent un degré supérieur dans la profondeur du rapport à l'Histoire en ne

simulant plus seulement de manière réaliste un espace de jeu mais en simulant aussi de nombreux aspects de la vie quotidienne de l'époque représentée, ainsi qu'en tentant de rendre compte, pour une part, des mentalités et préoccupations de ladite époque. Comme nous l'avons démontré au cours de ce chapitre, au moyen de mécaniques de jeu, c'est-à-dire au moyen d'un *gameplay* subissant les contraintes du réalisme historique, et de contenus narratifs mettant en scène des problématiques propres aux périodes historiques représentées, ces deux jeux peuvent être considérés, à certains égards et dans certaines limites, comme des simulateurs de vie. Plus précisément, au travers la dimension ludique du mimétisme, RDR2 et KCD permettent au joueur de *faire comme si* il était un chevalier du début du 15ème siècle en Bohême ou un cowboy hors-la-loi dans un Far West crépusculaire, et non pas un avatar surhumain, ne devant ni dormir, ni manger, évoluant en prise avec une intrigue ahistorique dans des décors certes relativement réalistes.

Au niveau de la structure de jeu, cela se traduit donc par une jouabilité tributaire d'un certain réalisme et de plusieurs interactions qui, prises séparément, ne procurent pas véritablement d'amusement, mais qui contribuent à l'immersion et par conséquent au plaisir du mimétisme ludique. Dresser un camp, cuire des aliments, dormir ou encore apprendre à lire, entretenir son équipement, participent à immerger le joueur dans une simulation de la vie quotidienne de l'époque représentée et lui permettent d'acquérir par là des connaissances sur une certaine matérialité historique et sur certains modes de vie. Il existe le risque qu'un réalisme trop poussé nuise au *fun* que tout jeu est sensé susciter mais lorsque l'équilibre est respecté, cela permet de joindre amusement et apprentissage.

Par rapport aux contenus narratifs, nous avons pu observer une volonté de reproduire l'atmosphère d'une époque en retranscrivant les mentalités et préoccupations. Ainsi, RDR2 met en scène la question du racisme, du féminisme au travers les suffragettes, de la déportation des natifs américains, de même, plus largement, que la transition du *Gilded Age* à la *Progressive Era*. Dans le même ordre d'idée, KCD tente de rendre compte, à côté de la culture matérielle, de l'intangible comme les croyances et la stratification sociale. De plus, certaines quêtes de ce dernier font coïncider apprentissage de savoirs historiques et objectifs ludiques comme nous avons pu l'explicitier au cours du chapitre.

Ces éléments nous ont permis, surtout dans le cas de KCD, d'établir une forme de parenté avec la pratique de la reconstitution historique, ce qui, en plus de laisser présager, à l'instar des jeux de stratégie et de gestion, une dimension d'outils d'expérimentation pour la discipline historique, révèle des possibilités d'applications éducatives et pédagogiques importantes. Cette

intersection entre le caractère ludique du jeu vidéo et la capacité à réaliser au sein d'une représentation numérique, une simulation de la spatialité, de la matérialité et de l'intangible d'une époque donnée, consacre, selon nous, l'un des rapports les plus abouti que le jeu vidéo peut entretenir avec l'Histoire. En outre, le principal argument de marketing d'un jeu comme KCD, un important réalisme historique, et son succès commercial lors de sa sortie, démontrent l'intérêt d'une part non négligeable de la communauté des joueurs, et donc du public, pour des représentations rigoureuses du passé. À cet égard, le jeu en question a suscité des émules, et il est loisible de trouver sur la plateforme Steam des jeux reprenant le format, en quelque sorte, de KCD. On peut citer par exemple le jeu *Medieval Dynasty* [Toplitz Productions, 2020], toujours en accès anticipé pour le moment, qui propose ni plus ni moins qu'un simulateur de vie au Moyen Âge, le but du jeu étant de fonder une communauté villageoise puis une seigneurie en partant de zéro. De nombreux aspects de KCD indiquent donc qu'il est possible de joindre amusements et apprentissages de savoirs historiques, en plus de pouvoir être un potentiel outil d'expérimentation pour l'historien afin de simuler des périodes du passé.

Tout cela nous amène à nous questionner sur la position de l'historien face aux jeux vidéo à caractère historique. Bien entendu, le présent mémoire démontre à plusieurs reprises la pertinence qu'il y a à intégrer le médium vidéoludique comme objet d'étude, outils d'expérimentation et comme support pouvant venir enrichir une démarche pédagogique dans le cadre de la science historique. Cependant, au terme de ce travail, il est aussi légitime de se demander si les historiens et la discipline historique ne gagneraient pas à adopter également une posture plus en amont, plus précisément dans le processus de création de ces productions vidéoludiques à caractère historique. Qui de mieux placés pour participer pleinement à l'élaboration d'un jeu vidéo au réalisme historique rigoureux que des historiens ?

D'un point de vue pragmatique, il y a là un marché et une vitrine bénéficiant d'un éclairage particulièrement important pour la pratique de l'Histoire, tandis que d'un point de vue déontologique il y a la possibilité d'offrir au public des jeux vidéo à caractère historique qui auront bénéficié de l'expertise historique jusque dans les moindres aspects de la structure de jeu et des contenus narratifs. Le présent travail, au travers des diverses analyses, de la grille de lecture constituée, des outils rassemblés depuis les différents champs d'étude, renseigne sur les possibilités, les limites et les écueils à éviter, ainsi que sur les avantages et désavantages des divers formats vidéoludiques. Le cas de KCD nous apprend par exemple que pour pouvoir adopter une perspective axée sur l'historicité plutôt que l'authenticité (même si cette dernière n'est pas totalement évitable), il est nécessaire de choisir une spatialité et une temporalité pour

lesquelles de nombreuses sources, documents et travaux sont disponibles. Il nous apprend aussi qu'il est possible de concilier objectif ludique et apprentissage de savoirs historiques. Incarner un personnage issu de l'ordre sénatorial et réalisant l'ascension du *cursus honorum* à Rome sous le Principat par exemple, offre une spatialité et une temporalité assez bien documentées et étudiées, tandis que la montée en puissance de l'avatar peut être associée à sa progression au sein du *cursus honorum*, objectifs ludiques et savoirs historiques étant alors conciliés. Le propos ici n'est guère de proposer le développement d'un jeu vidéo mais de montrer qu'il y a matière à réflexion par rapport à cela. En effet, nous sommes intimement convaincus que de tels projets seraient éminemment profitables pour la discipline historique en générale, la communication de l'Histoire vis-à-vis d'un large public et la visibilité des institutions qui les soutiendraient.

Introduction	1
Partie 1 : État de l'art, heuristique et méthode	5
Définition du support	7
Qu'est-ce qu'un jeu vidéo ?	7
L'esprit de jeu	7
<i>Gameplay, game design et level design</i>	8
État de la question	9
1. Les jeux vidéo, un sujet de société : entre partisans et détracteurs	9
1.1 La violence dans les jeux vidéo	9
2. Narratologie et Ludologie : deux approches épistémologiques opposées ?	12
2.1 Les <i>games studies</i>	12
2.2 Narratologie versus Ludologie	13
2.3 Les apports de la narratologie dans l'étude des jeux vidéo à contenu historique	15
2.4 Narrativité vidéoludique et contenu historique	15
3. L'Histoire et les jeux vidéo : les historiens s'y intéressent-ils ?	19
3.1 Une relation à sens unique	19
3.2 Les historiens et les jeux vidéo	20
3.3 <i>Historical games studies</i>	25
3.4 Narration historique et jeux vidéo	27
3.5 Le jeu vidéo historique « idéal »	31
Heuristique des sources	35
Quels jeux et pourquoi ?	35
Méthode	39
Partie 2 : Développement et Analyse	45
Chapitre 1 : Jouer dans l'Histoire	47
1.1 L'Histoire comme élément du <i>level design</i>	47
1.2 <i>Battlefield 1</i> : un FPS multi-joueurs sur fond de Première Guerre mondiale	48
1.3 L'impact du cadre historique sur la structure du jeu	50
1.4 Récit cadre et contenu narratif	56
1.5 Inclusivité et diversité	57
1.6 Histoire et Mémoire	59
1.7 Dimension pédagogique	63
Chapitre 2 : Jouer avec l'Histoire	71
2.1 L'Histoire comme élément du <i>gameplay</i>	71
2.2 <i>Rome II et Attila Total War</i> : l'Antiquité romaine entre RTS et stratégie au tour par tour	73
2.3 L'impact du cadre historique sur la structure de jeu	79
2.4 Quels discours et représentations de l'Histoire ?	88
2.5 Refaire l'Histoire : l'Histoire contrefactuelle	96
2.6 Dimension éducative et pédagogique	101
Chapitre 3 : Jouer dans et avec l'Histoire	109
3.1 L'Histoire comme élément du <i>level design</i> et comme enjeu narratif contre-historique	109
3.2 La franchise <i>Assassin's creed</i> : « <i>History is our playground</i> »	113
3.3 L'impact du cadre historique sur la structure de jeu	115
3.4 Récit cadre et contenu narratif	123
3.5 Représentation du paysage historique : entre <i>polychronie</i> , authenticité et tourisme virtuel	125
3.6 Discours sur l'Histoire : entre contre-histoire et conspiration	135
3.7 Dimension éducative et pédagogique	142

Chapitre 4 : Jouer l'Histoire	147
4.1 Entre mimétique ludique et simulation	147
4.2 <i>Red Dead Redemption 2</i> et <i>Kingdom come : Deliverance</i> : Jouer au « cowboy » et au chevalier	149
4.3 L'impact du cadre historique sur la structure de jeu	152
4.3.1 Entre historicité et authenticité : le passé tel qu'il était ou tel qu'on se le représente	152
4.3.2 L'équilibre entre fun et simulation : la contrainte du réalisme dans RDR2	158
4.3.3 Les jeux vidéo historiques et la pratique de la reconstitution : le cas de KCD	163
4.4 L'impact du cadre historique sur le contenu narratif du jeu	170
4.4.1 Reproduire l'atmosphère de la transition d'une ère à l'autre depuis une perspective contemporaine : le cas de RDR2	170
4.4.2 Une reconstitution historique jusque dans la narration ? Le cas de KCD	175
4.5 Dimension éducative et pédagogique	178
Conclusions générales	181
<i>L'élaboration d'une grille de lecture</i>	181
<i>Les différents degrés de profondeur dans les rapports vidéoludiques à l'Histoire</i>	183
Jouer dans l'Histoire	184
Jouer avec l'Histoire	185
Jouer dans et avec l'Histoire	187
Jouer l'Histoire	189
<i>Glossaire</i>	195
<i>Ludographie</i>	197
<i>Bibliographie</i>	199
<i>Sitographie</i>	211

Glossaire

- Liste des termes par ordre alphabétique

<i>FPS</i>	Acronyme anglais pour <i>Firt Person Shooter</i> traduit en français par <i>jeu de tir à la première personne</i> .
<i>Game design</i>	Il s'agit de la conception de la structure de jeu, le système de règles qui constitue le jeu, avec ses contraintes, ses possibilités et ses enjeux.
<i>Gameplay</i>	Peut se traduire par <i>Jouabilité</i> . Plus précisément il s'agit des modalités d'action du joueur dans le jeu vidéo.
<i>Level design</i>	Il s'agit de l'environnement de jeu en tant qu'espace où les règles du jeu se matérialisent et au sein duquel la jouabilité allouée à l'utilisateur peut se déployer.
<i>Map</i>	Littéralement carte, peut désigner la représentation cartographique à laquelle le joueur peut accéder via son interface de jeu pour mieux s'orienter dans l'espace de jeu, ou peut aussi désigner l'espace de jeu en tant que tel.
<i>MMORPG</i>	Acronyme pour <i>Massive Multiplayer Online Role Playing Game</i> , traduit en français par <i>Jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs</i> .
<i>Openworld</i>	Littéralement « monde ouvert », il s'agit d'un type de <i>level design</i> où l'espace de jeu connaît une continuité spatiale ininterrompue entre toutes les zones du jeu où se déploie le récit-cadre car celles-ci appartiennent à un

	ensemble plus important qui forme un tout cohérent, par exemple le Paris de la Révolution.
<i>PNJ</i>	Acronyme français pour <i>Personnage non joueur</i> ou <i>non jouable</i> . L'équivalent en anglais, est l'acronyme NPC pour <i>Non-Player Character</i> .
<i>RPG</i>	Acronyme anglais pour <i>Role Playing Game</i> ou en français <i>Jeu de rôle</i> .
<i>RTS</i>	Acronyme anglais pour <i>Real Time Strategy</i> , traduit par <i>Jeu de stratégie en temps réel</i> .
<i>TBS</i>	Acronyme anglais pour <i>Turn Based Strategy</i> , ou en français, <i>Jeu de stratégie au tour par tour</i> .
<i>TPS</i>	Acronyme anglais pour <i>Third Person Shooter</i> , ou en français, <i>Jeu de tir à la troisième personne</i> .

Ludographie

Battlefield 1, Dice & Electronic Arts, 2016

Total War: Rome II, Creative Assembly & Sega, 2013.

Total War: Attila, Creative Assembly & Sega, 2015.

Assassin's Creed Unity, Ubisoft Montreal, 2014.

Assassin's Creed Syndicate, Ubisoft Québec, 2015.

Assassin's Creed Origins, Ubisoft Montreal, 2017.

Assassin's Creed Odyssey, Ubisoft, 2018.

Kingdom Come Deliverance, Warhorse Studios, 2018.

Red Dead Redemption 2, Rockstar Games, 2019.

Bibliographie

- Instruments de travail

GRATALOUP Christian, *Atlas historique mondiale*, L'Histoire – Les Arènes, Paris, 2019.

LE GLAY Marcel, VOISIN Jean-Louis et LE BOHEC Yann, *Histoire romaine*, 2ème éd., PUF, Paris, 2011. (Quadrige Manuels).

LUTTWAK Edward, *La Grande stratégie de l'empire byzantin*, Odile Jacob, Paris, 2010.

ORRIEUX Claude et SCHMITT PANTEL Pauline, *Histoire grecque*, 2ème éd., PUF, Paris, 2013. (Quadrige Manuels).

- Ouvrages généraux

Sur le jeu :

CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958.

HUIZINGA Johan, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* [trad], Gallimard, Paris, 1951.

MEAD George, *L'esprit, le soi et la société*, PUF, Paris, 2006.

WINNICOTT W. Donald, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Gallimard, Paris, 1975.

Sur les jeux vidéo :

BENGHOZI Pierre-Jean et CHANTEPIE Philippe, *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXI^e siècle ?* Sciences Po Les presses, Paris, 2017.

FARCA Gerald, *Playing Dystopia: Nightmarish Worlds in Video Games and the Player's Aesthetic Response*, Transcript, Wetzlar, 2018.

FORTIN Tony, MORA Philippe et TRÉMEL Laurent, *Les Jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, L'Harmattan, Paris, 2005.

FREGONESE Pierre-William, *Raconteurs d'Histoires : Les milles visages du scénariste de jeu vidéo*, Pix'n love éditions, Houdan, 2019.

GENVO Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2002.

GENVO Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2009.

LEROUX Yann, *Les jeux vidéo, ça ne rend pas idiot !* FYP Éditions, Limoges, 2011.

MARTINO John, *War Play: Video Games and the Militarization of Society*, Peter Lang, New-York, 2015.

MINASSIAN TER Hovig, RUFAT Samuel et COAVOUX Samuel, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Questions théoriques, Lyon, 2012.

MURIEL Daniel et CRAWFORD Garry, *Video Games as culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, Routledge, New-York, 2018.

ROUSTAN Mélanie (éd), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, L'Harmattan, Paris, 2003.

RUFAT Samuel et MINASSIAN TER Hovig, *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, Questions théoriques, Lyon, 2011.

SALEN Karen et ZIMMERMAN Eric, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, 2004.

TREMEL Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*, PUF, Paris, 2001.

TRICLOT Mathieu et LEJADE Olivier (éds), *La fabrique des jeux vidéo : au cœur du gameplay*, La Martinière, Paris, 2013.

TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte/Zones, Paris, 2011.

- Publications relatives à une thématique spécifique

Jeux vidéo et violence :

LAVIGNE Michel, *les jeux vidéo : entre création et consommation*, dans *Culture numérique*, Actes du Colloque Ludovia 2014.

NACHEZ Michel et SCHMOLL Patrick, *Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne*, dans *Sociétés*, De Boeck Supérieur, n°82, 2003/4.

SAXE Joël, *Violence in videogames: what are the pleasures ?* , Article présenté à la Conférence International sur la Violence dans les Médias, Université de St. John, New-York, 3-4 Octobre 1994.

VALLEUR Marc, *L'addiction aux jeux vidéo, une dépendance émergente ?* , dans *Enfances & Psy*, n°31, 2006.

FPS et jeux de combat :

HENROTIN, Joseph, *Imaginaires de la guerre et guerres jouées : du jeu vidéo dans la guerre*, dans *Stratégique*, vol. 115, n° 2, 2017.

HUDELOT Alexis, *Les jeux vidéo de tir à la première personne (FPS) et le Pentagone : les limites du récit pour la science politique*, dans *Politique et Sociétés*, n°34, 2015.

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*, dans *les formes culturelles de la communication*, vol 30, n°1, 2002.

Narratologie et Ludologie :

ARCHIBALD Samuel et GERVAIS Bertrand, *Le récit en jeu : narrativité et interactivité*, dans *Protée*, Vol. 34, n° 2-3, 2006.

ARSENAULT Dominic, *Narratology*, dans WOLF J.P Mark et PERRON Bernard (éds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York, 2014, p.475-483.

ARSENAULT Dominic, *Qui est je ? Autour de quelques stratégies vidéoludiques de design de personnage pour gérer l'actantialité ludonarrative du joueur et son immersion fictionnelle*, dans Bourassa Renée et Poissant Louise (dir), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Presses de l'Université du Québec, Québec, 2014.

GENVO Sébastien, *Jeux vidéo*, dans *Communications*, n°88, 2011.

KRICHANE Selim, *L'intrigue en trois dimensions : les récits vidéoludiques à l'ère des polygones de la « caméra virtuelle » et du CD-ROM*, dans *Cahiers de Narratologie*, n°27, 2014.

MAHEUX Frédéric, MORIN-SIMARD Andréane, ARSENAULT Dominic et PERRON Bernard, *Les jeux vidéo au cœur de l'art, de la culture et de la société*, dans *Variations*, coll. *Objets et savoirs*, n°1, 2014. [En ligne] voir : <http://www.mcq.org/variations>

MARTI Marc, *La narrativité vidéoludique : une question narratologique*, dans *Cahiers de Narratologie*, n°27, 2014. [En ligne] voir : <http://journals.openedition.org/narratologie/7009>

MARTI Marc et BARONI Raphaël, *De l'interactivité du récit au récit interactif*, dans *Cahiers de Narratologie*, n°27, 2014. [En ligne] voir : <http://journals.openedition.org/narratologie/7077>

RINGOT Martin, *Comment pense le jeu vidéo ?* dans *Conserveries mémorielles*, n°23, 2018. [En ligne] voir : <http://journals.openedition.org/cm/3650>

SIMON Jan, *Narrative, games and theory*, dans *Games Studies*, vol.7, n°1, 2007.

ZABBAN Vinciane, *Retour sur les Games Studies : comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo*, dans *Réseaux*, n°173-174, 2012.

Jeux vidéo et Histoire :

Monographies

CHAPMAN Adam, *Digital Games as History: How videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Routledge, New York, 2016.

KAPELL Wilhelm Matthew et ELLIOTT B.R. Andrew (éds), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury Publishing, New York, 2013.

KLINE Daniel, *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, Routledge, Abington, 2014.

ROBERT Martine, *L'Histoire en actes : les ressources du jeu vidéo pour la connaissance historique*, BOD, Norderstedt, 2020.

SQUIRE Kurt, *Replaying History, Learning World History through Playing Civilization III*, PhD diss., Indiana University, 2004. (Thèse)

WINNERLING Tobias et KERSCHBAUMER Florian (éds), *Early Modernity and Videogames*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle, 2014.

Articles

BOUTONNET Vincent, *Analyse (didactique) d'un jeu vidéo historique : Démocratie et éducation à la citoyenneté dans Civilization VI*, dans *Revue de Recherche en Littérature Médiatique Multimodale*, n°9, 2019. [En ligne] Voir : <https://www.erudit.org/fr/revues/rechercheslmm/2019-v9-rechercheslmm04753/1062032ar/>

CASSONE IDONE Vincenzo et THIBAUT Mattia, *The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games*, dans *Gamevironments*, n°5, p.156-204. [En ligne] Voir : <https://www.gameenvironments.uni-bremen.de/>

CHAPMAN Adam, FOKA Anna ET WESTIN Jonathan, *Introduction: what is historical game studies?*, dans *Rethinking History*, Novembre 2016.

HOCHET Yvan, *Jeux vidéo et enseignement de l'histoire et de la géographie*, dans RUFAT Samuel ET TER MINASSIAN Hovig (éds), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Questions théoriques, Lyon, 2011.

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*, dans *Science du jeu*, n°9, 2018. [En ligne] voir : <http://journals.openedition.org/sdj/1041>

RABINO Thomas, *Jeux vidéo et Histoire*, dans *Le Débat*, n°177, 2013.

TER MINASSIAN Hovig et RUFAT Samuel, *Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ?* dans *Cybergeography : European Journal of Geography*, 2008. [En ligne] voir : <http://journals.openedition.org/cybergeography/17502>

URICCHIO William, *Simulation, History and computer games*, dans GOLDSTEIN Jeffrey et RAESSENS Joost (éds), *Handbook of Computer Games Studies*, Cambridge, MIT Press, 2005.

Battlefield 1 et la Grande Guerre :

AUDUREAU William, *Jeux vidéo : « Battlefield 1 », 1914-1918 comme si vous n'y étiez pas*, Le Monde [En ligne], Publié le 26 octobre 2016, voir : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/10/26/jeux-video-battlefield-1-1914-1918-comme-si-vous-n-etiez-pas_5020812_4408996.html

BROU William, *Du salon à la salle de classe : apprendre la Première Guerre mondiale avec Battlefield 1*, dans *Essais*, n°15, 2019, p.85. [En ligne] voir : <http://journals.openedition.org/essais/1538>

COUTURIER Alexane, *le rôle du design et des mécaniques de jeu dans l'expression vidéoludique de l'histoire, le cas des jeux Soldat Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre et Battlefield 1*, dans *Essais*, n°15, 2019. [En ligne] voir : <http://journals.openedition.org/essais/1668>

MIRAS (de) José-Louis, *Le jeu vidéo « historique » comme objet de recherche : la représentation vidéoludique de la Grande Guerre en question*, dans *Essais*, n°15, 2019. [En ligne] voir : <http://journals.openedition.org/essais/1371>

LACHEZE Cyril et WECKERLE Marion, *La Grande Guerre dans le jeu vidéo : jouer une histoire délaissée*, dans *Essais*, n°15, 2019. [En ligne] voir : <http://journals.openedition.org/essais/1763>

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*, dans *Essais*, n°15, 2019. [En ligne] voir : <http://journals.openedition.org/essais/1593>

PATIN Nicolas, *La Grande Guerre et les jeux vidéo : la recherche historique face à Battlefield 1*, dans *Essais*, n°15, 2019. [En ligne] voir : <http://journals.openedition.org/essais/1722>

QUIROGA AGUIRRE Stefan, *Race, Battlefield 1 and the White Mythic Space of the First World War*, dans *Alicante Journal of English Studies*, n°31, 2018. [En ligne] voir : <https://doi.org/10.14198/raei.2018.31.12>

TROUILLARD Stéphanie, *Battlefield 1 n'est pas un jeu sur la Première Guerre mondiale*, France24.com, 5 novembre 2016 : <https://www.france24.com/fr/20161105-battlefield-1-jeu-video-premiere-guerre-mondiale-critique-historien-test-gameplay>

Jeux vidéo de stratégie et gestion :

ANDRÉ Laury-Nuria, *La référence à l'antique dans les jeux vidéo : paysages et structure mythologiques*, dans RUFAT Samuel et TER MINASSIAN Hovig (éds), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Questions théoriques, Lyon, 2011.

APPERLEY Tom, *Counterfactual Communities: Strategy Games, Paratextes and the Player's experience of History*, dans *Open Library of Humanities*, n°15, 2018. [En ligne] Voir : <https://olh.openlibhums.org/articles/10.16995/olh.286/>

CHAPMAN Adam, *Is Sid Meier's Civilization history?* dans *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice*, vol 17, n°3, 2013.

DUSSARPS Clément, *Le jeu vidéo médiateur de savoirs en histoire : l'exemple de Crusader King 2 et Europa Universalis 4*, dans *Science du jeu*, n°13, 2020. [En ligne] voir : <http://journals.openedition.org/sdj/2696>

GEE PAUL James, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave, New York, 2003.

HENNINGER Laurent, *La nouvelle histoire-bataille*, dans *Espaces Temps*, n°71-73 : *De la guerre. Un objet pour les sciences sociales*, 1999.

KARLSSON Tomas, *Total War: The war spectacle as History culture*, "Mnemonic Summer School 'Media of Memory'" (Stockholm University, 21-23 August 2014) [En ligne], p.3. Voir : https://www.academia.edu/8163353/Total_War_The_War_Spectacle_as_History_Culture

LAMMES Sybille et DE SMALE Stéphanie, *Hybridity, reflexivity and mapping: A collaborative ethnography of postcolonial gameplay*, dans *Open Library of Humanities*, n°4, 2018. [En ligne] voir : <https://doi.org/10.16995/olh.290>

MAHEUX Frédérick, MORIN-SIMARD Andréane, ea, *Les jeux vidéo : au cœur de l'art, de la culture et de la société*, dans *Variations : objets et savoirs*, n°1, 2014. [En ligne] voir : <http://www.mcq.org/variations>

POBLOCKI Kacper, *Becoming-State: The Bio-Cultural Imperialism of Sid Meier's Civilization*, dans *Focaal*, n°39, 2002.

SUKHOV Anton, *Educational Dimension of Total War: Medieval II*, “12th European Conference on Games Based Learning” (Sophia Antipolis, France, 4 et 5 Octobre 2018) [En ligne], p.669-676. Voir :

https://www.academia.edu/38156603/Educational_Dimension_of_Total_War_Medieval_II

Les jeux vidéo Assassin's creed :

Ouvrages

AZAÏZIA Aymar et BATTAGGION Victor (éds), *Assassin's creed : 2500 ans d'Histoire*, Éditions Les Arènes, Paris, 2019.

MARTIN Jean-Clément et TURCOT Laurent, *Au cœur de la Révolution : les leçons d'Histoire d'un jeu vidéo*, Vendémiaire, Paris, 2015.

Articles

ARSENAULT Dominic et MAUGER Vincent, *Au-delà de « l'envie cinématographique » : le complexe transmédiatique d'Assassin's creed*, dans *Nouvelles vues*, n°13, 2012, p.6.

BOUTONNET Vincent et LEFRANÇOIS David, *Négocier le sens entre histoire et fiction : analyse transversale de la série Assassin's creed*, dans *Essais : revue interdisciplinaire d'Humanités*, n°15, 2019, p.25-41.

CASEY Christian, *Assassin's Creed Origins as a Digital and Pedagogical Tool*, dans *Presentation transcript* [En ligne], Brown University, 2018, p.16. Voir : <https://www.caseyegyptologist.com/research>

DE WILDT Lars, « *Everything is true ; nothing is permitted* », *Utopia, Religion and Conspiracy in Assassin's Creed*, dans Beil Benjamin, Freyermuth S. Gundolf et Schmidt C. Hanns (éds), *Playing Utopia : Futures in Digital Games*, Transcript Verlag, Bielefeld, 2020.

EL-NASR SEIF Magy et al, *Assassin's Creed: A Multi-Cultural Read*, dans *Loading...* , n° 3/2, 2008.

ÉTHIER Marc-André et LEFRANÇOIS David, *Quelle lecture les historiens d'Assassin's Creed font-ils de ce jeu-vidéo d'histoire ?* Dans *Revue de recherche en littérature médiatique multimodale*, vol 7, 2018.

JOLY-LAVOIE Alexandre, *Assassin's creed : synthèse des écrits et implications pour l'enseignement de l'histoire*, dans *Revue des sciences de l'éducation de McGill*, vol 52, n°2,

2017. [En ligne] voir : <https://www.erudit.org/fr/revues/mje/2017-v52-n2-mje03565/1044475ar/>

KARSENTI Thierry, *Apprendre l'histoire avec le jeu vidéo Assassin's Creed ? Une étude exploratoire auprès de 329 élèves*, CRIFPE, Montréal, 2019.

MOSCA Marco, *Quand Yves Guillemot, le patron d'Ubisoft, se rêve en Disney français*, dans *Challenges* [En ligne], 5 janvier 2015, voir : https://www.challenges.fr/entreprise/quand-yves-guillemot-le-patron-d-ubisoft-se-reve-en-disney-francais_15461

POLITOPOULOS Aris, ea, « *History Is Our Playground* » : *Action and Authenticity in Assassin's Creed : Odyssey*, dans *Advances in Archaeological Practice*, n°7 (3), 2019. [En ligne] voir : <https://www.cambridge.org/core/journals/advances-in-archaeological-practice/article/history-is-our-playground-action-and-authenticity-in-assassins-creed-odyssey/25A64F3D388B99026A33DE932345252E>

SWEETING James, *Authenticity : Depicting the Past in Historical Videogames*, dans *Transtechnology Research Reader*, 2018.

VAN NUENEN Tom, *Touring the Animus : Assassin's Creed and Ludotopical Movement*, dans *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vo.10, 2017.

WESTIN Jonathan et HEDLUND Ragnar, *Polychronia – Negotiating the popular representation of a common past in Assassin's Creed*, dans *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol.8, n°1, 2016.

Red Dead Redemption 2 :

DONALD Iain et REID Andrew, *The Wild West : Accuracy, Authenticity and Gameplay in Red Dead Redemption 2*, dans *Media Education Journal*, n°66, 2020.

LOCKE JANE Hilary et MACKAY ASHLEY Thomas, « *You are a True Progressive* » : *Red Dead Redemption 2 and the Depiction and Reception of Progressive Era Politics*, dans *The Journal of the Gilded Age and Progressive Era*, n°20, 2021, p.174. [En ligne] voir : [10.1017/S153778142000064X](https://doi.org/10.1017/S153778142000064X)

PETTY Jared, *How Historically Accurate is Red Dead Redemption 2 ?* sur IGN, 24 décembre 2018, [En ligne] voir : <https://www.ign.com/articles/2018/12/24/how-historically-accurate-is-red-dead-redemption-2>

WILLS John, *Red Dead Redemption 2 : can a video game be too realistic ?*, dans *The Conversation* [En ligne], 12 novembre 2018, voir : <https://kar.kent.ac.uk/80169/1/red-dead-redemption-2-can-a-video-game-be-too-realistic-106404>

Kingdom Come : deliverance :

BOSTAL Martin, *Medieval video games as reenactment of the past : a look at Kingdom come : deliverance and its historical claim*, Communication at the workshop “ (Video)ludic history as an alternative mode of knowing the past ” (XIVth AHC Conference, Alicante (Spain), September 22, 2018), [En ligne] Voir : <https://www.academia.edu/37529225/>

LOWE Eric, *Video Game Review : Kingdom Come Deliverance*, dans *History in the Making*, vol.11, art.20, 2018, p.308. [En ligne], voir : <https://scholarworks.lib.csusb.edu/history-in-the-making/vol11/iss1/20>

NEUMANN Miroslav, *Representation of Medieval Realia in PC game : Kingdom Come : Deliverance*, dans *Czech-Polish Historical and Pedagogical Journal*, n°11/2, 2019. [En ligne] voir : <https://www.ped.muni.cz/cphpjournal/112019205.html>

PFISTER Eugen, *Kingdom Come : Deliverance a Bohemian Forest Simulator*, dans *Gameenvironment*, n°11, 2019. [En ligne] Voir : <http://www.gameenvironments.unibremen.>

Reconstitution historique

BOUCHARD Evelyne, *La reconstitution historique : un loisir éducatif*, dans *Cap-Aux-Diamants*, n°116, 2014.

DEMESY TUAILLON Audrey, « Passer » un costume pour se glisser dans le passé ; *Savoir-faire et apparence corporelle en reconstitution historique*, dans *Ethnologie*, n°40, 2018, p.33. [En ligne] voir : <https://doi.org/10.7202/1054311ar>

JAQUET Daniel, *Historical European Martial Art : a crossroad between academic research, martial heritage re-creation and martial sport practices*, « Journées d'études sur le costume et

les simulateurs d'armes_dans les pratiques d'arts martiaux anciens » (Château de Morges, 27 novembre 2017) [En ligne] voir : [DOI 10.1515/apd-2017-0011](https://doi.org/10.1515/apd-2017-0011)

Sur la discipline historique :

Monographie

Bertrand Paul, *Les écritures ordinaires. Sociologie d'un temps de révolution documentaire (entre royaume de France et Empire, 1250-1350)*, Publications de la Sorbonne, Paris, 2015.

JABLONKA Ivan, *L'histoire est une littérature contemporaine : manifeste pour les sciences sociales*, Éditions du Seuil, Paris, 2017.

RÜSEN Jörn, *Historical Consciousness : Narrative Structure, Moral Function, and Ontogenic Development*, dans SEIXAS Peter (éd.), *Theorizing Historical Consciousness*, Toronto, University of Toronto Press, 2004.

Articles

BLAISE Marie, *Histoire et Littérature : plaidoyer pour « la main du potier sur le vase d'argile »*, dans *Études françaises*, vol.53, n°3, 2017. [En ligne] voir : <https://doi.org/10.7202/1042288ar>

BOUCHERON Patrick, *On nomme littérature la fragilité de l'histoire*, dans *Le Débat*, n°165, 2011. [En ligne] voir : <https://www.cairn.info/revue-le-debat-2011-3-page-41.htm>

DROUET Isabelle, DUPOUY Stéphanie et ea, *Contrefactuels en histoire : du mot au mode d'emploi, Le moment de la new economic history*, dans *Labyrinthe*, n°39, 2012, p.81-84. [En ligne] voir : <https://journals.openedition.org/labyrinthe/4272>

HENNINGER Laurent, *La nouvelle histoire-bataille*, dans *Espaces Temps*, n°71-73 : *De la guerre. Un objet pour les sciences sociales*, 1999.

Sitographie

Vidéos YouTube

- Cinématiques de jeu :

Battlefield 1 :

« *Dans la boue et le sang* »

<https://www.youtube.com/watch?v=99JGWbekto4&list=PLXXKwtI6P29FSHdvZpe5V8beLjQT7BKaG&index=5>

« *Des amis haut placés* »

<https://www.youtube.com/watch?v=TPA31NEmhpA&list=PLXXKwtI6P29FSHdvZpe5V8beLjQT7BKaG&index=3>

« *Avanti Savoia !* »

<https://www.youtube.com/watch?v=4lygkBZL1yE&list=PLXXKwtI6P29FSHdvZpe5V8beLjQT7BKaG&index=4>

« *Rien n'est écrit* »

<https://www.youtube.com/watch?v=kq3JjNzd3gY&list=PLXXKwtI6P29FSHdvZpe5V8beLjQT7BKaG&index=6>

Assassin's creed :

Assassinat de Jules César par Aya, AC : Origins

<https://www.youtube.com/watch?v=dN1xNcMVpAo>

Meurtre de Périclès par Alexios/Deimos, AC : Odyssey

<https://www.youtube.com/watch?v=eGNHr0n4EEY>

- Let's play :

Red Dead Redemption 2

Les rencontres avec le Ku Klux Klan

https://www.youtube.com/watch?v=MKoTWnx_HIc

The Iniquities of History

<https://www.youtube.com/watch?v=nv9Bl4LDEgI>

Kingdom Come : deliverance

« Une aiguille dans une botte de foin »

<https://www.youtube.com/watch?v=D9YK8V8S0jc>

Mécaniques de combat dans KCD

https://www.youtube.com/watch?v=xP59cA_JueQ

- Chaînes YouTube :

William Brou

La chaîne

<https://www.youtube.com/c/HistoireenJeux/featured>

Vidéo sur le Discovery Tour d'Ubisoft

<https://www.youtube.com/watch?v=dstZIOFmvQ0&list=LL&index=1>

- Extrait cinématographique :

Le film Alexandre, d'Oliver Stone

Le passage de la bataille de Gaugamèles

<https://www.youtube.com/watch?v=u73M1iBwW8o>

Articles de Presse/blog

- Polémiques :

Assassin's creed

Mélanchon à propos d'AC : Unity, sur Game Blog

<http://www.gameblog.fr/news/46937-le-parti-de-gauche-accuse-assassin-s-creed-unity-de-propagan>

La réponse de Laurent Turcot, sur Game Blog

<http://www.gameblog.fr/news/46966-polemique-melenchon-assassin-s-creed-unity-deux-historiens-d>

Battlefield 1

À propos de l'absence des armées françaises et russes dans le jeu de base

<https://mcetv.fr/mon-mag-culture/mon-mag-gamers-time/battlefield-1-armee-francaise-dlc-simplement-oubliee-1805/>

Kingdom Come : deliverance

Article de Numerama lançant la polémique autour du supposé caractère raciste du jeu de Warhorses Studios

<https://www.numerama.com/pop-culture/328809-kingdom-come-deliverance-un-jeu-raciste-le-pretexte-historique-ne-tient-pas-face-a-lhistoire.html>

Réponse du directeur créatif de KCD

<https://www.jeuxvideo.com/news/836101/kingdom-come-deliverance-le-directeur-creatif-reagit-aux-polemiques-ethniques-et-sociales.htm>

Une opinion sur ladite polémique

<https://agauche.org/2018/11/20/les-absurdes-accusations-de-racisme-a-propos-de-kingdom-come-deliverance/>

- Interviews :

Battlefield 1

Julien Wera, directeur stratégique du studio Dice

<https://www.france24.com/fr/20161021-battlefield-1-jeu-video-game-premiere-guerre-mondiale-histoire-electronic-arts>

Daniel Berlin, Lead designer pour BF1

<https://venturebeat.com/2016/05/06/ea-dices-lead-designer-answers-our-questions-about-battlefield-1/>

- Jeux vidéo :

Red Dead Redemption 2

Articles sur les États fictifs de RDR2 comme miroirs géographiques de véritables lieux

<https://www.shacknews.com/article/109148/where-does-red-dead-redemption-2-take-place>

<https://screenrant.com/red-dead-redemption-2-states-america-real-places/>

Le vieux cimetière de Saint-Louis à la Nouvelle-Orléans

<https://www.frenchquarter.com/st-louis-cemetery-no-1/>

Article du Monde sur la statue du général Lee à Richmond

https://www.lemonde.fr/international/article/2020/06/19/etats-unis-a-richmond-le-deboulonnage-d-une-statue-contrarie-par-des-interets-particuliers_6043479_3210.html

Kingdom Come : deliverance

Test du jeu sur Game Blog

<http://www.gameblog.fr/tests/2971-kingdom-come-deliverance-pc-ps4-xb1>

Total War

Article sur le sous-genre vidéoludique des RTS

<https://www.ign.com/articles/2006/04/08/the-state-of-the-rts?page=2>

- Autres :

RTBF

Article sur la fusillade de Colombine, 20 ans après

https://www.rtbf.be/info/monde/detail_fusillade-de-columbine-c-etait-il-y-a-20-ans-la-tuerie-perpetree-par-deux-eleves-a-fait-15-morts?id=10200269

Article sur le phénomène du complotisme à l'heure actuelle

https://www.rtbf.be/tendance/detente/detail_l-invention-accidentelle-du-complot-des-illuminati?id=10543287

Sites vidéoludiques

- Studios :

Battlefield 1

Site officiel de Dice

<https://www.dice.se/>

Site officiel d'Electronic Arts

<https://www.ea.com>

Assassin's creed

Site officiel d'Ubisoft

<https://www.ubisoft.com>

Story Creator Mod de AC : Odyssey

<https://assassinscreed.ubisoft.com/story-creator-mode/fr-fr>

Red Dead Redemption 2

Site officiel de Rockstar Games

<https://www.rockstargames.com>

Kingdom Come : deliverance

Site officiel de Warhorse Studio

<https://warhorsestudios.cz/>

Site officiel du jeu KCD

<https://www.kingdomcomerpg.com>

- Forums et Wiki *fandom*

Wiki fandom des jeux Total War

https://totalwar.fandom.com/wiki/Total_War_series

Encyclopédie en ligne du jeu Total War : Attila

<https://attila-enc.totalwar.com>

Wiki fandom d'Assassin's creed

<https://assassinscreed.fandom.com/fr/f/p/44000000000000000027>

Wiki fandom des jeux GTA

<https://gta.fandom.com>

Wiki fandom de RDR2

https://reddead.fandom.com/fr/wiki/Un_amour_sinc%C3%A8re_III

Forum de discussion sur BF1 et les noms de soldats

<https://forums.battlefield.com/en-us/discussion/34257/real-soldier-names-for-the-deaths-in-prologue>

Site Historia Games

<https://www.histogames.com/>

Site internet de Jeuxvidéo.com

<https://www.jeuxvideo.com>

Site pour les soluces de Jeux vidéo

<https://www.supersoluce.com>

Site internet de jeuxactu.com (chiffre des ventes de GTAV)

<https://www.jeuxactu.com/gta-5-les-chiffres-de-ventes-devoiles-l-ascension-continue-122473.htm>

Sites d'institutions

Reconstitutions scientifiques et numériques de sites historiques

Byzantium 1200

<https://www.byzantium1200.com/index.html>

Kadingirra

<http://www.kadingirra.com/index.html>

Rome Reborn

<https://www.romereborn.org/>

Digitales Forum Romanum

<http://www.digitales-forum-romanum.de/?lang=en>

Autres

Site internet de DFC Intelligence

<https://www.dfcint.com/about/>

<https://www.dfcint.com/product/video-game-consumer-segmentation-2/>

Site de l'American Psychological Association

<https://www.apa.org/>

Site internet du Staatliche Antikensammlungen de Munich (casque corinthien)

<https://www.antike-am-koenigsplatz.mwn.de/index.php/en/state-collection/319-collection>

L'épée de Goujian

<https://www.atlasobscura.com/places/sword-of-goujian>

Oklahoma Historical Society

<https://www.okhistory.org/publications/enc/entry.php?entry=OS005>

Site internet Histoire.fr

<https://www.lhistoire.fr/portfolio/carte-lempire-romain-dauguste-%C3%A0-septime-s%C3%A9v%C3%A8re>

Liste des membres de la revue des Cahiers de Narratologie

<http://unice.fr/membres/tous-les-membres/lirces/marti-marc>

Le site du réseau Ludus

<http://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/>

Article juridique relatif au Fair Use

<https://www.copyright.gov/fair-use/more-info.html>

Le site du Dictionnaire Larousse

<https://www.larousse.fr>

Université catholique de Louvain-la-Neuve

Faculté de philosophie, arts et lettres

Place Blaise Pascal, 1bte L3.03.11, 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique | www.uclouvain.be/fial