

# *Quand l'Histoire est un jeu*

## Les thématiques historiques dans les jeux vidéo

Richard Legrand

Université Paris-Est Marne-la-Vallée,

Mémoire soutenu sous la direction d'Hervé Tenoux

2016 – 2017



Avant de commencer ces lignes, il me faut en premier lieu remercier les membres de l'équipe pédagogique du Master CMW pour avoir été les instigateurs d'échanges parfois enflammés, toujours constructifs, au cours de cette année. Une pensée particulière, bien entendu, à Hervé Tenoux, mon directeur de recherche pour sa compréhension et pour ses remarques constamment créatives ; une également pour Thierry Bonzon, calme capitaine d'un navire souvent soumis aux tempêtes et sans qui il ne continuerait sans doute à voguer.

Je tiens également à remercier mes camarades de classe, avec qui nous avons formé cette si belle et si disparate promotion, et dont les connaissances ont pu compléter mes propres lacunes : Jeanne Rouillard, Elina Ollier, Romain Keller, Maximilien Breton, Camille Tanasi, Youmna Halifa, Joris Mostert, Lola Le Souffaché, Akalys Martin... Vous tous avez donné un visage à cette année de travail et m'avez aidé à la mener à bien.

Enfin, *last but not least*, il me reste à finir par les remerciements plus personnels... A Nassim "Shauni" Lakebir, mon mentor de toujours dans l'univers infini des 0 et des 1. A Charlotte Le-Bury, érudite ; artiste ; amie ; et talentueuse en chacun de ces domaines. Et pour finir, à Laurène Prata, écho de mon souffle.

Ces mots ne vous font que bien peu d'honneur ; mais je sais que vous saisirez toute la portée du sens qu'ils transmettent.

# Table des matières

<b>Introduction</b>	5
<b>I. De l'importance sociale du jeu vidéo historique</b>	
A – Le jeu vidéo, une industrie culturelle de premier plan	13
B – Le jeu vidéo, un média politique	21
C – Jeu vidéo et Histoire : la controverse <i>Assassin's Creed Unity</i>	27
<b>II. Tour d'horizon des jeux vidéo à thématiques historiques</b>	
A – "Un empire à l'épreuve du temps" : les jeux de civilisation	36
B – "Le ludo-culturel" : les <i>point-and-click</i>	47
C – "Rien n'est vrai, tout est permis" : les jeux d'action-aventure	51
D – "L'Histoire programmée par les vainqueurs" : les jeux de tir	59
E – Conclusion : quels jeux pour quelle(s) Histoire(s) ?	66
<b>III. L'Histoire dans la conception ludique</b>	
A – Les règles du jeu : le <i>game design</i>	71
B – L'Histoire aux mains des <i>game designers</i> : le cas de Paradox Interactive	76
C – L'historien et le jeu vidéo : entretiens avec Jean-Clément Martin et Laurent Turcot	83

<b>Conclusion</b>	89
-------------------	----

## **Annexes**

Annexe 1 : Entretien avec Jean-Clément Martin, réalisé le 7 Juillet 2017	93
--	----

Annexe 2 : Entretien avec Laurent Turcot, réalisé le 8 Juin 2017	104
--	-----

Annexe 3 : Questions posées sur le forum Paradoxplaza.com sous le titre "Thesis : History in Video Games (information request)", suivies de la réponse apportée par Gabriel "Archangel85" Blum le 6 août 2017	109
---	-----

Annexe 4 : " Development Diary" sur la recherche historique, du 2 Mai 2017 par Henrik "Trin Tragula" Lohmander	113
--	-----

Annexe 5 : Sélection de questions / réponses faisant suite au "Development Diary" sur le forum Paradoxplaza.com	118
---	-----

<b>Ludographie</b>	119
--------------------	-----

<b>Bibliographie</b>	124
----------------------	-----

## Introduction

Un garde en armure patrouille le long d'une haute muraille. Entre les crénelages de pierre, il aperçoit au loin sur les plaines l'armée antagoniste qui s'assemble pour le siège. Derrière lui, les murs des donjons du château s'érigent en une place forte qui se veut imprenable. Mais devant lui, c'est la tempête qui s'annonce. Il ne faut pas très longtemps avant que le claquement de tonnerre des boulets de pierre ne commence à retentir ; mangonneaux et trébuchets débutent leur chant tandis que les projectiles viennent heurter les fortifications. Les archers de la forteresse cherchent à riposter, mais les engins de guerre jouissent d'une portée considérable. Les béliers, sous leurs épaisses protections, commencent même à s'avancer vers les murs, insensibles aux traits qui les ciblent. Mais l'espoir renaît lorsque les herses de la muraille s'ouvrent pour permettre la sortie de la cavalerie lourde du château ; le vacarme des sabots retentit tandis que les chevaux franchissent le pont enjambant les douves, faisant naître la peur dans les premières lignes de l'armée ennemie et fauchant comme les blés les ingénieurs de siège pris par surprise. Néanmoins, les troupes ne tardent pas à se réorganiser ; l'infanterie se met en formation serrée pour repousser de ses lances la charge de la cavalerie. La sortie devient déroute. Il ne faut alors pas beaucoup de temps pour que les tirs redoublés des machines de siège forment les premières brèches dans les fortifications, brèches dans lesquelles les envahisseurs s'engouffrent pour propager la dévastation. Les défenseurs tentent un dernier baroud d'honneur mais, poche de résistance par poche de résistance, sont contraints à se soumettre ou à mourir. La forteresse, malgré ses hauts murs inflexibles, est tombée.

L'écran de fin de bataille s'affiche, pour qui la victoire, pour qui la défaite ; puis il laisse place aux statistiques de combat permettant aux joueurs de mieux disséquer les tenants de la partie qui vient de se jouer. Car toute cette bataille fut pixels sur un écran, variables d'un logiciel, signaux électriques dans un processeur. Un jeu, donc, d'une complexité telle que seul le support informatique est capable de la résoudre : un jeu vidéo.

J'ai été, assez jeune, saisi par le monde de ces jeux, en particulier par ceux qui offraient cette promesse : celle de nous transporter dans un autre temps de notre histoire, de nous faire revivre à leur manière des fragments choisis du passé de l'humanité. Ces jeux ont marqué mon enfance, mon adolescence, et mon jeune âge adulte. Dois-je dire que c'est eux qui m'ont guidé jusqu'à certaines des passions qui rythment ma vie ; ou alors sont-ce ces passions s'étant manifestées de manière précoce qui m'ont guidé jusqu'à ces jeux ? Insoluble question que celle-ci, mais demeure malgré elle un constat : ces jeux parlent d'Histoire, et j'ai consacré plusieurs de mes années à l'étudier ; ces jeux sont des logiciels informatiques, et j'ai décidé de faire de la programmation mon

métier après l'avoir apprise sur des projets... de jeux vidéo.

C'est ce constat qui, dans un premier temps et sur un plan purement personnel, a motivé le présent mémoire de recherche – car n'y a-t-il pas, derrière chaque chercheur, d'abord un être humain avec ses propres désirs et motivations ? Tel l'historien, j'ai voulu mettre à jour certaines des causes qui ont abouti à la personne que je suis ; tel le programmeur, j'ai voulu faire la rétro-ingénierie de mon propre code pour en définir les constantes et les variables. Et ainsi, le désir narcissique de l'humain rejoignant la curiosité éclairée de l'étudiant, j'ai voulu analyser quels étaient ces objets, vidéoludiques et historiques.

D'Histoire et de jeux vidéo, nous allons donc parler. Si nous écrivons ici Histoire avec ce "H" majuscule, c'est pour éviter toute ambiguïté dans les termes de notre sujet et éviter une erreur de polysémie. Histoire ne signifie pas ici "Récit portant sur des événements ou des personnages réels ou imaginaires", ou "Aventure que l'on raconte", pour reprendre deux définitions que lui donnent le dictionnaire<sup>1</sup>, mais bien "Connaissance du passé de l'humanité et des sociétés humaines ; discipline qui étudie ce passé et cherche à le reconstituer". Une discipline donc, et même un champ académique disposant de ses professionnels – les historiens –, de ses méthodes – critique interne et externe d'un document, comités scientifiques... – et bien entendu de son objet de recherche : elle est "la science des hommes dans le temps", pour reprendre la célèbre et limpide formulation de Marc Bloch<sup>2</sup>.

Si près d'un siècle et demi d'historiographie nous permet de clairement définir ce qu'est l'Histoire, c'est quand on se tourne vers le terme de "jeux vidéo" qui nous rencontrons nos premières difficultés. Qu'est-ce qu'un jeu vidéo ? En entendant ces mots, nous avons tous sans doute une image mentale qui nous vient, une série de noms ou d'expériences que nous faisons rentrer dans cette catégorie : ces objets sont connus et courants dans notre société actuelle, et même ceux qui n'y jouent pas en ont forcément entendu parler. Mais comment définir rigoureusement ce qui est ou n'est pas un jeu vidéo ? La tâche se révèle plus compliquée que prévue, comme le montre l'imaginative introduction du livre de Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*<sup>3</sup>, où l'auteur postiche un dialogue socratique pour tenter d'accéder à la vérité derrière ce concept si évident en apparence, mais aux contours finalement si flous.

La définition a minima à laquelle il aboutit implique que le jeu vidéo est "essentiellement une simulation pour le plaisir, avec un monde imaginaire cohérent et bien réglé. Une pâte à

---

1 "Histoire" dans *Dictionnaire Larousse en ligne*. Disponible en ligne : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/histoire/40070?q=histoire#39991>

2 Marc Bloch, *Apologie pour l'histoire ou Métier d'historien*, Armand Colin, Paris, 1949, p. 76.

3 Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 2011.

modeler numérique"<sup>4</sup>. Cette définition soulève déjà un ensemble de notions importantes. Un "monde imaginaire" : le jeu vidéo se déroule en-dehors de notre réalité, même si ce monde imaginaire peut y faire référence ; un simulateur de drone militaire pour le divertissement est un jeu vidéo, piloter à distance un véritable engin larguant des missiles bien réels n'en est pas un. "Bien réglé" : un jeu vidéo a des règles, que quelqu'un doit au préalable définir et que le joueur doit accepter. Une "pâte à modeler numérique" : le jeu exploite un dispositif technique bien particulier, l'informatique, et ne peut exister en-dehors de celui-ci. "Pour le plaisir" : nous voyons là une ligne de démarcation entre jeux vidéo et *serious games*, dont l'objectif final n'est pas le plaisir ludique mais la formation ou la communication<sup>5</sup>.

Mais le terme le plus important dans cette définition est sans doute celui de "simulation". Le sociologue et philosophe français Jean Baudrillard s'est intéressé à cette notion<sup>6</sup> et, bien qu'il le fasse sans faire référence aux jeux vidéo, ce nous semble être un pertinent outil d'analyse. Selon lui, la simulation aboutit non pas à une abstraction du réel que l'on pourrait seulement examiner, mais à un nouveau réel – qu'il nomme "hyperréel"<sup>7</sup> – dans lequel nous pouvons agir. Il oppose donc la simulation, interactive et réactive, à la représentation, statique et dirigiste. Si la représentation est donc le régime qui décrit une carte, un roman, un film, la simulation nous semble être un outil puissant pour parler des jeux vidéo car elle met en avant leur principale spécificité : l'interactivité. Comment cette interactivité, quand elle est appliquée à des sujets historiques, impacte la relation que leur joueur noue avec ceux-ci ; ce sera là assurément une des questions que nous aurons à l'esprit.

Une chose est sûre, c'est que l'importance du jeu vidéo dans notre société contemporaine n'est plus à démontrer. Importance de sa portée : rien qu'en France, selon le Syndicat National du Jeu Vidéo, huit Français sur dix ont joué à un tel jeu dans l'année 2016 – dont 39% de manière régulière<sup>8</sup>. Importance de son économie : selon le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisir, ce marché représente dans notre pays 3,46 milliards d'euros de chiffre d'affaire<sup>9</sup>. Bien entendu, ces chiffres sont à prendre avec précaution, étant directement issus d'acteurs du domaine, mais ils décrivent en tout cas une réalité : celui de l'impact majeur qu'a l'industrie vidéoludique aujourd'hui. Bien qu'elle ne jouisse pas encore d'une légitimité semblable à celle du cinéma – malgré des efforts en ce sens – ce nous semble être un objet d'étude digne d'intérêt, en particulier quand elle s'empare de quelque chose qui cristallise autant d'enjeux sociaux que l'Histoire.

---

4 *ibid.* p. 10.

5 Aurélie Gauzin, sous la direction de Christophe Aguiton, *La ludification : quand la communication devient un jeu*, Université Paris-Est Marne-la-Vallée, 2015, p. 54.

6 Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.

7 *ibid.*, p. 10.

8 Syndicat National du Jeu Vidéo, "Fiche Numéro 1 : Qui sont les joueurs de Jeux Vidéo ?", *snvj.org*. Disponible en ligne : <http://www.snvj.org/fiche-numero-1-qui-sont-les-joueurs-de-jeux-vidéo/>

9 Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisir, "L'industrie du jeu vidéo", *sell.fr*. Disponible en ligne : <http://www.sell.fr/lindustrie>

Si ces jeux qui vont nous intéresser parlent d'Histoire, il ne sont pourtant pas issus des cercles traditionnellement admis comme légitimes pour aborder de tels sujets. Ces logiciels ne sont pas le produit de l'académie, de l'université, de professeurs et de maîtres de conférence en Histoire. Mais cela signifie-t-il que ces cercles doivent se désintéresser de ces objets ? Bien au contraire.

En effet, en parlant de ces jeux nous allons aborder un enjeu crucial pour la recherche historique : celui de la communication au grand public du résultat de ses travaux. Si, dans les années 1970, un historien médiéviste reconnu comme Georges Duby pouvait faire des apparitions dans des émissions de vulgarisation télévisées ou publier *Le Dimanche de Bouvines*<sup>10</sup>, ouvrage ayant une vocation d'accessibilité affirmée – comme en témoigne par exemple l'absence de l'appareillage critique traditionnel aux écrits universitaires – sans trahir la véracité historique, cette articulation entre érudition et diffusion semble aujourd'hui grippée. Certains universitaires, comme Patrick Boucheron, appellent à son renouvellement<sup>11</sup> et y œuvrent par leurs travaux<sup>12</sup>, rappelant que l'historien a un devoir didactique mais également politique.

Car, en ce vide laissé, d'autres formes et d'autres orateurs s'engouffrent. Fiction, vulgarisations auto-proclamées, utilisations politiques partisans, voire même révisionnisme... Si ce sujet est d'importance c'est parce que, nous le répétons une nouvelle fois, l'Histoire est, et a toujours été, politique ; près de deux siècles d'existence de la discipline en témoignent, depuis *l'Essai sur l'histoire de la formation et des progrès du tiers état* d'Augustin Thierry<sup>13</sup> jusqu'à la récente controverse qui a amplement débordé de l'académie lors de la sortie d'*Aristote au mont Saint-Michel*<sup>14</sup>. Les jeux vidéo, qui sont le sujet de notre étude, sont une de ces formes qui présentent au grand public une Histoire narrée par des non-historiens – bien que des spécialistes issus des cercles traditionnels puissent y prendre part – et qui touche, nous l'avons dit, un public considérable.

Il serait cependant faux de décrire les milieux de la recherche historique actuels comme des lieux sclérosés, fermés au monde extérieur et à ses changements. Au contraire, l'Histoire est profondément marquée par le temps présent et connaît, au sein des *Digital Humanities* et des

---

10 Georges Duby, *Le dimanche de Bouvines (27 juillet 1214)*, Gallimard, Paris, 1973.

11 "[La réponse à l'épreuve négationniste] exige que l'on se donne les moyens, tous les moyens, y compris les moyens littéraires, de réorienter les sciences sociales vers la cité, en abandonnant d'un cœur léger la langue morte dans laquelle elles s'empâtent". Patrick Boucheron, *Ce que peut l'histoire*, Collège de France, Paris, 2016. Disponible en ligne : <https://books.openedition.org/cdf/4507>

12 Patrick Boucheron [dir.], *Histoire mondiale de la France*, Seuil, Paris, 2017.

13 Augustin Thierry, *Essai sur l'histoire de la formation et des progrès du tiers état*, Furne & Cie, Paris, 1853.

14 Sylvain Gouguenheim, *Aristote au Mont-Saint-Michel. Les racines grecques de l'Europe chrétienne*, Seuil, Paris, 2008.

nouvelles possibilités du numérique, une importante évolution<sup>15</sup>. Cette évolution porte notamment sur les possibilités d'Internet comme média de diffusion, du traitement informatique comme outil de recherche, et sur l'émergence de nouvelles formes d'archives numériques et de nouveaux objets historiques. Elle est portée par une génération d'historiens qui n'est pas sourde aux enjeux du fait vidéoludique : le nombre importants de thèses et de mémoire récemment soutenus sur ce sujet le montre bien<sup>16</sup>. Même l'École Normale Supérieure de la Rue d'Ulm a commencé à ouvrir ses portes à ce sujet, grâce à une initiative portée par des étudiants : le cycle de conférence *InGame*, débuté en novembre 2015, fait se rencontrer chercheurs et *game designers* autour de thématiques vidéoludiques. Nouveaux supports de diffusion, nouveaux outils, nouveaux objets de recherche : les jeux vidéo sont à la fois un peu de ces trois choses, et c'est pour cela qu'il nous semble primordial de les étudier et de les questionner.

Bien entendu, les jeux vidéo ne furent pas les premiers à intégrer l'Histoire dans un mécanisme ludique. L'histoire militaire fut même au centre de l'apparition des premiers jeux de plateau. En 1812, inspiré par les enseignements en histoire militaire et en stratégie donnés par Carl von Clausewitz à l'école militaire prussienne de Berlin, le conseiller militaire Georg Leopold von Reiszitz présente à son roi le *Taktische Kriegsspiel*, jeu de guerre tactique, permettant de reconstituer de façon très pointue des batailles ou d'en simuler de nouvelles, le tout sur un plateau de bois<sup>17</sup>. Dans une Europe secouée par les guerres napoléoniennes, ce jeu de plateau eut un immense succès et se diffusa, en Prusse et au-delà. Si à l'époque le *Taktische Kriegsspiel* était avant tout un outil de formation aux officiers militaires, les jeux de figurines recréant en échelle réduite des escarmouches militaires sont depuis tombés dans les mains des simples amateurs éclairés, avec des titres comme *Blitzkrieg* couvrant la Seconde Guerre Mondiale.

En élargissant du domaine assez spécifique de reconstitutions en figurines, il est indéniable que l'Histoire s'est très largement infusée dans de nombreuses formes ludiques antérieures aux jeux vidéo et même inspiratrices des jeux vidéo. L'univers du jeu de rôle, majoritairement *fantasy*, est teinté d'inspirations historiques médiévales, d'où la désignation anglo-saxonne de *medieval-fantasy* ; J. R. R. Tolkien, dont l'œuvre est à la racine de la *fantasy* moderne, était lui-même historien médiéviste et philologue, et ces domaines de spécialité ont laissé leur marque dans ses écrits<sup>18</sup> et plus globalement dans cet univers.

15 Voir à ce sujet le livre papier et digital de Jack Dougherty et Kristen Nawrotzki [dir.], *Writing History in the Digital Age*, University of Michigan Press, Michigan, 2013. Disponible en ligne : <http://writinghistory.trincoll.edu/>

16 Notons par exemple le mémoire de Théo Transinne, sous la direction de Pascale Goetschel, *Où l'histoire se joue. Le débarquement de Normandie dans les jeux vidéo américains*, Paris 1, 2016 ; celui actuellement préparé à l'Université Paris-Est Marne-la-Vallée par Maxence Babin, sous la direction de Vincent Azoulay et Frédéric Moret, *Historiciser les imaginaires. Les mythes grecs intégrés aux jeux vidéo et à leurs cultures* ; ou la thèse de Thomas Facchini qu'il a synthétisée dans l'article "Guerres et jeux vidéo : représentations et enjeux de mémoire de la Seconde Guerre mondiale", *Amnis*, 15 | 2016, 01 septembre 2016.

17 Josef Köstlbauer, "The Strange Attraction of Simulation: Realism, Authenticity, Virtuality", dans Matthew Wilhelm Kapell et Andrew B.R. Elliott [dir.], *Playing With The Past. Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, p .173.

18 Leo Carruthers, conférence "Tolkien et la poésie médiévale : traduction et inspiration" à l'École Normale Supérieure

De même, les jeux vidéo ne sont pas les premiers à utiliser les thématiques historiques dans le monde des créations culturelles. Le roman les exploite depuis bien longtemps, dans un genre, la fiction historique, qui a connu son heure de gloire au XIXe siècle avec des œuvres comme *Notre-Dame de Paris* de Victor Hugo<sup>19</sup>, prenant place dans un Paris "médiéval" haut en couleur ; ou le roman-feuilleton *Les Trois Mousquetaires* d'Alexandre Dumas<sup>20</sup> ayant pour cadre la France du XVIIe siècle. Plus récemment, le cinéma s'en est également emparé via les films "en costume", pour lesquels se posent les mêmes questions de fidélité à l'époque que nous abordons pour les jeux vidéo. Les jeux vidéo ne marquent donc pas une rupture fondamentale et se situent au sein d'une filiation, d'un héritage, dont parfois ils se rapprochent et parfois ils se détachent<sup>21</sup>.

Tout ceci étant posé, il est temps de poser précisément notre sujet, d'en définir les termes et les bornes. De quels types de jeux allons-nous parler, et qu'est-ce que nous considérons comme être une "thématique historique" ?

Concernant les bornes chronologique, notre étude comprend des titres remontant jusqu'à 1990, date à laquelle la production vidéoludique se diversifie et où commencent à se fixer nombre de codes importants, notamment aux niveaux des genres de jeux<sup>22</sup>. Les jeux vidéo qui nous intéressent sont des jeux sur console et ordinateur. Nous excluons donc de notre champ de recherche le marché récent des jeux sur mobile, lequel est malheureusement trop foisonnant et décentralisé pour qu'une étude un minimum systématique puisse en être faite. Nous laissons également de côté les jeux massivement multijoueurs : les jeux orientés multijoueurs en ligne (dont font par exemple partie les MMORPG<sup>23</sup>) et jeux par navigateur web. Ceci pour trois raisons : notre propre méconnaissance de ce domaine ; la faiblesse de la littérature scientifique sur le sujet de l'Histoire dans ces logiciels ; et la tradition très *fantasy* des MMO qui les a conduit à peu utiliser comme environnement de jeu l'histoire du monde – bien que de récentes sorties, comme *World of Tanks* où les joueurs sont placés au commande d'un véhicule blindé des guerres mondiales, semblent changer la donne.

Puisque nous décidons de parler des jeux vidéo à thématique historique, il est assurément important de définir ce que nous entendons par là. Nous nous intéresserons aux jeux qui font explicitement référence, au sein de leur contenu, à des faits ou personnages historiques réels, précis et avérés ; et qui accordent à ceux-ci une importance convenable dans l'expérience de jeu. Si

---

de Paris, 18 octobre 2016.

19 Victor Hugo, *Notre-Dame de Paris*, Eugène Renduel, Paris, 1832.

20 Alexandre Dumas, *Les Trois Mousquetaires*, Baudry, Paris, 1844.

21 "Je suis convaincu qu'on ne peut pas comprendre ce qu'est la fiction si on ne part pas des mécanismes fondamentaux du "faire-comme-si" [...]. Or, les jeux vidéo mettent en oeuvre les mêmes aptitudes."

Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Le Seuil, Paris, 1999.

22 Daniel Ichbiah, *La saga des jeux vidéo*, Pix'n love, Châtillon, 2012.

23 *Massively Multiplayer Online Role Play Game*, ou jeu de rôle massivement multijoueur en ligne.

la première partie de notre définition est donc binaire, la seconde se révèle plus graduelle : l'importance consacrée aux thématiques qui nous intéressent peut être plus ou moins marquée.

Néanmoins, cette définition exclut de manière claire certains types de logiciels. D'abord ceux qui font exclusivement référence à la mythologie : si la mythologie est en elle-même un objet d'Histoire, elle n'est pas constituée d'événements datés et avérés, et nous considérons a priori qu'elle relève trop de la fiction pour être ici incluse, et qu'en plus sa nature plastique et adaptable rendrait difficile de parler d'une "fidélité à la mythologie" comme nous pouvons parler de "fidélité à l'Histoire". Sans la traiter en profondeur, nous aurons néanmoins l'occasion de la mentionner comme point de comparaison dans notre analyse.

Ensuite, nous excluons également les jeux à ambiance historique mais pourtant uchroniques, sans référence explicite et précise à des événements de notre passé. Nombre de RPG<sup>24</sup> se déroulent dans un cadre fantastique qui évoque puissamment l'époque médiévale, mais s'ils se déroulent dans leur propre univers totalement détaché de notre Histoire, nous les considérons comme extérieurs à notre sujet. Précisons néanmoins que la présence d'éléments fantastiques dans un jeu, si elle côtoie des éléments historiques réels, n'est pas un élément discriminant à la présence d'un tel titre dans notre corpus.

Nous l'avons vu, l'Histoire dans les jeux vidéo échappe principalement par les deux bouts à la communauté académique, et donc aux méthodes traditionnelles d'écriture de l'Histoire. Elle répond à d'autres impératifs, ceux spécifiques à l'industrie vidéoludique et au format même de jeu vidéo. Afin d'identifier quelle vision de l'Histoire peut être produite par le monde du jeu vidéo, notre analyse a pour but de répondre à la problématique suivante : comment cohabitent les exigences spécifiques du média vidéoludique et celles de la véracité historique ?

Pour cela, nous commencerons par replacer le jeu au sein de la place sociale qui est la sienne aujourd'hui, en étudiant l'étendue de sa portée, mais aussi et surtout en expliquant en quoi selon nous il constitue un vecteur de discours politique, et sous quelles modalités il le fait. Cette analyse, assez théorique, sera complétée par une étude de cas précis : celui de la controverse autour du jeu *Assassin's Creed Unity* en 2014 et 2015. Nous nous appuierons alors sur des articles de presse et prises de parole couvrant cette polémique, mais aussi et surtout sur les témoignages de deux observateurs et acteurs : Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, deux historiens ayant participé à la réalisation du jeu. Ces témoignages sont constitués de leurs propres publications, prolixes sur le sujet, ainsi que des propos qu'ils ont pu tenir lors de nos entretiens avec eux.

---

24 *Role Play Game*, ou jeu de rôle virtuel.

Dans un deuxième temps, nous réaliserons un tour d'horizon de la production vidéoludique à thématique historique depuis 1990, selon un découpage par genre de jeu. Ce tour d'horizon ne se veut pas être un catalogue exhaustif, mais plutôt une succession d'exemples hautement significatifs que nous tâcherons à chaque fois d'analyser. Cette analyse sera, quand cela est possible, double : interne, par l'étude du contenu et des mécaniques propres au jeu ayant capté notre intérêt ; et externe, par la référence à des travaux d'historiens, sociologues, ou autres universitaires s'étant penchés sur un sujet similaire au nôtre. Cette double méthodologie d'analyse nous semble importante, car sans le regard interne, nous risquerions de produire un savoir purement théorique totalement détaché de la réalité vidéoludique, voire à contre-sens des mécanismes de fonctionnement de celle-ci ; et sans l'érudition externe, nous risquerions au contraire d'être prisonniers du discours du jeu et incapable de prendre suffisamment de recul sur celui-ci.

Enfin, nous finirons par faire une plongée au cœur du jeu vidéo, en étudiant la discipline ayant trait à la création de mécaniques ludiques : le *game design*. Après avoir énoncé certains principes généraux de celui-ci afin de construire un socle de connaissance, nous verrons comment l'Histoire s'insère dans le processus créatif vidéoludique, d'abord du point de vue du *game designer*, grâce aux informations que peut nous apporter le studio *Paradox Interactive*, dont les jeux occupent assurément une place particulière au sein des titres à thématique historique ; puis du point de vue de l'historien – grâce une nouvelle fois à la précieuse collaboration de Jean-Clément Martin et de Laurent Turcot.

# I. De l'importance sociale du jeu vidéo historique

## A - Le jeu vidéo, une industrie culturelle de premier plan

Avant même de nous intéresser à la manière dont les jeux vidéo s'approprient la matière historique, il est important de préciser plus en détail ce qu'est exactement l'objet vidéoludique. Malgré les difficultés de définition de celui-ci, il nous est possible d'évoquer un certain nombre d'éléments de son fonctionnement, de son histoire, de ses moyens de production et de sa place sociale.

De la même manière que la musique ou le cinéma, les jeux vidéo sont le produit d'une industrie culturelle<sup>25</sup>. Cela signifie que deux dimensions y coexistent et doivent être saisies pour analyser ce qui fait un jeu vidéo : c'est à la fois une industrie marchande, constitués d'acteurs économiques vendant des produits avec pour vocation d'obtenir un bénéfice ; et un bien culturel, porteur de messages et d'expériences et pouvant prétendre à la reconnaissance artistique.

Commençons par nous intéresser à la dimension industrielle du monde vidéoludique. Cette industrie fait intervenir de nombreux acteurs pour que s'exerce son activité. En amont se trouvent les fabricants de consoles ou autres plate-formes de jeux, systèmes informatisés dont le but peut être ou non exclusivement ludique : cela va des premières bornes d'arcade d'Atari à la récente *Switch* de Nintendo, en passant par des plate-formes qui n'ont pas à l'origine été conçues pour servir de supports de jeu, comme les ordinateurs ou les *smartphones*. Chaque plate-forme dispose de son marché et de son public, qui parfois varient grandement, variabilité qu'il est nécessaire de garder à l'esprit quand on souhaite savoir à qui un jeu s'adresse. Pour prendre le cas de la France, selon une étude de l'Ifop pour le Centre National du Cinéma en 2015<sup>26</sup>, l'ordinateur est le support le plus répandu chez les joueurs (66,8%), devant les consoles de salon (53,9%) et les *smartphones* (42,6%). Néanmoins, les joueurs de moins de 14 ans marquent une nette préférence pour les consoles de salon et celles portables.

L'organisme qui va ensuite développer le jeu en lui-même est nommé développeur. Il intègre une équipe d'employés, dont la taille peut varier de quelques personnes à plusieurs centaines<sup>27</sup>,

25 Parmi bien d'autres : Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser le jeu vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2009, p. 18.

26 Centre National du Cinéma et de l'image animée, "Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français", 28 octobre 2015. Disponible en ligne : <http://www.cnc.fr/web/fr/publications/-/ressources/7870223>

27 Une superproduction comme *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2015) peut mobiliser jusqu'à mille personnes lors des

ayant pour tâche de créer les différents éléments nécessaires au jeu. Selon les cas de figure, ceci doit être fait avec l'accord du constructeur de la console ou non : Nintendo est connu pour garder un ferme contrôle sur les jeux pouvant sortir sur ses machines, selon une politique dite du "*Seal of Approval*"<sup>28</sup> ; à l'inverse, le marché du jeu PC ne subit aucun contrôle de la part du constructeur Microsoft. A l'exception de ce dernier cas, les constructeurs touchent également une part sur le prix de la vente du jeu.

Néanmoins, les développeurs agissent rarement seuls et sont souvent associés à des éditeurs. Ceux-ci s'assurent de la publication et de la diffusion du jeu vidéo, ce qui inclut notamment la fabrication du bien matériel et la communication marketing. Parfois, ce sont également eux qui avancent les fonds nécessaires au développement : pour s'assurer de rentrer dans leurs frais, ils ont alors un important droit de regard sur le processus créatif. Dans certains cas, développeur et éditeur ne font qu'un, lorsqu'un même studio est assez grand pour disposer à la fois de son département de développement et de commercialisation. Dans d'autres cas, le développeur se passe d'éditeur pour diffuser son jeu : on parle alors de jeu vidéo indépendant.

Un autre maillon s'ajoute à cette chaîne : le distributeur. Il s'agit de la firme de magasins, boutique spécialisée, ou service en ligne qui va localement vendre le produit vidéoludique au consommateur final. Au bout de la chaîne se trouve ensuite le joueur, destinataire de ce produit.

Un jeu vidéo est donc une création hybride, généralement le fruit de plusieurs entreprises ayant elles-mêmes un très grand nombre d'employés. Cette chaîne industrielle s'est bâtie au cours de quatre décennies ; car si le phénomène vidéoludique peut à certains sembler d'apparition récente, il est nécessaire de lui rendre un peu de sa profondeur chronologique pour comprendre comment il a obtenu son visage actuel.

Les premiers jeux vidéo à succès apparaissent dans les années 1970 sur bornes d'arcade, avec des titres comme *Pong* (1972) ou *Space Invaders* (1978). En quelques années, leur succès commercial fut loin d'être anodin : l'entreprise américaine Atari, à l'origine de ces logiciels qui constituèrent son unique marché, fut estimée en 1976 à 28 millions de dollars de l'époque ; elle atteignit 2 milliards de dollars de chiffre d'affaire en 1982<sup>29</sup>. Petit à petit, les jeux se diffusèrent en-dehors des bornes d'arcade et gagnèrent l'intérieur des foyers grâce aux consoles de salon, permettant une diffusion qui alla en s'élargissant.

Les années 1980 sont marquées par l'entrée de deux géants japonais dans ce marché :

---

différentes étapes de sa conception. Un petit jeu indépendant comme *Braid* (Number None, 2008) a été réalisé par un développeur et un graphiste.

28 Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser le jeu vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2009, p. 35.

29 *ibid.* p. 32.

Nintendo et Sega. Ces deux constructeurs de console gardèrent un contrôle étroit sur la production des jeux autorisés à sortir dessus, ce qui aboutit à une faible diversité des titres et à une première crise de l'industrie. Cela change à partir de 1990 : la multiplication des supports – de nouvelles consoles comme la *Playstation* de Sony voient le jour, tandis que se développe le marché du jeu sur ordinateur personnel – aboutit à un marché plus libre, plus diversifié, et ciblant de nouveaux publics. C'est à ce moment qu'apparaissent et commencent à se fixer les codes des différents genres vidéoludiques<sup>30</sup>, et que des jeux faisant référence à l'Histoire accèdent au succès : nous pouvons mentionner *Civilization* (MicroProse, 1991), *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992), ou *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), autant de grands titres fondateurs qui – avec également leurs suites – peupleront notre corpus plus avant.

Malgré la hausse du nombre de consommateurs de jeux vidéo pendant la décennie, 1995 est une nouvelle période de crise pour le marché, ce qui entraîne une restructuration de l'industrie. De nombreux studios de développements indépendants ferment ou sont rachetés par des éditeurs, tandis que la hausse de la complexité technique des jeux et donc de leurs coûts de développement pousse à la concentration des moyens de production. En 1998, Alain et Frédéric Le Diberder, observateurs issus du monde de l'informatique et des médias, publient *L'univers des jeux vidéo* dans lequel ils constatent que "des *majors* sont en train de se constituer"<sup>31</sup>. Ce mouvement, qui s'est poursuivi dans les années 2000, a abouti l'apparition de nouveaux géants qui, contrairement à Nintendo et Sega, ne contrôlent pas la fabrication des consoles, mais le financement et la distribution des jeux : ce sont par exemple Ubisoft ou Activision, deux noms que nous verrons à nouveau apparaître par la suite. Les jeux, afin de mieux se rentabiliser, sortent de plus en plus souvent sur plusieurs supports simultanément et touchent ainsi un public élargi.

Le terme "*major*", emprunté au monde du film et de la musique, est sans doute approprié en matière d'ampleur du phénomène. Pour désigner les super-productions vidéoludiques nécessitant d'importants moyens humains et financiers que peuvent seules produire ces larges entités, un dénominateur venant d'Hollywood s'est imposé : celui de "triple A", ou AAA. Divers observateurs estiment que, depuis 2002, le chiffre d'affaire mondiale du jeu vidéo a même dépassé celui du cinéma<sup>32</sup> ; c'est néanmoins une donnée qu'il est difficile de vérifier, de même que toute information concernant les ventes des jeux ou les bénéfices qu'ils ont pu engendrer pour les différentes entreprises impliquées. Il n'existe pas d'équivalent d'un *box-office* officiel dans le marché vidéoludique : les informations économiques dont nous disposons sont communiquées par les entreprises elles-mêmes, qui bien entendu prennent soin de leur image. Les autres organismes

---

30 Un "genre" ou "type" de jeu vidéo désigne un ensemble de logiciels caractérisés par un *gameplay*, c'est à dire une manière de jouer, similaire ; il n'est donc pas question du thème abordé par le jeu (fantastique, science-fiction...) mais de ses mécaniques ludiques. Cette classification est cependant informelle et varie d'une source à une autre.

31 Alain Le Diberder et Frédéric Le Diberder, *L'univers des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 1998.

32 C'est par exemple le cas de l'historien et consultant Laurent Turcot, lors de la conférence "Au coeur de la révolution : les leçons d'Histoire d'un jeu vidéo" au musée Carnavalet, 17 Octobre 2015. Disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=1gB7Tf4pzck>

pouvant publier de telles données, comme le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisir français ou l'*Entertainment Software Association* américaine, sont également liés à ces corporations. La prudence est donc toujours de mise au regard de ces chiffres.

Les indicateurs semblent néanmoins converger pour confirmer l'importance et l'impact de l'industrie vidéoludique. Le jeu *Minecraft* (Mojang, 2009) a été vendu à plus de 100 millions d'exemplaires dans le monde sur 20 supports différents<sup>33</sup>. Le jeu massivement multijoueur en ligne *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), le plus rentable à ce jour, aurait rapporté à lui seul 9,23 milliards de dollars<sup>34</sup> à son studio.

S'ils l'ont été à une époque, les jeux vidéo ne sont désormais plus réservés à une fraction marginale de la population : en France, on estime que 73,3% des 6-65 ans jouent au moins une fois par mois<sup>35</sup> ; les États-Unis compteraient sur l'ensemble de leur population 42% d'individus jouant au moins 3 heures par semaine, toutes tranches d'âge confondues<sup>36</sup>. Le cliché de jeux réservés à l'enfant ou à l'adolescent mâle est aussi à oublier : ce public est pour une bonne partie féminin – 45,1% des joueurs français sont des joueuses – et adulte – 30 ans d'âge moyen pour la France comme pour les États-Unis. L'impact d'une tel média n'est donc absolument pas à voir comme un épiphénomène en marge : les jeux vidéo sont, bel et bien, devenus de objets de consommation de masse.

Cette industrie dispose néanmoins de limitations et d'impératifs qui influencent le contenu de ce qu'elle produit. Les plus évidentes sont ceux de réalisabilité, principalement liées aux limitations technologiques à l'époque de production du jeu. L'informatique, outil central du monde vidéoludique, a connu un développement important au cours des 50 dernières années, comme l'énonce la conjecture – vérifiée – de Moore<sup>37</sup>. La capacité des outils de développement est donc limitée à une époque donnée, mais surtout, la puissance des supports de jeu à disposition du public réduit le champ de possible des programmeurs. L'autre limitation est celle de rentabilité, qui réduit la prise de risque et incite les éditeurs à un certain conservatisme, à une certaine préférence envers les recettes qui ont fait leurs preuves. Cela explique que les sagas, séries de jeux partageant un même titre, un monde et des mécaniques similaires, sont nombreuses, et qu'un jeu à succès connaîtra très souvent une suite. Ces dernières années, l'innovation est donc plutôt venue des

---

33 Owen Hill, "We've sold Minecraft many, many times! Look!", *Mojang.com*, 2 Juin 2016.

34 Lomion, "World of Warcraft, jeu le plus rentable de l'histoire du jeu vidéo", *Echypsia.com*, 26 janvier 2017.

35 Centre National du Cinéma et de l'image animée, "Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français", 28 octobre 2015. Disponible en ligne : <http://www.cnc.fr/web/fr/publications/-/ressources/7870223>

36 The Entertainment Software Association, "More Than 150 Million Americans Play Video Games", *Theesa.com*, 14 avril 2015. Disponible en ligne : <http://www.theesa.com/article/150-million-americans-play-video-games/>

37 Énoncée en 1975 par le docteur en physique américain Gordon E. Moore, elle prévoit que le nombre de transistors dans les microprocesseurs informatique double tous les deux ans, entraînant une augmentation de leur puissance et une diminution de leurs coûts.

développeurs indépendants.

Tel est le portrait de cette industrie, mais la résumer en ne parlant que de ventes et de chiffres d'affaire serait oublier sa deuxième dimension : celle culturelle. Les jeux vidéo sont des biens d'expérience : leur consommation implique de faire vivre une expérience ludique au joueur, et donc d'établir une certaine forme de communication avec lui et avec sa propre culture<sup>38</sup>. Par culture et culturel, nous entendons, selon la définition de l'anthropologue Jean-Pierre Warnier, "la capacité à mettre en œuvre des références, des schèmes d'action, et de communication. C'est un capital d'habitudes incorporées qui structure les activités de ceux qui le possèdent"<sup>39</sup>.

Au sein des industries culturelles, nous irons même jusqu'à dire que le jeu vidéo occupe une place particulière, grâce à sa dimension ludique. Les liens ontologiques qui unissent Jeu et Culture ont longuement été étudiés et mis en valeur par l'anthropologie, en particulier par Johan Huizinga, dans son ouvrage fondamental *Homo Ludens* : "La culture naît sous forme de jeu, la culture à l'origine est jouée. [...] Dans ces jeux, la communauté exprime son interprétation de la vie et du monde"<sup>40</sup>. En exploitant cette dimension, le jeu vidéo, dans sa communication avec le joueur, se dote d'une force, mais aussi d'une difficulté : si le jeu est aussi intrinsèquement lié à la culture de celui qui le pratique, il est indispensable que celui-ci sache se doter de référents et de signes assez similaires pour être reconnus, et qu'ainsi le monde virtuel créé puisse être investi par le joueur équipé de son propre bagage culturel.

Cependant, une autre difficulté vient encore s'ajouter à cela : la mondialisation. Face aux importants coûts de développement d'un jeu, et malgré la présence de larges marchés locaux au Japon et aux États-Unis, les éditeurs s'orientent le plus souvent vers des sorties mondiales. Si, au début des années 1990, il fallait attendre plusieurs mois pour qu'un jeu nippon au succès pourtant reconnu comme *Final Fantasy VI* (SquareSoft, 1994) sorte en Amérique du Nord – et huit ans pour qu'il sorte officiellement en Europe –, la diffusion se fait désormais de manière simultanée auprès des joueurs du monde entier, sur de nombreuses plate-formes différentes. Cela concerne également les acteurs de l'industrie qui brillent par leur cosmopolitisme : le récent *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) est issu d'un développeur français, d'un éditeur japonais, et a pour héroïne une jeune américaine.

Or, malgré les phénomènes de mondialisation de la culture<sup>41</sup>, il est difficile de s'adresser avec un même discours à un joueur argentin, chinois et sri-lankais, chacun venant avec ses habitudes culturelles locales – ou "culture-tradition" pour reprendre le terme de Warnier<sup>42</sup> –, afin de leur

---

38 Selon la définition qui est donnée par François Mairesse et Fabrice Rochelandet, *Economie des arts et de la culture*, Armand Colin, Paris, 2015, pp. 29-40.

39 Jean-Pierre Warnier, *Matière à politique. Le pouvoir, les corps et les choses*, Editions Karthala, Paris, 2004, p. 11.

40 Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1988, pp. 84-85.

41 Comme peut le décrire Jean-Pierre Warnier, *La mondialisation de la culture*, La Découverte, Paris, 2008.

42 Jean-Pierre Warnier, *Matière à politique. Le pouvoir, les corps et les choses*, Editions Karthala, Paris, 2004, p. 6.

faire vivre la même expérience ludique. Pourtant, une telle communication mondialisée est indispensable à l'industrie culturelle vidéoludique telle qu'elle existe aujourd'hui si elle souhaite réaliser ses objectifs économiques. Elle doit donc accomplir à travers le jeu une activité de médiation culturelle, cette médiation permettant "la diffusion de formes langagières ou symboliques, dans l'espace et le temps, pour produire une signification partagée au sein d'une communauté"<sup>43</sup>.

Pour en venir au sujet qui nous intéresse particulièrement en ces lignes, il nous semble pouvoir avancer que dans ce contexte de médiation, l'Histoire est un outil particulièrement puissant. En effet, celle-ci est capable de mobiliser un certain nombre de référents supposés communs à un ensemble d'individus qui disposeraient d'un même socle de connaissances historiques. Il y a ainsi fort à parier que, pour de nombreuses personnes dans le monde, évoquer l'Égypte des pharaons et ses pyramides soit immédiatement porteur d'un message compréhensible et assimilable ; il en va de même pour d'autres points marquants de l'Histoire de l'humanité, comme la conquête romaine, la colonisation des Amériques ou les Guerres Mondiales. Des jeux vidéo exploitant de telles thématiques sont donc particulièrement bien armés pour former une communauté de joueurs au niveau mondial, en adoptant la "dimension transculturelle"<sup>44</sup> qui est attendue de ces mondes fictionnels et immersifs.

Néanmoins, pour pouvoir toucher le plus grand nombre, il est nécessaire que ce socle de connaissances historiques sur lequel bâtissent les concepteurs de tels jeux soit le plus mince et le plus simple possible ; qu'ils en extraient les plus petits dénominateurs communs capables d'être compris et acceptés par un public hétéroclite n'ayant le plus souvent sur les sujets historiques qu'une éducation sommaire. Un jeu ayant une vocation grand public se doit donc, théoriquement, d'employer une vision simplifiée de l'Histoire ; et un jeu à grand budget se doit, forcément, de cibler le grand public. Cette corrélation émise a priori entre la profondeur historique – ou plutôt son manque – et les moyens investis pourra être vérifiée lors de notre étude de cas pratiques, en seconde partie.

Ajoutons à cela une deuxième difficulté : si l'Histoire est jonchée d'un certain nombre de grands marqueurs plus ou moins universaux à l'échelle de l'humanité, ou dont la connaissance s'est propagée sur une grande partie du globe – que ce soit par l'action de l'enseignement ou d'autres médiateurs culturels, comme par exemple le cinéma qui avant les jeux vidéo s'était déjà saisi de telles thématiques –, l'Histoire telle qu'elle est connue et diffusée au sein de chaque

---

43 Jean Caune, "La médiation culturelle : une construction du lien social", *Les enjeux de l'information et de la communication*, Grenoble, 22 novembre 1999. Disponible en ligne : <https://lesenjeux.univ-grenoble-alpes.fr/2000/Caune/index.php>

44 Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Seuil, Paris, 1999, p. 32.

"culture-tradition" est généralement une Histoire nationale, locale, particulariste voire partisane. Les connaissances sont disparates d'un pays à un autre, mais, plus encore, les interprétations des événements varient. De ces écarts, de nouveaux écueils naissent : d'abord, pour les développeurs, celui de proposer sur un même événement une vision divergente de celle d'une communauté locale de joueurs, ce qui distordrait la médiation ou même aliénerait la-dite communauté – nous verrons un tel exemple plus bas – ; ensuite, pour les défenseurs de la culture-tradition, celui de voir celle-ci s'aliéner au produit vidéoludique, via un phénomène d'acculturation que certains chercheurs comme le canadien Stephen Kline pointent du doigt<sup>45</sup>, ce qui induirait là-encore une réaction de rejet dudit produit.

Une dernière dimension de cette industrie qu'il nous faut aborder est en extension de sa dimension culturelle, mais sujette à davantage de débats : il s'agit de sa qualité artistique. Lorsque celle-ci est défendue, c'est justement pour mettre en exergue l'importance sociale et culturelle de ce medium, tels que l'a fait, à l'occasion de l'exposition *Game On* au Barbican Art Galerie de Londres en 2002, son curateur Conrad Bodman : "[L'exposition] explore l'influence que les jeux ont eu sur les musiciens, les réalisateurs de films et les artistes contemporains. [...] Elle reconnaît que le jeu informatique est un phénomène mondial qui reflète et, certains le disent, façonne notre culture"<sup>46</sup>. L'interconnexion avec les autres formes d'art – en particulier la musique et le cinéma – mais aussi la place centrale du jeu vidéo aujourd'hui sont ainsi défendues. Un tel statut ne peut qu'aller en direction de l'obtention d'une légitimité pour ces logiciels, qui sont encore souvent vus comme enfantins, dangereux et/ou abrutissants<sup>47</sup>.

Cette initiative londonienne vers la reconnaissance artistique des jeux vidéo est loin d'être un cas isolé. En 2011, pour la première fois de leur histoire, les *Grammy Awards* – cérémonie de récompense musicale américaine – ont décerné un prix à une musique de jeu vidéo : il s'agit du titre *Baba Yetu*, composé par Christopher Tin. Si cette anecdote nous intéresse tout particulièrement, c'est parce que le jeu dont cette musique est extraite fait partie d'une des grandes sagas de jeux à thématique historique : *Civilization IV* (Firaxis, 2005). Cela témoigne que, dans cette quête de légitimation artistique menée par l'industrie vidéoludique, les jeux d'Histoire sont en première ligne : jouissant d'une certaine respectabilité intellectuelle grâce à leur sujet et à

---

45 Stephen Kline, "Electronic Frontiers: Branding the Nintendo Generation 1985-1990", dans Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford et Greig De Peuter [dir.], *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's University Press, Montreal, 2003, pp. 109-127.

46 Conrad Bodman [dir.], *Game On - The history, creativity and culture of video game*, Laurence King Publishing, Londres, 2002, p. 7.

47 Le 25 avril 2016, la présidente de la région Ile-de-France Valérie Pécresse a déclaré dans un discours que les jeux vidéo étaient une des causes du décrochage scolaire, comme le rapporte l'article de William Audureau et Damien Leloup, "Valérie Pécresse a-t-elle raison d'associer le décrochage scolaire à l'addiction et aux jeux vidéo ?", *Lemonde.fr*; 25 avril 2016. Disponible en ligne : [http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/04/25/valerie-pecresse-a-t-elle-raison-d-associer-le-decrochage-scolaire-a-l-addiction-et-aux-jeux-video\\_4908234\\_4408996.html](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/04/25/valerie-pecresse-a-t-elle-raison-d-associer-le-decrochage-scolaire-a-l-addiction-et-aux-jeux-video_4908234_4408996.html)

leurs potentielles vertus éducatives, ils peuvent être plus facilement mis en avant.

Le gouvernement français a également pris part à ce mouvement de reconnaissance. En mars 2006, trois créateurs de jeux vidéo ont reçu le titre de Chevalier des Arts et des Lettres : le Japonais Shigeru Miyamoto – très célèbre dans le milieu car "père" de Mario –, et les Français Michel Ancel – à l'origine de la saga *Rayman* (Ubisoft, 1995) – et Frédéric Raynal – ayant notamment travaillé sur *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992). Plus récemment, c'est le créateur David Cage, à l'origine du studio français Quantic Dream et de divers jeux narratifs très cinématographiques, qui a été gratifié de l'Ordre de la Légion d'Honneur. Mis à part le cultissime Miyamoto, ce sont trois pionniers Français qui ont ainsi été honorés, tandis qu'en parallèle, le ministère de la Culture reconnaissait au jeu vidéo le statut d'art et mettait en place le crédit d'impôt à destination des studios de développement. La reconnaissance de ce statut aux jeux vidéo signifie la prise de conscience que ceux-ci participent au rayonnement artistique d'un pays, et donc que le pays a intérêt à en aider la création. Un lobbying qui peut se révéler intéressé, donc.

Pour encourager cette reconnaissance, la notion "d'auteur" unique et identifiable d'un jeu vidéo est de plus en plus souvent mise en avant, tout comme l'auctorialité s'est pendant plusieurs siècles construite dans les domaines de la littérature et des arts picturaux<sup>48</sup>. Cette construction ne va pourtant pas de soi, dans une industrie qui – nous l'avons vu – repose en grande partie sur la multiplicité des acteurs et sur de larges équipes de travail. Ainsi, le nom de David Cage est régulièrement avancé de façon proéminente comme "créateur" lors des campagnes marketing de ses jeux<sup>49</sup>. De même, il peut être intéressant de noter que la saga *Civilization* est régulièrement désignée, depuis une querelle juridique sur sa propriété intellectuelle à l'issue du deuxième opus, comme *Sid Meier's Civilization*, du nom de son principal concepteur...

En brève conclusion à ce portrait de l'industrie culturelle vidéoludique, nous pouvons inférer que celle-ci est portée par deux dynamiques qu'il lui faut savoir faire converger : démarche artistique et logique commerciale, profits et créativité, rentabilité et légitimité. Dans un contexte capitaliste et concurrentiel, il est normal pour une entreprise de tendre vers la croissance et l'expansion de son marché ; mais dans le cas des jeux vidéo, ceci passe par une nécessaire médiation culturelle envers le consommateur final, médiation dans laquelle peut utilement s'inclure une certaine utilisation de l'Histoire.

---

48 Gisèle Sapiro, "Droit et histoire de la littérature : la construction de la notion d'auteur", *Revue d'histoire du XIXe siècle*, 48 | 2014, pp. 107-122.

49 Comme le fait par exemple la revue de cinéma en ligne Allociné dans l'article et interview d'Olivier Pallaruelo, "*Beyond Two Souls* : rencontre avec son créateur David Cage", *Allocine.fr*, 5 septembre 2013. Disponible en ligne : [http://www.allocine.fr/article/fichearticle\\_gen\\_carticle=18627370.html](http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18627370.html)

## B - Le jeu vidéo, un média politique

La dimension culturelle, voire artistique, de l'industrie du jeu vidéo en fait un vecteur de messages et de représentations auprès de son public, et ce de façon mondialisée. Selon différents auteurs, un de ces messages est même intrinsèquement lié à la nature de l'objet vidéoludique, et à ce que son existence nécessite et implique dans notre société actuelle.

Pour le philosophe spécialiste des sciences et techniques Mathieu Triclot, c'est un média fondamentalement lié à notre époque : "[Les jeux vidéo] se jouent avec une machine, l'ordinateur, qui est absolument décisive pour notre modernité [...] Ils représentent une forme médiatique qui ne saurait exister ailleurs que dans le monde contemporain, postindustriel, marqué par l'omniprésence des technologies de l'information"<sup>50</sup>. Le premier et principal lien, essentiel, entre les jeux vidéo et notre époque actuelle est le plus évident : celui de la technologie informatique, sans lequel cette forme ludique particulière ne saurait exister. Un des premiers ersatz de jeux vidéo, *Spacewar*, est d'ailleurs né en 1962 dans les labos du *Massachusetts Institute of Technology* des mains d'un assistant de recherche en informatique de 25 ans, Steve Russel, en tant que simple projet annexe à but divertissant.

En évoluant en même temps que la technologie dont ils étaient issues, les jeux vidéo se sont également adaptés à nombre de ses nouveautés. Les possibilités de la mise en réseau et d'Internet ont donné naissance aux jeux massivement multijoueurs à univers persistant, comme *World of Warcraft* (Blizzard, 2004). L'accroissement de la bande passante et donc des possibilités de téléchargement ont permis le développement de la dématérialisation. Plus récemment, l'apparition des *smartphones* ont ouvert de nouveaux marchés ludiques dotés d'une croissance extrêmement forte<sup>51</sup>. Enfin, on voit progressivement apparaître les premiers casques de réalité virtuelle et jeux adaptés au fil du progrès de cette nouvelle technologie.

Cette adéquation ne se limite cependant pas à cela. Dans notre société, qui peut être désignée sous les termes de "société de l'information"<sup>52</sup>, où les services, la communication et le divertissement occupent une place centrale ; où les biens d'expérience ont remplacé la masse des biens matériels issus des contextes tayloristes et fordistes ; où l'obsolescence technologique est un des principaux moteurs de consommation ; des produits tels que le jeu vidéo et sa console ont toutes les chances de s'imposer. En d'autres termes, le jeu vidéo est "la marchandise idéale du

---

50 Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 2011, pp. 185-186.

51 Emma McDonald, "The Global Games Market Will Reach \$108.9 Billion in 2017 With Mobile Taking 42%", *Newzoo.com*, 20 avril 2017. Disponible en ligne : <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>

52 Manuel Castells, *L'Ere de l'information*. Volume 1, *La Société en réseaux*, Fayard, Paris, 1998.

capitalisme contemporain"<sup>53</sup>. Il faut dire qu'il en utilise les structures et en promeut les codes, comme nous avons pu le voir en décrivant l'industrie mondialisée et multipolaire qu'il a formée.

Néanmoins, il peut être intéressant de noter que le lien organique entre jeu vidéo et capitalisme ne va pas de soi, et qu'entre ses lignes nous pouvons également lire un autre message sur le milieu dont il est issu. Les premiers jeux sont issus de chercheurs un peu bricoleurs au sein d'instituts de recherche qui ont détourné de leurs usages les systèmes informatiques à leur disposition, et non de firmes privées cherchant à élaborer un produit leur assurant la meilleure rentabilité. Même une fois qu'il fut devenu marchandise commerciale, la mentalité hacker est restée inscrite dans ses gènes, source parfois de tensions internes ou de nouveaux détournements. En 1978, le concepteur du jeu *Adventure* (Atari, 1978), Warren Robinett, souhaitant se rebeller contre l'interdiction mise en place par Atari pour ses développeurs d'intégrer leurs noms dans ses produits, crée au sein de son logiciel une salle secrète réservée aux joueurs chevronnés dans laquelle apparaît sa signature. C'est là la naissance du premier *easter egg*<sup>54</sup>, qui sont depuis devenus une tradition dans ce milieu.

Cette mentalité a perduré, bien que parfois étouffée, jusqu'à nos jours ; il est possible de la voir désormais rejaillir dans des projets qui souhaitent justement s'affranchir et remettre en question le modèle capitaliste dominant, tout en offrant souvent une perspective nouvelle sur l'objet vidéoludique en lui-même. C'est le cas de divers titres indépendants : *Braid* (Number None, 2008) qui détourne la célèbre citation "Ta princesse est dans un autre château"<sup>55</sup> pour offrir un message sur le harcèlement et le *stalking* au travers de mécaniques de jeu innovantes ; *Hotline Miami* (Devolver Digital, 2012) qui joue sur une vision volontairement outrancière de la violence pour faire réfléchir à la place de celle-ci dans le monde vidéoludique ; ou *Dwarf Fortress* (Tarn Adams, 2006), un jeu aux graphismes minimalistes intégralement gratuit et disponible en ligne<sup>56</sup> qui a notamment été présenté au Musée d'Art Moderne de New York en 2012 pour sa place dans l'histoire vidéoludique. Enfin, c'est à un jeu vidéo que l'on peut attribuer l'une des plus grandes levées de fonds effectuées à ce jour grâce au financement participatif : *Star Citizen* (Cloud Imperium Game, 2017), avec plus de 150 millions de dollars récoltés à l'heure où ces lignes sont écrites<sup>57</sup>.

C'est donc un double message que portent, au niveau économique, les jeux vidéo. Mais si l'on souhaite ajouter un niveau de profondeur philosophique à l'analyse des mécaniques inhérentes aux jeux, consistant à commencer une nouvelle partie, avoir la possibilité de la

---

53 Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter, *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's University Press, Montréal, 2003, p. 60.

54 Terme anglais pour "Oeuf de Pâques", il désigne au sein d'un jeu un élément caché et souvent externe à sa narration, placé pour récompenser les joueurs les plus curieux et perfectionnistes.

55 Phrase récurrente des jeux Mario, où le héros doit parcourir de nombreux niveaux pour sauver la princesse Peach.

56 <http://www.bay12games.com/dwarves/>

57 <https://robertspaceindustries.com/funding-goals>

sauvegarder, puis recharger une sauvegarde précédente pour défaire ses propres actions et en essayer de nouvelles, il est possible également d'y voir un message. C'est ce qu'a fait, avec d'innombrables précautions, l'historien Jean-Clément lors de son entretien avec nous : "Cette possibilité de réversibilité du jeu [...] si j'étais ambitieux, et un peu présomptueux, je dirais que c'est peut-être le témoignage de notre époque de présentisme, de rupture de lien avec le passé"<sup>58</sup>.

Les jeux vidéo sont, comme l'imprimerie au XVe siècle, comme le cinématographe à l'aube du XXe, la forme la plus caractéristique des dispositions mentales, économiques et techniques de leur époque. Dans la droite ligne de Thomas Kuhn et de *La Structure des révolutions scientifiques*<sup>59</sup>, nous pouvons voir dans chacune de ces innovations les témoignages du changement paradigmatique de chaque époque.

Les jeux vidéo disent donc quelque chose de significatif au sujet de notre époque, de notre société ; ils en portent une vision normative. En ce sens, nous considérons qu'ils sont politiques : ils portent un message sur notre manière de vivre ensemble en *polis*, en société organisée.

Cet aspect politique, certains logiciels ludiques s'en revendiquent clairement et sont même créés à cette fin. La dernière campagne présidentielle française nous en a offert un parfait exemple, avec le titre *Fiscal Kombat* (France Insoumise, 2017)<sup>60</sup>. Dans ce jeu par navigateur web, développé par des militants du parti de la France Insoumise organisés autour de la plate-forme de discussion en ligne Discord<sup>61</sup>, on joue le candidat de ce parti – Jean-Luc Mélenchon – dans sa lutte contre les oligarques et profiteurs, que l'on doit – littéralement – secouer afin de récupérer leur argent. Diverses autres figures de la vie politique française y apparaissent en tant qu'antagonistes. Cette initiative de communication politique à travers le médium vidéoludique est, à notre connaissance, inédite ; selon l'équipe de campagne, elle permettrait de toucher un public nouveau, peu friand de politique dans son format plus traditionnel<sup>62</sup>, en leur permettant de découvrir certains messages forts du candidat tout en s'amusant, et possiblement d'aller ensuite lire son programme – auquel on accède grâce à un lien dans le jeu. Les scores des joueurs sont mis en commun afin de "rembourser la dette publique" de la France. Il est intéressant de noter que ce jeu est une initiative venue de la base militante, qu'il a été développé sur un mode collaboratif et que son code est *open-source*<sup>63</sup>, en adéquation avec les valeurs politiques qu'il promeut.

---

58 Annexe 1.

59 Thomas S. Kuhn, *La Structure des révolutions scientifiques*, Flammarion, Paris, 1983.

60 <http://fiscalkombat.fr/>

61 <http://discord.insoumis.online>

62 Informations tirées de la vidéo "MÉLENCHON GAMING : FISCAL KOMBAT - #FiscalKombat" sur la chaîne Youtube de Jean-Luc Mélenchon, 7 avril 2017. Disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=75lQwc-qR3k>

63 Un logiciel informatique est dit *open-source* quand son code est librement accessible et modifiable.

D'autres exemples d'un type similaire existent. Lors de la dernière campagne présidentielle américaine est sorti le jeu indépendant *Make America Great Again: The Trump Presidency* (Maverick Game Studio, 2016), qui se présente lui-même comme "A Pro-Donald Trump presidential simulation"<sup>64</sup>. Néanmoins, à la différence de *Fiscal Combat*, il n'a pas été utilisé par l'équipe de campagne, et son but final semble être plutôt commercial – ce qui est néanmoins, une nouvelle fois, en adéquation avec les valeurs politiques qu'il promeut.

L'armée des États-Unis a depuis de nombreuses années saisi le potentiel des jeux vidéo en matière de propagande. Elle a ainsi développé, depuis 2002, *America's Army* (United States Army, 2002), jeu de tir ainsi qu'outil de sensibilisation, communication et recrutement pour cette institution. La glorification est ici de mise, comme en témoigne le texte de la séquence d'introduction : "Je suis un soldat et le membre d'une équipe. Je sers le peuple des États-Unis et je vis selon les valeurs de l'armée. [...] Je suis un gardien de la liberté et du mode de vie américain. Je suis un soldat américain"<sup>65</sup>. Ce jeu s'est actualisé au fil des engagements militaires des États-Unis ces deux dernières décennies, incluant ainsi des modules sur l'Afghanistan et sur l'Irak.

Le discours de tels jeux n'est pas équivoque, et une analyse de fond n'est pas nécessaire pour identifier leur message politique. Mais au-delà de cela, il nous semble possible de dire que tous les jeux vidéo font, à leur manière, de la politique. C'est là ce qu'affirment catégoriquement des profils divers comme Mathieu Triclot<sup>66</sup>, Laurent Turcot<sup>67</sup> et Jean-Clément Martin<sup>68</sup>. La question est donc de savoir comment.

Dans sa participation à l'ouvrage *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Sébastien Hock-Koon propose – en continuité avec le travail sur la bande dessinée de Scott McCloud<sup>69</sup> – de distinguer au sein du jeu vidéo le "contenant", caractéristiques du médium, et le "contenu", ce qu'on font les auteurs de l'œuvre<sup>70</sup>. Néanmoins, le "contenu" d'un jeu vidéo est lui-même multifacettes, comme en témoignent par exemple les deux types d'approches largement répandues au sein des *game studies* : la narratologie, se concentrant sur la narration ; et la ludologie, s'intéressant aux mécaniques de jeu. D'un manière similaire au cinéma, où il est possible de distinguer entre le récit politique qui est mis en place par le script et le message qui découle de la

---

64 [http://store.steampowered.com/app/515040/Make\\_America\\_Great\\_Again\\_The\\_Trump\\_Presidency/](http://store.steampowered.com/app/515040/Make_America_Great_Again_The_Trump_Presidency/)

65 Cité par David Nieborg, "Training recruits and conditioning youth", das Nina Huntemann et Matthew Thomas Payne [dir.], *Joystick Soldiers*, Routledge, Abingdon, 2009, p. 60.

66 "Est-ce que les jeux vidéo font de la politique ? Oui, certainement". Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 2011, p. 186.

67 Question : "Est-ce que vous considérez que, dans un jeu comme Assassin's Creed Unity, il y ait un discours, une vision politique ?" - Réponse : "Bien sûr !". Annexe 2.

68 Question : "Selon vous, les jeux vidéo [...] portent des visions politiques ?" - Réponse : "Oui, ça c'est sûr. Tout est politique, évidemment. C'est une évidence.". Annexe 1.

69 Scott McCloud, *Reinventing Comics*, Paradox Press, New York, 2000.

70 Sébastien Hock-Koon, "Expliciter les connaissances du *game designer* pour mieux comprendre le jeu vidéo", dans Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian [dir.], *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Questions théoriques, Paris, 2012, p. 17.

réalisation et du montage, cette grammaire particulière au monde cinématographique<sup>71</sup>, il y a dans un jeu vidéo plusieurs angles de lecture et d'analyse.

Par conséquent, nous suivrons Mathieu Triclot en y distinguant trois niveaux de discours<sup>72</sup>. Le premier est celui du contenu – qu'il soit visuel, textuel, audio... –, immédiatement perceptible par tout joueur ou même spectateur qui verrait le jeu comme un film ou plutôt un *Let's Play*<sup>73</sup>. Le second est celui des mécaniques de jeu, souvent désignées sous le terme anglo-saxon de *gameplay*, qui constituent la grammaire particulière au monde vidéoludique ; elles définissent, selon le modèle des affordances<sup>74</sup>, ce que le joueur est en droit de faire ou non au sein du logiciel – les règles du jeu pourrait-on dire. Finalement, il y a le contenant, le medium en lui-même, ce que celui-ci implique et la manière dont il influera de façon structurelle sur le message convoyé, tel qu'a pu l'énoncer de façon plus transversale Marshall McLuhan grâce à sa formule choc "*The medium is the message*"<sup>75</sup>.

Illustrons ces notions avec trois exemples. Notre premier est *Quest for Saddam* (2003), un jeu de tir développé par un activiste américain dans le contexte de la guerre d'Irak où le but est de tuer le meneur de la nation adverse, Saddam Hussein. Il y a là une concordance entre contenu et mécaniques : le jeu exhorte à éliminer le président irakien, et c'est ce que ses mécaniques permettent de faire. Mais, de façon assez amusante, le jeu a été le fruit d'un détournement imprévu par ses concepteurs initiaux : son code a été repris et modifié par une autre organisation, le *Global Islamic Media Front* – groupe européen affilié à *Al Qaeda* – pour créer *Quest for Bush*. Les deux jeux sont exactement identiques dans leurs mécaniques ludiques, contrôles et niveaux ; seuls ont été modifiés les décors, les apparences des personnages, et le nom de la cible à abattre qui devient le président américain George W. Bush... Nous voyons comment, par une simple modification visuelle, le principal message du jeu peut être renversé, tandis que demeurent inchangées les mécaniques de la violence.

Le deuxième exemple, qui va nous permettre de voir comment deux niveaux de lecture peuvent coexister dans un même jeu, est celui des *Sims* (Maxis, 2000). Il s'agit d'un simulateur de vie dont chaque itération a connu un grand succès. Au premier regard, ce jeu impressionne par la diversité de ce qu'il propose. Le joueur peut créer librement son ou ses personnages, avec le

---

71 Eric Dufour, *La valeur d'un film*, Armand Colin, Paris, 2015. La chronique vidéo de Karim Debbache, "Chroma S01.02 – Rollerball", *Dailymotion.com*, 9 février 2016 (disponible en ligne : <http://www.dailymotion.com/video/x3r6gba>) constitue une bonne exemplification de cette théorie et nous a permis de la découvrir.

72 Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 2011, p. 194.

73 Les *Let's play* sont un format de vidéo populaire sur Internet consistant à suivre la partie d'un autre joueur, qui l'agrémentent souvent partager ses impressions ou ses commentaires.

74 Adam Chapman, "Affording History: *Civilization* and the Ecological Approach", dans dans Matthew Wilhelm Kapell et Andrew B.R. Elliott [dir.], *Playing With The Past. Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, pp. 61-73.

75 Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Mentor, New York, 1964.

physique et la couleur de peau de son choix ; ils peuvent développer des compétences, accomplir diverses carrières, se construire une maison et profiter de nombreuses interactions sociales. Depuis le second opus (2004), il est même possible de former des couples homosexuels et de leur faire adopter des enfants. L'ouverture des esprits et des perspectives semble donc être de mise. Mais, contrôles en main, on finit par se rendre compte que pour rendre notre avatar heureux, il faut être capable d'investir dans du mobilier haut-de-gamme et onéreux ; que pour avoir les moyens de se payer celui-ci, il faut investir du temps dans son travail pour monter les échelons hiérarchiques. On peut certes refuser d'entrer dans cette spirale, mais alors, les perspectives du jeu se ferment et notre avatar mène une existence malheureuse. Finalement, l'ode à la liberté et la diversité devient principalement un monument à l'*american way of life* et à son consumérisme illimité. Le créateur du jeu, Will Wright, affirme qu'il y a là une dimension parodique<sup>76</sup>, mais nous pouvons nous demander où s'arrête le premier degré pour commencer le second.

En troisième exemple, nous invoquons un titre qui n'en est pas à sa dernière apparition en ces lignes : *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007). Le jeu est porteur d'un message subversif : il nous place, au fil de la saga, dans la peau de différents Assassins dans leur lutte intemporelle contre les Templiers, généralement représentants de l'ordre dominant (les rois chrétiens médiévaux, la papauté, l'empire anglais...). Le Credo des Assassins mentionné dans le titre dénonce d'ailleurs les mensonges et les limitations imposés par cet ordre : "Rien n'est vrai, tout est permis". Dans notre époque actuelle, les Templiers sont représentés par une corporation, nommée Abstergo, ayant des bureaux à Montréal, et dont le plan de domination du monde passe notamment par une série de simili-jeux vidéo explorant le passé de l'humanité... A partir d'*Assassin's Creed IV Black Flag* (2013), où l'on incarne par intermittence un développeur d'Abstergo qui travaille sur un jeu qui n'est autre qu'*Assassin's Creed IV Black Flag*, il devient clair qu'Abstergo est une mise en abyme du studio Ubisoft lui-même. Ce message subversif du jeu se révèle donc totalement subverti quand on se rend compte que, en l'achetant, nous nous situons du côté de la grosse corporation accumulant les profits, et non des *outsiders* rebelles. Le côté commercial et industriel de ces jeux, qui sont des produits de divertissement de masse, rentre en contradiction avec le message qu'ils énoncent.

Cette capacité des jeux vidéo à diffuser auprès de leurs publics des représentations que certains supposent prescriptives leur a souvent valu d'être scrutés, et critiqués, quant à leurs positions sur certaines valeurs morales et certains enjeux sociaux. Ainsi, le débat le plus récurrent qui entoure ce loisir est sans doute celui de la place qu'il octroie à la violence et des effets néfastes que cela aurait sur ses joueurs. Il n'est pas rare d'entendre des associations, journalistes, ou même quelques rares chercheurs – minoritaires – affirmer que la pratique de jeux vidéo violents engendrerait des comportements identiques et serait même à la racine de certains passages à

---

76 Comme le rapporte Kenneth McKenzie Wark, *Game Theory*, Harvard University Press, Cambridge, 2007, p. 28.

l'acte<sup>77</sup>. La question de la place de la femme dans le média vidéoludique et de la dimension potentiellement sexiste de celui-ci est également source de discussions et de tension, dans la communauté des joueurs et au-delà<sup>78</sup>. Là encore, un parallèle avec le cinéma peut être fait : de tels sujets ont par le passé agité la communauté des critiques cinématographiques et des associations conservatrices, qui ont cherché à faire interdire en salle certains films pour des raisons similaires<sup>79</sup>.

Jean-Clément Martin signale qu'il y a cependant quelque chose de particulier dans la communication instaurée par les jeux vidéo. "Ce que ça change, c'est que on est vraiment là dans un monde d'affects sans réflexion, où l'on intervient immédiatement ; et que cette irréversibilité là enlève la responsabilité de l'acte"<sup>80</sup>. Même si le terme "sans réflexion" nous semble quelque peu exagéré – les jeux de guerre ou de stratégie demandent souvent de savoir prendre des décisions tactiques rapides tout comme de pouvoir appliquer un plan à long terme ; les jeux de réflexion sont centrés sur des énigmes requérant de longues analyses –, il y a sans doute là une explication à la cristallisation de tensions autour de l'objet vidéoludique, bien plus qu'autour de ceux littéraire et filmique.

Nous allons maintenant, justement, voir une telle cristallisation, en étudiant le cas d'une polémique récente ayant trait spécifiquement à l'utilisation qui est faite de l'Histoire au sein d'un jeu vidéo.

## *C - Jeu vidéo et Histoire sur la place publique : la controverse Assassin's Creed Unity*

En matière de jeux historiques, *Assassin's Creed* est sans conteste un nom difficilement

---

77 En 1999, l'association conservatrice Familles de France affirme que "il est établi par les psychiatries et psychologues que les jeux vidéo ultra violents ou dégradants ont des effets néfastes sur les enfants : les assassins de LITTLETON [tuerie de l'école de Columbine aux États-Unis, ayant fait 15 morts] étaient de fanatiques de DOOM et QUAKE [jeux de tir en vue subjective]" (cité par Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser le jeu vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2009, p. 75). Plus récemment, lors de l'émission *On N'est Pas Couchés* diffusée le 23 juin 2012 sur France 2, la chroniqueuse Natacha Polony attribue une responsabilité aux jeux vidéo dans les actions de Mohamed Merah, coupable de sept homicides antisémites.

78 Question traitée par Anita Sarkeesian dans la série de vidéos "Tropes vs Women in Video Games", *Feministfrequency.com*. Disponible en ligne : <https://feministfrequency.com/tag/tropes-vs-women-in-video-games/>

79 Voir par exemple le cas du film *Silent Night, Deadly Night* (Charles Sellier, 1984) rapporté par Karim Debbache, "Chroma S01.09. Douce nuit, sanglante nuit", *Dailymotion.com*, 9 décembre 2016 (disponible en ligne : <https://www.dailymotion.com/video/x54m781>). Comme cette vidéo le rapporte, jeux vidéo et films rencontrent des problématiques similaires de distinction entre dimension descriptive et prescriptive.

80 Annexe 1.

contournable à l'heure actuelle. La sortie du premier jeu portant ce titre remonte à novembre 2007 ; elle a depuis connu neuf itérations principales (une dixième est en développement) et divers projets secondaires, principalement développées par le studio québécois Ubisoft Montréal et intégralement éditée par la plus grande entreprise française de jeux vidéo, Ubisoft. Cette franchise a également donné naissance à diverses publications livresques et, récemment, à un film homonyme (réalisé par Justin Kurzel et sorti fin 2016).

Malgré le nombre important de sorties, il est possible de définir rapidement et en quelques éléments ce qui fait la recette *Assassin's Creed*. Ces jeux relèvent de l'action-aventure ; le joueur y contrôle généralement un Assassin avec lequel il explore un vaste monde ouvert grâce à ses compétences d'escalade et de course libre<sup>81</sup>, et élimine des ennemis par des assassinats furtifs ou des techniques de combat plus directes. Si le joueur dispose d'une très grande liberté d'exploration et d'action sur laquelle s'est bâtie le succès de la franchise, le scénario reste cependant dirigiste et ne peut être aucunement influencé.

Le scénario, justement, repose dans chaque opus sur deux niveaux de narration. Le premier se situe dans ce qui semble être notre époque contemporaine, où le protagoniste utilise une machine pour accéder à sa "mémoire génétique" et ainsi revivre la vie de certains de ses ancêtres. Le second niveau de narration se déroule donc dans le passé tandis que l'on joue un tel ancêtre, membre de la Secte des Assassins, généralement en lutte contre l'Ordre des Templiers qui vise à la domination du monde via la récupération d'artefacts surnaturels, les Fragments d'Eden.

Maintenant que le portrait général est posé, penchons-nous sur le cas de ce qui est le septième opus de cette série vidéoludique. Annoncé en mars 2014, sa sortie officielle a eu lieu le 11 novembre de la même année en Amérique du Nord et le 13 novembre en Europe sur les consoles Playstation 4, Xbox One et sur PC, sous le titre d'*Assassin's Creed Unity*. Après une brève séquence d'introduction se déroulant au XIVe siècle et mettant en scène l'arrestation du maître de l'ordre du Temple Jacques de Molay, la plus grande partie du jeu se déroule dans le Paris de la fin du XVIIIe siècle. Le héros, Arno Dorian, enquête sur les morts successives de son père naturel et de son père adoptif, tandis qu'en France éclatent les événements de la Révolution.

La trame narrative du jeu nous emmène à différents moments marquants de cette époque, mais il est à noter que le héros n'y a que très rarement un rôle central ; sa présence dans de tels contextes est généralement fortuite et opportuniste. Présent à Versailles lors de l'ouverture des États Généraux de 1789, il ne fait que traverser la foule pour remettre une lettre à son destinataire. Lors de la prise de la Bastille, il est dans ses cachots, et profite de l'émeute pour s'enfuir plutôt que d'y prendre part. Un des rares moments où l'action des protagonistes rejoint réellement l'Histoire

---

81 Cette discipline, aussi connue sous les termes anglo-saxons de *parkour* ou de *free-run*, "consiste à franchir successivement divers obstacles urbains ou naturels, par des mouvements agiles et rapides et sans l'aide de matériel". Source : "Parkour", *Wikipedia.fr*.

se situe vers la fin du jeu et n'est pas du fait du personnage-joueur d'Arno Dorian, mais de sa compagne non-jouable Élise De La Serre qui tire dans la mâchoire de Robespierre le 27 juillet 1794.

Sinon, les grandes lignes du jeu ne dévient pas de la recette classique : un Paris d'époque "reconstitué" qui sert de bac à sable aux aventures des personnages ; une Notre-Dame à escalader ; des assassinats ciblés à perpétrer ; et une foultitude de quêtes optionnelles disponibles impliquant aussi bien des séquences d'enquête, d'exploration ou d'affrontement.

Si nous avons choisi l'exemple de ce jeu pour illustrer le poids politique que peut revêtir un jeu vidéo parlant d'Histoire, c'est parce que le jour même de sa sortie en Europe, il fut au centre d'une polémique qui a très largement dépassé le public et les médias traditionnellement dévolus aux jeux vidéo. A l'origine de celle-ci, la prise de parole d'un homme politique, Jean-Luc Mélenchon, qui s'est dans un premier temps opérée dans un article du 13 novembre 2014 du journal *Le Figaro*<sup>82</sup>. Il se dit, en parlant du jeu, "écoeuré par cette propagande", et ajoute : "le dénigrement de la grande Révolution est une sale besogne pour instiller davantage de dégoût de soi et de déclinisme aux Français". Cette propagande, il la décrit plus en détail le lendemain, interrogé à ce sujet dans la matinale de la radio *France Info*<sup>83</sup> : "c'est la propagande contre le peuple. Le peuple c'est des barbares, des sauvages sanguinaires". Problématique aussi, les portraits comparés de Louis XVI et de Robespierre : "En 1789, il y avait les pauvres nobles, le roi [...] et celui qui est notre libérateur à un moment de la Révolution, Robespierre, est présenté comme un monstre".

Pourtant, c'est sur une affirmation positive sur le média vidéoludique que Jean-Luc Mélenchon débute son propos : "le jeu vidéo, c'est une forme d'art et d'expression artistique [...] on a le droit et le devoir de s'y intéresser". C'est justement cette valeur artistique accordée aux jeux vidéo qui donne toute son ampleur à la propagande qu'une telle création porterait. En affirmant que *Unity* porte un message "décliniste", l'orateur le situe sur l'échiquier politique dans une mouvance caractéristique de la droite réactionnaire, à l'opposé de ses propres valeurs.

Les propos de Jean-Luc Mélenchon ne furent pas isolés et furent appuyés par ceux du président de son parti politique – et ancien professeur d'Histoire – Alexis Corbière. Le 13 novembre également, celui-ci publie sur son blog un article intitulé "Les créateurs d'Assassin's creed unity véhiculent une propagande réactionnaire sur la Révolution Française"<sup>84</sup> qui est l'occasion d'un plus

---

82 Mathilde Siraud, "Jean-Luc Mélenchon dénonce la «propagande» d'Assassin's Creed Unity", *Lefigaro.fr*; 13 novembre 2014. Disponible en ligne : <http://www.lefigaro.fr/politique/le-scan/citations/2014/11/13/25002-20141113ARTFIG00300-un-responsable-du-parti-de-gauche-denonce-la-propagande-d-assassin-s-creed-unity.php>

83 Jean-François Achili, "Mélenchon s'énervé contre Assassin's Creed : "De la propagande contre le peuple"", *Francetvinfo.fr*; 14 novembre 2014. Disponible en ligne : [http://www.francetvinfo.fr/replay-radio/l-interview-politique/melenchon-s-enerve-contre-assassin-s-creed-de-la-propagande-contre-le-peuple\\_1768691.html](http://www.francetvinfo.fr/replay-radio/l-interview-politique/melenchon-s-enerve-contre-assassin-s-creed-de-la-propagande-contre-le-peuple_1768691.html)

84 Alexis Corbière, "Les créateurs d'Assassin's creed unity véhiculent une propagande réactionnaire sur la Révolution Française", *Alexis-corbiere.com*, 13 novembre 2014. Disponible en ligne : <http://www.alexis-corbiere.com/index.php/post/2014/11/13/Les-cr%C3%A9ateurs-d%E2%80%99Assassin%E2%80%99s-creed-unity->

long développement. Après avoir soigneusement affirmé qu'il était contre toute idée caricaturale ou réductrice sur la population des *gamers* en général, il tire la sonnette d'alarme sur le discours impactant porté par *Assassin's Creed Unity* auprès de son public : "un jeu vidéo peut-être aussi le vecteur pour transmettre des idées et des valeurs culturelles. Dans la jeunesse il peut même sans doute être plus efficace que tous les cours d'histoire que propose l'Éducation nationale". Son analyse ne se base cependant pas sur des séquences du jeu en lui-même, mais sur une bande-annonce de cinq minutes diffusée quatre mois plus tôt dont il communique le lien<sup>85</sup> ; une fois encore, c'est la vision d'un Robespierre dangereux et meurtrier qu'il critique, ainsi que plus largement la violence des événements révolutionnaires : "Après avoir regardé cette vidéo, le joueur peu averti en tirera la conclusion que la Révolution Française fut finalement une monstruosité, un bain de sang incompréhensible, conduite par des brutes, qu'il aurait fallu éviter". Il attribue à cela le rôle de propagande idéologique et réactionnaire.

Le jour de la sortie du jeu, un des producteurs associés du jeu, Antoine Vimal du Monteil, avait également pris la parole dans une interview pour le journal *Le Monde* afin d'essayer de désamorcer certaines éventuelles critiques ; le titre de l'article est éloquent : "« Assassin's Creed Unity est un jeu vidéo grand public, pas une leçon d'histoire »"<sup>86</sup>. L'entretien se concentre sur la récréation du Paris du XVIIIe siècle – un des grands arguments marketing du titre –, mais aborde aussi les inévitables anachronismes et libertés que prennent les développeurs lors du processus créatif. Il y est également dit que la Révolution française est "édulcorée de toute sa portée politique et sociale", et qu'elle n'est qu'une "toile de fond" ; mais cela n'a pas empêché la controverse de prendre.

Le lendemain 14 novembre, trois historiens spécialistes de la Révolution entrent dans le débat. Interrogé dans *Le Monde*<sup>87</sup>, Hervé Leuwers défend la réaction de Jean-Luc Mélenchon en replaçant l'importance mémorielle des événements révolutionnaires : "La réaction de Jean-Luc Mélenchon est celle de quelqu'un qui prend au sérieux la mémoire de la Révolution française, qui en comprend toute l'importance, car elle est une matrice de notre histoire présente" ; mais il cherche à amoindrir l'aspect propagandistes du logiciel : "je ne fais pas de procès d'intention aux auteurs du jeu. D'après ce que j'ai lu, il n'y a pas de message politique voulu chez les développeurs". Cependant, l'interview laisse entendre qu'il n'a pas joué au jeu et donc qu'il réagit plutôt aux réactions que celui-ci a provoqué.

---

[v%C3%A9hiculent-une-propagande-r%C3%A9actionnaire-sur-la-R%C3%A9volution-Fran%C3%A7aise](#)

85 "Assassin's Creed Unity - Comic Con Revolution Trailer [Vost FR]", *Youtube.com*, 25 juillet 2014. Disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=Brxmv1JYgII>

86 William Audureau, "« Assassin's Creed Unity est un jeu vidéo grand public, pas une leçon d'histoire »", *Lemonde.fr*, 13 novembre 2014. Disponible en ligne : [http://www.lemonde.fr/jeux-vidéo/article/2014/11/13/assassin-s-creed-unity-est-un-jeu-vidéo-grand-public-pas-une-leçon-d-histoire\\_4523111\\_1616924.html](http://www.lemonde.fr/jeux-vidéo/article/2014/11/13/assassin-s-creed-unity-est-un-jeu-vidéo-grand-public-pas-une-leçon-d-histoire_4523111_1616924.html)

87 William Audureau, "Jean-Luc Mélenchon et « Assassin's Creed Unity » : « deux formes différentes de la mémoire » de la Révolution", *Lemonde.fr*, 14 novembre 2014. Disponible en ligne : [http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/11/14/jean-luc-melenchon-et-assassin-s-creed-unity-deux-formes-differentes-de-la-mémoire-de-la-revolution\\_4523940\\_4408996.html#PjWYmpXUsObuC7cm.99](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/11/14/jean-luc-melenchon-et-assassin-s-creed-unity-deux-formes-differentes-de-la-mémoire-de-la-revolution_4523940_4408996.html#PjWYmpXUsObuC7cm.99)

Michel Biard prend directement la plume dans *L'Obs*<sup>88</sup>, mais se base lui aussi sur les images de la bande-annonce critiquée par Alexis Corbière. Il y dénonce une esthétisation outrancière de la violence, un rôle excessif accordé à Robespierre dans la Terreur, et une présentation caricaturale de la société de l'époque. Dans l'ensemble, il s'attriste que ce soient les aspects négatifs de la Révolution plutôt que ceux positifs qui soient présents dans les images.

Enfin, c'est au tour de Jean-Clément Martin, qui a travaillé auprès d'Ubisoft comme consultant historique pour le scénario d'*Unity*, d'écrire dans un espace de libre-expression du journal en ligne *Mediapart*, y rédigeant un long article nommé "L'assassin volant et les leçons de l'Histoire"<sup>89</sup>. Il rappelle que ce jeu est avant tout une œuvre de l'imaginaire, affiliée à la *fantasy* et même au conte, et donc qu'une recherche de la "vérité" y serait parfaitement illusoire. Tout comme Antoine Vimal du Monteil, il signale que la Révolution n'est utilisée qu'en toile de fond à une histoire beaucoup plus personnelle, celle d'un protagoniste cherchant à venger son père et devant pour cela défaire des antagonistes.

Quelque jours plus tard, un autre universitaire, Guillaume Mazeau, est interrogé par *Rue89* sur le cas *Assassin's Creed Unity*<sup>90</sup>. Cet article est intéressant, car il est le seul à mettre l'historien face au jeu en lui-même et non face à des propos de seconde main ou à d'anciennes bande-annonces ; l'exercice est difficile, car l'homme n'a aucune pratique des jeux vidéo et n'a sans doute joué qu'un petit moment à celui qui nous intéresse – dont la trame principale est estimée nécessiter au moins 15 heures pour un joueur chevronné<sup>91</sup> – mais a le mérite d'offrir un regard neuf et fondé sur des éléments concrets. Il est avant tout impressionné par la reconstitution 3D de la ville de Paris, mais y note de nombreux anachronismes. Il soulève, comme Alexis Corbière, la banalité de la violence dans le XVIIIe siècle du jeu : "La violence est omniprésente. On est clairement dans le stéréotype" ; mais signale qu'il s'agit là d'une fiction historique, et affirme même que, corrigée par des professeurs, elle pourrait servir de support pédagogique scolaire. A l'appui, quelques détails historiquement probants du jeu, comme par exemple le véritable discours d'ouverture des États Généraux par Louis XVI qui peut être entendu en arrière-plan à Versailles.

Cette polémique, née en France, y est principalement restée localisée. Outre-Atlantique, quelques observateurs ont écrit à ce sujet, mais principalement dans le but de résumer les positions des différents partis dans le débat et de replacer celui-ci dans la longue et tumultueuse

---

88 Michel Biard, "Assassin's Creed Unity: des erreurs historiques sur la Révolution ? Mélenchon n'a pas tort", *Nouvelobs.com*, 14 novembre 2014. Disponible en ligne : <http://leplus.nouvelobs.com/contribution/1278576-assassin-s-creed-unity-des-erreurs-historiques-sur-la-revolution-melenchon-n-a-pas-tort.html>

89 Jean-Clément Martin, "L'assassin volant et les leçons de l'Histoire", *Mediapart.fr*, 14 novembre 2014. Disponible en ligne : <https://blogs.mediapart.fr/jean-clement-martin/blog/141114/l-assassin-volant-et-les-lecons-de-l-histoire>

90 Benoît Le Corre, "On a fait jouer un historien à « Assassin's Creed Unity »", *Nouvelobs.com*, 19 novembre 2014. Disponible en ligne : <http://tempsreel.nouvelobs.com/rue89/rue89-rue89-culture/20141119.RUE6681/on-a-fait-jouer-un-historien-a-assassin-s-creed-unity.html>

91 Logan, "Assassin's Creed Unity : Taille et durée de vie", *Jeuxvideo.com*, 29 Juillet 2014. Disponible en ligne : <http://www.jeuxvideo.com/news/2014/00073692-assassin-s-creed-unity-taille-et-duree-de-vie.htm>

historiographie de la Révolution Française, qui depuis longtemps forme un véritable champs de bataille politique. "In fact, the debate over who are the heroes and villains of the Revolution goes back to the 1790s" note ainsi l'éditorialiste Kabir Chibber le 17 novembre dans *The Atlantic*<sup>92</sup>. Un regard à la version anglo-saxonne de la page Wikipédia dédiée à *Assassin's Creed Unity* nous renseigne assez bien sur l'intérêt que la question a pu susciter en-dehors de notre pays : un large développement est consacré à la non-possibilité de jouer des personnages féminins en multijoueur, tandis que la partie sur les critiques historiques adressées au jeu n'occupe que la moitié de cet espace<sup>93</sup>. Cela témoigne de l'aspect spécifiquement local du problème, du heurt entre une culture produite selon des dimensions industriels et une culture-tradition, celle de la France.

Si la polémique s'est principalement embrasée pendant une semaine et a ensuite quitté la scène principale de l'espace public, les deux consultants historiques ayant aidé les équipes d'Ubisoft lors de la conception du jeu, le québécois Laurent Turcot et le français Jean-Clément Martin, sont par la suite revenus sur ces événements. C'est ce qui a donné naissance, dans l'année 2015, à un ouvrage conjoint intitulé *Au cœur de la Révolution : les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*<sup>94</sup>, et à une conférence du même nom au musée Carnavalet de Paris<sup>95</sup>. A tête reposée, ils donnent leur analyse du retentissement qu'a connu le jeu, et en profitent pour replacer celui-ci en comparaison avec l'époque qu'il décrit et la tradition historiographique qui l'entoure ; Laurent Turcot insistant sur les potentialités pédagogiques encore sous-exploitées des logiciels ludiques tandis que Jean-Clément Martin, plus circonspect, insiste sur la nécessité pour les chercheurs de s'intéresser à ces sujets. A l'immédiateté du débat médiatique succède le temps long de l'analyse scientifique, dans lequel nous nous situons désormais.

Lorsque cette controverse à éclaté, ce n'était certes pas la première fois que des personnalités publiques s'exprimaient au sujet d'un vidéo. Cependant, la nouveauté est que le débat n'a pas porté sur d'éventuels défauts intrinsèques au médium vidéoludique dans son ensemble, qui serait source d'addiction ou de comportements violents ; mais sur le message politique porté par l'un de ces jeux vidéo, élevé en objet digne d'être écouté et analysé. Toutes les prises de position, qu'elles aient défendu ou critiqué *Assassin's Creed Unity*, furent faites en respectant la dimension culturelle, voire même pédagogique et artistique d'un tel logiciel, et en

---

92 Karim Chibber, "Let Them Play *Assassin's Creed*?", *Theatlantic.com*, 17 novembre 2014. Disponible en ligne : <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/11/let-them-play-assassins-creed/382818/>

93 "*Assassin's Creed Unity*", *Wikipedia.org*. Disponible en ligne : [https://en.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s\\_Creed\\_Unity](https://en.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed_Unity)

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

95 Laurent Turcot et Jean-Clément Martin, conférence "Au cœur de la révolution : les leçons d'Histoire d'un jeu vidéo" au musée Carnavalet, 17 Octobre 2015. Disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=1gB7Tf4pzck>

basant sur celle-ci leurs propos. Si nous résumons les critiques, nous voyons que celles-ci s'organisent autour de trois axes : le portrait d'un peuple sanguinaire et d'une époque violente ; la mise en avant et la diabolisation de Robespierre ; et les purs anachronismes historiques.

Ce dernier point a le mérite d'être reconnu par tous, détracteurs comme défenseurs du jeu, et c'est justement de lui qu'a voulu se prémunir le producteur Antoine Vimal du Monteil en rappelant que son produit n'était pas une leçon d'Histoire. Les deux consultants historiques auprès d'Ubisoft tiennent la même position : en réaction à un article du Monde intitulé "« Assassin's Creed Unity » ou le petit jeu des 7 erreurs historiques", Laurent Turcot a répondu "Des erreurs historiques, je vous en trouve mille si vous voulez"<sup>96</sup>. Jean-Clément Martin replace cependant ces incohérences et anachronismes dans la droite lignée de ce qui se fait traditionnellement en matière de fiction historique : "[Assassin's Creed, l'opus sur la Révolution Française] reprend, on le voit bien quand même, des schémas classiques [...] ils n'ont pas inventé grand-chose ; ils ont même minoré par rapport à la virulence de la fiction. De ce point de vue là il y a une suite"<sup>97</sup>. Plutôt que d'être fidèle à la lettre des sources historiques, les concepteurs auraient cherché à se rapprocher de son esprit ; l'idée, selon Laurent Turcot, est de "recréer, faire vivre Paris à la manière du XVIIIe [...] Ce n'est pas la réalité, mais ça vous donne une impression du XVIIIe siècle"<sup>98</sup>.

Plus problématique car plus politique, les questions de la violence populaire et de la figure de Robespierre qui ont occupé le cœur des propos de Jean-Luc Mélenchon et d'Alexis Corbière. Un problème inhérent à ces critiques, cependant, est qu'elles se basent exclusivement sur une bande-annonce du jeu datée de juillet 2014 ; du matériel promotionnel annexe donc, et non le logiciel vidéoludique en lui-même. Le fait est qu'il y a une claire différence entre le contenu des vidéos commerciales d'Ubisoft et celui du jeu final : ces vidéos sont réalisées en images de synthèses et forment des séquences qui n'apparaissent à aucun moment dans le jeu ; la première bande-annonce du jeu montrait ainsi le protagoniste principal être en première ligne lors de l'assaut de la Bastille qu'il ne fait finalement que fuir opportunément sans participer aux émeutes<sup>99</sup>. Déjà, Laurent Turcot avait signalé à Ubisoft une erreur factuelle dans une vidéo où apparaissait une guillotine face à Notre-Dame – erreur très rapidement corrigée par l'éditeur. Quant au *trailer* incriminé par les responsables du Parti de Gauche, il a été écrit par le musicien et réalisateur américain Rob Zombie, dessiné selon un style graphique sans rapport avec la 3D du jeu, et n'a presque aucun lien avec le produit final beaucoup plus neutre et visuellement édulcoré. Faux-pas marketing d'Ubisoft, sans doute, qui a servi de catalyseur aux critiques.

---

Laissons donc de côté le matériel promotionnel pour nous intéresser à la place de la violence

96 *ibid.*

97 Annexe 1.

98 Laurent Turcot, conférence "Au cœur de la révolution : les leçons d'Histoire d'un jeu vidéo" au musée Carnavalet, 17 Octobre 2015. Disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=1gB7Tf4pzck>

99 "Assassin's Creed Unity E3 2014 World Premiere Cinematic Trailer [EUROPE]", *Youtube.com*, 9 juin 2014. Disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=xzCEdSKMkdU&t=7s>

politique dans le jeu en lui-même, dont Guillaume Mazeau – qui a brièvement eu les manettes en main – témoigne également. Si Jean-Clément Martin confirme que "Arno tue à tour de bras"<sup>100</sup>, il défend également que, en comparaison avec les véritables événements et à la vie parisienne de l'époque, le portrait vidéoludique est loin d'être sanglant : il dit "même les marques les plus ordinaires de la violence quotidienne ne sont pas visibles"<sup>101</sup> et argumente cela grâce à une liste de marques ordinaires de violence existant à l'époque de la Révolution et étant absentes du jeu.

Cette affirmation rentre cependant en contradiction avec notre propre observation du jeu. Par exemple, Jean-Clément Martin affirme que "Arno ne rencontre [...] ni pauvres, ni prostituées"<sup>102</sup>. Pourtant, une petite promenade dans les rues virtuelles de Paris permet assez facilement de rencontrer des groupes de jeunes femmes à la tenue légère aguichant vocalement la clientèle<sup>103</sup> ; la présence des tels personnages est récurrente depuis *Assassin's Creed 2*. De plus, le joueur peut être régulièrement témoin de scènes d'agression ou de vol à la tire, sans qu'il ne les provoque – le jeu l'incitant néanmoins à prendre parti en faveur des innocents contre les agresseurs. Mentionnons également que certains personnages, aisément reconnaissables à leur tenue rouge et présentés comme des "profiteurs", attaqueront à vue notre héros, quelles que soient les circonstances. Certes, le protagoniste principal de cette aventure "ne reçoit jamais le contenu nauséabond des seaux vidés depuis les étages sur les têtes des passants"<sup>104</sup>, mais cela semble une maigre consolation face au risque bien présent de se faire assassiner en pleine rue...



*Illustration 1: Prostituées dans Assassin's Creed Unity*

100Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, *Au coeur de la Révolution : les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Vendémiaire, Paris, 2015, p. 41.

101*ibid.* p. 44.

102*ibid.*

103Voir par exemple KenzuGaming, "Assassin's Creed Unity - Prostitutes interact with clients in Paris", *Youtube.com*, 5 février 2015. Disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=pUvlpqkL5Jg>

104*ibid.*

Une chose est sûre : *Assassin's Creed Unity* utilise, comme bien d'autres, la violence comme mécanique de jeu – mécaniques qui sont, rappelons-nous, le second plan de communication politique d'un logiciel vidéoludique et qui ne peuvent donc être évacuées. C'est une récurrence dans ce média, formant une tradition remontant aux tout premiers jeux vidéo et que Sébastien Genvo nomme culte de la "masculinité militarisée"<sup>105</sup>. Que cette violence soit outrancière ou non, cela est sujet à débat. Cependant, le jeu semble bel et bien jouer sur une légende noire de la Révolution, en réduisant nombre de protagonistes – dont Robespierre – à l'état de caricatures, afin d'être fidèle aux idées les plus communément reçues sur cette époque. *Assassin's Creed Unity* est un jeu résolument grand public, au budget de développement avoisinant les 70 millions d'euros – plus autant pour le budget marketing<sup>106</sup> –, et comme énoncé plus haut, cela implique de nécessaires compromis historiques pour ne pas bouleverser les conceptions du plus grand nombre. Nous étudierons plus en détail les modalités de ce compromis par la suite, lors de notre sous-partie dédiée aux jeux d'action-aventure.

Pour Laurent Turcot comme Jean-Clément Martin, en tout cas, cette polémique était prévisible et attendue, même si elle a dépassé en ampleur ce qu'ils avaient prévu. Comme le chercheur français le confie : "Qu'un jeu vidéo produit notamment aux États-Unis, avec un titre américain, s'occupe de la Révolution Française, je savais par avance que cela allait poser des problèmes [...] même si les histoires qui se sont déroulées m'ont étonné quand même, je ne pensais pas que cela irait aussi vite aussi loin"<sup>107</sup>.

Cette grande controverse, qui a impliqué historiens, hommes politiques, développeurs et journalistes témoigne des enjeux qui aujourd'hui se cristallisent autour des jeux vidéo historiques. Il est donc maintenant temps de nous intéresser plus en détail à ces jeux en eux-mêmes, au travers d'un tour d'horizon de différents grands titres qui, depuis les années 1990, ont mis l'Histoire au centre de leur thème. Cette étude ne se veut et ne peut être exhaustive, mais nous espérons qu'elle sera au minimum représentative de ce qui se fait au sein des différents genres vidéoludiques.

---

105Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser le jeu vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2009, p. 53.

106Nicolas Blanchard, "Assassin's Creed Unity - Entretien avec le producteur du jeu Antoine Vimal du Monteil", *Dna.fr*; 29 novembre 2014. Disponible en ligne : <http://www.dna.fr/loisirs/2014/11/29/on-a-reconstitue-sept-quartiers-de-paris>

107Annexe 1.

## II. Tour d'horizon des jeux vidéo à thématiques historiques

### A - "Un empire à l'épreuve du temps"<sup>108</sup> : les jeux de civilisations

Notre choix de commencer ce tour d'horizon par les jeux de civilisation - ou *god games* - n'est pas un hasard. Tout d'abord, ils concentrent sur eux une bonne partie de l'intérêt des chercheurs et de la littérature scientifique en matière d'interaction entre jeux vidéo et Histoire. Ils sont souvent présentés comme bons exemples à suivre, mais leurs parti-pris peuvent également être dénoncés. Les premières constatations que nous tirerons ici seront autant d'outils utiles pour la suite de notre voyage dans le monde vidéo-ludico-historique.

Les *god games*, terme que l'on pourrait traduire de façon assez libre par "jeux dont vous êtes le dieu", se rangent dans la grande famille des jeux vidéo de stratégie. Ceux-ci sont les héritiers virtuels des jeux de stratégie sur plateau ou jeux de figurines, parmi lesquels *Risk* ou *Warhammer* sont deux noms bien connus - ce second ayant d'ailleurs été décliné sous la forme d'un jeu vidéo.

Dans sa variante la plus classique, un jeu vidéo de stratégie place le joueur à la tête d'une nation ou d'une armée et lui donne un certain nombre d'objectifs à accomplir dans un environnement compétitifs où d'autres nations / armées chercheront également la victoire – que celles-ci soient jouées par des humains ou par l'ordinateur. Derrière cette catégorie assez large se trouvent un certain nombre de sous-familles, dont deux en particulier vont nous intéresser : les jeux de civilisations au tour par tour, ou *god games*, où le joueur a pour tâche de gérer les multiples facettes d'un empire politique – "macro-gestion" – ; et les jeux de stratégie en temps réel où l'échelle est souvent plus petite, le joueur devant contrôler une armée formée de différentes unités – "micro-gestion".

Notons que ces genres de jeu sont assez spécifiques à la plate-forme vidéoludique qu'est l'ordinateur, et n'existent généralement pas sur console de salon – le clavier et la souris s'étant imposés comme périphériques les plus adaptés pour y jouer. Cela signifie que leur public, s'il est loin d'être négligeable – les titres que nous allons mentionner se sont chacun écoulés en plusieurs millions d'exemplaires – demeure assez spécifique. L'ordinateur est ainsi un support apprécié des plus de quinze ans, et qui se prête à des sessions de jeu plus longues – 120 minutes en moyenne<sup>109</sup>.

---

<sup>108</sup>"Can you build an empire that stands the test of time ?"

Citation récurrente des campagnes marketing et des jeux de la saga *Civilization*.

<sup>109</sup>Centre National du Cinéma et de l'image animée, "Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français", 28

## Les jeux de stratégie au tour par tour

Pour commencer par le cas des jeux de civilisation au tour par tour, l'historique de ce genre remonte aux années 90 avec le titre *Civilization* (MicroProse, 1991) premier du nom, lui-même inspiré d'un jeu de plateau des années 80. Dans ce jeu, ainsi que dans ses séquelles ou imitations, le joueur choisit en début de partie une "civilisation" qu'il souhaite incarner (Romains, Mongols, Français...), laquelle est représentée par un meneur illustre (Jules César, Gengis Khan, Napoléon...). Il doit ensuite mener cet empire de l'aube des civilisations (4000 avant J.-C.) jusqu'à nos jours – voire au-delà – tout en assurant sa victoire face aux autres empires ; cette victoire pouvant s'acquérir de différentes manières (scientifique, culturelle, militaire...).

Ce style de jeu s'appuie donc sur l'Histoire bien réelle de notre monde, en reprenant certaines figures emblématiques, pour ensuite créer un univers fictionnel qui offre la liberté de choix au joueur ; ainsi, dans cet univers alternatif, l'individu peut recréer une Histoire où Hannibal ne recula pas aux portes de Rome, où les Incas chassèrent les Espagnols des rivages américains, où Babylone perdura à travers le temps pour devenir les pionniers du voyage spatial – ou échouer en essayant. Il est donc compréhensible que ce style intéresse en tout premier lieu notre étude, car c'est nécessairement une version "choisie" de l'Histoire qui sera mise en avant par les développeurs, celle-ci se dissolvant ensuite pour devenir une mécanique ludique, moins visible mais non moins significative.

Ces jeux sont à la fois la cible de critiques et d'éloges régulières. En premier lieu, ils sont loués pour être des jeux plus intellectuels que la moyenne : un bon joueur de jeu de stratégie devant faire preuve de réflexion, d'adaptation, et avoir une connaissance approfondie des mécanismes – souvent complexes – du jeu auquel il se confronte. Cette image de jeux intellectuels est souvent mise en comparaison avec celle bien plus péjorative des jeux d'action, qui seraient violents et abrutissants.

Allant plus loin, certains attribuent un potentiel éducatif à ces logiciels, en particulier – et cela nous intéresse au premier plan – dans l'enseignement de l'Histoire. Cette idée est notamment défendue par plusieurs auteurs anglo-saxons, qui l'insèrent dans une réflexion plus large sur les possibilités du ludique dans le domaine de l'enseignement<sup>110</sup>. Si la saga *Civilization* est souvent citée comme paradigmatique de cette utilisation, c'est notamment grâce à l'inclusion dans les jeux

---

octobre 2015. Disponible en ligne : <http://www.cnc.fr/web/fr/publications/-/ressources/7870223>

110 Sur la valeur éducative des jeux vidéo en général : James Paul Gee, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan, New York, 2003. Sur *Civilization* en particulier : Kurt Squire, *Replaying History: Learning World History through Playing Civilization III.*, Ph.D. Thesis, Indiana University, 2004 ; ou plus récemment : Jeremiah McCall, *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*, Routledge, New York, 2011.

d'une encyclopédie, nommée "Civiliopédia", dont le but est double : expliquer les concepts et mécanismes du jeu – comme le ferait un manuel très détaillé – mais aussi offrir des détails historiques sur les éléments présents : peuples, personnages, villes et bâtiments. Celle de *Civilization V* compte environ 955 entrées<sup>111</sup>, la plupart accompagnées de brèves citations de personnages célèbres. Si l'on peut débattre de l'exactitude et du détail des informations qui y sont prodiguées, il est nécessaire de reconnaître l'effort réalisé par les développeurs pour donner des informations d'arrière-plan.

Si les jeux de simulation historique peuvent intégrer des descriptions textuelles et des segments encyclopédiques similaires au contenu d'un manuel éducatif ou d'une véritable encyclopédie écrite ; ils peuvent également prendre au cinéma le réalisme visuel des reconstitution historique ; mais leur réelle plus-value en matière d'enseignement de l'Histoire est encore ailleurs. C'est ce que les auteurs de l'article "The Same River Twice"<sup>112</sup> nomment "*the place at the table*", la place qui est donnée au joueur à la table des dirigeants du passé. "*Simulation advances beyond simple demonstration and allows actual interaction with artifacts, to "play" with the components of historical representations*"<sup>113</sup>. Cette dimension unique d'interactivité permet une compréhension subjective, expérientielle, via des mécaniques simplifiées, de réalités historiques parfois complexes, comme les relations géopolitiques internationales ou l'utilisation des différents corps d'armes lors d'escarmouches militaires. Dans ces jeux, l'Histoire n'est pas un récit figé tel qu'on la lit dans les manuels, mais un processus en construction tel qu'elle le fut lorsque ce qui est aujourd'hui notre Passé se nommait encore Présent.

Du côté de la critique, c'est principalement la vision du monde qui est fournie par ces jeux qui est remise en question par certains universitaires. Tony Fortin et Laurent Trémel<sup>114</sup>, notamment, ont cherché à déconstruire cette vision dans les opus 2 et 3 de la saga *Civilization* ainsi que dans la série sœur *Call to Power* et en on fait ressortir des biais que nous pouvons lister ainsi : la marche vers un idéal capitaliste et positiviste ; une valorisation du "modèle occidental"<sup>115</sup> de civilisation et de ses grandes avancées ; et une consécration de l'État-nation et de son extension hégémonique. Prenons un instant pour détailler ces critiques, car, nous pouvons le constater,

---

111Une transposition en ligne faite par les joueurs de la Civiliopédia de *Civilization V* est consultable :

<http://www.dndjunkie.com/civilopedia/default.aspx>

112Rolfé Daus Peterson, Andrew Justin Miller et Sean Joseph Fedorko, "The Same River Twice: Exploring Historical Representation and the Value of Simulation in the *Total War*, *Civilization*, and *Patrician Franchises*", dans Matthew Wilhelm Kapell et Andrew B.R. Elliott [dir.], *Playing With The Past. Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, pp. 33-48.

113*ibid.* p. 39.

114Tony Fortin et Laurent Trémel, "Les jeux de « civilisation » : une représentation du monde à interroger", dans Tony Fortin, Philippe Mora et Laurent Trémel [dir.], *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, L'Harmattan, Paris, 2005, pp. 123-165.

115*ibid.* p. 128.

celles-ci auraient de quoi marquer profondément la vision de l'Histoire qui est portée par ces jeux.

Commençons par l'idéal capitaliste et positiviste. Le but d'un joueur de *Civilization*, comme cela est presque toujours le cas dans les *god games*, est de maximiser l'efficacité de ses villes et plus largement de son empire ; cela lui permet d'accumuler des ressources – comme par exemple la nourriture, la richesse, la culture ou la science – qui le rendent plus puissant, plus peuplé, plus évolué. Cette évolution passe notamment par un arbre technologique dans lequel la civilisation progresse au fil des âges et des découvertes scientifiques ; cette avancée est non seulement positive mais aussi indispensable pour ne pas se retrouver en position d'infériorité. Malgré certaines libertés offertes au joueur, cette avancée demeure également plus ou moins linéaire. Ainsi, la nécessaire rentabilité de la société humaine et son avancée aussi nécessaire qu'inexorable sur la voie d'un progrès unique – qui amène, on s'en doute, jusqu'à notre situation technologique actuelle puis vers un futur utopique – sont des notions enracinées à l'intérieur même des mécaniques de jeu.



Illustration 2: Portion de l'arbre technologique de Civilization V

La vision occidental-centrée, elle, se remarque quand on s'intéresse aux choix des civilisations et des "merveilles"<sup>116</sup> – bâtiments uniques tirés de l'Histoire de l'humanité qu'il faut

<sup>116</sup>Bâtiments uniques tirés de l'Histoire de l'humanité qu'il faut parvenir à construire avant ses concurrents pour bénéficier d'avantages notables, voire gagner la partie. Exemples : la Bibliothèque d'Alexandrie, la Grande Muraille de Chine, la Tour Eiffel...

parvenir à construire avant ses concurrents pour bénéficier d'avantages notables – disponibles. Fortin et Trémel ont démontré que, dans le jeu *Call to Power* (Activision, 1999) premier du nom, l'Europe était le continent le plus représenté en matière de civilisations – 12 sur 41, chiffre qui monte à 15 quand on y ajoute les civilisations coloniales comme les États-Unis – et surtout de merveilles – 22 sur 35.

La situation s'améliorait légèrement dans *Civilization III* (Firaxis, 2001), notamment grâce au contenu additionnel ajouté après la première publication du jeu. Ce constat est-il encore vrai dans le récent *Civilization V* (Firaxis, 2010) ? C'est ce que nous allons regarder, en regroupant toutes les civilisations jouables – contenu additionnel compris – selon leur continent<sup>117</sup>.

Europe (15) : Autrichiens, Byzantins, Celtes, Danois, Néerlandais, Anglais, Français, Allemands, Grecs, Polonais, Portugais, Romains, Espagnols, Suédois, Vénitiens

Asie (13) : Arabes, Assyriens, Babyloniens, Chinois, Huns, Indiens, Japonais, Coréens, Mongols, Ottomans, Perses, Russes<sup>118</sup>, Siamois

Afrique (6) : Carthaginois, Égyptiens, Éthiopiens, Marocains, Songhai, Zoulous

Amérique du Nord (3) : Américains [États-Unis], Iroquois, Shoshones

Amérique latine (4) : Aztèques, Brésiliens, Incas, Mayas

Océanie (2) : Indonésiens, Polynésiens

---

<sup>117</sup>[http://civilization.wikia.com/wiki/Civilizations\\_\(Civ5\)](http://civilization.wikia.com/wiki/Civilizations_(Civ5))

<sup>118</sup>Pour que les données demeurent comparables, nous suivons Fortin et Trémel en classant la Russie dans l'Asie.

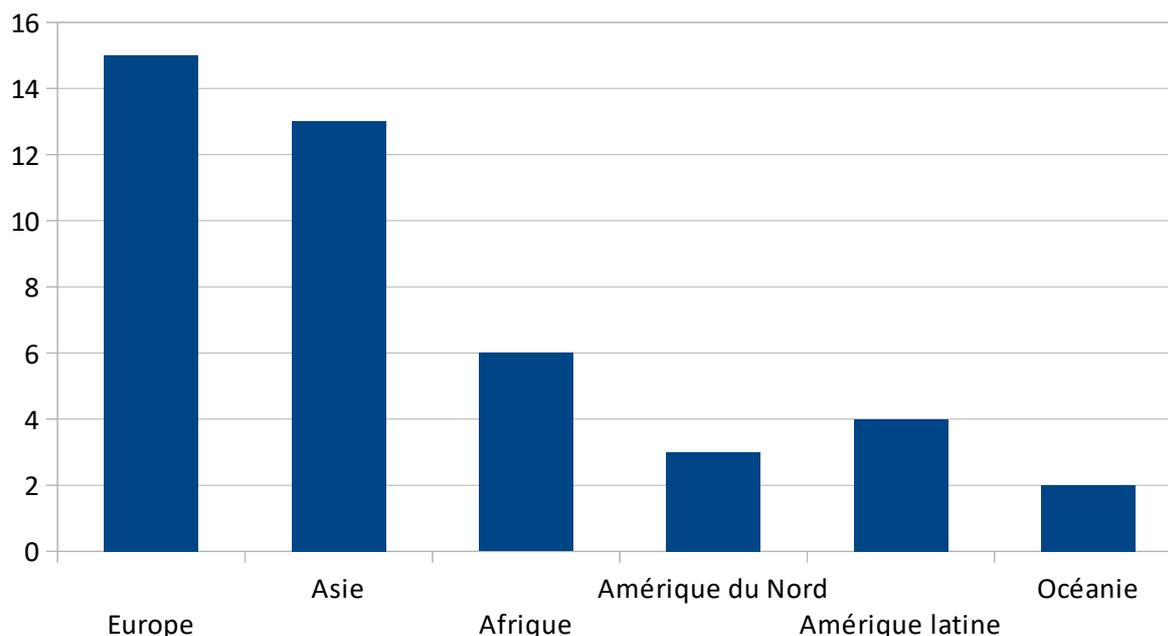


Figure 1 : Civilisations par continent dans Civilization 5

Les données ainsi obtenues aujourd'hui sont fortement comparables à celles remontant à 1999 : l'Europe demeure le continent le plus représenté avec 15 civilisations sur 42, distançant avec l'Asie les quatre autres zones géographiques. Les nations coloniales d'origine européenne (Américains et Brésiliens) font monter ce chiffre à 17. Quant aux merveilles du monde<sup>119</sup>, 27 sur 46 sont situées en Europe ou aux États-Unis (ou sont, dans le cas du télescope Hubble, de facture américaine). Le constat d'un jeu centré sur la culture occidentale, produit par un studio occidental, pour un public occidental se confirme donc.

Enfin, le principe même de ces jeux, à savoir celui d'incarner une civilisation spécifique pour surpasser ses concurrents est sujet à critique. Cela sanctionne une vision d'un monde mis en mouvement par des "luttres de civilisations", forcément antagonistes ; ayant chacune leur spécificité propre qui se traduit au sein du jeu par des unités ou des bâtiments uniques, une meilleure efficacité dans certains domaines, etc. Ce modèle néglige le fait que ces "civilisations" se sont constituées comme telles au fil d'évolutions historiques, et ont subi des influences mutuelles, se fondant et se métissant parfois. Au final, l'entité politique que nous incarnons est une sorte "d'État-nation"<sup>120</sup> immuable à vocation hégémonique – que cette hégémonie soit militaire,

<sup>119</sup>[http://civilization.wikia.com/wiki/List\\_of\\_wonders\\_in\\_Civ5](http://civilization.wikia.com/wiki/List_of_wonders_in_Civ5)

<sup>120</sup>Tony Fortin et Laurent Trémel, "Les jeux de « civilisation » : une représentation du monde à interroger", dans Tony Fortin, Philippe Mora et Laurent Trémel [dir.], *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, L'Harmattan, Paris, 2005, p. 130.

culturelle, diplomatique ou scientifique.

### Les jeux de stratégie en temps réel

Les jeux de stratégie en temps réel poussent encore plus loin la logique "tayloriste"<sup>121</sup> de production optimisée des ressources via la gestion des travailleurs, unités civiles, dans le but de produire un maximum de bâtiments et d'unités militaires. Comme le nom du genre l'indique, point de tours de jeu et de calme planification ici : le temps s'écoule de manière continue et le joueur doit, par ses clics de souris souvent rapides, donner des directives précises à ses unités - couper tel arbre, attaquer tel ennemi, tenir telle position... A la "macro-gestion" déjà présente dans les jeux au tour par tour s'ajoute ici une forte dimension de "micro-gestion", qui caractérise tout un ensemble de petites tâches que le joueur doit faire réaliser à des unités groupées ou individuelles s'il veut prendre l'ascendant sur son adversaire. La finalité militaire est cette fois-ci clairement affirmée, le but de ces jeux étant presque inévitablement d'éliminer jusqu'à la dernière unité de son/ses adversaire(s) – bien que d'autres modes de victoire, comme celle par construction de "merveille", puissent également exister.

*Empire Earth* (Sierra, 2001) ou *Rise of Nations* (Big Huge Games, 2003) se déroulent sur un temps historique long, comparable aux *Civilizations*, couvrant plusieurs millénaires. Ces jeux font cependant figure d'exception dans un genre où la norme est au contraire de se spécialiser dans une ère historique, comme le font les jeux de la saga *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997) ; ou même sur certaines campagnes militaires précises, comme cela est le cas dans certains opus de la franchise *Total War* (The Creative Assembly, 2000).

*Age of Empires*, par exemple, possède à ce jour trois opus : le premier (1997) se place dans l'Antiquité, le deuxième (1999) dans le Moyen Âge, et le troisième (2005) dans l'Époque Moderne en se focalisant sur la découverte des Amériques. Il faut noter que c'est le second opus, dont le titre complet est *Age of Empires II: The Age of Kings* qui a connu le plus grand succès, en témoigne la sortie récente (2013) d'une version "haute définition" et d'un total de quatre extensions. Nous pouvons estimer que les ventes cumulées des versions classiques et haute définition dépassent confortablement les 6 millions<sup>122</sup>.

Avec ces extensions, *Age of Empires II: The Age of Kings* totalise 26 civilisations jouables, réparties au sein du jeu de la manière suivante (nous avons signalé d'un astérisque les civilisations ajoutées dans les extensions) :

---

<sup>121</sup>*ibid.* p. 160.

<sup>122</sup>[https://en.wikipedia.org/wiki/Age\\_of\\_Empires\\_II](https://en.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires_II) (version classique) et <https://steampy.com/app/221380> (version HD)

Europe de l'Ouest (6) : Britanniques, Celtes, Francs, Italiens\*, Espagnols\*, Portugais\*

Europe de l'Est (5) : Teutons, Goths, Vikings, Hongrois\*, Slaves\*

Asie du Sud (5) : Indiens\*, Khmers\*, Vietnamiens\*, Malaisiens\*, Birmans\*

Moyen-Orient (5) : Byzantins, Turcs, Sarrasins, Perses, Huns\*

Asie de l'Est (4) : Chinois, Japonais, Mongols, Coréens\*

Afrique (3) : Berbères\*, Maliens\*, Éthiopiens\*

Amériques (3) : Incas\*, Mayas\*, Aztèques\*

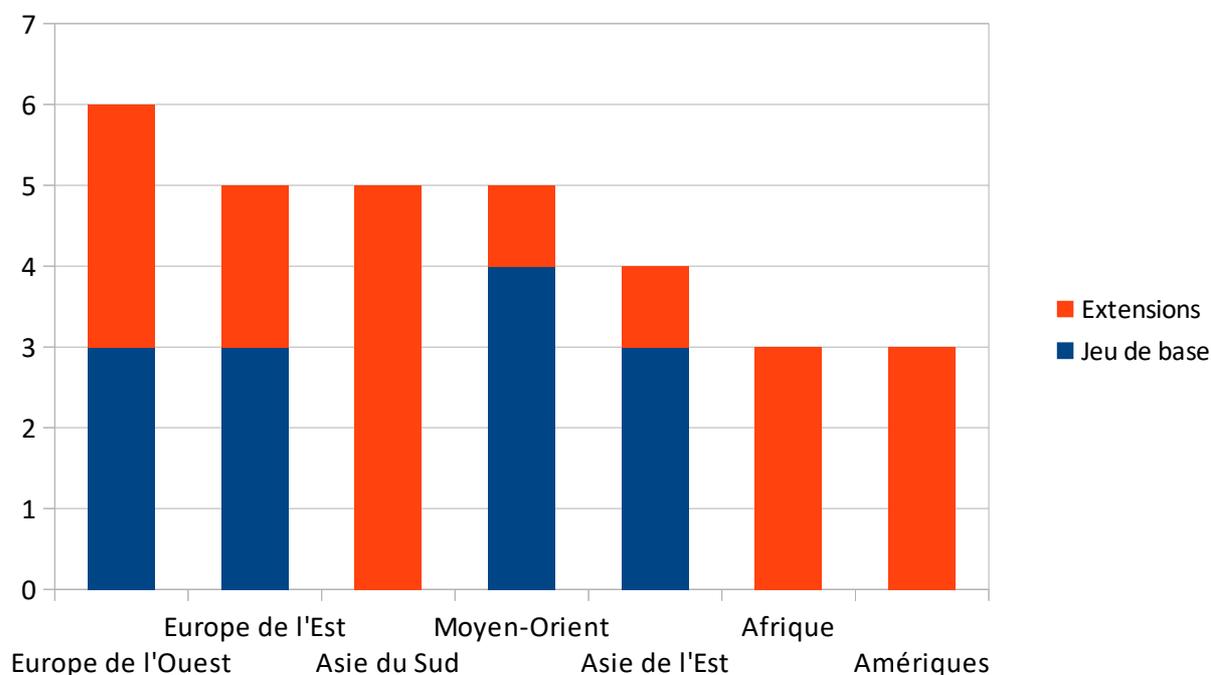


Figure 2: Civilisations par zone géographique dans Age of Empires II

Comme nous pouvons le constater, l'intégralité des civilisations africaines, amérindiennes et sud-asiatiques sont issues des extensions du jeu, témoignage sans doute d'une volonté d'élargir le cadre culturel couvert par celui-ci : ces nouvelles civilisations jouables sont à chaque fois accompagnées d'une "campagne", un scénario de jeu couvrant une page de leur histoire. Si cette page est souvent un lieu commun fort habituel, comme la révolte de William Wallace pour les Celtes ou les batailles de Jeanne d'Arc pour les Francs, celles concernant la monarchie de Myanmar

ou l'indépendance vietnamienne sont sans doute moins familières pour le public des joueurs, témoignant d'une certaine audace des développeurs, en particulier dans les extensions les plus récentes.

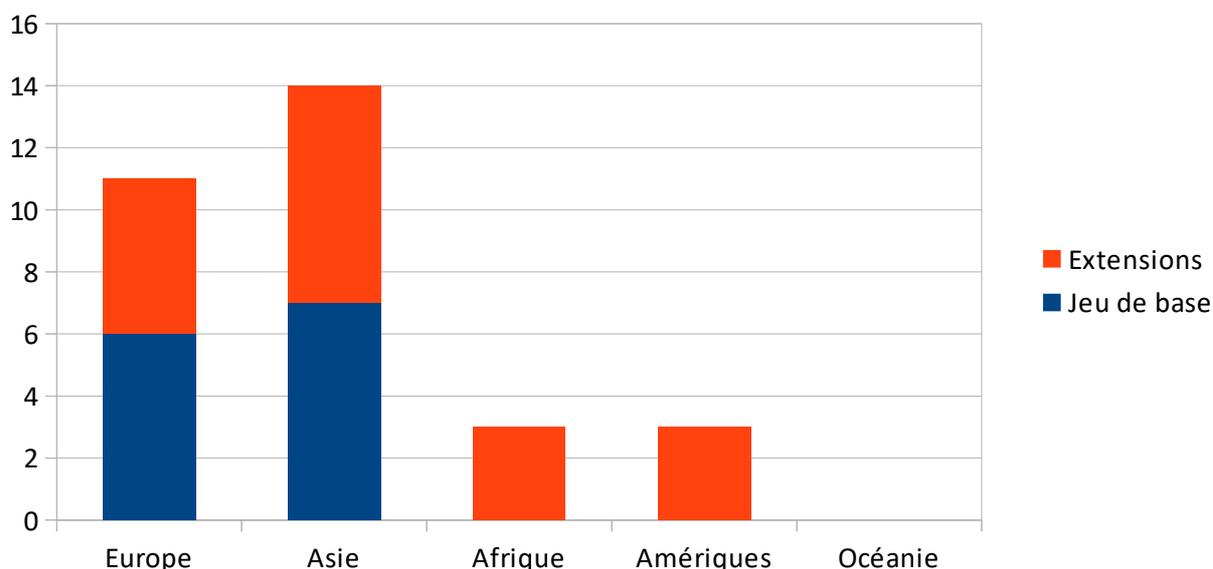


Figure 3: Civilisations par continent dans Age of Empires 2

Cette audace se confirme par les chiffres regroupés par continent : au total, nous comptons 11 civilisations européennes contre 14 si l'on considère l'Asie entière ; ce qui laisse cependant les Africains, Amérindiens et surtout Océaniens comme principaux oubliés de l'Histoire...

Si *Age of Empires II* peut donc être une porte d'entrée vers la découverte de civilisations ou de faits historiques méconnus du public, il faut néanmoins garder à l'esprit que la vision de l'Histoire portée par le jeu reste fondamentalement tributaire de ses mécaniques. Malgré la présence de brefs passages narrés vocalement entre les différents épisodes d'une campagne, le cœur d'*Age of Empires* – et de ses semblables – est la confrontation armée entre deux civilisations ou équipes de civilisations, où la priorité du joueur est de récolter des ressources, produire des unités, et contrôler efficacement ces unités pour éliminer celles des adversaires. Forcément, l'Histoire qui en découle est une Histoire-bataille, au détriment des autres formes d'interactions entre les peuples qui ont existé tout au long de notre passé : commerce, migrations, diplomatie...

Étudier le fond historique du jeu sans s'attarder sur sa forme serait occulter la moitié de la

réalité ; de même que si nous ne ramenions le jeu qu'à sa forme en oubliant son fond. L'un comme l'autre sont entremêlés, et s'expliquent mutuellement.

### Les jeux de gestion

Enfin, nous nous permettons ici un bref passage par les jeux de gestion et de construction de ville qui, s'ils ne sont des jeux de civilisation à proprement parler, s'en rapprochent par certaines mécaniques ludiques et certains biais d'utilisation de l'Histoire. Si ceux-ci sont peu couverts par la littérature scientifique, et sont rarement placés sous les feux de la rampe médiatique, ils n'en demeurent pas moins un genre fécond où les thématiques historiques sont très régulièrement utilisées, et il nous aurait semblé anormal de passer à côté.

Dans un jeu de gestion, le joueur est placé à la tête d'une entité politique et/ou économique – ville, entreprise, État... – qu'il doit faire fructifier. Nous ne sommes là pas très éloignés d'un jeu comme *Civilization*, qui est souvent qualifié de "gestion-stratégie". Les jeux de gestion pure tendent cependant à faire passer l'affrontement militaire au second plan ou à le faire disparaître complètement, au profit du simple développement économique – représenté par l'accumulation d'une devise monétaire – ou démographique – représenté par l'accroissement de la population. Tout comme les titres vus précédemment, les jeux de gestion se retrouvent en écrasante majorité sur ordinateur.

Un des premiers grands titres de ce domaine, et qui en reste à ce jour la franchise la plus connue, est *SimCity* (Maxis, 1989), dont la dernière itération sortie en 2013 se serait vendue à plus de deux millions d'exemplaires dans ses premiers mois de commercialisation<sup>123</sup>. *SimCity* place le joueur dans le rôle de maire d'une ville moderne qu'il doit intégralement faire jaillir de terre pour y attirer des habitants, satisfaire leurs besoins et bien entendu récolter l'impôt. Ces jeux se déroulant dans une époque contemporaine à leur propre sortie, nous n'allons cependant pas nous y attarder pour au contraire nous intéresser à d'autres titres qui adaptent cette mécanique de jeu aux temps passés.

Et ceux-ci ne tardèrent pas à apparaître. Le premier fut *Caesar* (1992), développé par Impressions Games et édité par Sierra Entertainment, où le joueur avait pour tâche de bâtir et faire fructifier une ville à l'époque impériale romaine. Comparé par la presse spécialisée du moment à *SimCity* et recevant des critiques favorables<sup>124</sup>, il marqua le commencement non seulement d'une série de jeux *Caesar* – s'étalant sur quatre opus jusqu'en 2006 – mais aussi et plus largement d'une

123 Jeffrey Matulef, "SimCity sold over 2 million copies", *Eurogamer*, 24 juillet 2013. Disponible en ligne : <http://www.eurogamer.net/articles/2013-07-24-simcity-sold-over-2-million-copies>

124 Allen Greenberg, "Impressions' Caesar", *Computer Gaming World*, Juin 1993, p. 126. Disponible en ligne : <http://www.cgwmuseum.org/galleries/index.php?year=1993&pub=2&id=107>

série de jeux de création-gestion de villes à thématiques historiques, tous édités par Sierra, et regroupés sous le nom de "*City Building*"<sup>125</sup>.

Si ces jeux – huit au total – partagent sensiblement les mêmes mécaniques, ils prennent pour décor des ères géographiques et historiques différentes : l'Antiquité romaine pour *Caesar* et ses séquelles ; celle égyptienne pour *Pharaoh* (1999) et *Immortal Cities: Children of the Nile* (2004) ; celle grecque pour *Master of Olympus – Zeus* (2000) ; et enfin la Chine ancienne dans *Emperor: Rise of the Middle Kingdom* (2002). Le focus est, nous le constatons, clairement mis sur la période antique au sein de cette série.

Ces jeux, qui ne sont assurément pas de la dernière génération, sont loin d'être seuls sur le marché de la gestion historique ; d'autres grands noms de sagas se sont détachés et imposés. Nous pensons notamment à *Anno*, dont la première itération se nommait *Anno 1602* (Infogrames Entertainment, 1998) et se déroulait en l'année indiquée par le titre. Ce schéma fut gardé pour les sorties suivantes, malgré les changements de développeurs et d'éditeurs : *Anno 1503* (Sunflowers Interactive, 2003), *Anno 1701* (Sunflowers Interactive, 2006), *Anno 1404* (Ubisoft, 2009), *Anno 2070* (Ubisoft, 2011), et *Anno 2205* (Ubisoft, 2015).

Avant que cette série de jeux n'embarque dans de l'anticipation futuriste, échappant de fait aux bornes de notre sujet, nous pouvons voir qu'entre 1404 et 1701, la zone géographique couverte correspond peu ou prou aux limites de l'Époque Moderne. Les grandes découvertes réalisées en cette période et l'essor du commerce mondial sont des éléments qui conviennent parfaitement à ces jeux mettant l'accent sur les échanges maritimes et la colonisation d'îles.

Quelles observations tirer de ce paysage hétéroclite de jeux de gestion historiques ? Nous allons ici pouvoir redire certaines choses déjà soulevées au sujet des jeux de stratégie en général. En particulier, l'application d'une logique tayloriste fondamentalement moderne à des époques pourtant lointaines, et parfois mues par des besoins qui ne pouvaient se résumer à un succès économique, démographique, bref : statistique. Mathieu Triclot, dans la *Philosophie des jeux vidéo*, dénonce au sujet de *SimCity* le caractère "utilitariste" des décisions que le joueur est incité à prendre<sup>126</sup>, en particulier vis à vis de la nature qui n'est dans ce logiciel qu'une ressource : espace à bâtir, richesses à extraire... Ces jeux de construction de ville bâtis sur le modèle de *SimCity* souffrent de ce même biais.

Il est une autre chose que nous souhaitons soulever à propos de ces jeux et qui est, là encore, un héritage de leur ancêtre fondateur. *SimCity* nous propose un urbanisme à l'américaine, à savoir qu'il nous met dans la situation d'une ville qui du jour au lendemain jaillit de terre. Il n'y avait rien avant : pas de centre-ville historique, pas de hameaux à regrouper, rien. On retrouve là la

<sup>125</sup>"City Building (series)", *Wikipedia.org*. Disponible en ligne : [https://en.wikipedia.org/wiki/City\\_Building\\_\(series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/City_Building_(series))

<sup>126</sup>Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 2011, p. 201.

mentalité d'un continent à urbanisation récente comme les Amériques. En soi, ce modèle a déjà le défaut de nier toute profondeur d'histoire urbaine à la ville que l'on crée, faisant disparaître les problématiques d'adaptation qu'ont connu les installations humaines au fil des siècles. Mais, quand cela est appliqué à un jeu historique, cette négation est d'autant plus fallacieuse, car elle "aplatit" l'histoire des époques traitées, faisant disparaître l'existant pour ne tracer qu'une carte vierge que le joueur, colon des temps modernes, peut librement bâtir à sa guise.

## *B – "Le ludo-culturel" : les point-and-click*

Si nous avons vu que le fond et la forme d'un jeu pouvaient chacun nous raconter une Histoire différente, nous allons maintenant faire un petit détour par un genre vidéoludique dont une des spécificités est justement la mise en avant de la narration pour ne garder des mécaniques de jeu que le strict essentiel. Ces mécaniques peuvent d'ailleurs se résumer en deux mots : pointer et cliquer afin d'explorer et interagir avec son environnement, ce qui a donné en anglais le nom de ce genre – avec une simplicité typique de nos camarades anglo-saxons – : *point-and-click*.

Dans cette sous-famille de jeux d'aventure, le joueur incarne le protagoniste d'un récit interactif qui avance grâce à son exploration, ses décisions et à la résolution d'énigmes. Pour cela, point de contrôles compliqués, mais une interface centrée sur l'utilisation de la souris – ou de la manette dans les jeux portés sur console. Ainsi, un soin important est donné à l'écriture des dialogues, car le côté textuel de ces aventures est souvent prédominant, et l'était d'autant plus dans les premières décennies du jeu vidéo. Par la suite, les progrès techniques ont permis d'adjoindre à ces textes des environnements visuels, le plus souvent réalisés en 2D fixe, dans lesquels le joueur doit récupérer des objets qui l'aideront dans sa progression.

Nous choisissons ici d'utiliser le terme spécifique "*point-and-click*" plutôt que le très générique "jeux d'aventure", car ceux-ci constituent en réalité un pan très large de la production vidéoludique aux caractéristiques fort diverses ; un autre sous-genre, l'action-aventure, sera d'ailleurs traité plus en-avant dans ce mémoire. D'autres termes que *point-and-click*, décrivant des réalités plus ou moins proches, peuvent également être rencontrés dans la presse spécialisée ou généraliste : aventures graphiques, films interactifs, ou encore le style japonais des *visual novels*... Nous avons arrêté notre choix sur "*point-and-click*" car ce terme, décrivant la mécanique au centre de plusieurs de ces jeux, nous permet de facilement les regrouper tout en identifiant ceux qui n'en

font pas partie.

Si l'heure de gloire de ce genre vidéoludique est aujourd'hui en grande partie passée, il demeure important de le mentionner pour sa place dans l'histoire du jeu vidéo – ainsi que pour sa place dans les jeux vidéo d'Histoire. Sa généalogie nous renvoie jusqu'aux années 1990 ; si alors le jeu vidéo sur console de salon connaît déjà un bon succès, les ordinateurs personnels peinent à s'imposer comme support vidéoludique digne de ce nom. Deux titres vont alors contribuer à changer la donne : le jeu de tir *Doom* – dont le cas sera abordé dans le chapitre idoine – et le jeu de réflexion *point-and-click Myst* (Brøderbund Software, 1993)<sup>127</sup>. Ce dernier confia ses premières lettres de noblesse à l'ordinateur comme support de jeu vidéo, mais aussi aux jeux vidéo en général, en séduisant un public plus âgé et instruit grâce à son ambiance et à ses qualités narratives ; certains commentateurs allèrent jusqu'à lui attribuer prématurément le statut d'œuvre d'art<sup>128</sup>. Vendu à six millions d'exemplaires, il demeura le jeu PC le plus commercialisé au monde jusqu'en 2002<sup>129</sup>.

*Myst*, parmi d'autres titres similaires marquants du début des années 1990 comme *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990), ouvrit la voie aux *point-and-click* qui prospérèrent pendant le reste de la décennie. Dans le sillage de leurs prédécesseurs, ces jeux mirent l'accent sur la réflexion et la narration, ce qui leur offrit une nouvelle légitimité et un potentiel éducatif reconnu. Le journaliste Daniel Schneiderman et la chercheuse en sciences de l'information Annick Batard parlent à ce sujet d'un nouveau genre : le "ludo-culturel"<sup>130</sup>. Et, dans ce domaine, c'est un studio français qui va tout particulièrement se démarquer : Cryo Interactive.

Cette entreprise va en effet se spécialiser dans les jeux de réflexion se déroulant en différents lieux et à différentes époques de l'Histoire, et ce de façon assez éclectique. Un regard à leur catalogue en témoigne : *Versailles 1685* (1997), *Égypte : 1156 av. J.-C. - L'Énigme de la tombe royale* (1997), *Chine : Intrigue dans la Cité interdite* (1999), *Aztec : Malédiction au cœur de la cité d'or* (1999), et enfin *Pompéi : La Colère du volcan* (2000). L'ensemble de ces jeux, sortis à la fois sur ordinateur et sur Playstation, connut un succès qui varia de correct à remarqué. Ils ont pour ingrédients communs de mettre le joueur, de façon subjective, dans la peau d'un individu de l'époque concernée et de lui donner pour mission de démêler une intrigue politique mettant souvent en jeu la vie du souverain. Pour cela, il doit accomplir des actions typiques aux *point-and-click* : interagir avec son environnement, avec d'autres protagonistes, et résoudre des énigmes. A chaque fois, une encyclopédie est intégrée au jeu – démontrant son ambition pédagogique – avec des explications sur la période historique concernée.

---

127Sébastien Genvo, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2003, p. 46.

128Pierre Briançon, "Les dédales de Myst", *Libération*, 3 Mars 1995.

129Trey Walker, "The Sims overtakes Myst", *Gamespot*, 22 Mars 2002. Disponible en ligne : <https://www.gamespot.com/articles/the-sims-overtakes-myst/1100-2857556/>

130Annick Batard, "Les jeux vidéo en France : légitimation et mise en visibilité dans l'espace médiatique français", dans CEJM, *Jeunes et médias - Les Cahiers francophones de l'éducation aux médias*, n°1, EPU, Paris, 2011, p. 98.

De tous ces titres, *Versailles 1685* demeure celui ayant connu le plus grand succès et ayant également nécessité le plus d'investissement. La Réunion des musées nationaux, organisme regroupant les principaux musées français – dont justement le château de Versailles – a d'ailleurs participé à son financement et à sa réalisation. Aux prémisses du projet, *Versailles* ne devait point être un jeu, mais un simple CD-Rom interactif, dans la lignée de celui sur le Louvre publié quelques années auparavant en 1994<sup>131</sup>. Il a néanmoins été décidé de lui donner une forme plus ludique, d'où la réalisation d'un jeu vidéo<sup>132</sup>.

Un soin important fut apporté au réalisme des décors, ceux-ci étant basés sur des photographies du château ou sur des documents d'archive pour les éléments ayant été entre-temps détruits. Le jeu utilise également des musiques d'époque, avec des compositions au clavecin de Jean-Baptiste Lully ou de François Couperin. L'implication dans le processus de développement de Béatrix Saule, conservatrice en chef du Domaine du Château de Versailles, garantit la fidélité historique du produit final ; elle louera finalement la "collaboration évoluant dans des univers a priori très éloignés, le jeu et l'Histoire"<sup>133</sup>.

Le succès de *Versailles 1685* a entraîné la parution des autres titres que nous avons énumérés plus haut, qui appliquèrent la même recette à d'autres moments de l'Histoire avec le même souci de rigueur. Saluons au passage l'éclectisme de l'œuvre du studio, qui n'a pas hésité à emmener le joueur en des lieux bien peu connus de notre culture occidentale, comme la Chine médiévale ou la Mexico-Tenochtitlan aztèque. Cependant, si ces jeux ont un moment provoqué l'engouement de la presse qui y a vu un genre noble au sein d'un média sinon peu apprécié, il nous faut reconnaître la faiblesse de leur héritage, en particulier dans le domaine des études universitaires. Ainsi, si un grand nombre d'articles ont été publiés par des historiens ou d'autres spécialistes sur la saga *Civilization*, la bibliographie se retrouve bien plus maigre quand il s'agit d'un des titres dont nous venons de parler.

Comment expliquer cela ? Un élément de réponse est sans doute dans le succès réel, mais malgré tout fort relatif de ces jeux qui ont peiné à s'exporter à l'international. Ils ont constitué un moment de l'histoire vidéoludique, mais ce moment a pris fin : comme le dit Annick Batard, "le genre hybride des jeux vidéo culturels ne durera pas"<sup>134</sup>. En 2002, Cryo Interactive dépose le bilan ;

---

131 Edouard Waintrop, "Il a mis le Louvre dans votre ordinateur", *Libération*, 28 décembre 1995. Disponible en ligne : [http://www.liberation.fr/portrait/1995/12/28/il-a-mis-le-louvre-dans-votre-ordinateur\\_153403](http://www.liberation.fr/portrait/1995/12/28/il-a-mis-le-louvre-dans-votre-ordinateur_153403)

132 "Versailles 1685 : Complot à la cour du Roi Soleil", *Wikipedia.fr*. Disponible en ligne :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Versailles\\_1685:\\_Complot\\_%C3%A0\\_la\\_cour\\_du\\_Roi\\_Soleil](https://fr.wikipedia.org/wiki/Versailles_1685:_Complot_%C3%A0_la_cour_du_Roi_Soleil)

La quantité et la qualité de détails fournis au sujet du processus de développement du jeu, comme cela est d'ailleurs le cas dans beaucoup d'autres articles concernant Cryo Interactive, laisse penser qu'un membre de l'équipe a été impliqué dans sa rédaction. Malgré le faible nombre de références externes, nous avons donc décidé de considérer cet article comme fiable.

133 Florent Latrice et Emmanuèle Peyret, "Versailles Story", *Libération*, 25 Octobre 1996.

134 Annick Batard, "Les jeux vidéo en France : légitimation et mise en visibilité dans l'espace médiatique français", dans CEJM, *Jeunes et médias - Les Cahiers francophones de l'éducation aux médias*, n°1, EPU, Paris, 2011, p. 99.

le genre des *point-and-click* est sur le déclin tandis que les possibilités techniques d'une nouvelle génération de consoles à l'aube du troisième millénaire entraînent les joueurs vers des jeux plus spectaculaires, plus libres, plus rythmés<sup>135</sup>.

Est-ce néanmoins là la fin de l'exploitation de l'Histoire par ces jeux d'aventure et de réflexion ? Non, et un titre beaucoup plus récent mais tout aussi français est là pour nous le prouver. *Valiant Hearts: The Great War*, ou dans la langue de Voltaire *Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*, est un jeu développé par Ubisoft Montpellier et sorti en 2014, à l'occasion du centenaire de la Première Guerre Mondiale. Si cette période est – nous le verrons plus bas – traditionnellement l'apanage des jeux de tir, c'est une toute autre perspective qu'adopte ce logiciel en y adaptant la recette des *point-and-click* ; et, de ce fait, ce jeu représente une autre manière de raconter l'Histoire.

"Nous ne voulions pas faire un jeu de tuerie", témoignent Paul Tumelaire, Yoan Fanise et Guillaume Cerda, membres de l'équipe ayant développé le jeu, dans un article du Monde<sup>136</sup>. "Si la plupart des personnages sont des soldats, ils n'ont pas pour autant l'esprit belliqueux. Ce sont des gens ordinaires qu'on a sortis de chez eux pour aller faire la guerre et qui ont connu l'horreur. Nous avons voulu raconter comment la guerre a affecté leur vie. D'où le côté émotionnel du jeu."

Comme le montrent ces propos, nous sommes là bien loin des standards habituels des jeux de guerre, que ceux-ci prennent la forme d'un jeu de stratégie ou d'un jeu de tir. En mettant l'accent sur le côté humain de l'affrontement plutôt que sur l'affrontement en lui-même ; en faisant incarner au joueur des protagonistes de multiples nationalités (française, allemande, américaine) ; les créateurs de ce jeu délivrent une autre vision de la guerre. Et l'accueil critique fut au rendez-vous, avec plusieurs prix récompensant sa narration et une moyenne de critiques positives avoisinant les 80%<sup>137</sup>.

Cette vision est renforcée par un souci du détail historique qui, nous avons pu le voir, s'adjoint bien au genre des *point-and-click* : l'équipe a travaillé en collaboration avec le docteur en histoire contemporaine Alexandre Lafon et l'institution publique de la Mission du Centenaire de 14-18. L'idée originale des créateurs leur a d'ailleurs été inspirée par la lecture de lettres de Poilus. Enfin, pour permettre à l'utilisateur d'aller plus loin et lui permettre de se documenter sur la guerre tout en jouant, le jeu est agrémenté de 55 "faits" historiques accompagnés de photographies d'archives.

---

135Richard Moss, "A truly graphic adventure: the 25-year rise and fall of a beloved genre", *Ars Technica*, 27 Janvier 2011. Disponible en ligne : <https://arstechnica.com/gaming/2011/01/history-of-graphic-adventures/>

136Antoine Flandrin, "« Soldats inconnus » est un jeu vidéo sur la Grande Guerre, mais ce n'est pas un jeu de guerre", *Lemonde.fr*, 19 Mai 2014. Disponible en ligne : [http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/05/19/soldats-inconnus-est-un-jeu-video-sur-la-grande-guerre-mais-ce-n-est-pas-un-jeu-de-guerre\\_4421313\\_4408996.html](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/05/19/soldats-inconnus-est-un-jeu-video-sur-la-grande-guerre-mais-ce-n-est-pas-un-jeu-de-guerre_4421313_4408996.html)

137"Valiant Hearts: The Great War", *Wikipedia.org*. Disponible en ligne : [https://en.wikipedia.org/wiki/Valiant\\_Hearts:\\_The\\_Great\\_War](https://en.wikipedia.org/wiki/Valiant_Hearts:_The_Great_War)

Quelles leçons garder de ces jeux en *point-and-click* à thématique historique ? Tout d'abord, que la simplicité des mécaniques de jeu et l'importance de la narration se prête très bien à la reconstitution historique. Après tout, ces jeux ayant pour but principal de raconter une histoire à leur joueur, nous ne sommes pas très loin du format d'un manuel d'Histoire qui retracerait des faits passés en les agrémentant de visuels. Mais cette qualité est aussi un défaut, car la valeur ajoutée du format vidéoludique, sa dimension de simulation interactive – qui permettait par exemple de donner au joueur une "place à la table" des dirigeants historiques pour les jeux de stratégie – est ici réduite à son strict minimum par rapport à ce que peut déjà apporter une simple représentation statique, telle que celle d'un livre ou d'un film.

Les *point-and-click* historiques ont néanmoins joui d'une grande légitimité auprès des institutions de la culture, comme en témoignent les partenariats avec des organismes publics qui ont souvent été à leur origine. Les historiens, conservateurs ou simples journalistes ont régulièrement eu un discours élogieux sur ces jeux qui ne sont, au final, presque pas des jeux – caractéristique qui explique peut-être ce discours. Toujours est-il que ces collaborations ont donné naissance à des titres de bonne rigueur historique, mais ne parvenant à atteindre le grand public ni à laisser leur empreinte durable sur la scène des jeux vidéos. L'échec de ces logiciels ne se situe donc pas au niveau éducatif, mais au niveau ludique, comme le résume l'historien et joueur occasionnel Laurent Turcot lorsqu'il dit au sujet de *Versailles 1685* : "Il n'y a pas d'interactivité, il n'y a pas d'immersion"<sup>138</sup>.

Attention : nous ne disons pas ici que l'ensemble des *point-and-click* sont des jeux vidéo ratés – ce serait une insulte déplacée à une gamme très large de titres parfois brillants –, mais plutôt que ceux réalisés avec le plus grand souci historique tendent à ne pas jouir des meilleures qualités ludiques. Si l'étude de ces œuvres est donc pertinente dans notre sujet, il ne faut assurément point nous y limiter, au risque d'avoir une image faussée de ce qui est la majorité de la production de masse vidéoludique. De cette production de masse, nous allons justement maintenant nous rapprocher...

### C - "*Rien n'est vrai, tout est permis*"<sup>139</sup> : les jeux d'action-aventure

---

138Laurent Turcot, conférence "Au coeur de la révolution : les leçons d'Histoire d'un jeu vidéo" au musée Carnavalet, 17 Octobre 2015. Disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=1gB7Tf4pzck>

139Credo des Assassins dans la saga *Assassin's Creed*.

Changeons à présent d'univers, de style et de public, en restant pourtant dans un genre vidéoludique cousin du précédent : entrons dans le domaine des jeux d'action-aventure. Ce terme assez large regroupe un nombre important de jeux, dans lesquels il s'agit également de contrôler un héros pour accomplir une quête que le jeu nous a confiée, au fil d'une aventure qui peut se dérouler dans des niveaux successifs ou dans un monde ouvert librement explorable. Mais contrairement aux *point-and-click* vus précédemment, l'accent est ici mis sur l'adresse du joueur manette en main : se déplacer agilement de plate-forme en plate-forme ou affronter des vagues d'ennemis sont des exigences récurrentes au sein de ces jeux. Les passages nécessitant de la réflexion pour résoudre des énigmes n'en sont pas pour autant forcément bannis. Les jeux d'action-aventure sont par nature hybrides, mélangeant différentes influences pour créer leur propre équilibre.

Si les genres que nous avons jusqu'ici abordés sont principalement joués sur PC, ce n'est pas le cas de celui-ci, qui se décline aisément sur un panel étendu de consoles. De nos jours, il n'est d'ailleurs pas rare de voir un jeu d'action-aventure à gros budget ou ayant rencontré le succès être "porté" sur différentes plate-formes pour être rendu disponible au plus grand nombre de joueurs. Le public de ces jeux est donc plus large, et leur nombre de ventes généralement plus élevé<sup>140</sup>.

Nous pourrions ici citer un grand nombre de logiciels d'action-aventure à succès, pour nous aider à illustrer les caractéristiques de cette famille : la saga à succès *The Legend of Zelda* de Nintendo, débutée en 1986, prenant place en son propre univers teinté de *fantasy* ; celle *Prince of Persia* (Brøderbund, 1989) s'inspirant librement de l'esthétique et de la mythologie du Moyen-Orient ; mais, dans le cadre de ce mémoire, nous commencerons par le cas de *Tomb Raider* d'Eidos Interactive.

Cette saga a pour héroïne Lara Croft, que l'on contrôle dans ses explorations en différents lieux du monde en quête de trésors anciens. Si le jeu se déroule dans une époque qui nous est contemporaine, il s'inspire de différentes périodes historiques et de différentes géographies pour ce qui est des objets convoités et des niveaux à traverser. Nous pouvons ainsi rapporter la visite d'une cité inca au creux de la Cordillère des Andes dans *Tomb Raider 1* (1996) ; celle de la Grande Muraille de Chine dans *Tomb Raider 2* (1997) ; ou encore un scénario centré sur l'exploration de nombreux monuments égyptiens – comme le Temple de Karnak et la grande pyramide de Gizeh – dans *Tomb Raider: The Last Revelation* (1999).

Mais il s'agit là uniquement d'une inspiration et d'un décor, qui ne sont pas exploités plus en

---

<sup>140</sup>Les ventes du premier opus d'*Assassin's Creed*, que nous allons aborder dans ce chapitre, sont ainsi estimées dépassant les 10 millions d'unités ; celles du *Tomb Raider* de 2013 avoisinent les 7 ou 8 millions - soit plus que les approximativement 6 millions d'un *Civilization V* ou d'un *Age of Empires II*, pourtant titres majeurs dans leur domaine. Tous les chiffres sont issus de [www.vgchartz.com](http://www.vgchartz.com) et sont similaires à ceux parfois avancés dans la presse spécialisée.

profondeur : on n'y trouve point d'explications historiques détaillant les événements passés, ni de reconstitution se voulant authentique des monuments. De plus, le surnaturel fait régulièrement irruption dans le jeu, l'éloignant d'un ancrage dans la réalité. Pour toutes ces raisons, et en accord avec notre typologie définie en introduction, il serait sans doute erroné de considérer ces logiciels comme des jeux historiques.

Bien entendu, cette série est intéressante sur d'autres points dans le monde du jeu vidéo. Lara Croft est souvent présentée comme l'un des premiers personnages féminins marquants dans cette industrie dominée par les figures masculines et comme la première "star" vidéoludique dont la renommée dépassa bien vite le simple milieu des joueurs<sup>141</sup>. Mais ce n'est pas cela qui va nous intéresser chez cette héroïne. Dans les neuf premières itérations principales de la série, elle est présentée comme une exploratrice, chasseresse de trésor dont la principale ambition est de collecter des reliques antiques pour les entreposer dans la cave de son manoir et de publier le récit de ses aventures<sup>142</sup>. Il y a donc une certaine adéquation entre la profondeur historique du jeu et le profil de sa principale protagoniste : si Lara parcourt ces vestiges antiques, ce n'est point pour l'érudition ou la science, mais pour "le sport"<sup>143</sup> et la renommée ; l'Histoire n'est pour elle comme pour celui qui tient la manette qu'un terrain de jeu, un prétexte d'aventure, qu'on laissera derrière soi en bien piteux état après moult acrobaties et fusillades.

Mais les choses changent à partir de 2010. A cette date, la franchise est rachetée par le mastodonte nippon Square Enix, et cela est l'occasion d'un "reboot" de la série – ce qui signifie une remise à zéro de celle-ci, la parution d'un nouveau jeu ne s'attachant pas à l'histoire des opus précédents mais posant de nouvelles bases pour les futures parutions. Le sobrement nommé *Tomb Raider* sort en 2013, et redessine profondément le portrait de Lara Croft. Celle-ci est alors présentée comme une jeune archéologue tout juste diplômée de l'université de Londres, loin de l'aventurière endurcie qu'elle avait été, s'échouant sur une île de l'archipel japonais où se déroulera l'aventure – choix de lieu intéressant s'éloignant des classiques occidentaux comme l'Égypte ou la Grèce, dans lequel a sans doute pesé la nationalité de Square Enix. Le thème central du jeu est la légende d'Himiko, reine ayant gouverné la province japonaise du Yamatai aux IIe et IIIe siècles.

Si l'héroïne est désormais une universitaire et moins une aventurière, cela se ressent dans le traitement que le jeu réserve à l'Histoire. Celle-ci devient plus présente, grâce à de petits détails : d'anciens objets cachés que le joueur peut retrouver et que Lara décrira en quelques phrases,

---

141 A ce sujet : Alexis Blanchet, "Mais qui êtes-vous, Madame Croft ? Analyse d'une icône vidéoludique genrée à l'existence plurimédiatique", dans Fanny Lignon [dir.], *Genre et jeux vidéo*, Presses Universitaires du Midi, Toulouse, 2015, pp. 35-52.

142 Voir à ce sujet la notice d'utilisation du *Tomb Raider* de 1996, ou la biographie officielle publiée par l'équipe de Crystal Dynamics à l'occasion de la sortie de *Tomb Raider Legends* (2006). La visite dudit manoir où l'on peut apercevoir lesdits trésors est un élément récurrent des neuf premiers jeux.

143 Tel que cela est affirmé dans un dialogue de la cinématique d'introduction du *Tomb Raider* de 1996.

fournissant souvent des dates ou anecdotes à leur sujet. Des écrits d'époque également – totalement fictionnels –, plus ou moins vieux, qui permettent d'en découvrir plus sur les endroits explorés et sur les gens qui y ont vécu. Dans la suite *Rise of the Tomb Raider* (2015), il faut même que Lara se remémore ses cours de langues anciennes pour déchiffrer certaines inscriptions.

Ces jeux évoquent ainsi différents événements historiques, comme l'expansion de l'ancien Japon et la Seconde Guerre Mondiale côté Pacifique ; ou encore la période byzantine et les goulags soviétiques dans le second opus. Mais cette évocation ne se fait pas de façon linéaire, à la manière d'une biographie ou d'un cours d'Histoire. Dans ces détails, optionnels à l'aventure mais non négligeables, le jeu n'est pas sans nous rapprocher de l'expérience de l'archéologue ou de l'historien face à ses sources dont il doit par bribes extraire le sens. Avec, parfois, des erreurs – comme ce moment assez amusant où Lara commence à estimer la date de fabrication d'un masque traditionnel japonais, avant qu'un examen plus approfondi ne révèle qu'il s'agit là d'une reproduction ayant encore son étiquette de vente.

Irons-nous jusqu'à dire de *Tomb Raider* que c'est un outil de formation à destination des futurs historiens ? Non, sans doute pas, mais nous pouvons apprécier le fait qu'un jeu s'intéresse aux problématiques de cette profession. Par leurs évocations d'événements passés, les deux opus de 2013 et 2015 ont assurément gagné leur titre de jeux vidéo historiques. Il est regrettable que – à notre connaissance – cela n'ait pas encore été un objet d'étude par la communauté concernée.

Mais lorsque nous parlons d'Histoire dans les jeux vidéo d'action-aventure, il y a assurément une série qui attire sur elle toute l'attention : *Assassin's Creed*. Rappelons que cette saga de jeux, développée principalement par le studio Ubisoft Montréal et éditée par le géant français Ubisoft, voit sa première itération remonter à 2007. Sa narration s'effectue sur deux niveaux, avec une mise en abyme : en premier lieu, le joueur incarne un certain Desmond Miles à notre époque actuelle, lui-même utilisant une machine permettant de revivre les souvenirs de ses ancêtres pour incarner le personnage fictionnel d'Altair Ibn La-Ahad, Syrien, membre de la secte ismaélienne des Assassins au temps de la Troisième Croisade (1191).

Notons en tout premier lieu l'audace dont a fait preuve l'équipe de développement en choisissant un héros non-blanc ; une époque qui n'est pas la plus connue du grand public ni la moins controversée de l'histoire méditerranéenne ; et tout cela vu du camp antagoniste à l'Europe chrétienne – les principaux ennemis du jeu étant les Templiers. Conscients du risque auxquels ils étaient exposés de se faire critiquer pour ces choix et désireux de le désamorcer, ils ont inclus en ouverture du jeu l'avertissement suivant : "*Inspired by historical events and characters, this work of fiction was designed, developed and produced by a multicultural team of various religious faiths*

and beliefs".

Le succès fut rencontré au tournant de ces choix audacieux, et *Assassin's Creed* fut une réussite commerciale comme critique. A partir de là, il se déclina en une série annuelle qui, tout en gardant une prémisse similaire d'exploration de la "mémoire génétique", se concentra sur des périodes historiques différentes : l'Italie de la Renaissance dans *Assassin's Creed II* (2009) et *Assassin's Creed Brotherhood* (2010) ; la Constantinople tout juste conquise par les Ottomans dans *Assassin's Creed Revelations* (2011) ; la Révolution Américaine avec *Assassin's Creed III* (2012) ; les pirates des Caraïbes au XVIIIe siècle dans *Assassin's Creed Black Flag* (2013) ; et la Révolution Française avec *Assassin's Creed Unity* (2014).

Environnements et époques différents donc, mais des jeux qui restent dans leur essence et leurs mécaniques fortement semblables. Nous retrouvons par exemple dans chaque opus un élément qui commencent à nous être familiers : une encyclopédie constituée d'entrées portant sur les lieux, personnages ou événements avec lesquels le joueur interagit. En certaines situations, le joueur a la possibilité d'appuyer sur une touche afin lire un bref texte d'historien pour en apprendre plus sur ce qui l'entoure. Notons que ces entrées, si elles sont nombreuses, sont bien plus succinctes que ce que l'on trouve dans un *Civilization* ou dans un *Versailles 1685*, et qu'elles sont parsemées de touches d'humour afin sans doute d'intéresser plus facilement l'utilisateur non accoutumé au style académique.

Cependant, un des ingrédients principaux de la recette *Assassin's Creed* est le monde ouvert, librement explorable par le joueur grâce aux facultés de déplacement très libre et acrobatique de son avatar virtuel – "l'assassin volant", comme se plaît à le surnommer le consultant historique Jean-Clément Martin<sup>144</sup>. Pour créer un monde agréable à explorer et renforcer l'immersion du joueur au sein de ce monde, il est donc important que les environnements qu'il explore soient des reconstitutions soignées et détaillées de lieux du passé ; ces reconstitution sont d'ailleurs un élément régulièrement mis en avant dans la communication de ces jeux<sup>145</sup>.

C'est justement à cette simulation réalisée grâce à la reconstitution architecturale que s'est intéressé l'historien de l'art Douglas N. Dow. Il s'est penché sur le cas d'*Assassin's Creed II*, lequel met en scène les villes de Florence et de Venise au XVe siècle – deux localités très documentées et étudiées en Histoire de l'art. Comparant le plan de la Florence du jeu avec ce que l'on sait de celle de la Renaissance, il note des anachronismes, comme l'omission de certains lieux qui étaient pourtant centraux à l'époque – le Baptistère Saint-Jean est l'exemple le plus notable –, et la

---

144Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, *Au coeur de la Révolution : les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Vendémiaire, Paris, 2015, p. 51.

145Voir par exemple l'article de Andrew Webster, "Building a better Paris in 'Assassin's Creed Unity'", *Theverge.com*, 31 Octobre 2014 (disponible en ligne : <https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris>). Les discussions de joueurs abondent en ligne sur la question des tailles comparées des environnements de jeux ou de leur fidélité.

présence de certaines constructions postérieures – comme le dôme de l'église San Lorenzo<sup>146</sup>.

Dans d'autres cas, les anachronismes sont plus subtils : si les monuments sont bien présents à la bonne époque, ils le sont sous une forme qui n'est pas celle du XVe siècle. Dow note le cas très significatif de la basilique Santa Croce, dont la façade dans le jeu correspond à celle qui lui a été donnée au XIXe siècle lors d'une restauration néo-gothique, et qu'elle arbore toujours aujourd'hui. Un traitement similaire a été réservée à la cathédrale Santa Maria del Fiore, dont la façade que l'on peut voir en cours de construction dans le jeu évoque... sa façade actuelle, qui ne fut également réalisée qu'au XIXe siècle<sup>147</sup>.

Dow en conclut que la Florence d'*Assassin's Creed II*, loin d'être une exacte recreation, aurait plutôt les caractéristiques d'un simulacre. Il fait en cela référence aux travaux de Michael Camille, qui définit le simulacre comme "*a deviation and perversion of imitation itself – a false likeness*"<sup>148</sup>. En choisissant, lorsque cela concerne des monuments d'importance, d'être fidèles à l'apparence de la Florence actuelle plutôt qu'à celle de la Renaissance – alors que l'état des connaissances architecturales permettait l'option inverse – les créateurs du jeu cherchent à créer une illusion de vérité qui ne se base pas sur le savoir historique, mais sur le vécu du touriste ayant potentiellement visité les rues de la ville italienne, ou qui au moins en connaîtrait les images de cartes postales en circulation. La profondeur historique du bâtiment est écrasée, pour ne le réduire qu'à son apparence actuelle, supposée immuable.

Cette pratique n'est pas un cas isolé, et on peut remarquer des anachronismes similaires dans les autres titres de la franchise. Le consultant historique Marcello Simonetta note ainsi que la ville de Rome de 1503 recréée dans *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010) arbore un style architectural baroque, plutôt constitutif de la fin du siècle, "*so that gamers would have a new-looking virtual playground that is also more recognizable to modern eyes*"<sup>149</sup>.

Néanmoins, apportant une conclusion assez amusante à son analyse, Douglas N. Dow remarque que ces anachronismes, s'ils sont contraires au sérieux de la méthodologie d'analyse historique, ne le sont pas avec la manière dont les contemporains considèrent eux-mêmes leur ville. Il soulève qu'il était fréquent, pour des Florentins de l'Époque Moderne, de ne pas faire de distinction entre une architecture antique et une architecture "romanisante", c'est à dire construite postérieurement en utilisant les codes de la période romaine. Il faut dans ce cas voir *Assassin's Creed II* comme une simulation non pas de l'Histoire de l'art de la ville, mais des

146Douglas N. Dow, "Historical Veneers: Anachronism, Simulation and Art History in *Assassin's Creed II*", dans Matthew Wilhelm Kapell et Andrew B.R. Elliott [dir.], *Playing With The Past. Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, p. 219.

147*ibid.* p. 220.

148Michael Camille, "Simulacrum", in Robert S. Nelson et Richard Shiff [dir.], *Critical Terms for Art History*, University of Chicago Press, Chicago, 2003, p. 32.

149Jeremy Hsu, "A Renaissance Scholar Helps Build Virtual Rome", *Livescience.com*, 12 Novembre 2010. Disponible en ligne : <http://www.livescience.com/8945-renaissance-scholar-helps-build-virtual-rome.html>

représentations construites par ses habitants ; ou comme le dit l'auteur lui-même : "*a view of Florence that emphasizes its meaning, not its physical being*"<sup>150</sup>.

Cela n'est pas sans nous rappeler la "place à la table" mentionnée à propos des jeux de civilisation ; cette plus-value spécifique à la simulation que permet le média vidéoludique. Après tout, le schéma narratif du jeu lui-même nous incite à ce genre d'interprétation : rappelons que nous y incarnons un jeune homme du XXI<sup>e</sup> siècle – Desmond Miles – qui, grâce à une simulation virtuelle, revit les souvenirs de ses ancêtres – en l'occasion Ezio Auditore, assassin florentin. Cette Florence virtuelle pourrait-elle donc être le résultat hybride des souvenirs d'un de nos contemporains avec la mentalité d'un individu des temps jadis ?

Cette explication est audacieuse ; un peu trop peut-être. Mais, dans l'ensemble, il est important de retenir que les choix graphiques de ces jeux ne sont pas dictés par un souci de réalisme historique ; ils visent avant tout à créer un environnement de jeu agréable, reconnaissable, et immersif pour le joueur. Et, si nous n'avons parlé là que des architectures, cette modalité d'utilisation de l'Histoire se révèle être présente de façon transversale dans ces logiciels. Ainsi, le scénario et les personnages puisent parfois leurs caractéristiques moins dans les faits historiques que dans les conceptions et légendes populaires ; cela est illustré par l'anecdote que rapporte le consultant Laurent Turcot qui, devant rédiger l'entrée d'encyclopédie de Saint-Just<sup>151</sup>, avait pour consigne d'en consacrer presque la moitié à la rumeur selon laquelle il aurait été cruel au point de porter des pantalons en peau humaine, qui n'est bien entendu aucunement historique<sup>152</sup>.

De ce fait, les figures du passé qui apparaissent en tant que protagonistes dans ces jeux sont bien souvent ramenés à l'état d'archétypes au but narratif simple et précis : Cesare Borgia est un antagoniste impulsif et assoiffé de pouvoir dans *Assassin's Creed Brotherhood* ; Louis XVI est un roi mou et sans charisme dans *Assassin's Creed Unity* ; Robespierre endosse quant à lui le profil de terroriste sanguinaire dans le même jeu. Les portraits ainsi tirés sont monochromes, sans nuances, correspondant à l'imagerie populaire qui s'est attachée à ces noms. Et pourtant nous parlons là de protagonistes qui ont un rôle important dans la narration du jeu ; il en est bien d'autres qui n'y font qu'une apparition anecdotique et simpliste au possible – Madame Tussaud récupérant des têtes pour ses moulages de cire, le chevalier d'Éon se battant en duel... D'eux tous, l'historien moderniste Jean-Clément Martin, ayant lui aussi travaillé comme consultant historique sur l'opus de la Révolution Française, dit qu'ils sont "réduits à des caricatures, autour d'un trait considéré

---

150Douglas N. Dow, "Historical Veneers: Anachronism, Simulation and Art History in *Assassin's Creed II*", dans Matthew Wilhelm Kapell et Andrew B.R. Elliott [dir.], *Playing With The Past. Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, p. 227.

151Louis Antoine Léon de Saint-Just, jeune élu de la Convention nationale de 1792, dont le rôle lors de la Terreur a bâti une légende noire.

152Laurent Turcot, conférence "Au cœur de la révolution : les leçons d'Histoire d'un jeu vidéo" au musée Carnavalet, 17 Octobre 2015. Disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=1gB7Tf4pzck>

représentatif de leur identité"<sup>153</sup>.

Il faut finalement surtout admettre qu'*Assassin's Creed* reste un univers de fiction qui trouve son inspiration autant dans l'Histoire réelle que dans une histoire mythique teintée d'imaginaire populaire et de *fantasy* ; Jean-Clément Martin soulève cela pour mitiger les critiques historiques portées au jeu<sup>154</sup>. Ce n'est point parce qu'un logiciel aborde et met en avant des thématiques historiques qu'il se cantonne à un réalisme absolu. La question est principalement de savoir où s'achève la véracité et où commence la fiction, frontière bien souvent floue ; c'est là ce que nous tenterons de résoudre plus-avant dans ce mémoire en bénéficiant des regards croisés de *game designers* et de consultants historiques sur la question.

Pour l'heure, concluons cette page par un parallèle. Les jeux d'action historiques que nous avons pu étudier demeurent des œuvres de fictions, dont le narratif puise occasionnellement – mais non exclusivement – dans les travaux des historiens. La mythologie, la *fantasy*, ou même la culture et l'imaginaire populaires alimentent tout autant ces univers. En cela, des titres comme les *Assassin's Creed* ne sont pas si éloignés d'un *God of War* (Sony, 2005), un jeu vidéo décomplexé remaniant la mythologie grecque pour en faire un divertissement d'action testostéronée dont le héros est – de façon assez représentative du reste du contenu – un Spartiate à la musculature tellement développée qu'elle en devient inhumaine<sup>155</sup>. Une bonne partie du bestiaire et du panthéon de la Grèce antique sont présents, mais souvent sous une forme revisitée et/ou caricaturée.

*God of War* et ses séquelles sont-ils des jeux historiques ? Non, car faisant référence à des mythes et non à des faits, ils échappent à notre définition. Mais son étude pose des problématiques similaires aux nôtres, comme le montre le chercheur en Antiquité classique Dunstan Lowe lorsqu'il dit qu'en de tels jeux "*Symbols from the classical tradition are often decontextualised, and freely mixed with elements from other cultures or from fantasy*"<sup>156</sup>. Puis il continue : "*In video games, classical antiquity is one fantasy world among many others, albeit a particularly rich and evocative one*"<sup>157</sup>.

---

153Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, *Au coeur de la Révolution : les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Vendémiaire, Paris, 2015, p. 45.

154*ibid.* p. 35.

155Nous n'utilisons pas l'adjectif "testostéroné" au hasard : ce jeu est régulièrement critiqué dans les milieux féministes pour la vision outrancière qu'il donne de la masculinité et de la féminité. Voir par exemple la vidéo d'Anita Sarkeesian, "Women as Reward", *Feministfrequency.com*, 31 Août 2015. Disponible en ligne : <https://feministfrequency.com/video/women-as-reward/>

156Dunstan Lowe, "Playing with antiquity : videogame receptions of the classical world", dans Dunstan Lowe et Kim Shahabudin [dir.], *Classics for all : reworking antiquity in mass culture*, Cambridge Scholars, Newcastle, 2009, p. 85.

157*ibid.* p. 87.

L'Histoire et les mythes sont un matériau parmi tant d'autre ; un moyen de créer un univers agréable pour le joueur, et non une fin en soi. Néanmoins, si cet usage qui leur est réservé est bien éloigné de la rigueur historique attendue dans les milieux académiques, nous nous permettrons de finir cette analyse des jeux d'action-aventure par une question ouverte. Nous avons vu plus haut comment un historien de l'art mettait en corrélation le traitement de l'architecture italienne dans *Assassin's Creed II* avec la mentalité des contemporains de cette architecture. *Assassin's Creed* et *God of War*, en s'appropriant mythes et récits passés pour les réarranger en un récit vendeur auprès du public actuel, ne perpétuent-ils pas également leur héritage ? En mêlant légendes et faits tout en les adaptant aux envies de leur temps, ne se rapprochent-ils pas de la mentalité d'un aède grec narrant l'Illiade et l'Odyssée ; ou encore d'un chroniqueur médiéval retraçant l'histoire du monde de la Création à ses jours – et, de ce fait, n'en rapprochent-ils pas les joueurs ?

#### D - "L'Histoire programmée par les vainqueurs"<sup>158</sup> : les jeux de tir

Notre tour d'horizon des jeux vidéo à caractère historique se finit par le cas des jeux de tir, ou comme ils sont plus communément désignés dans le milieu : FPS, *First Person Shooter*, jeux de tir à la première personne dans la langue de Diderot. Le joueur y incarne un avatar en vue subjective et doit, arme à feu au poing, se débattre d'ennemis lors de fusillades survoltées. Les mécaniques mettent avant tout l'accent sur la vitesse de réaction et la précision de l'utilisateur.

C'est là un genre qui connaît actuellement un franc succès. Selon les chiffres du Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs, 2 des 5 meilleures ventes de jeux vidéo de 2016 sur le marché physique en France sont des FPS : *Battlefield 1* (Electronic Arts) avec 509 845 unités écoulées, et *Call of Duty: Infinite Warfare* (Treyarch) avec 465 816 unités<sup>159</sup>. Le résultat est similaire lorsque l'on consulte les ventes mondiales sur le site *Vgchartz.com*<sup>160</sup>.

Le succès de ce genre ne date pas de l'année dernière. Conjointement à *Myst* – dont nous avons déjà parlé –, c'est en effet à un jeu de tir à la première personne qu'est attribué une bonne

---

158"For in the past winners wrote history ; now they are programming and selling it."

Jonhatan Bullinger et Andrew J. Salvati, "Selective Authenticity and the Playable Past", dans Matthew Wilhelm Kapell et Andrew B.R. Elliott [dir.], *Playing With The Past. Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, p. 163.

159"Le SELL délivre les meilleurs ventes de jeux en 2016", *Jeuxvideo.com*, 2 Février 2017,

<http://www.jeuxvideo.com/news/602559/le-sell-delivre-les-meilleurs-ventes-de-jeux-en-2016.htm>

160<http://www.vgchartz.com/yearly/2016/Global/>

partie de l'essor des jeux vidéo sur ordinateur, avec la sortie de *Doom* (id Software) en 1993. Ce dernier, en plus d'avoir popularisé le PC comme support de jeu, a durablement défini les codes du genre FPS en matière de mécaniques de jeu et d'action violente et intensive, à tel point que le terme "*Doom-like*" s'imposera pendant un long moment pour désigner les jeux de tir en vue subjective<sup>161</sup>.

A partir de là, la généalogie des FPS est longue, mais un trait particulier de celle-ci nous intéresse dans notre étude. Si *Doom* se déroulait dans un univers de science-fiction sans référent historique spécifique, il n'en va pas de même pour nombre de ses cousins. Un autre FPS important de la première heure, *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992), place ainsi le joueur dans la peau d'un espion américain luttant contre les machinations d'agents nazis du IIIe Reich, dans un scénario dont le réalisme laisse quand même quelques doutes – précisons ainsi que le jeu se finit par un combat contre Adolf Hitler équipé d'un exosquelette robotique surarmé.

La référence à la Seconde Guerre Mondiale est néanmoins posée et deviendra récurrente dans ce genre de jeux, avec un goût pour le réalisme allant croissant. *Medal of Honor* premier du nom (Electronic Arts, 1999) fait incarner au joueur un lieutenant américain de l'OSS lors de missions stratégiques dans les années 1944-1945. L'opus *Medal of Honor: Frontline* (Electronic Arts, 2002) se démarque grâce à une scène d'introduction en plein débarquement de Normandie. Le premier jeu de la série à succès *Call of Duty* (Treyarch, 2003) propose trois campagnes – américaine, britannique, soviétique – se déroulant toutes pendant la Seconde Guerre Mondiale ; la saga a exploité cette période historique dans 5 de ses 13 jeux principaux. Quant à *Battlefield*, l'autre grande franchise du monde des FPS, elle fut également inaugurée par un jeu portant sur ce conflit avec le bien nommé *Battlefield 1942* (Electronic Arts, 2002), et s'est plus récemment intéressée à la Première Guerre Mondiale avec l'étrangement nommé *Battlefield 1* (Electronic Arts, 2016).

Comme l'observateur averti l'aura sans doute remarqué, notre tour d'horizon suit une certaine logique : si les jeux de stratégie et d'aventure qui nous ont occupés dans un premier temps sont souvent source d'éloges quant à leur utilisation des thématiques historiques, cela est bien moins souvent le cas des jeux d'action, et a fortiori des jeux de tir.

Nous pouvons ici citer l'exemple des critiques formulées par Niall Ferguson, historien britannique enseignant à Harvard<sup>162</sup>. S'il insiste sur l'importance du rôle qu'ont les jeux vidéo pour perpétuer la mémoire des guerres mondiales et nous aider à comprendre les conflits actuels, il se

---

161Sébastien Genvo, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2003, p. 46.

162Niall Ferguson, "How to Win a War", *New York Magazine*, 23 Octobre 2006. Disponible en ligne :

<http://nymag.com/news/features/22787/>

désolé de leur manque de réalisme historique : "*So why do I hate Medal of Honor? The trouble is – and the same could be said of nearly all its competitors – it's profoundly unhistorical*". En affirmant qu'en essence ces jeux ne sont que des "*Space Invaders with fancy graphics*", il met en avant le fait que ces logiciels restent avant tout des moyens de divertissement avec un très faible potentiel éducatif : "*behind the graphics, neither game tells you much about the specifics of 1939 to 1945*".

Deux docteurs américains en *media studies*, Jonhatan Bullinger et Andrew J. Salvati, parlent de "*selective authenticity*"<sup>163</sup> pour décrire la manière dont les créateurs de ces jeux piochent librement dans des faits historiques avérés comme dans des éléments de représentation populaire pour construire leur propre version des guerres mondiales, en un résultat hétéroclite et commercialement calibré que ces deux chercheurs ont baptisé "*BrandWW2*"<sup>164</sup>. Quel en est le résultat ? Des jeux où l'accent est mis sur un *storytelling* médodramatique et épique, entrecoupé de séquences d'action intensives, le tout servi avec une mise en scène et une bande-son qui n'est pas sans rappeler les standards du cinéma hollywoodiens.

La comparaison avec le cinéma est ici particulièrement significative : son influence est profondément ancrée dans les codes actuels des superproductions vidéoludiques. Rien de très surprenant quand on constate quels noms sont aux génériques de ces jeux : le scénario des trois premiers *Medal of Honor* fut créé par le réalisateur américain Steven Spielberg, dont le film *Saving Private Ryan* (1998) est souvent cité comme source d'inspiration pour les jeux dépeignant les conflits mondiaux. L'influence peut aussi aller dans le sens inverse, comme le montre le projet de la société de production Paramount de créer une série télévisée à partir de la franchise *Battlefield*<sup>165</sup>. Comprendre ces influences mutuelles aide à saisir dans quel imaginaire des guerres mondiales vont s'inspirer les développeurs de ces jeux : celui des films américains à succès bien plus que celui des manuels d'Histoire.

Cette "authenticité sélective" va de pair avec une édulcoration toute aussi sélective de certains détails qui pourraient faire naître la controverse chez le public – occidental, et même majoritairement américain comme en témoignent les chiffres de vente<sup>166</sup>. Ainsi, Mark Lamia, directeur général du studio de développement Tryerarch, argumente en faveur de leur choix de ne pas traiter du lancement de la bombe atomique dans leur jeu *Call of Duty: World at War* (2008)

---

163Jonhatan Bullinger et Andrew J. Salvati, "Selective Authenticity and the Playable Past", dans Matthew Wilhelm Kapell et Andrew B.R. Elliott [dir.], *Playing With The Past. Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, pp. 153-167.

164Jonhatan Bullinger et Andrew J. Salvati, "A Theory of BrandWW2", *Reconstruction: Studies in Contemporary Culture*, 11, n°4, 2011.

165"Paramount Television and Anonymous Content option the rights to Battlefield TV series", *Dice.se*, 11 Juillet 2016. Disponible en ligne : <http://www.dice.se/news/paramount-television-anonymous-content-option-rights-battlefield-tv-series/>

1667,57 millions d'unités vendues aux Etats-Unis sur 12,85 millions au total pour le jeu *Call of Duty: World at War*, soit environ 59% des ventes sur le marché américain. Seules les ventes Xbox 360 et Playstation 3 (majoritaires) sont ici prises en compte. Source : <http://www.vgchartz.com/game/23992/call-of-duty-world-at-war/> et <http://www.vgchartz.com/game/23993/call-of-duty-world-at-war/>

tout en défendant leur décision d'inclure des scènes de tortures perpétrées par des soldats japonais sur des protagonistes américains<sup>167</sup>.

Si la Seconde Guerre Mondiale est à ce point appréciée des développeurs de FPS, ce n'est seulement grâce à son potentiel en matière d'action et de mise en scène ; ni de son importance dans l'Histoire mondiale qui en fait un ancrage culturel facile à adopter ; c'est aussi car il s'agit d'un des rares passages de l'Histoire où nous disposons d'une claire délimitation entre "gentils" et "méchants". Il est question dans ces jeux de mettre l'utilisateur en situation de meurtre d'autres êtres humains (virtuels), et, les polémiques sur certains jeux banalisant le meurtre vidéoludique tels que *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997)<sup>168</sup> l'ont bien montré, ce n'est pas quelque chose qui est pris à la légère par les observateurs extérieurs. Mais, dans le cas où la victime est clairement identifiée comme combattant du IIIe Reich ou du Japon impérial, tandis que le héros lutte pour la démocratie et la liberté, le meurtre virtuel demeure-t-il aussi répréhensible ? Il faut croire que non, en témoigne l'habitude très précoce que cette catégorie de jeux a pris d'utiliser des nazis comme chair à canon, comme par exemple dans *Wolfenstein 3D* sus-cité.

Cette fascination pour les thématiques de la violence et du combat ont une longue filiation au sein du jeu vidéo, dans une tradition que Sébastien Genvo, suivant les auteurs de l'ouvrage *Digital Play*<sup>169</sup>, désigne comme étant celle de la "masculinité militarisée"<sup>170</sup>. Il explique celle-ci en remontant aux premières décennies de l'industrie, quand la faible capacité graphique des consoles limitait drastiquement les situations ludiques qui pouvaient être proposées au joueur. Des situations simples, comme celles d'affrontement entre deux antagonistes (vaisseaux spatiaux, combattants, joueurs de sport...) ont alors été privilégiées, et se sont retrouvées fortement mises en valeur dans les années 1980 lorsque le constructeur et éditeur Sega a fait des jeunes adolescents mâles sa cible marketing principale. Au sein d'une industrie où les risques liés à la rentabilité poussent à la fidélité envers les recettes éprouvées, ces motifs se sont profondément ancrés dans la production vidéoludique, malgré l'évolution des technologies et du public.

Cela signifie-t-il pour autant que les guerres mondiales ne sont pour les développeurs et joueurs de ces jeux qu'un arrière-plan historique, un bon prétexte pour aller faire la guerre sur des champs de bataille virtuels ? Il serait sans doute abusif de dire cela, car si l'authenticité historique de ces médias est sélective, elle n'en demeure pas pour autant bien présente en certains endroits.

C'est notamment le cas en ce qui concerne certaines technologies d'époques dépeintes dans

---

167Kevin Kelly, "Joystiq Interviews Mark Lamia of Tryerarch and Call of Duty the Fifth", *Joystiq*, 24 Juin 2008

168"Grand Theft Auto in the dock over US road killing", *The Register*, 11 Septembre 2003. Disponible en ligne :

[http://www.theregister.co.uk/2003/09/11/grand\\_theft\\_auto/](http://www.theregister.co.uk/2003/09/11/grand_theft_auto/)

169Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter, *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's University Press, Montréal, 2003.

170Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser le jeu vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2009, p. 53.

les jeux, ce qui a conduit Bullinger et Salvati à parler de "*technological fetishism*"<sup>171</sup>. Les véhicules et les armes, en particulier, sont l'objet d'un intérêt très prononcé de la part des développeurs, que ce soit au niveau de leurs visuels, de leur fonctionnement ou de leurs performances. L'armement à disposition du joueur est après tout un élément central dans les FPS : le public attend de celui-ci efficacité, diversité, plaisir de jeu, mais aussi – en ce qui concerne les FPS exploitant les thématiques historiques – réalisme et authenticité.

On peut aussi apercevoir au sein de ces jeux des documents et objets d'époque qui ont pour objectif de faciliter l'immersion du joueur : photographies en noir et blanc, moyens de communication, cartes... systèmes d'informations qui étaient effectivement employés par les forces armées dans ces conflits. Les environnements de jeux s'efforcent de reconstituer l'architecture de l'époque – avec cependant moins de motivation lorsqu'il s'agit des villes non-européennes, comme l'ont noté certains testeurs<sup>172</sup>. Mais un élément assez récurrent est l'usage de citations de personnages célèbres à propos de la guerre, ce que Bullinger et Salvati désignent comme "*documentary authority*"<sup>173</sup>. Ces auteurs ont référencé les citations présentes dans le jeu *Call of Duty* et ont noté que celles-ci provenaient très majoritairement d'individus masculins, blancs, et occidentaux ; certaines glorifiant la guerre, d'autres la remettant en question. L'occidentalo-centrisme déjà mentionné auparavant est ici encore à l'œuvre.

Nous le voyons, c'est surtout dans les détails des FPS que se rencontre le diable de la recherche historique. Mais le public de ces jeux s'attend également à une certaine rigueur et à la présence de certains éléments marquants de l'Histoire. Une récente polémique ayant entouré la sortie de *Battlefield 1* en témoigne. Le jeu, rappelons-le, prend place pendant la Première Guerre Mondiale ; il permet de jouer des protagonistes Américains, Britanniques, Italiens, Australiens, Bédouins, mais non Français ou Russes. Aucune force de la Triple-Alliance des empires (Allemagne, Autriche-Hongrie, Ottomans) n'est non plus disponible. Cela a provoqué la surprise et l'ire des joueurs comme de la presse spécialisée, en particulier en France, qui ont argué que c'étaient là des factions majeures de la Grande Guerre qui étaient laissées de côté<sup>174</sup>. Cependant, au souci de réalisme s'est adjoint ici celui du porte-monnaie : l'éditeur Electronic Arts a en effet annoncé que

---

171Jonhatan Bullinger et Andrew J. Salvati, "Selective Authenticity and the Playable Past", dans Matthew Wilhelm Kapell et Andrew B.R. Elliott [dir.], *Playing With The Past. Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, p. 158.

172Ryan McCaffrey, "Call of Duty: World at War Review at OXM", *Official Xbox Magazine*, 12 Novembre 2008.

173Jonhatan Bullinger et Andrew J. Salvati, "Selective Authenticity and the Playable Past", dans Matthew Wilhelm Kapell et Andrew B.R. Elliott [dir.], *Playing With The Past. Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, p. 160.

174"L'armée française en option payante dans un jeu sur la première guerre mondiale", *Lemonde.fr*, 24 Août 2016. Disponible en ligne : [http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/08/24/l-armee-francaise-en-option-payante-dans-un-jeu-sur-la-premiere-guerre-mondiale\\_4987500\\_4408996.html](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/08/24/l-armee-francaise-en-option-payante-dans-un-jeu-sur-la-premiere-guerre-mondiale_4987500_4408996.html)

les armées françaises et russes seraient ajoutés en tant que contenu téléchargeable payant<sup>175</sup>. Par contre, aucune annonce n'a été faite concernant les pays de la Triple-Alliance : nous constatons là que c'est une Histoire uniquement narrée du point de vue des vainqueurs de la guerre qui nous est proposée.

Nous pouvons cependant trouver certains joueurs pour lesquels l'obtention d'un réalisme historique le plus poussé possible est une question importante pour peu que l'on s'intéresse aux communautés de modding. Pour reprendre et traduire la définition efficace d'Alexander Galloway, le modding – dérivé de l'anglais *modifying* – consiste à la modification d'un jeu vidéo par un utilisateur ou un groupe d'utilisateur<sup>176</sup>. Les "mods" ainsi créés par ces joueurs-"moddeurs" peuvent être très simples, ou très ambitieux, regroupant parfois des centaines de contributeurs et un nombre très important d'heures de travail ; ils sont généralement distribués largement et gratuitement à toute personne qui souhaiterait en faire l'expérience et qui posséderait le logiciel de base.

Gareth Crabtree s'est intéressé à la communauté des moddeurs autour de la saga *Battlefield*<sup>177</sup>. Celle-ci est féconde et a donné des naissances à de nombreux mods : *Battlegroup 42*, *Experience WW2*, *WW2 Reality*... La plupart de ces logiciels se focalisent sur un accroissement du niveau de détails dans le jeu, se revendiquant de chercher à créer une expérience de jeu plus réaliste et plus proche de l'Histoire authentique<sup>178</sup>. Ces moddeurs ne s'éloignent pas pour autant de la mentalité d'origine du jeu, en se concentrant eux aussi sur le domaine des armes, des uniformes et des véhicules. Certains, cependant, cherchent à élargir le champ du vision offert par le logiciel en intégrant des campagnes moins connues au sein des grands conflits, comme *Battlefield Korea* (2008) qui traite de la guerre de Corée de 1950-1953, ou *Finn Wars* (2003) qui se focalise sur la place de la Finlande dans la Seconde Guerre Mondiale.

L'importance de ce phénomène de modding n'est pas à mésestimer, car il implique des communautés très motivées et passionnées – en cela, Crabtree y voit un versant virtuel aux groupes de reconstitutions historiques. Certains y perçoivent même une force capable de fortement influencer le milieu du développement vidéoludique<sup>179</sup>.

---

175"E3 2016 : Battlefield 1 - Les soldats français feront l'objet d'un DLC", *Jeuxvideo.com*, 15 Juin 2016. Disponible en ligne : <http://www.jeuxvideo.com/news/502671/e3-2016-battlefield-1-les-soldats-francais-feront-l-objet-d-un-dlc.htm>

176Alexander Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2006, p. 2.

177Gareth Crabtree, "Modding as Digital Reenactment: A Case Study of the *Battlefield Series*", *Playing With The Past. Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, pp. 199-212.

178*ibid.* p. 206.

179David Nieborg, *Am I Mod or Not? An Analysis of First Person Shooter Modification Culture*, Séminaire "Exploring Participatory Culture", University of Tampere, 11-12 Janvier 2005

Beaucoup pourrait être dit sur le sujet du modding, mais cela sortirait assurément du cadre de notre analyse. Nous nous limiterons par exemple à évoquer l'intérêt de ce phénomène au sein de la théorie du *digital labor*, comme le fait Olli Sotama dans son article "On Modder Labor, Commodification of Play, and Mod Competitions", *First Monday*, 12, n°9, 2007. Disponible en ligne : <http://firstmonday.org/article/view/2006/1881>

Enfin, notons que même parmi les studios et développeurs professionnels, il peut arriver que l'on s'éloigne du modèle de jeu à grand spectacle pour créer une expérience plus immersive. A ce titre, le récent *Verdun* (M2H et Blackmill Games, 2015) est assez pertinent : les joueurs y incarnent des escouades d'assaut prenant part à la guerre des tranchées sur le front de l'ouest entre 1914 et 1918. Contrairement à *Battlefield 1*, les deux camps sont jouables.

Si, sur le site web dédié<sup>180</sup>, l'équipe de développement met en avant des arguments promotionnels que nous avons déjà pu voir à l'œuvre dans les titres précédents, comme l'"*authentic weaponry*" ou les "*historical battlefields*", une des mécaniques centrales du jeu est la recreation de la dynamique de guerre de tranchées, alternant entre la défense de ses positions et l'attaque des fortifications ennemies en traversant le *no man's land*. Point d'héroïsme ou de mise en scène hollywoodienne ici ; à tel point que certaines revues du jeu pointent comme élément négatif l'attente parfois fort longue – mais réaliste dans une guerre de position – entre deux assauts<sup>181</sup>. Ici, l'accent est donc mis sur l'immersion du joueur placé dans la peau d'un Poilu français ou d'un *Sturmtruppen* allemand, immersion renforcée par l'aspect sanglant – mais non exagéré – des blessures, et par certains détails très souvent oubliés de l'Histoire, comme les exécutions de soldats "déserteurs" qui s'éloigneraient du champ de bataille ou refuseraient de monter à l'assaut.

L'exemple de *Verdun* nous aide à comprendre la portée politique, bien souvent négligée, des *First-Person Shooter*. Grâce à la vue subjective, le joueur se retrouve réellement plongé en première ligne des conflits, à la différence d'un jeu de stratégie où sa position serait plutôt celle de l'officier à l'arrière déplaçant ses troupes comme des pions sur le champ de bataille. Ce qui est montré au joueur pendant cette expérience immersive est donc de première importance ; car si une mise en scène héroïsée et édulcorée peut tendre à glorifier l'acte de guerre, des jeux qui font le choix du réalisme en ce qui concerne l'horreur des batailles peuvent à leur manière participer au devoir de mémoire de ce qui fut le quotidien de tous ces hommes ayant connu les champs de bataille.

---

180<https://www.verdungame.com/>

181Cameron Woolsey, "Verdun Review – Hold the line!", *Gamespot.com*, 8 Mai 2015. Disponible en ligne : <https://www.gamespot.com/reviews/verdun-review/1900-6416130/>

## *E - Conclusion : quels jeux pour quelle(s) Histoire(s) ?*

Maintenant que notre tour d'horizon vidéoludique s'achève, il est temps d'en tirer les premières conclusions à propos de leurs modalités d'utilisation des thématiques historiques, et des biais que celles-ci entraînent.

Tout d'abord, nous pouvons discerner des traits récurrents dans de nombreux jeux qui ont fait l'objet de notre analyse, que ce soit sur le fond ou sur la forme. Pour commencer par cette dernière, notons que le contenu historique se manifeste souvent dans les jeux à travers des détails choisis et mis en avant par les développeurs : armes et véhicules – très appréciés dans les jeux de tir –, monuments – importants au sein d'un monde ouvert que le joueur peut explorer –, citations – qui ponctuent aussi bien un FPS comme *Battlefield* qu'un jeu de stratégie comme *Civilization* – ou encore personnages célèbres dont les biographies complexes se trouvent souvent réduites à l'état d'archétypes aisément résumés – les dirigeants que l'on peut incarner dans un jeu de stratégie et les protagonistes avec lesquels on interagit dans un jeu d'aventure. Tous ces éléments, aisément reconnaissables et cataloguables comme "historiques" pour un joueur néophyte dans ce domaine, aident à bâtir une légitimité et une référence au passé qui privilégient le clinquant à la réflexion ; la façade à la profondeur.

Dans le même acabit, les jeux historiques possèdent très souvent une certaine forme d'encyclopédie interne, plus ou moins fournie et détaillée, pour enrichir la culture du joueur. Cela se constate quel que soit le genre du jeu, bien que les jeux de tir y soient globalement moins enclins, à l'inverse des *god games* ou des *point-and-click* ludo-éducatifs. Ces encyclopédies sont souvent issues d'un véritable travail de recherche ; elles demeurent cependant périphériques au jeu en lui-même, et il est clairement incertain que beaucoup de joueurs les consultent.

Concernant maintenant le fond thématique. Ces jeux, principalement destinés aux publics nord-américain et européen, s'intéressent en majorité à l'Histoire de l'Occident. Mais majorité n'est point unanimité : nous l'avons vu dans notre analyse, de nombreux titres de différents genres échappent à cet occidentalocentrisme et s'ouvrent, en particulier vers l'Amérique pré-colombienne et vers l'Asie. Ce virage témoigne sans doute d'un intérêt pour ces horizons exotiques de la part du public occidental ; mais aussi de la volonté des studios et éditeurs de se rapprocher des thématiques culturelles propres au public asiatique, que ce soit pour saisir les opportunités d'un marché croissant<sup>182</sup> ou parce que ces structures sont elles-mêmes asiatiques – comme dans le

---

<sup>182</sup>La Chine et l'Asie du Sud-Est en particulier s'ouvrent de plus en plus aux jeux vidéo, bien que cela concerne en priorité les jeux mobiles. Emma McDonald, "The Global Games Market Will Reach \$108.9 Billion in 2017 With Mobile Taking 42%", *Newzoo.com*, 20 Avril 2017. Disponible en ligne : <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>

cas du nouveau *Tomb Raider* édité par le japonais Square Enix.

Il n'est pas en nos moyens de faire un véritable recensement des jeux historiques par période couverte, et il n'existe pas à ce jour – à notre connaissance – de base de données exhaustive répertoriant ces jeux qui nous intéressent ici. Néanmoins, d'autres ont pu effectuer ce recensement, et l'historien Laurent Turcot a ainsi avancé les chiffres suivants lors d'une conférence au musée Carnavalet en 2015, regroupant les jeux vidéo selon les époques – telles qu'elles sont académiquement découpées – traitées<sup>183</sup> :

Antiquité : 179

Moyen-Age : 107

Époque moderne : 159

Époque contemporaine : 835

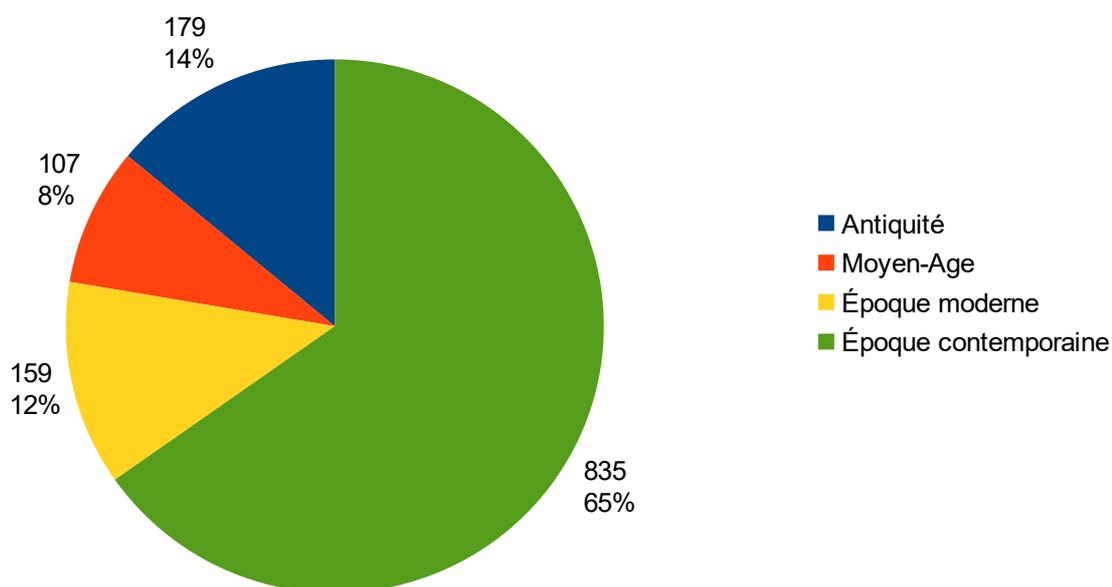


Figure 4: Nombre de jeux par époque historique

La méthodologie derrière ces chiffres ne nous étant pas connue<sup>184</sup>, pas plus que les modalités de sélection du corpus, nous nous devons de les considérer avec prudence. Ils semblent cependant

<sup>183</sup>Laurent Turcot, conférence "Au coeur de la révolution : les leçons d'Histoire d'un jeu vidéo" au musée Carnavalet, 17 Octobre 2015. Disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=1gB7Tf4pzck>

<sup>184</sup>Nous avons questionné Laurent Turcot sur la source de ces données, mais cela est resté à ce jour sans réponse.

confirmer deux tendances que nous avons nous-même remarquées : le nombre important de jeux vidéo exploitant les thématiques historiques, démontrant la place majeure de celles-ci dans le monde vidéoludique ; et la prédominance de l'époque contemporaine, très utilisée par les jeux de tir qui connaissent un succès de longue date, amenant certains à parler d'un "âge d'or" de ces jeux abordant les guerres mondiales<sup>185</sup>.

Nous pouvons dans tous les cas affirmer qu'à chaque époque va plutôt correspondre un style de jeu – et inversement. L'Antiquité et le Moyen-Age sont un terreau favorable aux jeux de stratégie, tout en ayant également leur lot d'action – l'Antiquité ayant de plus pour elle les jeux de création de ville. L'Époque moderne va surtout attirer l'action-aventure et la gestion, avec un intérêt marqué pour des thématiques liées à la colonisation du Nouveau Monde. L'Époque contemporaine, enfin, peut être subdivisée : les campagnes napoléoniennes ont, même du temps des reconstitutions en figurines, toujours attiré les aficionados de stratégie ; une chose similaire peut être dite des Guerres Mondiales mais, à partir de 1914, ce sont surtout les jeux de tir qui apparaissent et qui se déploient sur un bon nombre de champs de bataille du XXe siècle. Les *point-and-click* ont quant à eux une polyvalence qui leur permet de s'adapter à tout lieu et à toute époque, de la cour de Cléopâtre aux tranchées de Verdun ; ces jeux ayant pour mécanique centrale le fait de raconter une histoire, n'est-il pas normale qu'ils soient à leur aise dans toutes les pages de l'Histoire ?

Mais, nous l'avons vu, ce ne sont pas seulement les périodes de l'Histoire qui varient d'un genre vidéoludique à un autre, c'est aussi la manière dont elle sera traitée au sein de la narration et des mécanismes ludiques. Chaque genre, influencé par son héritage et ses mécaniques, présentera des biais différents et accordera une profondeur de traitement variable à l'Histoire.

Pour globaliser, après cette étude de corpus vidéoludique, nous pouvons dire que plus un jeu vidéo cible le grand public, plus celui-ci fait dans le grand spectacle, au détriment souvent de la rigueur historique. A une extrémité du spectre ainsi dessiné se trouvent les *point-and-click*, ces "jeux vidéo culturels" plaçant haut l'exigence de reconstitution fidèle et de pédagogie historique, au détriment de l'expérience ludique – jeux de niche dont le moment est principalement passé. Ensuite, nous pouvons placer les jeux de civilisations et de stratégie : l'Histoire des peuples étant au centre de leurs mécaniques, ils font preuve d'un souci de recherche et d'érudition – grâce notamment à des entrées encyclopédiques détaillées –, mais ces mêmes mécaniques les forcent à donner une version biaisée, revisitée des faits dont ils s'inspirent.

A partir de là, l'Histoire devient progressivement un prétexte, un décor de jeu et un ensemble de détails qui l'étoffent. C'est le cas des jeux d'action-aventure, dont la dernière

---

185Thomas Facchini, "Guerres et jeux vidéo : représentations et enjeux de mémoire de la Seconde Guerre mondiale", *Amnis*, mis en ligne le 01 septembre 2016, § 7. Disponible en ligne : <http://amnis.revues.org/2870>

génération desquels bénéficie certes d'un travail de recherche et de récréation, mais dont le résultat sera toujours soumis aux exigences du plaisir ludique ; et également des jeux de tir, régulièrement critiqués par les historiens pour leurs défauts et parti-pris. L'Histoire ne semble y apparaître que comme un argument marketing qui plaît aux joueurs, mais sans que ceux-ci ne soient réellement secoués dans leur propre imaginaire historique.

Nous parlons "d'imaginaire historique", et cela nous semble être une notion importante qui s'est dégagée de notre tour d'horizon. A diverses reprises, nous avons vu que les jeux, souhaitant sans doute satisfaire aux attentes d'un public ayant déjà une conception pré-établie des époques traitées, privilégient la fidélité à un imaginaire collectif, à une vision populaire. Cela est par exemple le cas lorsque *Assassin's Creed* donne à des bâtiments anciens une allure correspondant à celle moderne ; que le récent opus *Unity* réduisait ses protagonistes historiques à l'état de caricature ; ou encore que les FPS de l'acabit d'un *Medal of Honor* respectaient les poncifs déjà établis par l'industrie cinématographique.

Dunstan Lowe, s'intéressant exclusivement aux jeux vidéo ayant trait à l'Antiquité classique, avait déjà noté un phénomène similaire. Il soulève que ces jeux avaient une forte tendance à ajouter "*expected visuals and thematic cues to reassure the consumer that they are experiencing the grandeur of genuine classical antiquity. Paradoxically, factually inauthentic details feel more authentic.*"<sup>186</sup>. Cette conclusion nous semble parfaitement généralisable à nombre de jeux à consonance historique, en particulier du côté de ceux que nous avons défini comme ciblant le plus grand public : jeux d'action et jeux de tir.

Pour ajouter un nouvel élément à notre réflexion, le chercheur en *game studies* Alexandre Galloway établit une distinction entre "*realism*" et "*realisticness*"<sup>187</sup>. Il cite l'exemple imaginé d'un jeu incorporant un combat de gladiateurs : celui-ci, réalisé grâce aux technologies modernes, peut avoir des graphismes détaillés et photoréalistes ; chaque mouvement des combattants peut obéir aux lois de la physique ; et leur équipement peut évoquer au joueur des armes et armures qu'il a déjà vues dans des films, bandes dessinées, ou autres jeux vidéo. Tout cela lui donnera une apparence "*realistic*". Mais pourtant, si ce combat se déroule dans un contexte historique totalement anachronique, avec des protagonistes qui n'ont rien à faire dans ce cadre, et un équipement qui dans le détail ne correspond pas à ce que l'on sait des techniques métallurgiques de l'époque, il n'aura finalement rien de "*realist*".

La langue française ne nous permet pas de traduire fidèlement cette nuance entre "*realism*" et "*realisticness*". Nous avons donc décidé de choisir une autre dualité pour décrire la question qui

---

186Dunstan Lowe, "Playing with antiquity : videogame receptions of the classical world", dans Dunstan Lowe et Kim Shahabudin, *Classics for all : reworking antiquity in mass culture*, Cambridge Scholars, Newcastle, 2009, p. 76.

187Alexandre R. Galloway, *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2006, pp. 72-75.

nous intéresse : celle entre "réalisme" et "authenticité". Les jeux historiques, par un ensemble de procédés croisés pendant notre analyse – parmi lesquels l'usage de citations et de personnages célèbres, la mise en avant d'un point de vue occidental de l'Histoire, l'emprunt à l'imaginaire populaire, ou la ressemblance avec d'autres œuvres de fiction – cherchent à faire naître chez le joueur un sentiment, ou plutôt une illusion d'authenticité. Cette illusion ne tient pas lorsqu'on la confronte à la réalité des travaux historiques ; mais elle conforte paradoxalement le joueur dans son impression de toucher là à la vraie et grande Histoire.

### III. L'Histoire dans la conception ludique

#### A - Les règles du jeu : le game design

Après avoir vu de quelles manières la production vidéoludique s'est, pendant trente années, appropriée l'Histoire comme thématique centrale et significative, accouchant ainsi d'un nombre élevé de titres donc certains ont connu un grand succès et ont durablement marqué l'industrie, nous allons maintenant chercher à analyser pourquoi et comment cette appropriation se fait en recueillant sur la question l'avis de spécialistes impliqués dans de telles créations. Mais avant cela, un petit tour théorique dans les coulisses du média vidéoludique nous semble de mise, afin d'en analyser les structures et les règles, étape indispensable si l'on souhaite réellement comprendre le produit final.

Nous l'avons dit, un jeu vidéo est une œuvre presque toujours collective, et si certaines personnes occupent dans les équipes une position hiérarchique décisive leur permettant d'imprimer leur marque, il n'est pas en leur capacité d'accomplir chacune des – nombreuses – étapes de fabrication.

Un jeu vidéo étant un objet complexe utilisant une technologie, l'informatique, elle-même complexe et dont le fonctionnement échappe à une grande partie de la population qui l'utilise<sup>188</sup>, sa création implique différents corps de métiers. Les programmeurs, ou codeurs, sont ceux qui travaillent en contact direct avec la machine, ayant pour tâche de transformer le concept théorique en version jouable, et d'y implémenter les différentes fonctionnalités demandées, ceci grâce à des lignes de code informatique. Les programmeurs sont également les artisans de ce que l'on nomme "moteur" du jeu, système informatique qui peut être comparé aux fondations sur laquelle se bâtit tout l'édifice vidéoludique, qui définit d'emblée l'étendue de ses possibilités.

Les graphistes, suivant les instructions du directeur artistique, prennent en charge la création des éléments visuels : personnages, décors, images d'illustration... La place de ceux-ci est aujourd'hui estimée centrale dans les créations vidéoludiques modernes, comme en témoignent les propos de Cevat Yerli, PDG du studio de développement Crytek, qui a affirmé que "*making things look spectacular and stylistic is 60 percent of the game*"<sup>189</sup>. Le scénario du jeu est inventé par

---

188 Marc Prensky, "Computer Games and Learning : Digital Game-based Learning", *Handbook Of Computer Game Studies*, MIT Press, Cambridge, 2005, pp. 97-122.

189 Daniel Starkey, "Crytek CEO: graphics are "60 percent of the game", *Pcgamer.com*, 13 avril 2013. Disponible en

les scénaristes et dialoguistes, relativement peu nombreux dans une grosse production, sauf si celle-ci relève du genre particulier qu'est le jeu narratif.

Il ne faut bien entendu pas oublier tous les corps de métiers ne touchant pas directement au jeu en lui-même mais indispensables au sein des super-productions actuelles : chargés de communication, comptables, musiciens, doubleurs... La liste est longue. A quelques exceptions – généralement indépendantes –, un jeu vidéo est donc résolument une œuvre collective, dans laquelle se reflète, plutôt que la vision particulière d'un individu unique, les structures d'une société dans laquelle il est apparu<sup>190</sup>.

Mais un métier, et la discipline qui en découle, méritent notre attention toute particulière, car il s'agit de ce métier qui va transformer le logiciel est un objet digne d'être nommé jeu vidéo, en y ajoutant une dimension spécifique et indispensable : celle ludique<sup>191</sup>. Les personnes en charge de cela se nomment, dans une appellation qui n'a d'équivalent en français, *game designers* ; et la discipline qui relève de leur pratique est celle du *game design*.

Arrêtons-nous sur ces termes : *game design*. Si nous nous aventurons à une traduction dans la langue de Rousseau, cela pourrait donner "conception de jeu", mais plusieurs nuances contenues dans chacun de ces mots nous échapperaient alors. *Game*, pour commencer, est en anglais distinct de *play*, que pourtant nous traduisons tous deux par "jeu" en français. Il existe entre eux une différence : pour le psychologue anglais Donald Winnicott, le terme *game* renvoie à un jeu organisé selon des règles, à l'opposé du *play*, jeu libre sans limite<sup>192</sup>.

Le mot *design*, ensuite, si ses contours sont assez flous dans la langue anglo-saxonne, peut ici être défini comme processus par lequel un individu – le *designer* – crée un contexte, ou structure, qui sera rencontrée par un participant, par lequel émerge une signification<sup>193</sup>. Le contexte présent est celui du logiciel et de ses fonctionnalités ; le participant est le joueur qui prend en main celui-ci ; et la signification recherchée est celle de plaisir ludique, parfois de pair avec une prise de conscience politique – rappelons-nous l'exemple des jeux de propagande *Fiscal Kombat* (France Insoumise, 2017) ou *America's Army* (United States Army, 2002) – ou l'acquisition de connaissances – visée par un logiciel ludo-éducatif comme *Versailles 1685* (Cryo Interactive, 1997).

Pour résumer : le *game designer* est celui qui, au sein d'un logiciel informatique, fixe des

---

ligne : <http://www.pcgamer.com/crytek-ceo-claims-graphics-are-60-of-the-game/>

190Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser le jeu vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2009, p. 145.

191Si affirmer que cette dimension est "indispensable" nous semble de mise, nous reconnaissons que le terme "spécifique" mérite une petite précision. Si son aspect ludique distingue le jeu vidéo de toutes les autres formes culturelles (comme le livre, le film, la musique...), il ne lui est pas exclusif : les autres formes de jeu, comme le jeu de rôle, le jeu de plateau ou le jeu de société, en bénéficient également et connaissent aussi la figure centrale du *game designer*.

192Donald W. Winnicott, *Jeu et réalité*, Gallimard, Paris, 2015 (première édition 1975).

193Katie Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, 2003, p. 41.

règles de jeu pour qu'un joueur s'amuse. Si ce rôle est si important, c'est que rien n'est ludique en soi : c'est l'activité du joueur, lequel décidant d'adopter une "attitude ludique"<sup>194</sup>, qui fait naître le jeu. Le fait qu'un jeu vidéo comme *Microsoft Flight Simulator* (Microsoft, 1982) puisse être utilisé comme outil d'entraînement au pilotage, et qu'un logiciel bureautique comme *MS Access* puisse servir de support ludique<sup>195</sup> le montre bien. Le rôle du *game designer* est donc d'arriver à générer cette attitude, en créant une expérience de jeu agréable.

Il existe un mot pour définir et évaluer les mécanismes selon lesquels il y parvient, et une fois encore, il s'agit d'un terme anglo-saxon, langue centrale de cette industrie : le *gameplay*. Ce mot-valise, reprenant les deux notions vues précédemment de *game* et de *play*, exprime la manière dont le joueur, au sein d'un contexte de règles codifiées, peut se les approprier pour librement y évoluer. Une traduction approximative pourrait être celle de "jouabilité", ou de façon légèrement plus verbeuse : "définition de l'aspect ludique et de la jouabilité d'un produit"<sup>196</sup>. De ce *gameplay* naîtra l'interactivité entre le logiciel et le joueur, indispensable au média vidéoludique.

Quelles sont donc les recettes du métier de *game designer* et d'un *gameplay* réussi ? C'est là une question difficile, car si l'exercice du *game designer* consiste à créer des règles, celles inhérentes à son métier sont assez peu définies. Du moins, elle ne sont que peu énoncées de manière formelles : selon le jeune chercheur Sébastien Hock-Koon, les connaissances afférentes à ce métier sont principalement issues de d'un apprentissage informel, acquis grâce en un premier temps à l'expérience de joueur et en un deuxième temps à la pratique de la création<sup>197</sup>. Nous sommes là typiquement dans un cas de figure qui correspond à l'énoncé selon lequel 80% des apprentissages concernant une pratique professionnelle se feraient en dehors de la formation à cette pratique<sup>198</sup>.

Il est cependant possible de lire la littérature plus classique sur le jeu dans son aspect général pour bénéficier d'éléments de compréhension. Roger Caillois, dans son ouvrage *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige* publié une première fois en 1958<sup>199</sup>, définit quatre catégories

---

194 Bernard Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Broadview Press, Peterborough, 2005 (première édition 1978), p. 54.

195 Comme le fait le petit jeu gratuit *Power Plant Assault* (Demonac, 2017), développé à l'occasion d'un *Ludum Dare*, concours de création vidéoludique en temps limité. Disponible en ligne : <https://ldjam.com/events/ludum-dare/39/power-plant-assault/>

196 Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser le jeu vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2009, p. 142.

197 Sébastien Hock-Koon, "Expliciter les connaissances du *game designer* pour mieux comprendre le jeu vidéo", dans Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian [dir.], *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Questions théoriques, Paris, 2012, p. 19.

198 Jay Cross, "Informal Learning – the other 80%", *Internet Time Group*, 8 mai 2003. Disponible en ligne : <http://internettime.com/Learning/The%20Other%2080%25.htm>

199 Roger Caillois, *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*, Gallimard, Paris, 1958.

d'interactions ludiques qui nous semblent pleinement applicables au domaine qui nous intéresse : l'*agôn*, ou affrontement contre des antagonistes ; l'*alea*, ou jeu de hasard ; le *mimicry*, le faire-semblant pour incarner un personnage autre que soi-même ; et l'*ilinx*, vertige ou sensation d'échappement à la réalité. Chaque jeu, y compris vidéo, se repose sur un ou plusieurs de ces mécanismes ; et il nous semble même possible de dire que le médium vidéoludique tend à toutes les inclure.

Un jeu comme *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014), pour revenir à lui, nous place dans la peau d'un personnage – l'Assassin Arno Dorian – ; sa quête nous amène à affronter par les armes ou le sabotage divers antagonistes – principalement les Templiers – ; ces épreuves sont régulièrement agrémentées de pseudo-aléatoire informatique pour les rendre plus imprévisibles – où l'ennemi va-t-il apparaître, quand va-t-il me frapper, combien de passants vais-je avoir sur mon chemin... – ; et tout cela constitue une trame épique dont nous sommes le pivot central, ayant lieu dans un décor exotique – le Paris du XVIII<sup>e</sup> siècle –, au sein d'un univers virtuel qui porte en son sein la promesse d'une rupture radicale du quotidien. Si, plutôt qu'à cette sensation d'échappement, on considère que l'*ilinx* de Roger Caillois fait référence à un vertige physique, l'escalade des monuments typique à cette franchise est sans doute apte à le procurer.

Puisque nous avons énoncé quatre catégories de situations ludiques omniprésentes dans le jeu vidéo, il est intéressant de regarder de quelle manière ces catégories interagissent avec les thématiques historiques. Le *mimicry*, ou faire-semblant, s'y insère ainsi très bien, en proposant au joueur d'incarner des personnages historiques réels ou fictifs et lui offrant d'effectuer des actions dans leur contexte temporel. L'Histoire est alors particulièrement utile, car elle permet de créer un environnement à la fois exotique et familier, duquel le joueur sera plus apte à saisir les possibilités. Il en va de même de l'*ilinx*, que les jeux vidéo sont en mesure d'induire par la création de décor détaillés et d'un monde immersif : l'Histoire offre un espace à recréer, avec ses édifices reconnaissables par l'œil profane.

L'*agôn* et l'*alea* sont cependant plus problématique. Le premier, en mettant l'accent sur les affrontements comme moteur de l'Histoire, est inducteur d'une vision potentiellement orientée du passé. La prédominance des mécaniques de combat dans les jeux vidéo ont ainsi leur part dans nombre de biais que nous avons pu soulever au fil de ces lignes, de la polémique du peuple sanguinaire dans *Assassin's Creed Unity* au fétichisme de la guerre d'un *Medal of Honor* (Electronic Arts, 1999), en passant par l'histoire-bataille des *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997). Le second conduit les développeurs à inclure une part de variabilité dans des événements qui, étant révolus, sont censés être désormais fixes et irréversibles. En imaginant le cas d'un jeu de stratégie que reconstituerait des batailles ayant réellement eu lieu, l'historien Jean-Clément Martin dit que "à la fin de la fin on rappelle toujours que la bataille s'est passée comme ça, qu'il y a eu des impondérables et puis point". Un jeu donc chaque élément serait connu et prévisible – comme le

Morpion, où le faible nombre de scénarios possible permet de prédire tous les coups envisageables – atteindrait bien vite ses limites ludiques ; il est donc nécessaire aux *game designers* qui s'emparent des thématiques historiques de s'accorder une certaine marge de manœuvre avec la trame des faits.

Malgré ces écueils – qui le sont plus pour un historien qui critiquerait ces logiciels que pour le concepteur qui les créerait – nous pouvons voir que, une nouvelle fois, l'Histoire emplit un rôle de médiation. En même temps qu'elle peut servir de médiateur culturel, comme nous le déduisons dans notre premier chapitre, elle peut être un outil de médiation ludique en aidant le *game designer* à induire l'attitude ludique qu'il cherche à faire naître chez le joueur. Un de ses grands défis, pour cela, est d'établir une structure de règles dans laquelle le joueur pourra rapidement rentrer, sans avoir besoin de connaissances préalables ou d'un long apprentissage<sup>200</sup>.

L'Histoire, en formant un système de référent partagés entre le *game designer* et le joueur, facilite la communication indirecte entre ceux-ci, en transmettant un ensemble tacite d'informations sur l'univers dont il est question. Cela ne se limite d'ailleurs pas au *game design*, mais touche aussi les autres pans de la création vidéoludique : scénario, graphismes... Dans un titre se situant à l'époque médiévale, le joueur s'attendra par exemple à pouvoir se battre avec des épées et des arcs, dont il a déjà une idée sur le fonctionnement, facilitant sa prise en main du *gameplay* ; les châteaux et villes fortifiées constitueront un décor qu'il acceptera immédiatement et qui véhiculeront une certaine signification ; tandis que rois, seigneurs, princesses, prêtres et chevaliers sont autant de figures narratives connues qui pourront être utilisées pour bâtir la trame du jeu.

L'Histoire, en tant qu'outil de médiation, offre donc une fondation sur laquelle le *game designer* et les autres membres de l'équipe de développement peuvent bâtir plus en détail leur monde et leurs règles. De tout cela en atteste par exemple le *game designer* et directeur de studio Johan Andersson, quand il tient ces propos : "*When you base a game on history, people are familiar with it and recognise it, they even have a relation to the events and the countries and either want to recreate it or change history. So it creates a superb narrative on which to build a game on*"<sup>201</sup>. Mais ne prenons pas trop d'avance sur ce propos, car ce sont justement à de tels témoignages que nous allons maintenant nous intéresser...

---

200 Sébastien Hock-Koon, "Expliciter les connaissances du *game designer* pour mieux comprendre le jeu vidéo", dans Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian [dir.], *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Questions théoriques, Paris, 2012, p. 27.

201 Matt Sainsbury, "Interview: Paradox Development Studio on strategy games, design, and why this genre doesn't work on consoles", *Digitallydownloaded.net*, 24 avril 2013. Disponible en ligne : <http://www.digitallydownloaded.net/2013/04/interview-paradox-interactive-on.html>

## *B – L'Histoire dans les mains des game designers : le cas de Paradox Interactive*

Après cette approche théorique des éléments ludiques constitutifs d'un jeu vidéo et des interactions que ceux-ci peuvent avoir avec la matière historique, nous allons maintenant retourner sur un terrain d'observation du concret, à travers le cas de la production d'un studio particulier que nous avons jusque là volontairement omis dans notre corpus.

Paradox Interactive est un éditeur de jeux vidéo suédois, maison-mère du studio Paradox Development Studio, développeur vidéoludique fondé en 1995. Adaptant un jeu de plateau français aux mécaniques réputées comme étant d'une complexité rare, ils sortent en l'an 2000 *Europa Universalis*, qui place le joueur à la tête d'une des grandes puissances européennes sur une chronologie qui s'étend de 1453 à 1792, avec comme outils à sa disposition la puissance militaire, la diplomatie et le commerce, le tout sur une carte du monde constituée de plus de 1500 provinces.

Ce jeu, qui rencontre un succès commercial et critique<sup>202</sup>, lance le studio et définit durablement son style, lequel prend un nom : le jeu de "*grand strategy*". Reprenant des éléments de stratégie initiés par exemple par la série *Civilization*, que nous avons pu déjà décrire, ils y ajoutent une jouabilité en temps réel, une carte du monde historique détaillée, et un aspect "bac à sable" qui laisse le joueur relativement maître de sa partie, de son style de jeu et des objectifs qu'il souhaite poursuivre. Si la défaite existe, il n'y a pas de réelles conditions de victoire, et c'est à l'utilisateur de définir ses propres ambitions.

*Europa Universalis* connut trois suites, tandis que Paradox développa également trois autres séries centrées sur trois autres époques : *Crusader Kings* (premier opus en 2004, second en 2012) pour le Moyen-Age, *Victoria* (premier opus en 2003, second en 2010) pour le XIXe siècle, et *Hearts of Iron* (premier opus en 2002, quatrième en 2016) pour la Seconde Guerre Mondiale. Afin de réaliser ces jeux, l'équipe a développé son propre moteur nommé *Clausewitz Engine*, du nom du stratège prussien Carl von Clausewitz qui au XIXe siècle fut l'inspiration des premiers jeux de plateau de stratégie militaire, reconnaissant cette filiation à leurs propres créations.

---

<sup>202</sup>*Computer Games Magazine* le nomina parmi les meilleurs jeux de stratégie de l'année, en compétition avec le très réputé *Civilization III* (Firaxis, 2001). Source : "CGM announces finalists for The Year's Best", *Computer Games Magazine*, 17 janvier 2002. Disponible en ligne : <https://web.archive.org/web/20020125075917/http://www.cgonline.com:80/features/020117-f1-f1-pg4.html>

Si ces jeux peuvent être comparés à d'autres titres que nous avons vus, il faut néanmoins noter leurs spécificités en matière d'utilisation des thématiques historiques. Contrairement par exemple à une saga comme *Assassin's Creed*, où les opus traitent d'époque éloignées mais en gardant des mécaniques très similaires ; ou *Civilization*, où malgré l'évolution de son peuple sur six millénaires les manières de jouer restent tout du long les mêmes avec simplement des apparences d'unités différentes ; chaque titre Paradox offre de nouvelles nuances de *gameplay* en fonction de l'ère historique dont il est question. L'utilisation de l'Histoire ne se situe donc pas sur le seul niveau du contenu, graphique ou textuel, mais touche également à la manière de jouer le jeu.

Ainsi, dans *Crusader Kings*, le joueur incarne un individu au sein d'une dynastie devant gérer ses possessions – châteaux, royaumes, duchés, baronnies... – ; à la mort de celui-ci, le pouvoir est transmis à son héritier (ou ses héritiers selon le mode successoral en vigueur) qu'on incarne à son tour. Cela reflète le caractère personnel du pouvoir au Moyen-Age, et le poids prépondérant de la structure lignagère à cette époque<sup>203</sup>. *Europa Universalis* met davantage l'accent sur les grandes découvertes, ainsi que la constitution des États-nations<sup>204</sup> : on n'y incarne plus un individu, mais un pays. Même chose pour *Victoria*, avec néanmoins des volets économiques et politiques plus détaillés pour refléter l'émergence de l'industrialisation et de nouvelles idées politiques au long du XIXe siècle, avec notamment la montée du nationalisme et de l'impérialisme<sup>205</sup>. Enfin, l'intérêt central de *Hearts of Iron* est de chercher à recréer l'escalade militaire et diplomatique à partir de 1936, et la guerre totale et mondiale qui s'en est ensuivie<sup>206</sup>.

Si nous avons pu parler de l'occidentalo-centrisme de certains titres vidéoludiques, ceux de Paradox échappent principalement à cet écueil. Leurs plus récentes sorties laissent le joueur choisir le pays qu'il souhaite incarner sur une carte recouvrant généralement le monde entier, et il n'est pas rare que des extensions de leurs jeux se concentrent sur l'ajout de contenu dans des régions diverses. Si, par exemple, *Crusader Kings II* ne permettait à sa sortie que d'incarner des personnages catholiques européens, sa première expansion a rendu jouable le monde musulman, avant que ne suivent les orthodoxes, les païens, les Mongols, les Indiens, et prochainement les populations Est-asiatiques. Notons également l'existence d'un titre de ce studio, *Sengoku* (2011), qui se focalise pleinement sur l'ère japonaise du même nom de 1467 à 1603.

Tout ces éléments aboutissent cependant à une grande complexité de jeu, que ce soient dans leurs mécaniques ou dans leur contenu historique ; et, nous l'avons vu, la profondeur historique se fait souvent au détriment de l'attrait pour le grand public et risquent de réserver de tels jeux à une niche restreinte de joueurs. C'est néanmoins une position contre laquelle s'est posé le directeur de Paradox Development Studio et *game designer* Johan Andersson par ces mots : "I

---

203Telle que la met en valeur Joseph Morsel, *L'aristocratie médiévale. Ve – XVIe siècle*, Armand Colin, Paris, 2004.

204Joël Cornette, *Affirmation de l'État absolu. 1492-1652*, Hachette, Paris, 1993.

205Benoît Pellistrandi et Nicolas Bourguinat, *Le 19e siècle en Europe*, Armand Colin, Paris, 2001.

206Robert Frank et René Girault, *Turbulente Europe et nouveaux mondes. 1914-1941*, Payot, Paris, 2004.

don't agree with the position that a game is either mass market or complex"<sup>207</sup>. Mais cela n'empêche pas à Johan Andersson de reconnaître, dans le même article, que les jeux du studio s'adapteraient très mal aux consoles de salon ou aux téléphones, les privant forcément d'un public d'importance. Ces jeux se situent donc dans un entre-deux, trop populaires pour être qualifiés "de niche", trop spécifiques pour être qualifiés "mainstream".



Illustration 3: Interface du jeu Europa Universalis IV, avec en son centre la carte du monde (ici, de l'Europe)

Par leur position particulière et la place prédominante qu'ils accordent à l'Histoire, ce studio et leurs jeux nous semblent être un cas intéressant pour nous apporter des informations sur comment une équipe de développement choisit de s'approprier la matière historique. Autre atout : leur taille moyenne et leur communication très active avec leur communauté<sup>208</sup> les rend plus facilement accessible et aptes à répondre à une étude universitaire à la visibilité somme toute minime. C'est en effet ce qu'ils ont fait, et nous bénéficions pour notre analyse de terrain de trois matériaux de première main : le journal de développement – articles publiés de façon hebdomadaire par les équipes de chaque jeu Paradox – ayant trait à la recherche historique pour *Europa Universalis IV* et publié le 2 mai 2017 par le *content designer*<sup>209</sup> Henrik "Trin Tragula"

207Matt Sainsbury, "Interview: Paradox Development Studio on strategy games, design, and why this genre doesn't work on consoles", *Digitallydownloaded.net*, 24 avril 2013. Disponible en ligne : <http://www.digitallydownloaded.net/2013/04/interview-paradox-interactive-on.html>

208Via notamment leur forum officiel, <https://forum.paradoxplaza.com>

209De façon assez similaire au *game designer*, le *content designer* formule des concepts et éléments qui seront intégrés

Lohmander<sup>210</sup> ; la présentation "Paradox Interactive: History and Game Design" faite à l'occasion de la *Game Developers Conference* de 2016 par le *game designer* senior Chris King<sup>211</sup> ; et la réponse à nos propres questions apportées par Gabriel "Archangel85" Blum, *content designer* pour *Hearts of Iron IV* et lui-même diplômé d'Histoire, sur le forum du studio le 6 août 2017<sup>212</sup>.

Pour commencer, nous pouvons constater que si l'Histoire est un très bon outil pour créer des univers ludiques, elle est une épée à double tranchant et constitue même parfois une entrave aux mécaniques ludiques. Comme le rapporte Chris King : "*Gameplay and History aren't always mutually exclusive. But sometimes, they are*". Sous la plume de Henrik Lohmander, cela donne : "*Europa Universalis is, of course, a game. And as a game it needs to be fun to play and have systems that makes sense to interact with as a game*". La jouabilité reste donc la préoccupation première d'un designer de jeu vidéo quand il travaille avec l'Histoire, et quand il doit trancher entre l'une ou l'autre, très souvent il le fera en faveur de la première.

Il faut aussi noter qu'une utilisation approfondie de l'Histoire nécessite un travail de recherche et est de ce fait coûteuse en temps, en ressources humaines, et en espace de jeu, trois éléments dont les développeurs ne disposent pas en quantité infinie, comme le rappelle Chris King. Ils doivent donc adopter une perspective économique et faire des choix sur quels éléments historiques seront inclus dans le jeu, en les mettant sur une balance qui oppose les efforts de production nécessaires aux gains de jouabilité pour l'utilisateur final.

Dans ce travail de recherche, quels sont les instruments qu'utilisent les développeurs pour constituer leur savoir historique ? Ceux-ci restent très classiques, avec un premier lieu la lecture d'ouvrages spécialisés sur le sujet pour s'en servir comme source d'inspiration. Le travail sur des sources de première main et des documents d'archive n'est cependant pas envisagée, ce qui est expliqué par Gabriel Blum : "*Archive research is usually aimed at a specific small detail and takes a long time [...]. Generally, we don't have the time to conduct real archival research. It's easy to get lost trying to chase down a specific detail, and we aim towards a more general approach in which details don't matter as much*". Le savoir livresque peut cependant être complété par des suggestions des membres de la communauté des joueurs qui auraient un intérêt ou une culture particulière concernant une époque et une région du monde ; et par la consultation d'articles

---

au jeu vidéo. Le *game designer* travaille cependant davantage en amont, formulant les mécaniques essentielles du jeu dans la "*game design bible*" et pouvant continuer à y intervenir par la suite, tandis que le *content designer* bâtera des fonctionnalités autour de ces mécaniques.

210 Henrik Lohmander, "EU4 - Development Diary - 2nd of May 2017", *Paradoxplaza.com*, 2 mai 2017. Disponible en ligne : <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/eu4-development-diary-2nd-of-may-2017.1018557/>

211 Chris King, conférence "Paradox Interactive: History and Game Design", *Game Developers Conference*, 14 mars 2016. Disponible en ligne : [https://www.youtube.com/watch?v=hYzxcf\\_ZL\\_g](https://www.youtube.com/watch?v=hYzxcf_ZL_g)

212 Richard Legrand, "Thesis : History in Video Games (information request)", *Paradoxplaza.com*, 4 août 2017. Disponible en ligne : <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/thesis-history-in-video-games-information-request.1038179/>

Wikipédia pour obtenir des informations factuelles et aisément vérifiables, notamment où et quand ont pu avoir lieu certains événements<sup>213</sup>.

Contrairement à ce qui se fait chez Ubisoft, les équipes de Paradox ne travaillent pas avec des consultants historiques, dont la participation serait pour un studio de taille moyenne (70 employés actuellement) trop coûteuse en temps et en argent, comme le spécifie Henrick Lohmander en répondant à une question de la communauté : "*To work here you'd need to actually work directly on the game as well*". Pas de place pour des extras se concentrant uniquement sur des travaux de recherche.

Néanmoins, un nombre important d'employés de Paradox semble être issus de filières universitaires d'Histoire – c'est par exemple le cas des deux *content designers* que nous citons ici, Henrick Lohmander et Gabriel Blum. De plus, ils utilisent des travaux d'historiens, présents ou passés, pour préparer leurs jeux. Au vu de la diversité des approches historiques existantes, Chris King invite même les développeurs à faire leur sélection et à "*shop around to find the historian that is right for you*", quitte à utiliser des travaux qui sont considérés comme quelque peu datés au sein de la communauté universitaire. A ses yeux, la théorie historique de Karl Marx est par exemple très intéressante en matière de *game design*, grâce à sa vision déterministe et structurée des événements qui se traduit aisément en algorithmes logiques entre les mains des programmeurs ; il fut une des principales sources d'inspiration pour un jeu dont le contexte est contemporain à son époque, *Victoria*.

Un des points de contradiction les plus flagrants entre Histoire et *gameplay* se rencontre quand il s'agit de gérer la liberté de choix du joueur. Pour des jeux de type "bac à sable" comme le sont ceux de Paradox Interactive, suivre strictement la ligne des événements historiques serait enfermer le joueur dans un unique scénario et donc limiter drastiquement son plaisir de jeu. Si l'Histoire était écrite, choisir de prendre la tête de l'Allemagne durant la Seconde Guerre Mondiale signifierait une défaite certaine ; incarner les Aztèques durant l'âge des explorations condamnerait à voir sa capitale ravagée par Cortez. Il faut donc y ajouter une dose de liberté et de variabilité, d'*alea*, comme l'avait déjà dit Roger Caillois.

Mais pour que l'Histoire reste malgré tout un moteur du jeu, la technique que Chris King et son équipe emploient consiste à ne pas scripter (inclure de façon dirigiste dans le code informatique) les événements, mais plutôt à inciter le joueur à les réaliser lui-même au travers des mécaniques de jeu, tout en laissant ouvertes des voies alternatives. Dans *Europa Universalis IV*, les Espagnols ne sont pas forcés à conquérir l'Amérique latine. Leur pays, cependant, dispose dans la course coloniale d'avantages certains, par sa position géographique dans l'océan Atlantique et par

---

<sup>213</sup>Henrik Lohmander le mentionne : "*I would not go to wiki to read up on why something happened. I might well use it, together with other stuff, to quickly check when and where something happened*".

des bonus inclus par les concepteurs ; les terres aztèques et incas sont de plus riches en minéraux précieux, synonymes de richesse pour leur propriétaire, et forment donc une cible intéressante.

Nous retrouvons là un élément crucial aux jeux de stratégie historiques, et même à d'autres genres de jeux, déjà énoncé plus haut : la "place à la table"<sup>214</sup>, cette idée que grâce à la simulation ludique et virtuelle le joueur puisse se mettre dans la peau des personnages d'une époque pour prendre leurs décisions, et par là accéder à une meilleure compréhension de ces décisions. Le concepteur et directeur Johan Andersson tient un discours très similaire quand il dit ceci : "*Our goal is not create an accurate recreation of history; instead we look at the historical choices that countries faced at the times [...] so as a player you face the same kinds of choices that countries*"<sup>215</sup>.

Nous avons, lors de notre analyse de la production vidéoludico-historique, défini que, afin d'être fidèles aux idées préconçues de leurs joueurs sur les périodes du passé traitées, les jeux vidéo tendaient à privilégier l'illusion d'authenticité sur le réalisme factuel. Qu'en est-il au sein de Paradox ? C'est là une chose que le studio cherche à éviter, selon Henrik Lohmander : "*It is, however, desirable that we produce an image of a past place and time that tries to resemble that time without reproducing unwanted or outdated stereotypes (you might argue we have at times failed at this but our intention is pretty clear here)*".

Cependant, Gabriel Blum, répondant à nos questions, reconnaît que les équipes ne peuvent toujours être fidèles à cette règle et le justifie. La complexité et surtout l'aspect évolutif de la recherche historique est une première raison : "*Paradox games are not on the bleeding edge of historical research. If there is anything studying history on an academical level teaches you, it is that things are always more complex than previously thought. As new sources are exploited, previously held views on how and why something happened evolve. This is a long process of narratives and counter-narratives working against each other*".

Pour une personne non-initiée à la recherche académique, le fait que notre vision de l'Histoire se construise par un ensemble de thèses et d'anti-thèses, comme cela est la norme dans tout milieu scientifique, peut être déconcertant ; et dans un jeu vidéo, cela ne ferait que brouiller le discours. "*To make a game you need to follow a coherent narrative and you need to simplify the incredibly complex historical chain of events to something the player can grasp. As such, we usually have a somewhat more "stereotypical" look on history, because stereotypes help people trying to understand something*".

---

214Rolf Daus Peterson, Andrew Justin Miller et Sean Joseph Fedorko, "The Same River Twice: Exploring Historical Representation and the Value of Simulation in the *Total War*, *Civilization*, and *Patrician* Franchises", dans Matthew Wilhelm Kapell et Andrew B.R. Elliott [dir.], *Playing With The Past. Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013, pp. 33-48.

215Matt Sainsbury, "Interview: Paradox Development Studio on strategy games, design, and why this genre doesn't work on consoles", *Digitallydownloaded.net*, 24 avril 2013. Disponible en ligne : <http://www.digitallydownloaded.net/2013/04/interview-paradox-interactive-on.html>

Cependant, partir d'une vision stéréotypée et simplifiée de l'Histoire n'empêche pas de chercher ensuite à creuser celle-ci, en usant de la simulation vidéoludique pour aider le joueur à comprendre les raisons qui se cachent derrière des faits simples et pré-admis. Gabriel Blum cite un exemple qui part du savoir qu'ont sans doute beaucoup de personnes concernant le fait que l'armée roumaine ne comptait pas parmi les plus grandes puissances à l'aube de la Seconde Guerre Mondiale, notamment à cause de leur échec lors de la bataille de Stalingrad aux côtés des forces de l'Axe, où leur faible équipement fut un facteur majeur dans la défaite face à la contre-offensive soviétique. A partir de là, le *game designer* souhaite aider le joueur à connaître les causes de ce sous-équipement, en le remettant en perspective des événements antécédents à la guerre.

Il semble donc que si les développeurs de Paradox cherchent à éviter les contre-sens historiques les plus flagrants en se basant sur des travaux de spécialistes, ils doivent parfois user de la simplification et des stéréotypes, pour plusieurs raisons : pour privilégier le plaisir du *gameplay* ; pour créer un univers que le joueur puisse comprendre ; ou par simple manque de temps.

Si la définition des modalités d'usage de la matière historique à laquelle nous parvenons grâce aux contributions des membres de Paradox Interactive se fait principalement par la négative et aboutit donc à une vision principalement limitative, cela ne doit pas masquer le fait que leurs jeux se démarquent en matière d'intégration de l'Histoire. Celle-ci se fait aussi bien au niveau du contenu, avec une quantité de données présente dans les bases de données historiques du jeu considérable – *Crusader Kings II* compte par exemple 30 044<sup>216</sup> entrées de personnages prédéfinis avec leurs noms, leurs titres, leurs dates de naissance et de mort, dont une majorité sont historiques – ; qu'au niveau des mécaniques, puisant dans les spécificités de chaque ère pour créer de nouvelles expériences de jeu.

Néanmoins, même des jeux avec un tel souci du détail n'échappent aux impératifs du *gameplay* spécifiques à ce médium. Mais plutôt que de nous heurter à ceux-ci en les voyant comme une absolue limitation, nous pouvons aussi mettre en exergue ce qu'ils apportent en leur qualité de simulation historique et ludique. Cette double facette, nous allons chercher à la mettre en valeur grâce aux avis croisés de deux historiens-consultants.

---

216Chiffre obtenu par nos soins via une recherche automatique dans les fichiers du jeu.

## C – L'historien et le jeu vidéo : entretiens avec Jean-Clément Martin et Laurent Turcot

Après avoir étudié le discours des *game designers*, nous allons maintenant nous intéresser au discours de deux spécialistes bénéficiant d'une double casquette : historiens reconnus dans leur domaine, ils ont été à ce titre contactés par un studio de développement pour servir de consultants historiques externes sur un projet de jeu. Il s'agit du Canadien québécois Laurent Turcot, jeune professeur au département des sciences humaines de l'Université du Québec à Trois-Rivières et titulaire de la Chaire de recherche du Canada en histoire des loisirs et des divertissements, auteur de divers ouvrages sur les loisirs à l'Époque Moderne ; et du Français Jean-Clément Martin, professeur émérite à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne et ancien directeur de l'Institut d'Histoire de la Révolution française, ayant notamment travaillé sur la mémoire de la Révolution et la question des guerres vendéennes, et s'étant plus récemment intéressé aux liens entre Histoire et *fantasy*.

Ils ont tous deux travaillé auprès d'Ubisoft Montréal pour la préparation du titre *Assassin's Creed Unity* (2014) et ont pris publiquement la parole dans la polémique qui a suivi la sortie du jeu, principalement dans l'ouvrage conjoint intitulé *Au cœur de la Révolution : les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*<sup>217</sup>, et à l'occasion d'une conférence donnée au musée Carnavalet de Paris<sup>218</sup>. Nous avons pu revenir avec eux sur leur rôle dans cette aventure vidéoludique à l'occasion de deux entretiens, un relativement bref mené par Skype avec Laurent Turcot le 8 juin 2017, et un plus approfondi de vive voix avec Jean-Clément Martin le 7 juillet 2017.

Cette expérience de consultant était, pour deux deux, une première. Ce n'était cependant pas la première fois qu'Ubisoft s'attachait les services d'historiens spécialisés dans la production de la série *Assassin's Creed*, l'ayant déjà fait pour chaque opus antécédent. Le rôle de ces deux hommes auprès des équipes de développement a également été clairement distinct. Il a été demandé à Laurent Turcot de réaliser une présentation de six heures en langue anglaise à destination des développeurs afin de les aider à reconstituer le Paris de la Révolution, en se concentrant sur les quatre points suivants : la vie parisienne entre 1789 et 1791 ; l'urbanisme et les principaux lieux de vie parisiens – en particulier au sein du Quartier Latin et de Saint-Germain – ; la vie paysanne parisienne à cette époque ; et enfin la classe moyenne et plus particulièrement ses

<sup>217</sup>Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, *Au cœur de la Révolution : les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Vendémiaire, Paris, 2015.

<sup>218</sup>Laurent Turcot et Jean-Clément Martin, conférence "Au cœur de la révolution : les leçons d'Histoire d'un jeu vidéo" au musée Carnavalet, 17 Octobre 2015. Disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=1gB7Tf4pzck>

lieux de travail. A ces demandes, Laurent Turcot a répondu "vous êtes gentils mais là j'en ai au moins pour 90 heures"<sup>219</sup>, mais il a néanmoins accepté la tâche et a accompli la présentation en temps imparti, apportant avec lui un grand nombre d'images numériques de plans de la ville, de bâtiments, et d'illustrations de la vie quotidienne de l'époque afin de servir de source d'inspiration aux développeurs.

En plus de cela, il a participé à la rédaction des entrées encyclopédiques contenues dans le jeu portant sur des événements, personnages ou lieux, lesquelles ne devaient pas dépasser 10 lignes. Tout cela a représenté une certaine charge de travail : "Au total", estime l'historien, "on peut parler d'entre 80 et 100 heures de temps passé à travailler pour eux"<sup>220</sup>.

Jean-Clément Martin, quant à lui, a eu pour tâche de relire le script du jeu, et de communiquer ensuite ses suggestions d'améliorations aux scénaristes. Suite à sa première relecture, source de beaucoup de corrections de sa part, il lui a été envoyé une seconde version du script, prenant en compte ses suggestions et les "adaptant". Interrogé à ce sujet, il nous a décrit plus en détail sa vision de son rôle : "[Je savais] parfaitement que je n'avais aucun regard sur les décisions terminales. [...] je savais que c'était un jeu vidéo, je savais que c'était obligatoirement une déformation de la réalité [...]. Donc la seule chose sur laquelle j'intervenais en définitive – et c'était en accord avec eux – c'est de dire : telle chose peut vraiment très choquer alors que vous ne vous y attendez pas, et ça risque de poser problème"<sup>221</sup>. Son but, résumé en quelques mots, n'était pas d'expurger "le faux-sens, mais le contresens".

Le contresens, Laurent Turcot a également eu à lutter contre. Deux exemples, déjà rapportés, en témoignent : l'apparition d'une guillotine devant Notre-Dame dans la première vidéo promotionnelle du jeu, élément qui s'est avéré – malgré ses recherches – totalement absent des documents d'époque qu'il a signalé et qui a été corrigé dans la bande-annonce suivante – aucune guillotine ne trône devant Notre-Dame dans le jeu final – ; et la consigne qui lui avait été donnée par les équipes d'Ubisoft d'inclure dans l'entrée encyclopédique concernant le révolutionnaire Louis Antoine Léon de Saint-Just le fait qu'il aurait porté des pantalons en peau humaine, fait sans aucun fondement scientifique qui n'est que le fruit d'une légende noire que l'historien a alors pris soin de déconstruire dans son texte.

Néanmoins, les deux chercheurs affirment avoir accepté ce travail en parfaite connaissance de cause des inexactitudes historiques qui auront existé dans le produit final. Comme Jean-Clément Martin le rappelle, il s'agit là d'une œuvre de fiction, laquelle, quand elle s'est emparée de l'Histoire, s'est toujours permise beaucoup de licence avec elle ; le prouvent les œuvres pourtant très réputées d'Honoré de Balzac ou de Victor Hugo. Mais, selon l'historien, une des

---

<sup>219</sup>*ibid.*

<sup>220</sup>Annexe 2.

<sup>221</sup>Annexe 1.

libertés les plus intéressantes que peut se permettre la fiction est celle de combler le vide des sources avec lesquelles les chercheurs travaillent habituellement. Il cite deux exemples tirés d'*Assassin's Creed Unity* ; le coup de feu du personnage d'Elise, adjuvante du héros, sur Robespierre : "penser que que l'héroïne allait tuer Robespierre<sup>222</sup>, j'ai trouvé cela absolument génial. Traditionnellement personne ne sait ce qu'il se passe, et là on le sait" ; et la justification de la présence à Paris de Napoléon Bonaparte lors de la prise des Tuileries le 10 août 1792 : "Ce qui est vrai ! Et personne n'en a jamais rien tiré. Et personne ne sait pourquoi il était là, en fait ; personne ne sait pourquoi il n'est pas intervenu, ce qui est quand même assez bizarre. Et là, le Bonaparte du jeu est présenté comme conspirateur. Ce qui n'est pas forcément idiot... A la réflexion, il devait pas être là seulement pour aller au french-cancan".

De façon plus symbolique, la narration du jeu se permet même des parallèles qui sont selon Jean-Clément Martin assez pertinents, mais qui dépassent ce que peut se permettre de dire un historien. Il met par exemple en relation la trame du jeu avec la situation politique de la France à l'époque qui perd son roi : "c'est un film [sic] sur la révolution française qui est l'histoire d'un fils qui cherche son père. Bon. C'est extraordinairement classique comme scénario, c'est rebattu, mais ce qui est amusant c'est que ça tombe au moment de la Révolution avec tout ce qu'on dit sur la mort de Louis XVI. [...] il y a des moments de coïncidences où effectivement, ce que les historiens ne peuvent pas dire – parce que c'est au-delà de notre compétence, on va s'interdire de faire des choses qui sont tirées par les cheveux – la fiction peut se le permettre".

Comme le dit Laurent Turcot en conférence, "L'Histoire est faite de manques, l'Histoire est faite de trous ; mais dans un jeu l'image est claire, l'image est pleine". Les développeurs doivent donc inventer. Pour les aider à faire cela, l'historien s'est attaché à chercher à donner "aux gens d'Ubisoft, cette capacité à penser comme les hommes du XVIIIe, à représenter comme les gens du XVIIIe siècle", afin qu'ils puissent à leur tour créer pour le jeu une "impression XVIIIe"<sup>223</sup>. De cette invention naît un portrait que ne peuvent se permettre de faire les historiens, se devant de respecter la prudence inhérente à leur métier. Ce portrait plein, vivant, immersif, bien que parfois imparfait et inexact mais dont se dégage une impression générale d'authenticité, qui s'incarne dans le monde vidéoludique de leur création et qui "rend présente l'Histoire", offre une nouvelle forme de contact aux temps passés qui peut non seulement intéresser le grand public, mais aussi enrichir les milieux de la recherche et de l'enseignement.

---

222Au sein du jeu, le personnage d'Elise, adjuvante principale du héros Arno Dorian, tire sur Robespierre le 27 juillet 1794 et l'atteint à la mâchoire. Le véritable Robespierre a bel et bien reçu un tel coup de feu ce jour-là, sans que son responsable ne soit clairement établi.

223Laurent Turcot, conférence "Au cœur de la révolution : les leçons d'Histoire d'un jeu vidéo" au musée Carnavalet, 17 Octobre 2015. Disponible en ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=1gB7Tf4pzck>

Laurent Turcot nourrit un optimisme certain vis à vis des potentialités du jeu vidéo appliquées à l'Histoire. Il imagine, par exemple, un équivalent d'*Assassin's Creed* qui serait dépouillé de sa structure narrative pour servir de simple simulation historique, et qui pourrait devenir un outil pédagogique pour l'enseignement. Selon lui, une telle utilisation dans l'avenir "est nécessaire, mais la difficulté c'est que les investissements nécessaires pour y arriver sont cruciaux. Donc si les historiens, et plus encore les pouvoirs publics ne sont pas capables d'investir dans cela, c'est sûr que ça va être compliqué".

A une telle possibilité, Jean-Clément Martin croit beaucoup moins. Il commence à faire une comparaison avec ce qui se fait déjà avec le cinéma en matière d'enseignement : "quand on regarde un film historique, les contorsions que l'on fait après pour revenir au sujet...". Quant à la question des moyens nécessaires à un tel projet, elle lui semble pleinement rédhitoire : "qui sera assez fou pour investir les millions nécessaires pour réaliser un film [sic] qui démystifierait l'imaginaire des joueurs, qui les mettrait dans un univers qui tout d'un coup les déconcerterait complètement ? Honnêtement, je ne sais pas. Ce serait assez beau, c'est philosophiquement une belle idée ; techniquement ça me semble un peu compliqué ; et commercialement ça me semble prendre des risques : je n'investirais pas un centime là-dedans".

Aux yeux du professeur émérite, il y a même quelque chose d'intrinsèquement problématique au jeu vidéo quand il s'approprie les thématiques historiques : la réversibilité. "Là je considère qu'il y a un problème vraiment important – que je ne sais pas résoudre – c'est de pouvoir revenir en arrière, c'est de pouvoir arrêter le temps". Le fait que le joueur puisse, à travers le jeu vidéo et sa nécessaire interactivité, remonter le temps pour modifier les événements, puis que même au sein de sa partie chaque action faite puisse être défaite en rechargeant une sauvegarde antérieure, est vu comme une "rupture totale". Par rapport aux autres formats de fiction non-interactifs, "l'intervention du *gamer* dans le jeu, et dans le rapport au passé, modifie quand même la donne". Il ajoute, sur une note prudente et plus philosophique : "si on fait un peu de moral sur la disparition du sentiment de responsabilité personnelle devant ce que l'on voit... J'ai peur qu'il se passe quelque chose là".

Cette possibilité de relecture et de réversibilité devient selon lui hautement problématique quand on touche à des questions mémoriellement sensibles, en premier lieu desquelles les crimes nazis de la Seconde Guerre Mondiale : "tout n'est pas égal à tout. Être un SS, être dans la Gestapo, ou je ne sais quoi, ce n'est pas rien ! C'est aussi un choix". L'aspect immersif du jeu devient là néfaste, en mettant le joueur dans la peau d'un être aux actions moralement très discutables. Si la question de l'identification de l'utilisateur à travers le jeu a été relativisée par certains chercheurs, comme Mathieu Triclot<sup>224</sup>, cela ne retire pas l'impact social que peut avoir un tel jeu. Selon Jean-Clément Martin, il vaut mieux que les jeux se tiennent tout simplement à distance de tels sujets

---

224Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 2011, p. 198.

sensibles : "il faut savoir les limites du jeu. [...] il y a des choses avec lesquelles les enjeux d'intervention sont suffisamment lourds de conséquences mémorielles et de signification politique, sociale, encore aujourd'hui".

De son passage en périphérie de l'industrie du jeu vidéo et du résultat final qui en a été produit dans *Assassin's Creed Unity*, Jean-Clément Martin semble garder une impression mitigée. Son nom était-il vu avant tout comme une garantie et une caution pour les développeurs ? "Ça, je le savais d'avance. J'ai accepté de jouer le jeu [...] je savais pertinemment que j'allais servir de caution". L'Histoire dans le jeu n'est-elle qu'un décor, un prétexte à l'action ? "Ah, oui. Pour moi c'est net : l'Histoire est un prétexte. L'Histoire est abandonnée rapidement ; les acteurs historiques ne jouent pas vraiment un grand rôle et disparaissent rapidement. Le souci de véracité a été perdu très vite. Pour dire la vérité, ça m'a étonné". Mais selon lui, sa participation était nécessaire pour faire prendre conscience aux milieux universitaires français de l'importance de la question : " en faisant ça, je savais que j'allais obliger un certain nombre de mes collègues d'un certain âge à admettre qu'il fallait qu'ils s'en occupent. Alors là vraiment, ça a été un de mes objectifs : de mettre un caillou dans les chaussures".

L'historien français adopte une position assurément plus "vidéoludico-sceptique" que son homologue québécois ; mais le croisement de leurs discours nous permet ainsi d'obtenir un portrait plus nuancé, plus complet de ce que donne l'utilisation de l'Histoire au sein des jeux vidéo. Plus que par des positions dogmatiques, leur différence de point de vue s'explique sans doute par l'écart générationnel entre un jeune chercheur québécois de 38 ans, utilisateur de Twitter comme de Pinterest et joueur de *Civilization*, dont la carrière décolle ; et un universitaire français de 69 ans déjà éminemment reconnu dans son domaine. C'est là une chose que tous deux admettent.

La jeune génération de chercheurs et d'enseignants, ayant grandi à une époque où le jeu vidéo était déjà un produit de consommation de masse et en ayant de celui-ci une connaissance intime, s'avère assurément plus sensible aux questions qui y touchent ; en témoigne la moyenne d'âge assurément jeune de l'ensemble des auteurs que nous avons pu citer dans notre travail. Le cycle de conférence *InGame* qui existe actuellement à l'École Normale Supérieure de Paris et qui est consacré aux questions du jeu vidéo s'est créée à l'initiative des étudiants, et non des professeurs. A mesure que les joueurs d'hier deviennent les chercheurs de demain, le nombre d'études sur ces questions ira croissant.

Une autre chose est sûre, c'est que les élèves et étudiants d'aujourd'hui et de demain ont eux aussi grandi une manette ou un clavier en main, et que la compréhension du média vidéoludique est centrale au sein de la pédagogie de l'Histoire. Laurent Turcot comme Jean-Clément Martin insistent sur cela. Les jeux historiques peuvent être une opportunité d'attiser chez leur public l'envie d'en savoir plus, comme en témoigne par exemple le nombre élevé de ventes

qu'a enregistré le magazine *Historia* dans son numéro dédié à la Révolution Française<sup>225</sup> et qui arbore en couverture l'image d'Arno Dorian, héros d'*Assassin's Creed Unity* ; mais ils peuvent aussi représenter un problème, s'ils sont mal utilisés ou bien ignorés.

Les cercles scolaires ont déjà commencé à s'organiser. Signalons ainsi l'existence du réseau LUDUS<sup>226</sup>, qui rassemble des enseignants du secondaire de l'académie de Caen qui utilisent le jeu dans leurs classes. Pedagame<sup>227</sup>, créé en 2008, est un autre réseau d'enseignants de la banlieue nord de Paris, qui expérimentent l'utilisation de jeux vidéo dans l'enseignement, en partenariat avec certains membres de l'OMNSH (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines) et quelques concepteurs de jeux vidéo, dont Sony Computer Entertainment France, témoignant ainsi de l'intérêt croissant des industriels pour ces expériences pédagogiques susceptibles de créer de nouveaux marchés et concrétisant les espoirs de Laurent Turcot en matière de partenariats public-privés. Ces projets ne sont que quelques graines encore isolées, mais témoignent de la croissance d'une nouvelle génération, grandissant dans ce XXIe siècle et qui bientôt germera dans les Sciences Humaines.

---

225 *La Révolution française – du chaos à l'unité*, *Historia*, spécial n°20, novembre-décembre 2014, Paris.

226 <http://histgeo.discip.ac-caen.fr/ludus/>

227 <http://pedagame.blogspot.com/>

## Conclusion

Nous avons commencé cette étude en cherchant à savoir comment cohabitaient les exigences spécifiques du média vidéoludique et celles de la véracité historique. Les milieux à l'origine de ces deux notions sont assurément bien distincts, mais ont la capacité d'interagir de plusieurs manières, et nous pensons être parvenus à une meilleure compréhension de la raison et de la façon d'une telle interaction.

L'industrie du jeu vidéo, étant productrice de biens culturels et dont les coûts de développement l'ont poussée à adopter une échelle mondialisée, a besoin d'accomplir une médiation culturelle entre producteurs et consommateurs. L'Histoire est alors pour elle un excellent outil, capable de mobiliser les affects d'un public très large à travers le monde ; mais pour ce faire, elle doit être uniformisée, simplifiée, condensée à l'état de plus petit dénominateur commun à mesure que les ambitions du développeurs visent le marché le plus large. Or, le jeu vidéo est également porteur de message politique sur trois niveaux de discours différents : le contenu, les mécaniques de jeu, et les spécificités du média. Ce sont autant de niveaux de risque pour le développeur, qui usant d'une thématique éminemment politique au sein d'un média intrinsèquement politique, doit prendre en compte le danger de se heurter aux spécificités de chaque culture-tradition particulière au sein de laquelle il se diffuse. En France, la controverse *Assassin's Creed Unity* a illustré un tel heurt, lorsque le discours vidéoludique produit par un studio canadien – et principalement la communication qui a entouré le jeu en lui-même – a touché à un point sensible de l'histoire du pays, la Révolution Française.

Un regard à différentes œuvres vidéoludiques exemplaires de ces trente dernières années nous permet de mettre en valeur certains des biais de cette production culturelle. Nous retrouvons souvent une vision de l'Histoire centrée sur l'Occident, voire sur les États-Unis, pays producteur d'un nombre important de ces jeux. L'aspect militaire occupe une dimension très importante, en droit héritage de la "masculinité militarisée"<sup>228</sup> très présente dans les jeux vidéo depuis leurs origines, ce qui aboutit à une production massive de jeux de tir se situant dans le contexte de la Seconde Guerre Mondiale – pain béni pour les développeurs, car il s'agit d'un moment de l'Histoire où l'on peut clairement définir qui sont les gentils et qui sont les méchants. Enfin, c'est une Histoire du détail qui se trouve régulièrement dans ces jeux : détail de la citation, du personnage, de l'artefact, du monument, bien souvent arraché à son contexte, s'accompagnant d'un nombre important d'approximations. Le but recherché semble être d'avantage de donner un sentiment d'authenticité au joueur plutôt que de rechercher la véracité au sens historique du terme.

---

<sup>228</sup>Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser le jeu vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2009, p. 53

Dans le même temps, nous avons constaté que ces logiciels de simulation ludique et historique offrent une manière de voir les événements inédite et enrichissante. En donnant au joueur une "place à la table", en le mettant dans la peau de ces personnages du passé et le présentant aux décisions à prendre, ils donnent une meilleure compréhension des liens de causalité qui ont motivé l'Histoire. Cette illusion d'authenticité, si elle conduit à des erreurs factuelles, peut offrir une vision globale d'un moment donné pour en recréer chez le joueur l'esprit, la conception du monde – après tout, la notion de véracité historique est de construction relativement récente et n'était pas pour les contemporains de bien des époques une considération centrale.

Surtout, nous avons vu que de même qu'il existe une multiplicité des genres au sein du jeu vidéo, qui implique une multiplicité des mécaniques de jeu, il y a une multiplicité de manières de s'approprier l'Histoire. En la matière, un jeu de stratégie militaire ne vaut pas un jeu de tir à la première personne ; un jeu centré sur la gestion d'une civilisation pendant des millénaires n'offrira pas le même discours qu'un jeu centré sur l'action d'un personnage en un lieu à un moment. Sans rentrer dans un jugement de valeur, ces jeux sont différents et difficilement comparables, car ayant d'emblée des ambitions divergentes.

Les règles du jeu sont importantes, c'est pour cela que nous avons voulu nous attarder sur la manière dont elles étaient conçues et mises en application. La discipline qui y a trait, le *game design*, possède peu de codes clairement formulés, mais l'étude de quelques notions essentielles à la question ludique nous ont permis de mieux comprendre les modalités d'utilisation de l'Histoire. La sur-utilisation des thématiques militaires s'explique par la dimension compétitive et antagoniste du jeu ; la fidélité précise aux faits est rendue impossible par l'interactivité, cette pseudo-liberté laissée au joueur, et l'aléatoire qui l'accompagne. Dans le même temps, l'Histoire est un puissant outil de médiation ludique aux mains du *game designer* dont la principale tâche est de créer une structure de règles compréhensible au joueur et dans laquelle il aura envie de s'immerger ; elle apporte un ensemble de données pré-établies et tacitement admises par les deux parties. Aux mains des scénaristes et graphistes, elle permet également de poser les bases d'un monde cohérent, à la fois familier et exotique.

Grâce à nos entretiens avec les *designers* du studio de Paradox Interactive et les historiens-consultants Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, nous avons pu avoir un aperçu des coulisses et de la manière dont l'Histoire était utilisée par cette industrie : d'une manière très éloignée de son habituel champ académique, mais tirant inspiration des travaux produits par celui-ci. Néanmoins, il faut garder à l'esprit que cette utilisation est toujours soumise aux objectifs du *gameplay*, cette jouabilité dont naît le divertissement du joueur ; ainsi qu'aux limitations internes de l'industrie, c'est à dire celle de devoir travailler avec des moyens – humains, financiers et techniques – limités pour une meilleure rentabilité. Nous avons également pu voir que, face à l'appropriation par le jeu

vidéo des thématiques historiques, plusieurs regards pouvaient coexister au sein de la communauté des chercheurs. Jean-Clément Martin insiste sur la problématique de réversibilité inhérente à l'objet vidéoludique, et y voit un problème à résoudre ; Laurent Turcot, pour sa part, considère la simulation historique comme un champ d'opportunité pour l'enseignement.

De toute cette analyse se dégagent certaines idées fortes que nous tenons à répéter et à mettre en avant. Celle qui nous semble principale, car elle peut aider à expliquer l'engouement pour les thématiques historiques dans les jeux – que ce soit du côté des développeurs comme des joueurs –, est celle de l'Histoire comme médiation culturelle et ludique. L'Histoire, ou du moins une certaine vision de celle-ci, est largement ancrée dans l'esprit de chacun ; elle forme donc une base de communication entre le créateur du jeu et son utilisateur final pour communiquer au sujet des règles du jeu et de son univers, permettant de mieux créer "un monde imaginaire cohérent et bien réglé"<sup>229</sup>, qui pour Mathieu Triclot fait partie de la définition même du jeu vidéo.

Une autre idée qui nous semble ici importante – mais qui l'est aussi de manière beaucoup plus générale – est que la forme compte tout autant que le fond. La manière dont le message est formulé et transmis en dit sur le message en lui-même, et donc, dans le cas du jeu vidéo, la manière dont fonctionne le jeu n'est pas détachable de son contenu historique. Comme le disait Marshall McLuhan, "*The medium is the message*"<sup>230</sup>. Cela implique donc qu'il y ait des règles transversales au médium vidéoludique, que nous avons cherché à définir via notre réflexion sur l'interactivité et le *game design* ; mais il faut également prendre en compte que tous les jeux vidéo n'ont pas la même forme et ne se jouent pas de la même manière. Le genre vidéoludique, mais également la plate-forme de jeu, sont des éléments qui apportent du sens et qui sans équivoque impacteront le discours historique qui y est tenu, créant une multiplicité de cas différents. Nous mettons donc en garde contre les discours qui trop facilement parlent "du" jeu vidéo quand finalement ils ne décrivent que "un" jeu vidéo. Nous justifions ainsi l'approche par genre que nous avons appliquée dans notre analyse.

Cela implique un autre problème : il n'est pas possible d'analyser un jeu vidéo comme si on regardait un film. La polémique *Assassin's Creed Unity* ne s'est principalement pas portée sur le jeu, mais sur les bande-annonces du jeu. Assez souvent, nous avons vu des chercheurs, hommes politiques, journalistes se prononcer sur un jeu sans avoir jamais joué à aucun. Cela ne signifie pas que de telles personnes ne puissent rien apporter à la recherche ou au débat, mais qu'ils encourent un risque sérieux d'émettre une simplification, un contre-sens, ou au contraire de passer à côté d'une mécanique fondamentale du logiciel. Nous le reconnaissons : nous-même n'avons pas joué à l'intégralité des titres de notre ludographie, mais à une majorité d'entre eux ; nous avons également pratiqué tous les genres de jeu dont il était question, nous apportant une

---

229Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 2011, p. 10.

230Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Mentor, New York, 1964.

connaissance de leurs mécaniques, et nous sommes abstenus de parler de ceux échappant principalement à notre expérience – comme par exemple les MMORPG. Néanmoins, le jeu vidéo accédant petit à petit à ses lettres de noblesse et la nouvelle génération de chercheurs ayant de plus en plus souvent une pratique de joueurs, nous sommes persuadés que cela changera dans le futur et que la recherche sur le sujet – mais aussi la considération de l'objet sur la place publique – en sortiront considérablement grandies.

Finalement, quelle conclusion tirer de notre étude de la cohabitation des exigences spécifiques du média vidéoludique et de celles de la véracité historique ? Celle que l'Histoire est, dans le jeu, un outil de médiation puissant, mais forcément soumis aux impératifs de *gameplay* du médium et du genre. En cela, "l'Histoire" est "une histoire", une structure sémantique parmi bien d'autres aux mains des *game designers* et des joueurs, comme peuvent l'être la science-fiction, la *fantasy* ou la mythologie. Ces différents mondes de l'imaginaire nourrissent d'ailleurs des liens entre eux. L'Histoire n'est pas qu'un champ universitaire, c'est une composante de nos représentations et une formidable source d'inspiration.

Si nous inversons quelque peu notre point de vue et nous demandons comment le jeu vidéo peut-il s'insérer dans la recherche et l'enseignement, il nous semble qu'il y a là – comme dans beaucoup d'outils numériques – un horizon de possibilité encore peu exploité. Après tout, le jeu vidéo est un médium de communication comme l'est le livre, ce dernier étant central à la discipline historique. L'Histoire est principalement l'étude des sources écrites, qui à partir de l'écrit produit de l'écrit. Que pourrait donner le médium vidéoludique s'il était réellement approprié par un historien dans son exercice ? A cette question nous n'avons pas la réponse, mais nous espérons qu'elle existera un jour.

## Annexes

### *Annexe 1 : Entretien avec Jean-Clément Martin, réalisé le 7 Juillet 2017*

Richard Legrand : Vous avez collaboré avec Ubisoft sur l'opus *Assassin's Creed Unity*. Y a-t-il des limites dans ce que vous souhaitez que nous abordions à ce sujet ?

Jean-Clément Martin : Oui, il y a des limites. A chaque question, je vous dirai si je répons ou je ne répons pas. Ce n'est pas contre vous bien sûr ; c'est normal qu'il y ait des limites.

R. L. : Une certaine réticence, vis à vis d'Ubisoft, à rentrer dans le secret de la création du jeu ?

J-C. M. : Ce n'est pas seulement ça... Je vais bien formaliser ça, car je pense que c'est important dans ce domaine-là. C'est quand même un domaine dans lequel les enjeux commerciaux et de rivalité sont considérables, avec des habitudes qui m'échappent complètement. Rien ne me dit que vous ne travaillez pas pour la concurrence – je suis sérieux. Je ne sais pas moi la valeur de ce que je peux dire, mais il y a des choses dont j'imagine bien que des rivaux, des concurrents, des gens plus ou moins bien intentionnés – on n'est quand même pas dans un monde de bisounours... donc j'ai appris à me taire.

R. L. : On sait, néanmoins – cela a été public – que vous avez travaillé sur la relecture du scénario.

J-C. M. : Absolument oui, cela je l'ai dit, il n'y a pas de problème.

R. L. : Ils vous ont envoyé le script, vous l'avez annoté, vous leur avez renvoyé...

J-C. M. : C'est ça. Je peux ajouter : en sachant parfaitement que je n'avais aucun regard sur les décisions terminales. Je savais, j'ai accepté le jeu. De mon point de vue – pas du leur – il me semblait que c'était la position qu'il fallait adopter : je savais que c'était un jeu vidéo, je savais que c'était obligatoirement une déformation de la réalité, qu'il y aurait des licences extrêmement grandes qui seraient prises, j'ai accepté ça. Donc la seule chose sur laquelle j'intervenais en définitive – et c'était en accord avec eux – c'est de dire : "telle chose peut vraiment très choquer

alors que vous ne vous y attendez pas, et ça risque de poser problème". Donc c'est sur ce point là, et ce point là seulement, que j'intervenais. Quant à la vraisemblable... Je n'ai jamais cru qu'un assassin pouvait voler au XVIIIe. Voilà : on n'était dans l'in vraisemblable. C'est comme si j'avais eu à dire à Hugo qu'il inventait des âneries sur *Quatreving-treize* – toutes proportions gardées – ou Balzac sur *Les Chouans*.

R. L. : Votre but, plutôt que de chercher la vraisemblance historique que vous saviez ne pas pouvoir atteindre, était simplement d'éviter le trop grand contresens historique ?

J-C. M. : Absolument, oui, vous avez raison. Pas le faux-sens, mais le contresens. Quelque chose qui aurait pu être mis et qui aurait débouché sur des interprétations automatiquement défailtantes. C'est tout.

R. L. : D'accord. Est-ce que vous avez eu beaucoup de corrections à faire sur le script qu'on vous a envoyé ?

J-C. M. : Honnêtement oui, il y en avait beaucoup. Le deuxième script était différent du premier. En même temps, ce que j'accepte – je l'ai écrit, ce n'est pas un secret – c'est de penser que l'héroïne allait tuer Robespierre. J'ai trouvé cela absolument génial. Traditionnellement personne ne sait ce qu'il se passe, et là on le sait : ils inventent la mise à mort de Robespierre par l'héroïne. Évidemment, c'est complètement... j'allais dire complètement idiot, mais c'est pas grave. C'est vraiment un truc que j'ai trouvé très amusant.

R. L. : C'est justement un moment où l'on se situe dans un flou des sources...

J-C. M. : Oui c'est ça, et ils rentrent là-dedans. Je trouve que c'est vraiment très bien : ça c'est le rôle de la fiction, et surtout de cette fiction complètement débridée. Une deuxième chose aussi – je crois qu'ils l'ont fait sans faire exprès – c'était de voir Bonaparte présent le 10 août en face du Louvre. Ce qui est vrai ! Et personne n'en a jamais rien tiré. Et personne ne sait pourquoi il était là, en fait ; personne ne sait pourquoi il n'est pas intervenu, ce qui est quand même assez bizarre. Et là, le Bonaparte du jeu est présenté comme conspirateur. Ce qui n'est pas forcément idiot... A la réflexion, il devait pas être là seulement pour aller au french-cancan.

R. L. : Donc selon vous, un des intérêts qu'il y a dans ce jeu et son scénario, bien que fictionnel, est de pouvoir se permettre, face au vide de l'Histoire, de le remplir ?

J-C. M. : Ça me semble être la fonction première de la fiction. Ça me semble évident. Ce qui est évident dans ce film aussi, c'est que c'est un film sur la révolution française qui est l'histoire d'un fils qui cherche son père. Bon. C'est extraordinairement classique comme scénario, c'est rebattu, mais ce qui est amusant c'est que ça tombe au moment de la Révolution avec tout ce

qu'on dit sur la mort de Louis XVI. Est-ce que c'est fait volontairement ? Je ne pense pas, mais ce n'est pas grave non plus, car il y a des moments de coïncidences où effectivement, ce que les historiens ne peuvent pas dire – parce que c'est au-delà de notre compétence, on va s'interdire de faire des choses qui sont tirées par les cheveux – la fiction peut se le permettre.

R. L. : Est-ce que vous avez eu le sentiment que justement, les corrections et les suggestions que vous avez pu faire concernant le script ont été reçues ?

J-C. M. : Oui. Globalement, oui.

R. L. : Ça n'a donc pas été un dialogue de sourd, il y a eu un échange...

J-C. M. : C'est plus compliqué... Il y a eu une adaptation de ce que j'ai dit. J'ai eu un dialogue par ailleurs au travers d'une journée de travail avec eux, mais il n'y a pas eu de véritable dialogue. Mais en même temps ce n'est peut-être pas cela le problème des scénaristes : ils étaient à Montréal, ils ont adapté ce que j'ai dit avec leurs préoccupations et avec ce que Laurent Turcot à Montréal leur disait, et voilà. Pour vous dire la vérité, je ne les ai pas rencontrés, tout simplement.

R. L. : Est-ce que vous avez eu le sentiment, ou non, que votre rôle a été celui – je reprends des mots que vous avez auparavant utilisé lors d'un échange téléphonique – de garantie face à sans doute la levée de bouclier que déclencherait la sortie d'un jeu parlant de la Révolution Française en France ? A quel point avez-vous le sentiment que vous avez été une caution ?

J-C. M. : Ça, je le savais d'avance. J'ai accepté de jouer le jeu. Qu'un jeu vidéo produit notamment aux États-Unis, avec un titre américain, s'occupe de la Révolution Française, je savais par avance que cela allait poser des problèmes ; quel que soit ce qu'ils allaient dire. Bon. Donc ma position là-dessus était un peu une position de principe : je pouvais être en désaccord avec ce qu'ils faisaient, mais en même temps je ne pouvais pas accepter – comme je ne peux toujours pas accepter – qu'on les critique a priori parce que américains, parce que fiction, etc. Non, c'est une position que je n'apprécie pas. Donc à partir de ce moment là, je savais pertinemment que j'allais servir de caution ; je savais pertinemment qu'il y aurait des histoires – même si les histoires qui se sont déroulées m'ont étonné quand même, je ne pensais pas que cela irait aussi vite aussi loin.

R. L. : Cela a dépassé ce à quoi vous vous attendiez ?

J-C. M. : Un peu, oui. Au niveau des passions oui.

R. L. : Vous faites pas mal de comparaisons avec la fiction historique plus largement : Hugo, Balzac, Margerit... Est-ce que selon vous le jeu vidéo s'inscrit dans une tradition fictionnelle, que ce soient des romans, des films, ou des pièces de théâtre...

J-C. M. : D'une certaine façon oui, d'une autre non. Oui, parce qu'il reprend, on le voit bien quand même, des schémas classiques. *Assassin's Creed*, l'opus sur la Révolution Française, il reprend le grand schéma, ils n'ont pas inventé grand-chose ; ils ont même minoré par rapport à la virulence de la fiction. De ce point de vue là il y a une suite. La différence qui est pour moi essentielle, vraiment essentielle, c'est qu'il s'agisse d'un jeu dans lequel un gamer intervient. Ça, c'est pas dans un livre : quand on n'aime pas un livre on le ferme, on le brûle, on le mange, on le vend ; mais en revanche dans la mesure où il y a l'intervention d'un joueur qui s'y investit et qui module la destinée du héros, là il y a une intervention qui est radicalement différente. C'est la rupture même avec le théâtre, qui est linéaire, même quand il y a des interventions dans les salles, ce n'est pas vraiment la même chose. Et puis il y a cette possibilité de réversibilité du jeu, qui est pour moi la rupture totale. Même, c'est grave. Là je considère qu'il y a un problème vraiment important – que je ne sais pas résoudre – c'est de pouvoir revenir en arrière, c'est de pouvoir arrêter le temps. Si j'étais ambitieux, et un peu présomptueux, je dirais que c'est peut-être le témoignage de notre époque de présentisme, de rupture de lien avec le passé... C'est possible que ce soit ça. Je n'ose pas y aller trop parce que je ne suis pas sémiologue, je ne suis pas spécialiste de ce genre de choses, donc je ne ferais pas trop de philosophie de bazar, mais je pense quand même qu'il y a quelque chose qui se joue là, et qui est neuf. Comme est neuf aussi quelque chose qui n'est pas jusque là mais qui n'en est pas loin, qui est le développement de la fantasy – qui n'est pas science-fiction, on est bien d'accord. On est bien dans la fantasy là : Jaworski, ou tous ces gens qui sont en train d'inventer quelque chose qui sont dans les marges, et qui va de pair pour moi avec *Game of Thrones*. Dans *Game of Thrones* il n'y a pas de gamer qui intervienne, mais malgré tout ce rapport libre au temps... Est-ce que c'est le début du XXe siècle qui a déjà engagé ça ? C'est possible.

R. L. : Vous pensez que c'est une forme, en tout cas, qui est particulière à notre temps et significative de notre temps ?

J-C. M. : C'est une vraie question... Je n'en sais rien. Mais à ce point là, il y a quelque chose qui me semble important... Les uchronies, il y en a toujours eues, ça s'est quand même beaucoup développé aux XVIIIe et XIXe. Le XXe change les choses. Et là l'intervention du gamer dans le jeu, et dans le rapport au passé, modifie quand même la donne. Là il y a quelque chose qui me trouble.

R. L. : C'est l'interactivité, ce qui est – on peut dire – la spécificité du média vidéoludique ?

J-C. M. : Oui, complètement.

R. L. : Et vous y voyez un danger ?

J-C. M. : Un danger je ne sais pas, parce que ça fait vraiment vieux schnock qui dit "attention,

il faut interdire ça, mais que fait Macron ?". Je n'irais pas jusque là. Mais dans quelque chose moi qui me préoccupe, qui est la perte du sentiment de réel devant les tablettes, devant le monde "du virtuel" – qui n'est pas du tout virtuel, je n'aime pas ce mot-là, parce que ça a des imprégnations sur les gens, parce que ça a des conséquences immédiates, on sait de plus en plus qu'il n'y a rien de virtuel dans cette Histoire là. Il y a des images qui touchent des affects, c'est ça l'essentiel : on n'est pas de le virtuel, on est en plein dans quelque chose qui est d'extraordinairement profond et je dirais même corporel. Il me semble qu'il y a là quelque chose ; je ne dirais pas si c'est un danger mais en tout cas il y a quelque chose qui change. Et si on fait un peu de moral sur la disparition du sentiment de responsabilité personnelle devant ce que l'on voit... J'ai peur qu'il se passe quelque chose là.

R. L. : Et dans le cas des jeux vidéo historiques, vous pensez que cet abandon de réel peut toucher en particulier le rapport à l'Histoire des joueurs ?

J-C. M. : Si vous voulez, je ne suis pas complètement naïf. La mémoire de la Révolution – pour ne parler que d'elle – est truffée d'erreurs, de légendes, de racontars, de tout ce qu'on peut imaginer, qui ont modelé la conscience des gens jusqu'aujourd'hui. Je ne veux pas dire que les jeux vidéo inventent la manipulation : la manipulation a toujours été, et la Révolution Française a toujours été un enjeu de manipulation extraordinaire. Donc qu'est-ce que ça change ? Ce que ça change, c'est que on est vraiment là dans un monde d'affects sans réflexion, où l'on intervient immédiatement ; et que cette irréversibilité là enlève la responsabilité de l'acte. Vous tuez quelqu'un, mais vous le tuez cinquante fois. Qu'est-ce que ça veut dire ? Rien. Voilà, je n'en sais pas plus ; je n'ai pas fait d'études de psychologie, de philosophie, de morale, de théologie : faites-les. Je pense qu'il y a une question qui se pose, et c'est n'est pas vrai qu'en Histoire – c'est vrai de beaucoup de jeux vidéo, j'en connais quand même quelques uns, pas beaucoup mais quelques uns. *GTA*<sup>231</sup>, pour ne pas le citer, moi me fait absolument peur. D'autant plus qu'on sait, à l'évidence, que ce sont des gamins de treize / quatorze ans qui le regardent et qui reçoivent ces messages sans comprendre même le sens du message qui est transmis. Là aussi ce n'est pas nouveau, ce genre de transgression ça a toujours été, c'est rien de neuf sous le soleil... Sauf peut-être cette dimension d'irréversibilité. Je reviens toujours là-dessus, moi je bute toujours sur la même chose.

R. L. : On peut aussi lire pas mal de littérature sur le sujet, et d'autres chercheurs, qui vont souvent mettre en avant la dimension interactive du jeu vidéo et la rejouabilité pour justement parler de son potentiel en matière éducative et pédagogique, pour justement mettre le joueur dans la peau du personnage historique, d'essayer des choses, d'essayer en fait des variantes de l'Histoire. On parle peut-être là plus de jeux de stratégie plutôt que de jeux d'action.

---

231 *Grand Theft Auto*, série de jeux débutée par Rockstar Games en 1997

J-C. M. : Je considère que ce n'est pas sérieux. Si l'Histoire a du sens, si ce qu'on transmet en parlant du passé a du sens, c'est pour rappeler à des gens qu'à un moment donné vous êtes obligés de faire un choix, dans le brouillard ; que ce choix en général il ne se fait pas du tout comme vous l'aviez prévu ; et que les conséquences du choix que vous avez pris sont absolument inédites mais qu'elles sont irréversibles. Et là, pour moi c'est quelque chose d'extrêmement essentiel de bien comprendre que justement, on ne revient jamais en arrière. On peut raconter tout ce qu'on veut, on peut méditer sur beaucoup de choses, mais ce qui est fait est définitivement fait et change la face du monde à chaque fois. Même la plus petite chose. Alors c'est là je crois qu'il y a quelque chose qui est un peu embêtant... Les jeux de stratégie sont ces jeux d'état-major, où l'on déplace son armée ; sauf qu'à la fin de la fin on rappelle toujours que la bataille s'est passée comme ça, qu'il y a eu des impondérables et puis point. Notamment sur les jeux de stratégie sur les guerres napoléoniennes, on peut en dissenter savamment, mais personne n'est capable de changer la cours de la bataille. Qu'on cherche à comprendre ce qui a réussi et ce qui a raté, c'est une évidence qu'il faut le faire. De là à penser qu'on peut changer les choses, non non non non, jamais jamais. Et puis, l'autre chose, c'est que je ne suis pas certain qu'on puisse jouer avec tout. Bon, jouer avec la Révolution, tout le monde a tellement joué avec la Révolution que je n'allais pas faire la fine bouche en disant "touche pas à ma guillotine" : ça aurait été complètement idiot, des plaisanteries de ce genre il y en a tout le temps eu. En revanche, à partir du moment où moi j'ai vu un jeu qui m'a embêté, vraiment embêté, ce jeu – dont j'ai oublié le titre – se déroule dans le Seconde Guerre Mondiale où l'on peut jouer un SS. Et là, je veux dire, j'imagine difficilement ce qu'il s'est passé dans la tête du concepteur pour qu'on en arrive là. Je ne comprends pas.

R. L. : Selon vous, on touche là à un tabou historique ?

J-C. M. : Non, ce n'est pas un tabou, moi je n'ai pas de tabou en Histoire. Mais tout n'est pas égal à tout. Être un SS, être dans la Gestapo, ou je ne sais quoi, ce n'est pas rien ! C'est aussi un choix. On accepte de prendre une responsabilité, et il me semble que là ce n'est pas la même chose que d'être un bidasse ordinaire dans la guerre de 14-18, qu'on soit Allemand ou Français – parce qu'il y avait aussi des jeux là-dessus, pas très bon en général, mais enfin bon peu importe – où là effectivement il y a eu des millions de braves types qui se sont retrouvés soldats sans l'avoir voulu et sans comprendre. SS, ce n'est pas pareil.

R. L. : Et vous pensez que cela est, à nouveau, un danger à certains jeux vidéo de trop... "relativiser" les choses, les mettre sur un pied d'égalité.

J-C. M. : C'est cela. Je n'aime pas le mot "relativiser"...

R. L. : Moi non plus.

J-C. M. : Je ne l'emploie jamais, car je ne sais pas ce que ça veut dire. Mais je dirais que le danger est de gommer le sens de l'action, de dire "bon, c'est pas grave". Mais si c'est grave ! C'est pour ce que cette histoire de réversibilité et d'irréversibilité me gêne, parce que c'est grave, il se passe quelque chose : il faut savoir les limites du jeu. Ce n'est pas une question de tabou, ce n'est pas ça du tout ; mais il y a des choses avec lesquelles les enjeux d'intervention sont suffisamment lourds de conséquences mémorielles et de signification politique, sociale, encore aujourd'hui. Faire partie des hoplites grecs et aller génocider – le premier génocide sans doute – les habitants de l'île de Corcyre, pourquoi pas ; je crois pas qu'aujourd'hui on voit beaucoup de gens qui vont défendre la thèse de "touche pas à mon génocide de l'île de Corcyre" ; mais ce n'est pas vrai ailleurs. La question, je dirais, si je prends les choses qui sont aujourd'hui compliquées mémoriellement, c'est en France peut-être la Commune, la guerre de Vendée sûrement – mais la Révolution bizarrement on passe à côté – et la Seconde Guerre Mondiale en France, en Allemagne, partout. Là on bute sur des choses qui ne sont pas résolues. Toute l'ex-Yougoslavie est bourrée de choses comme ça ; je pense aussi qu'il y a des jeux vidéo sur la Palestine et l'Israël, je ne suis pas sûr que ce soit très futé de faire des jeux vidéo sur des arrangements entre Israéliens et Palestiniens. Je ne suis pas sûr.

R. L. : Donc c'est problématique quand les jeux s'emparent de sujets... On ne parle là pas tant d'Histoire que de mémoire...

J-C. M. : Oui ; de questions historiques ayant des conséquences mémorielles lourdes encore aujourd'hui non résolues. Voilà, si on essaie de résumer les choses.

R. L. : Du coup cela implique que, selon vous, les jeux vidéo – et c'est peut-être là le risque quand ils touchent à des questions de mémoire – portent des visions politiques ?

J-C. M. : Oui, ça c'est sûr. Tout est politique, évidemment. C'est une évidence. Donc il faut savoir les limites de ce qui est acceptable, inévitable, peut-être salutaire aussi – de remettre en cause un certain nombre d'idées toutes faites même si c'est parfois de la provocation, mais après tout pourquoi pas –, et puis de ce qui touche à des questions tellement lourdes et qui ne sont pas résolues que cela va poser des problèmes à l'ensemble de l'Humanité ou à certaines communautés, oui. Tout ça est un peu général, mais je pense que l'on peut facilement mettre des exemples dessus. Il n'y a pas de règle à en tirer, ce n'est pas ça la question, mais quand on fait de la fiction, on fait un choix : un choix dans le style, un choix dans ce qu'on met en scène et en avant ; celui qui fait de la fiction prend ses responsabilités. Le jeu vidéo, dans la mesure où il est dirigé vers un public très jeune, d'adolescents ou d'adolescents prolongés – on va dire ça comme ça – touche des moments extraordinairement importants ou sensibles. On est dans l'image, dans l'affect, ce que le livre n'est pas : ça passe au travers d'un exercice de lecture et d'imagination personnelle ; là on échappe à ce travail d'imagination cérébrale pour être en osmose avec ce que l'on voit.

R. L. : Donc vous considérez que le joueur est un récepteur passif, dans la situation vidéoludique ?

J-C. M. : Passif non ; déjà beaucoup de gens vont lever les bras au ciel en disant "il n'a rien compris !". En même temps, à cette interactivité, je n'y crois pas vraiment : on est dans un cadre, avec des guides, un cadrage tellement prégnant que la liberté du joueur c'est surtout d'arrêter ou de continuer.

R. L. : L'illusion de liberté...

J-C. M. : Oui, c'est complètement ça. Sans faire de la psychologie non plus de bazar, mais au travers de ce jeu, le joueur règle des comptes avec des tas de chose au travers de sa manipulation de manette.

R. L. : Du coup, les jeux vidéo ont assurément un impact sur leur public – c'est ce qui ressort de vos propos –...

J-C. M. : Oui.

R. L. : ...un impact qui est particulièrement quand on touche à des questions de mémoire. Et, de façon plus triviale, moins importante mémoriellement mais aussi importante historiquement, est-ce que vous pensez que ces jeux vont influencer la manière dont leur public voit l'Histoire, avec laquelle ils ne sont sinon en contact qu'à travers des cours de collège et de lycée parfois écoutés de manière distraite ? Est-ce que vous craignez, ou espérez...

J-C. M. : Je ne crains rien, je n'espère rien, mais une des raisons pour laquelle j'avais accepté – cela était vraiment très clair dans ma tête, et je ne me suis pas trompé là-dessus – c'est que, en faisant ça, je savais que j'allais obliger un certain nombre de mes collègues d'un certain âge à admettre qu'il fallait qu'ils s'en occupent. Alors là vraiment, ça a été un de mes objectifs : de mettre un caillou dans les chaussures, c'est très clair. Tout en disant : je n'ai jamais joué, je ne jouerai jamais, ça ne m'intéresse pas, et je ne recommencerai pas ; mais en attendant vous qui avez plus de quarante ans, vous devez savoir que les enfants que vous avez éventuellement dans vos classes, c'est ça ce qu'ils voient. Et c'est comme ça qu'ils fonctionnent. Ce n'est pas la peine de leur envoyer au cinéma, au théâtre, ou de lire Victor Hugo : ils ont ça dans le cerveau. Donc allez voir. Ça, et la fantasy – c'est le message que j'ai voulu faire passer il y a quelques années à Blois lors des *Rendez-vous de l'Histoire*. Et auprès des inspecteurs aussi, en disant : "faites gaffe, vous ne savez pas ce que vos jeunes profs ont dans la tête et les liens qu'ils peuvent nouer avec des élèves qui ont cinq ou six ans de moins qu'eux ; ils ont ça en commun". Après, on en fait ce qu'on en veut ! Ce n'est pas une question de craindre ni d'espérer : ça existe, il faut savoir que ça existe. On ne peut pas passer à côté. On peut détester, mais au moins qu'on sache ce qu'on déteste. Et, que

voulez-vous, un livre quand on en a vendu 5000 exemplaires c'est quasiment le bout du monde ; ces jeux vidéo c'est des millions d'exemplaires ! C'est même pas la peine de savoir si on aime ou on n'aime pas, il faut les connaître, c'est comme ça.

R. L. : Il y a assurément une nécessité de l'étudier...

J-C. M. : Oui.

R. L. : ...et, selon vous, une possibilité de les utiliser à bon escient dans l'enseignement ?

J-C. M. : Je ne sais pas. Pour moi, il y a vraiment une question d'âge : si vous interviewez Laurent Turcot à Montréal, il vous dira oui, c'est évident. Il a bâti, ou est en train de bâtir, sa carrière là-dessus. Je ne suis pas trop d'accord. Ce n'est pas le problème ; en plus c'est le Canada, c'est le Québec, on n'est pas dans le même contexte : le rapport à l'Histoire est différent ; donc je ne juge de rien. Moi, j'ai des doutes. Ceci étant, quand on regarde un film "historique", les contorsions que l'on fait après pour revenir au sujet... Je pense par exemple aux films qui ont été tournés pendant le bicentenaire, notamment celui qui devait s'appeler Révolution avec comme dernière image la mort de Robespierre, où l'on arrache le pansement de sa mâchoire ; c'est hallucinant comme image. Et les générations de malheureux gamins de 4e qu'on a entraînés là-dedans et qui ont ça dans la tête depuis trente ans, dans un sens je les plains. En même temps, il y a eut des générations de profs qui y ont été systématiquement. Il y a des contorsions à faire, est-ce que cela vaut la peine ? Je ne sais pas ; mais de toute façon on ne peut pas passer à côté.

R. L. : D'accord. Donc selon vous, vous avez parlé là des films, le jeu vidéo peut se prêter autant, moins, plus, à l'enseignement, que le média filmique ?

J-C. M. : Je ne sais pas. Je vais vous répondre simplement : je n'ai pas vu assez de jeux vidéo sur l'Histoire pour vous répondre. Je dirais que de ceux que j'ai vus – j'en ai vus je ne sais pas combien... une dizaine, une vingtaine – il n'y en a pas vraiment qui m'aient convaincus. J'ai vu des choses sur les guerres mondiales... C'est affligeant, même d'un point de vue graphique. Donc est-ce qu'on peut faire quelque chose de ça... ? Je n'en sais rien. Il est certain qu'*Assassin's Creed*, l'épisode sur Florence, me paraît – mais je ne suis pas spécialiste de la période – plus intéressant que celui sur Paris, parce que la présentation qui est faite de Paris, honnêtement, je n'ai pas trouvé que c'était très réaliste. Rien que la Seine... Présenter la Seine comme ça, comme cette espèce de fleuve - tel qu'il est aujourd'hui certainement – totalement immobile sous le soleil où rien ne bouge, pour le XVIIIe c'est totalement idiot ! Il y avait tellement de choses sur la Seine que je n'arrive même pas à comprendre, quand j'ai vu après j'ai dit : "ce n'est pas vrai, comment on a pu laisser passer ça ?".

R. L. : Vous abordez sûrement un point intéressant, qui est justement que, dans le cadre

d'*Assassin's Creed Unity* et sans doute d'autres jeux, on va finalement peut-être plus chercher à rassurer le joueur en le mettant face à des références auxquelles il est habitué : cette Seine immobile, ou dans le cas de Florence, des articles ont signalé que certains monuments ressemblent davantage à ce qu'ils sont aujourd'hui qu'à ce qu'ils étaient à l'époque...

J-C. M. : Absolument.

R. L. : Est-ce que tous ces jeux ne se réfèreraient-ils pas plus – particulièrement dans le cas d'*Assassin's Creed Unity* que vous connaissez le mieux – à un imaginaire historique ?

J-C. M. : Ah oui. Mais ça c'est logique si vous voulez, on en sortira jamais. Si on devait raconter aux enfants des écoles ce qu'il se passait vraiment au XVIIIe siècle au moment de la Révolution, tout le monde tomberait par terre. On est dans l'imaginaire, ça c'est une évidence. Et les films historiques sont dans un imaginaire absolument hallucinant. Mais si on était dans cette quotidienneté... Paris, 700 000 habitants, la Révolution quand elle se déroule dans le centre de la ville, les trois quarts des gens n'imaginent même pas ce qu'il se passe. Ça ne veut pas dire que ça ne les intéresse pas, mais ça va les toucher le lendemain, le surlendemain... Imaginer que Paris aurait été à ce moment là une gigantesque chaudière bouillonnante d'idées politiques... non bien sûr. Mais ça, on est obligés : c'est le raccourci obligatoire. L'Histoire est beaucoup plus belle quand elle est imaginée, c'est la loi du genre.

R. L. : La loi inhérente à la fiction, qui comme on disait tout à l'heure va inventer pour romance et combler les vides...

J-C. M. : Qui est obligatoire. Quand on écrit de l'Histoire en tant qu'historien, on fait aussi de la fiction. "Le peuple de Paris prend la Bastille"... Ce n'est absolument pas le cas – c'est une phrase terrible.

R. L. : Finalement, il y a également une part laissée à l'imaginaire dans un roman ou même dans un livre d'Histoire... Mais selon vous, ce ne serait pas mieux que ces jeux vidéo puissent tenter d'aller au-delà de cet imaginaire ; de confronter peut-être un peu cet imaginaire ? Est-ce qu'ils en ont la possibilité ?

J-C. M. : Honnêtement, je ne sais pas. Je n'en suis pas sûr. Concrètement, c'est énormément d'argent... Qui sera assez fou pour investir les millions nécessaires pour réaliser un film qui démystifierait l'imaginaire des joueurs, qui les mettrait dans un univers qui tout d'un coup les déconcerterait complètement ? Honnêtement, je ne sais pas. Ce serait assez beau, c'est philosophiquement une belle idée ; techniquement ça me semble un peu compliqué ; et commercialement ça me semble prendre des risques : je n'investirais pas un centime là-dedans.

R. L. : On se heurte peut-être à une limite justement des jeux vidéo, qui est que ça reste des produits commerciaux...

J-C. M. : Oui, mais même un livre qui serait comme ça totalement démystifiant... Est-ce qu'on peut faire ça avec des romans historiques ? Je ne pense pas. Si vous voulez attirer des gens, donner un récit, susciter une empathie, c'est pas en tombant dans une espèce de description d'un réalisme désespérant.

R. L. : Finalement, le jeu vidéo, et plus globalement la forme fictionnelle, va rester dans cet imaginaire.

J-C. M. : Je veux bien imaginer tout ce qu'on veut, mais je ne pense pas qu'il soit possible de faire autrement. Ce serait quand même prendre beaucoup de risques... Après, je n'investis pas, je ne me prononce pas !

R. L. : Merci pour vos réponses. Une dernière question peut-être... Est-ce que vous considérez, plus en tant que ressenti personnel – vous n'y avez pas joué, mais vous avez pu voir le produit final *Assassin's Creed Unity* – que l'Histoire fait partie du jeu, ou n'est là qu'en tant que décor, prétexte à l'action ?

J-C. M. : Ah, oui. Pour moi c'est net : l'Histoire est un prétexte. L'Histoire est abandonnée rapidement ; les acteurs historiques ne jouent pas vraiment un grand rôle et disparaissent rapidement. Le souci de véracité a été perdu très vite. Pour dire la vérité, ça m'a étonné...

R. L. : Vous vous attendiez à plus ?

J-C. M. : Oui, à un lien plus étroit. Là pour moi, c'est vraiment le prétexte classique, d'une histoire classique de fantasy, avec les assassins et les templiers qui traversent les siècles. Là on est dans quelque chose qu'on connaît bien quand même. L'époque a été utilisée... Ça ne me choque pas, il y a plein de gens qui font ça.

R. L. : C'est de la fantasy, avec un vernis pseudo-historique.

J-C. M. : Oui, clairement.

## Annexe 2 : Entretien avec Laurent Turcot, réalisé le 8 Juin 2017

Richard Legrand : Pour commencer, pourriez-vous nous dire comment votre travail auprès d'Ubisoft a débuté ?

Laurent Turcot : Dans un premier temps, un représentant d'Ubisoft m'a approché, disant qu'ils étaient en train de rassembler des énergies pour reconstituer le Paris de la Révolution, et ils m'ont demandé si cela m'intéressait. J'ai répondu "Oui, pourquoi pas !". C'est après qu'on m'a fait signer un contrat de non divulgation et ensuite on m'a dit qu'on voulait travailler pour un nouveau jeu qui serait *Assassin's Creed* sur la Révolution Française. Donc c'est probablement en cherchant mes publications, le fait que je sois spécialisé en histoire de la vie quotidienne parisienne, qu'ils se sont intéressés à moi.

R. L. : Était-ce votre première expérience en tant que consultant historique, au sein d'un jeu vidéo ou d'une autre œuvre créative ?

L. T. : Oui, exactement, c'était la première fois pour un jeu. J'ai été consultant pour des romans historiques, mais c'est tout.

R. L. : Qu'est-ce qui vous a plu dans ce projet ? Est-ce qu'il y a eu quelque chose en particulier qui vous a motivé à accepter ?

L. T. : Le fait qu'Ubisoft soit très connu, forcément ça aide ! Et puis j'ai toujours eu une volonté de faire de la vulgarisation, de faire de la transmission de connaissances, de le faire le plus efficacement possible, et d'être entendu ; parce que la grande difficulté dans ce monde ce n'est pas de parler mais d'être entendu par les bonnes personnes.

R. L. : Vous pensez que le jeu vidéo est un média qui peut être utilisé par les historiens, pour se faire entendre sur la place publique d'où ils sont relativement absents de nos jours ?

L. T. : Ils le sont en effet, pour différentes raisons. Un, on s'entend qu'il y a beaucoup de pseudo-historiens qui se disent historiens et qui prennent le haut du pavé disons ; ce qui fait que les historiens eux se disent que "moi, ça ne m'intéresse peu", parce que de toute façon les gens ne comprennent pas. Alors que ça devrait faire partie de notre travail d'assurer ce passage d'un public vers un autre.

R. L. : Combien de temps de travail environ cette collaboration vous a-t-elle prise ?

L. T. : Au total, on peut parler d'entre 80 et 100 heures de temps passé à travailler pour eux.

R. L. : Savez-vous à peu près combien de spécialistes, tels que que vous ou Jean-Clément

Martin, Ubisoft a employé pour cet opus sur la révolution ?

L. T. : A priori, il y avait Jean-Clément Martin, moi-même, et Maxime Durant qui est un historien "maison" là-bas.

R. L. : Vous avez déclaré avoir vous-même joué aux jeux vidéo avant de faire partie de cette aventure ; c'est donc un milieu qui vous était relativement connu.

L. T. : Oui... Connu, mais pas en pleine totalité de la chose. Car entre jouer et comprendre les mécanismes derrière... Cela faisait dix ans que je ne jouais plus ; moi le dernier jeu auquel j'ai joué c'était *Civilization*, mais je ne suis pas un "gros gamer" si l'on peut dire.

R. L. : Selon vous, est-ce que cela est important pour un historien travaillant auprès d'une entreprise de jeu vidéo de connaître a priori ce monde, ces mécaniques, pour pouvoir mieux répondre à leurs attentes ?

L. T. : Bah c'est surtout que ça aide, mais ce n'est pas obligatoire. Nous ce qu'on nous demande ce sont des choses extrêmement précises, dans la mesure où l'on nous envoie un scénario, on nous demande si cela tient la route, si nous pourrions développer des éléments précisément sur tel ou tel aspect du Paris de la Révolution Française. Donc ça aide, mais ce n'est absolument pas nécessaire. Là où ce serait nécessaire c'est si l'historien était l'alpha et l'omega du jeu, si à ce moment là l'historien sentait le besoin de lui-même se servir du jeu vidéo pour notamment être en classe. Alors là, oui, il faudrait s'y connaître un peu plus comment ça se passe.

R. L. : Cela, ce que vous venez de dire, me fait penser à une chose mentionnée pendant la conférence au musée Carnavalet : l'idée que les historiens pourraient se servir, s'impliquer dans le média vidéoludique ; et impliquer ce média dans leur enseignement. Est-ce que selon vous cela a de l'avenir, le jeu vidéo dans l'enseignement de l'Histoire ?

L. T. : Je pense que c'est nécessaire, mais la difficulté c'est que les investissements nécessaires pour y arriver sont cruciaux. Donc si les historiens, et plus encore les pouvoirs publics ne sont pas capables d'investir dans cela, c'est sûr que ça va être compliqué. Peut-être qu'il faut des partenariats entre le public et le privé pour y arriver ; mais encore là on parle de centaines de milliers voire de millions d'euros, donc c'est très compliqué...

R. L. : Cette idée de partenariat que vous avancé rappelle le cas d'un jeu que vous connaissez sans doute, *Versailles 1685*, et qui était justement une tentative en ce sens. Mais il me semble que vous ne considérez pas cette tentative comme étant un succès, à cause du manque de capacités ludiques du jeu...

L. T. : Oui, oui. La jouabilité était très compliquée... En fait le problème avec le jeu c'est que, quand on considère que c'est un jeu, il faut assumer que les gens doivent s'amuser. La grande difficulté c'est de gérer ces deux domaines-là ensemble.

R. L. : Et du coup pensez-vous qu'il puisse y avoir un rapprochement entre les mécaniques ludiques et le devoir de véracité historique qu'aurait un jeu destiné à l'enseignement ; pensez-vous que ces deux pôles ne puissent faire qu'un ?

L. T. : C'est très difficile, car il faut toujours qu'il y ait le jeu, et l'effet de lecture qu'on en fait ensuite. Penser que jouer au jeu suffit serait faux ; et penser que donner un cours sans considérer que le jeu vidéo existe serait dangereux, dans la mesure où les étudiants qui arrivent pour travailler sur la révolution ont probablement joué à *Assassin's Creed Unity*. A partir de là on peut se servir de l'un et de l'autre pour s'enrichir.

R. L. : Comme vous le dites, un jeu comme *Assassin's Creed* marque une génération d'étudiants et même de personnes s'y connaissant moins en Histoire. Pensez-vous, par conséquent, que ces jeux aient un devoir de véracité... Le mot "devoir" est peut-être un peu fort, mais en tout cas que cette véracité est une chose qu'ils doivent avoir à l'esprit ?

L. T. : Ils l'ont à l'esprit dans la mesure... C'est une entreprise privée dont le seul but est de capitaliser, tandis que pour l'espace public, le but est d'apprendre. C'est sûr qu'il y a des jeux qui sont ludiques et éducatifs et qui y arrivent très bien, mais on n'est pas obligé de le faire : on peut faire des uchronies, le cinéma y arrive très bien. La question est : qu'est-ce qu'on peut faire pour rendre la chose la plus efficace possible d'un côté comme de l'autre. Ubisoft se sert de l'Histoire comme d'un argument marketing ; ils insistent beaucoup là-dessus, ils se disent que probablement les gens qui vont jouer vont vouloir cela. Mais de là à penser que c'est l'équivalent d'un manuel d'Histoire, ça non, c'est faux.

R. L. : Oui, assurément... Même si l'on peut voir que, sans vouloir faire un manuel d'Histoire, il y a des tentatives dans des jeux comme *Assassin's Creed* ou *Civilization* d'insérer des développements au sujets de certaines thématiques et certains personnages, des entrées d'encyclopédie qui peuvent peut-être nourrir un peu plus la connaissance historique du joueur. Selon-vous c'est le genre de choses qui peut-être peuvent ouvrir... ?

L. T. : Oui, cela peut ouvrir, car on sent que dans *Assassin's Creed* est des éléments sur lequel ils ont insisté c'est l'encyclopédie, c'est à dire qu'à chaque fois que vous cliquez sur un bâtiment, vous pouvez voir une petite histoire – une douzaine de lignes – rapidement ce qu'il en est. Ca c'est fondamental, et ils l'ont fait parce qu'ils se sont dit que les joueurs vont vouloir en savoir plus. Et là je pense que l'on touche à quelque chose. Mais encore une fois, c'est pour cela qu'on a écrit le livre avec Jean-Clément Martin : pour aller plus loin.

R. L. : Vous pouvez être présenté comme un défenseur des qualités pédagogiques du média vidéoludique. Du coup, selon vous, si l'on ne s'attache qu'à la forme de ce média, celle-ci peut très bien se prêter à ce but pédagogique ? S'y prête-t-elle plus, ou moins, ou autant, que d'autres formes comme le roman, le cinéma, le théâtre...

L. T. : Ca se prête tout autant. La dimension nouvelle, c'est la dimension immersive que l'on n'avait pas dans le cinéma. Dans le cinéma on est du point de vue spectateur, tandis que là on est du point de vue acteur. C'est quelque chose de tout à fait nouveau que l'on ne connaissait pas à l'époque, et l'on ne mesure pas encore l'importance que ça peut avoir.

R. L. : Oui en effet, faire vivre l'Histoire plutôt que seulement narrer l'Histoire. C'est en effet quelque chose dont Jean-Clément Martin parle de son côté, en parlant de "délinéarisation" qui permet de plonger le spectateur en tant qu'acteur ; même s'il me semble que lui-même a à ce sujet un point de vue un peu plus mitigé...

L. T. : Voilà, c'est ça.

R. L. : Si je puis me permettre un petit retour sur la polémique qui a eu lieu après la sortie d'*Assassin's Creed Unity* : vous attendiez-vous à celle-ci ?

L. T. : Oui, moi je m'y attendais, et d'ailleurs j'avais prévu l'équipe d'Ubisoft que cela allait se passer. Ils m'ont dit "mais non, il n'y a pas à s'en faire, on a fait un jeu sur la Révolution Américaine et il n'y a eu aucun problème", mais je leur ai dit qu'entre la Révolution Américaine et la Révolution Française il y a une méchante différence. Je pense qu'ils ont fait une erreur facile, celle de croire que l'Histoire c'est dans le passé et ça n'intéresse plus personne. Ce qui est faux : l'Histoire est moteur de la dimension politique, encore plus en France qu'ailleurs, et là-dessus je pense qu'ils l'ont échappé, comme on le dit gentiment.

R. L. : Est-ce que vous pensez que la RF, en tant que catalyseur de cette vision politique de l'Histoire – on sait qu'en France il y a eu de nombreuses querelles historiographiques sur cette époque, avec des positions plus de gauche et d'autres plus de droite – a représenté un sujet particulièrement explosif ?

L. T. : Pour l'Histoire ? Oui, en France ce n'est pas étonnant : dès qu'on touche à la Révolution – qui est le point focal de la gauche comme de la droite, les deux ont des mythes qui les construisent – dès qu'on en fait une lecture qui n'est pas conforme aux attentes de l'une comme de l'autre, il y a déception et critique, quelque chose de très viscéral... Donc c'était attendu : moi ça ne m'a pas étonné, mais je m'attendais plus à ce que l'extrême-droite sorte plutôt que l'extrême-gauche.

R. L. : Donc selon vous, vous vous attendiez moins à ce que l'extrême gauche – en la personne de Jean-Luc Mélenchon – prenne la parole pour critiquer cette vision de la Révolution ?

L. T. : Je m'attendais à ce que l'un et l'autre sorte, mais que l'extrême-droite sorte plus vite. Mais c'est le premier qui a sorti qui a gagné, et comme ça a été l'extrême-gauche, l'extrême-droite a laissé couler tout simplement.

R. L. : Est-ce que vous considérez que, dans un jeu comme *Assassin's Creed Unity*, il y ait un

discours, une vision politique ? Pas forcément celle dénoncée par Jean-Luc Mélenchon, mais plus globalement un discours politique dans ce genre d'œuvre vidéoludique ?

L. T. : Bien sûr ! C'est une construction ; on ne peut pas faire l'Histoire en disant que tout est objectif – je ne suis pas pour autant en train de dire que tout dans l'Histoire est subjectif – mais c'est une construction qui est faite, et c'est un choix d'événement. Mais entendons-nous : la raison pour laquelle je disais que ce n'est pas un livre d'Histoire, c'est parce que l'historien va toujours se prémunir par rapport à ces interprétations en disant : "qu'est-ce qu'il s'est passé le 14 juillet 1789 ? On ne le sait pas, mais voici tout ce que l'on sait". Alors que le jeu vidéo a lui à prendre parti, pour la simple raison qu'il y a une mise en récit qui amène ce que le joueur a à voir et à comprendre. Donc c'est sûr qu'il y a une vision politique, et je pense qu'ils se sont assumés du côté d'Ubisoft que c'est une vision politique qui est plus près de la droite que de la gauche.

R. L. : Avec la figure de Robespierre qui a attiré l'attention...

L. T. : Oui, et ça le problème, c'est que Mélenchon s'est basé sur une bande-annonce qui avait été sous-traitée par Ubisoft. Donc tout ce qu'il a critiqué, on ne l'a pas vu dans le jeu.

R. L. : On a eu l'occasion de voir, et vous avez fait remarquer dans vos prises de parole, qu'il y avait plus de problème autour de la communication sur le jeu, avec ses bande-annonces, plutôt qu'au jeu en lui-même. Vous avez ainsi pu parler de l'accident de la guillotine de Notre-Dame, présente dans un premier trailer avant finalement d'être retirée... Ce sont peut-être plus des erreurs de communication que des erreurs vidéoludiques en tant que telles.

L. T. : Exactement.

R. L. : Enfin, peut-être une dernière question un peu plus large : vous êtes vous-même un historien assez proche des technologies du numérique – vous avez votre site web, vous êtes actif sur Pinterest, sur Twitter... Considérez-vous que ces technologies numériques, dans leur ensemble, devraient être davantage investies par les historiens, au sein de la recherche ou de la communication de leurs travaux ?

L. T. : Plusieurs le font. Simplement, c'est aussi une question de génération. Je fais partie d'une nouvelle génération : pour moi c'est instinctif, pour d'autres ça l'est moins. De la même manière que moi j'ai eu mon coup d'arrêt avec Snapchat : je ne comprends pas du tout Snapchat ! C'est d'une autre génération, alors que des trucs comme vous avez notés, ou Facebook, Instagram, là c'est plus facile. Je suis né un peu dans cette technologie là.

R. L. : D'accord, je comprends. Merci beaucoup de vos réponses et de votre temps.

*Annexe 3 : Questions posées sur le forum Paradoxplaza.com sous le titre "Thesis : History in Video Games (information request)", suivies de la réponse apportée par Gabriel "Archangel85" Blum le 6 août 2017<sup>232</sup>*

**Question :**

Greetings to you all,

My name is Richard Legrand, and I am a French student at the university of Paris Marne-la-Vallée (UPEM). Currently in my fourth year of academics, I am writing a thesis (or its French equivalent) about the use of History in Video Games. This is a fascinating subject (I am sure everybody here can agree on this), and I had the chance to work on it with two historians who also collaborated on Assassin's Creed Unity : Jean-Clément Martin and Laurent Turcot.

But I want to complete my research with other points of view, more precisely the ones of people who actually work in the video games industry, and whose games might offer a different perspective than the Assassin's Creed franchise. Paradox Interactive appeared to be the perfect studio to me, due to its long history with historical grand strategy games ; to its unique integration of History in gameplay mechanics ; and also because the teams are active, helpful, and close to its community – as this forum shows clearly.

I read the Dev Diary about historical research done for Europa Universalis IV, written by Trin Tragula, and its following thread with attention. It has provided me with useful informations, but as the diary says itself : it was merely an introduction, and so it is time to go deeper...

I am posting here in the hope to catch attention of some member of the Paradox team, who will be kind enough to answer some of my following questions. Of course, I would understand if some of these are too confidential to be talked about.

I will read this thread thoroughly, but I can also be contacted by email at the following address : rlegra01@etud.u-pem.fr. If anyone here, dev or player, has any additional questions or would like to read the final paper, don't hesitate to ask, I will be glad to share !

---

<sup>232</sup>Richard Legrand, "Thesis : History in Video Games (information request)", *Paradoxplaza.com*, 4 août 2017.  
Disponible en ligne : <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/thesis-history-in-video-games-information-request.1038179/>

Here come the questions :

## I. The historical research

During the conception phase of a game like Crusader Kings II, Europa Universalis IV or Hearts of Iron IV, how many working hours – approximately – are dedicated to the historical research ?

How does this process takes place ? The Dev Diary talked about reading, Internet research and participation of the community. Can it also involves other things, like interviews with specialists, consultation of archives, etc ?

Did you work directly with professional historians during the creation or expansion of your games ? If the answer is yes : how often does such a collaboration has happened, and on what thematics did you require historical advice ?

Does research happens to be more difficult concerning some periods or regions ? Does the lack of information can dissuade you from releasing content, which might be historically inaccurate ?

"It is, however, desirable that we produce an image of a past place and time that tries to resemble that time without reproducing unwanted or outdated stereotypes". Does this mean that, when you have to choose between following a largely spread but factually wrong historical stereotype (which feels "authentic"), or correct it by going against the common ideas of the players (which is "realist"), you choose the latest ? Do you have examples ?

## II. The relation between History and Gamedesign

Why do you think History makes a good virtual playground ?

What are the specific difficulties when creating a game about History ?

"Sometimes we'll be in situations where we choose what to portray and how, and the thing that decides this is the overall game design." How often does such a dilemma presents itself, where you must choose gameplay rather than History ? Do you have examples ?

When creating new mechanics and designs for your games and expansions, in what measure are you directly inspired by actual historical knowledge of the covered period ? Do you have

examples ?

Some researchers have stated that historical games can be useful to teach History. Do you share this point of view ? Even if the games that you produce are, before anything else, made for entertainment, do you also keep in mind this educational potential during the development ?

**Réponse :**

If you haven't already, you might want to listen to our own Chris King's GDC presentation: [https://youtu.be/hYzxcf\\_ZL\\_g](https://youtu.be/hYzxcf_ZL_g)

It answers many of your questions. As for the rest:

*How does this process takes place ? The Dev Diary talked about reading, Internet research and participation of the community. Can it also involves other things, like interviews with specialists, consultation of archives, etc ?*

Archive research is usually aimed at a specific small detail and takes a long time (as I am sure you already found out during your studies). Generally, we don't have the time to conduct real archival research. It's easy to get lost trying to chase down a specific detail, and we aim towards a more general approach in which details don't matter as much - chances are that the specific circumstances of an event won't be exactly represented in game anyway, so the level of detail isn't really required either. For something like 3d models a visit to the museum for inspiration is certainly in the cards, though.

*Did you work directly with professional historians during the creation or expansion of your games ? If the answer is yes : how often does such a collaboration has happened, and on what thematics did you require historical advice ?*

Well, Paradox hired me, and I have a piece of paper from a university saying that I have an MA in history, soooo...but generally, no.

*Does research happens to be more difficult concerning some periods or regions ? Does the lack of information can dissuade you from releasing content, which might be historically inaccurate ?*

Personally, I've found that during DoD<sup>233</sup> development, the lack of English language sources was a major issue when trying to do research. I can only imagine how hard it must be for my colleagues trying to research pre-colonization Africa. However, if we have a lack of available sources, we can always make it up somewhat through gamedesign - after all, if we don't have any sources, it is likely that no one else does, either, which gives us some more freedom in how we create our content. it is much more of an issue if the available sources suggest that the area or period was just not particularly interesting from a gameplay perspective.

*"It is, however, desirable that we produce an image of a past place and time that tries to resemble that time without reproducing unwanted or outdated stereotypes". Does this mean that, when you have to choose between following a largely spread but factually wrong historical stereotype (which feels "authentic"), or correct it by going against the common ideas of the players (which is "realist"), you choose the latest ? Do you have examples ?*

Paradox games are not on the bleeding edge of historical research. If there is anything studying history on an academical level teaches you, it is that things are always more complex than previously thought. As new sources are exploited, previously held views on how and why something happened evolve. This is a long process of narratives and counter-narratives working against each other, and it can be difficult for anyone not involved in the discussion to follow. But to make a game you need to follow a coherent narrative and you need to simplify the incredibly complex historical chain of events to something the player can grasp. As such, we usually have a somewhat more "stereotypical" look on history, because stereotypes help people trying to understand something. So for example, we might assume that the average player knows that the Romanian military in WWII was not up to snuff because they watched a documentary on the TV about the battle of Stalingrad (not the finest hour of the Romanian military...). We can then expand from there and represent the reasons why this was the case, giving the player a better understanding of the background.

---

233Death or Dishonor, extension du jeu Hearts of Iron IV

## *Annexe 4 : " Development Diary" sur la recherche historique, du 2 Mai 2017 par Henrik "Trin Tragula" Lohmander<sup>234</sup>*

Hello again everyone! Welcome to this developer diary on the historical research we do for Europa Universalis IV.

When we have in the past asked you guys what you would like us to write about in our developer diaries the suggestion to make one about historical research in relation to the game was quite popular.

I'll start by noting that Europa Universalis is, of course, a game. And as a game it needs to be fun to play and have systems that makes sense to interact with as a game. That said it is a game which takes it's setting from history and which uses history as an inspiration for both mechanics and many other things.

Now there's some form of research involved for many, many things that are in the game and I am not going to be able to cover all of them here. Rather what I will give is an introduction and overview to the research I do as a Content Designer on this game.

As a general rule historical research will fall into one of two categories dependent on what it is to be used for: Database/Setup Research and Background/Content Research. We'll start with the Content and then continue with the setup research. I will be describing the process as it relates to expansions as I was not part of Content Design for the base game

### **Content, Mechanic related events and DHEs:**

One of the things I personally like best about this game is that you can play in any location in the entire world. Not all regions have equal amounts of flavor or specific game systems however and generally (though not always) when this is expanded upon it will be concentrated on one region at a time.

When we begin working on a new DLC there will generally be a number of game systems planned by Game Designers, such as the Religious Authority system for the Inti religion in 'El Dorado', or

---

<sup>234</sup>Henrik Lohmander, "EU4 - Development Diary - 2nd of May 2017", *Paradoxplaza.com*, 2 mai 2017. Disponible en ligne : <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/eu4-development-diary-2nd-of-may-2017.1018557/>

more recently the Shinto Isolationism mechanic in 'Mandate of Heaven'. These systems require fleshing out and to be given life through events and other scripted content.

## 1: Books

Now while I think it's fair to say that most developers I've met at Paradox have an interest in history, and especially that of their respective games, it is not possible or expected that everyone know everything on their own. It is, however, desirable that we produce an image of a past place and time that tries to resemble that time without reproducing unwanted or outdated stereotypes (you might argue we have at times failed at this but our intention is pretty clear here).

In order to get a proper handle on things I will normally therefore find and order a reasonably new overview from a university publisher (at the end of this diary I'll list some examples of books for El Dorado and Mandate of Heaven). And then after having read that go a little wider both in real life and online. This way the idea is that a reasonably fair overall vision can be preserved when diving into various details that might be required to fully flesh out a region.

Apart from being a way to "ground" the general ideas and research for a region these books are often themselves the source of many events or other details that make it into the game. They'll usually be full of underlinings and scribbings that would disturb any librarian.

## 2: The Internet & the Community

Since a long while back we also try to be in touch with certain members of the community with a special interest or skill related to the regions and times we like to portray. If you have been following these diaries for a long time you'll remember we've mentioned some of them at times. @Guillaume HJ , @chatnoir17 and @Fryz are just a few examples of posters that have offered us both hard work and insights in relation to both content and our databases over the years.

As Europa Universalis 4 is a mature game we are also able to draw from the existing community it has. The Suggestions Forum has been the source of many good additions in terms of content, sometimes specific and sometimes simply because the discussions there allow us to find more things. I really want to take this opportunity to highlight how useful this forum is. Even if we don't always reply to everything we read the discussions and the suggestions and much of it improves the game one way or another.

Of course the internet is also a great source of information in general and it is not unknown for development to use information from various online databases. Information secured in point 1

should help in avoiding obvious pitfalls here.

### 3: Gameplay and other Considerations

It has been said by a former project lead that History is not an argument in itself. Of course Europa Universalis is a game, and the idea is to create an enjoyable experience rather than one that is always strictly faithful (and honestly, it is very rare that we have a clear enough picture of a past to even allow for that).

Sometimes we'll be in situations where we choose what to portray and how, and the thing that decides this is the overall game design. The idea is not to put things in just for its own sake (though sometimes one likes to indulge, like with the birth of the state of Habsan if stars align correctly in western India) but to make an entertaining game. If you find something to be obviously divergent from how you think things should be it is not unlikely that such a decision was made.

That does not mean you shouldn't ask us to change it however, the suggestions forum is a great place to do so, there are often things that have not yet been considered.

#### **Databases, Setup and the Map**

Perhaps the most visible research work that goes into Europa Universalis is that to fill out the map. Many have called this game a map-painter and, though I would say there's a bit more to it than that for me personally, the map is certainly where this game is played and where you can see most of your achievements.

The setup we have now has been worked on continuously since release and yet many parts of it are inherited from previous games. I cannot really speak for how research was done in previous installations but I do know a fair bit about how we do things now.

For the setup we've often come to use anything from historical atlases, to books on historical populations, to various other sources. Unlike the region based addition of content there is rarely one big source you can use to get a comprehensive picture of the entire world and era. Instead we have to rely on various historical maps, atlases and/or online databases. Both the suggestions forum and our beta-testers/researchers are great resources here as others have access to sources we do not, either because they speak other languages or because they have special interests. This is something I know well as before I joined the company I was myself involved on a volunteer basis

to improve the depiction of India (both before the initial release of the game and for the general upgrade in the patch accompanying Art of War).

As before a grounding in the general era and place becomes crucial to tell good information from bad along with a willingness to keep adding and/or correcting things for the long term when we get better information. And as before the setup is also very much subject to gameplay considerations (this is why there are no wars in the world in 1444 for instance).

This was far from a complete overview of what historical research for Europa Universalis entails but an overview and an introduction that i hope has been an interesting read for all those of you who wished to know more of it

If you have any questions I will try to answer them in this thread. If reading this made you realize you have a pressing suggestion for things to improve then I would like to direct you towards the suggestions forum where we will be happy to read them.

As promised here are some examples of overview books used in the development of 'El Dorado' and 'Mandate of Heaven':

El Dorado:

[The Cost of Courage in Aztec Society](#)

[Aztec Archeology and Ethnohistory](#)

[History of the Inca Realm](#)

Mandate of Heaven:

[Civil Examinations and Meritocracy in Late Imperial China](#)

[Cambridge History of Japan. Vol 6](#)

That was all for today. Now I will be hitting the books and next week I will be back to talk a bit about what region is getting improved next...

*Annexe 5 : Sélection de questions / réponses faisant suite au " Development Diary" sur le forum Paradoxplaza.com<sup>235</sup>*

Q : After digging through the various history files in the game, I can say that there are a lot of hidden details in form of additional commentaries that are often even irrelevant for the game itself, but someone put the hard work into all this nevertheless, which is quite commendable. Are you (or someone else from the studio) actually studied professional historian, or are you generally self-educated enthusiasts? Either way, great work, the events and details in the game are written in a way that is far from the stereotypical views that we can usually see in other movies or games. The general level of detail is also insane, I would never expect a non-Czech to bother implementing a translation for almost every European province

R : Background varies. I've studied history at uni, I've also studied Latin, the history of learning and ideas as well as the History of Books (really a tiny tiny discipline) and some other things that are less relevant to this job

Q : Wow! Thanks for sharing, it's very interesting. Just a quick question... as an historian myself I was wondering why not hiring historian staff to help in this specific task? Thanks again and keep the good work!!!

R : As posted before some of us do have a background in university but (and this is a personal reflection, I can of course not speak for the company in this) I doubt there'd be a need for someone who dealt exclusively with research. To work here you'd need to actually work directly on the game as well

Q : Do you ever just wiki things?

R : Wiki can be useful. It depends what one uses it for. I would not go to wiki to read up on why something happened. I might well use it, together with other stuff, to quickly check when and where something happened.

---

<sup>235</sup>Disponible en ligne : <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/eu4-development-diary-2nd-of-may-2017.1018557/>

# Ludographie

## *Jeux historiques*

*Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997)

*Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999)

*Age of Empires III* (Ensemble Studios, 2005)

*Anno 1602* (Infogrames Entertainment, 1998)

*Anno 1503* (Sunflowers Interactive, 2003)

*Anno 1701* (Sunflowers Interactive, 2006)

*Anno 1404* (Ubisoft, 2009)

*Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007)

*Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009)

*Assassin's Creed Brotherhood* (Ubisoft, 2010)

*Assassin's Creed Revelations* (Ubisoft, 2011)

*Assassin's Creed IV Black Flag* (Ubisoft, 2013)

*Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014)

*Aztec : Malédiction au cœur de la cité d'or* (Cryo Interactive, 1999)

*Battlefield 1942* (Electronic Arts, 2002)

*Battlefield 1* (Electronic Arts, 2016)

*Caesar* (Impressions Games, 1992)

*Call of Duty: World at War* (Activision, 2008)

*Call of Duty: Infinite Warfare* (Treyarch, 2016)

*Chine : Intrigue dans la Cité interdite* (Cryo Interactive, 1999)

*Civilization* (MicroProse, 1991)

*Civilization II* (MicroProse, 1996)

*Civilization III* (Firaxis, 2001)

*Civilization IV* (Firaxis, 2005)

*Civilization V* (Firaxis, 2010)

*Civilization: Call to Power* (Activision, 1999)

*Crusader Kings* (Paradox Development Studio, 2004)

*Crusader Kings II* (Paradox Development Studio, 2012)

*Égypte : 1156 av. J.-C. - L'Énigme de la tombe royale* (Cryo Interactive, 1997)

*Emperor: Rise of the Middle Kingdom* (Impressions Games, 2002)

*Empire Earth* (Sierra, 2001)

*Europa Universalis* (Paradox Development Studio, 2000)

*Europa Universalis IV* (Paradox Development Studio, 2013)

*Hearts of Iron* (Paradox Development Studio, 2002)

*Hearts of Iron IV* (Paradox Development Studio, 2016)

*Immortal Cities: Children of the Nile* (Impressions Games, 2004)

*Master of Olympus – Zeus* (Impressions Games, 2000)

*Medal of Honor* (Electronic Arts, 1999)

*Medal of Honor: Frontline* (Electronic Arts, 2002)

*Pompéi : La Colère du volcan* (Cryo Interactive, 2000)

*Pharaoh* (Impressions Games, 1999)

*Rise of Nations* (Big Huge Games, 2003)

*Sengoku* (Paradox Development Studio, 2011)

*Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* (Ubisoft, 2014)

*Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013)

*Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015)

*Total War* (The Creative Assembly, 2000)

*Verdun* (M2H et Blackmill Games, 2015)

*Versailles 1685* (Cryo Interactive, 1997)

*Victoria* (Paradox Development Studio, 2003)

*Victoria II* (Paradox Development Studio, 2010)

*Wolfenstein 3D* (id Software, 1992)

### *Autres jeux*

*Adventure* (Atari, 1978)

*Alone in the Dark* (Infogrames, 1992)

*America's Army* (United States Army, 2002)

*Anno 2070* (Ubisoft, 2011)

*Anno 2205* (Ubisoft, 2015)

*Braid* (Number None, 2008)

*Doom* (Id Software, 1993)

*Dwarf Fortress* (Tarn Adams, 2006)

*Final Fantasy VI* (SquareSoft, 1994)

*Fiscal Kombat* (France Insoumise, 2017)

*God of War* (Sony, 2005)

*Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997)

*Hotline Miami* (Devolver Digital, 2012)

*Les Sims* (Maxis, 2000)

*Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015)

*Make America Great Again: The Trump Presidency* (Maverick Game Studio, 2016)

*Microsoft Flight Simulator* (Microsoft, 1982)

*Minecraft* (Mojang, 2009)

*Myst* (Brøderbund Software, 1993)

*Pong* (Atari, 1972)

*Prince of Persia* (Brøderbund, 1989)

*Quest for Saddam* (2003)

*Rayman* (Ubisoft, 1995)

*SimCity* (Maxis, 1989)

*Space Invaders* (Atari, 1978)

*Star Citizen* (Cloud Imperium Game, 2017)

*The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986)

*The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990)

*Tomb Raider* (Eidos Interactive, 1996)

*Tomb Raider 2* (Eidos Interactive, 1997)

*Tomb Raider: The Last Revelation* (Eidos Interactive, 1999)

*World of Warcraft* (Blizzard, 2004)

## Bibliographie

Toutes les adresses URL présentes en notes ont été consultées une dernière fois le 01/09/2017.

### *Épistémologie*

Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981

Roger Caillois, *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*, Gallimard, Paris, 1958

Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1988

Thomas S. Kuhn, *La Structure des révolutions scientifiques*, Flammarion, Paris, 1983

Jean-Pierre Warnier, *Matière à politique. Le pouvoir, les corps et les choses*, Editions Karthala, Paris, 2004

Donald W. Winnicott, *Jeu et réalité*, Gallimard, Paris, 2015 (première édition 1975)

### *Ouvrages historiques*

Marc Bloch, *Apologie pour l'histoire ou Métier d'historien*, Armand Colin, Paris, 1949

Leo Carruthers, conférence "Tolkien et la poésie médiévale : traduction et inspiration" à l'École Normale Supérieure, 18 octobre 2016

Joël Cornette, *Affirmation de l'État absolu. 1492-1652*, Hachette, Paris, 1993

Patrick Boucheron [dir.], *Histoire mondiale de la France*, Seuil, Paris, 2017

Jack Dougherty et Kristen Nawrotzki [dir.], *Writing History in the Digital Age*, University of Michigan Press, Michigan, 2013

Georges Duby, *Le dimanche de Bouvines (27 juillet 1214)*, Gallimard, Paris, 1973

Alexandre Dumas, *Les Trois Mousquetaires*, Baudry, Paris, 1844

Robert Frank et René Girault, *Turbulente Europe et nouveaux mondes. 1914-1941*, Payot, Paris, 2004

Sylvain Gouguenheim, *Aristote au Mont-Saint-Michel. Les racines grecques de l'Europe chrétienne*, Seuil, Paris, 2008

Victor Hugo, *Notre-Dame de Paris*, Eugène Renduel, Paris, 1832

Dunstan Lowe et Kim Shahabudin, *Classics for all : reworking antiquity in mass culture*, Cambridge Scholars, Newcastle, 2009

Joseph Morsel, *L'aristocratie médiévale. Ve – XVe siècle*, Armand Colin, Paris, 2004

Robert S. Nelson et Richard Shiff [dir.], *Critical Terms for Art History*, University of Chicago Press, Chicago, 2003

Benoît Pellistrandi et Nicolas Bourguinat, *Le 19e siècle en Europe*, Armand Colin, Paris, 2001

Gisèle Sapiro, "Droit et histoire de la littérature : la construction de la notion d'auteur", *Revue d'histoire du XIXe siècle*, 2014

Augustin Thierry, *Essai sur l'histoire de la formation et des progrès du tiers état*, Furne & Cie, Paris, 1853

### *Histoire dans le jeu vidéo*

Jonhatan Bullinger et Andrew J. Salvati, "A Theory of BrandWW2", *Reconstruction: Studies in Contemporary Culture*, 11, n°4, 2011

Thomas Facchini, "Guerres et jeux vidéo : représentations et enjeux de mémoire de la Seconde Guerre mondiale", *Amnis*, 1 septembre 2016

James Paul Gee, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan, New York, 2003

Matthew Wilhelm Kapell et Andrew B.R. Elliott [dir.], *Playing With The Past. Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, New York, 2013

Chris King, conférence "Paradox Interactive: History and Game Design", *Game Developers Conference*, 14 mars 2016

Henrik Lohmander, "EU4 - Development Diary - 2nd of May 2017", *Paradoxplaza.com*, 2 mai 2017

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

Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, conférence "Au cœur de la révolution : les leçons d'Histoire d'un jeu vidéo" au musée Carnavalet, 17 Octobre 2015

Jeremiah McCall, *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*, Routledge, New York, 2011

Kurt Squire, *Replaying History: Learning World History through Playing Civilization III.*, Ph.D. Thesis, Indiana University, 2004

Théo Transinne, sous la direction de Pascale Goetschel, *Où l'histoire se joue. Le débarquement de Normandie dans les jeux vidéo américains*, mémoire soutenu à Paris 1, 2016

### *Études générales sur les jeux vidéo*

Conrad Bodman [dir.], *Game On - The history, creativity and culture of video game*, Laurence King Publishing, Londres, 2002

Centre National du Cinéma et de l'image animée, "Les pratiques de consommation de jeux vidéo des Français", 28 octobre 2015, *Cnc.fr*

Greig De Peuter, Stephen Kline et Nick Dyer-Witheford, *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's University Press, Montréal, 2003

Tony Fortin, Philippe Mora et Laurent Trémel [dir.], *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, L'Harmattan, Paris, 2005

Alexander Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2006

Aurélié Gauzin, sous la direction de Christophe Aguiton, *La ludification : quand la*

*communication devient un jeu*, mémoire soutenu à l'Université Paris-Est Marne-la-Vallée, 2015

Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser le jeu vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2009

Nina Huntemann et Matthew Thomas Payne [dir.], *Joystick Soldiers*, Routledge, Abingdon, 2009

Daniel Ichbiah, *La saga des jeux vidéo*, Pix'n love, Châtillon, 2012

Alain Le Diberder et Frédéric Le Diberder, *L'univers des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 1998

Fanny Lignon [dir.], *Genre et jeux vidéo*, Presses Universitaires du Midi, Toulouse, 2015

Marc Prensky, "Computer Games and Learning : Digital Game-based Learning", *Handbook Of Computer Game Studies*, MIT Press, Cambridge, 2005

David Nieborg, "Am I Mod or Not? An Analysis of First Person Shooter Modification Culture", Séminaire "Exploring Participatory Culture", University of Tampere, 11-12 Janvier 2005

Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian [dir.], *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Questions théoriques, Paris, 2012

Katie Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, 2003, p. 41

Anita Sarkeesian, série "Tropes vs Women in Video Games", *Feministfrequency.com*

Olli Sotama, "On Modder Labor, Commodification of Play, and Mod Competitions", *First Monday*, 12, n°9, 2007

Bernard Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Broadview Press, Peterborough, 2005 (première édition 1978)

Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisir, "L'industrie du jeu vidéo", *Sell.fr*

Syndicat National du Jeu Vidéo, "Fiche Numéro 1 : Qui sont les joueurs de Jeux Vidéo ?", *Snvj.org*

The Entertainment Software Association, "More Than 150 Million Americans Play Video Games", *Theesa.com*, 14 avril 2015

Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 2011

Kenneth McKenzie Wark, *Game Theory*, Harvard University Press, Cambridge, 2007

### *Industrie culturelle et médias*

Manuel Castells, *L'Ère de l'information. Volume 1, La Société en réseaux*, Fayard, Paris, 1998

Jean Caune, "La médiation culturelle : une construction du lien social", dans *Les enjeux de l'information et de la communication*, Grenoble, 22 novembre 1999

CEJM, *Jeunes et médias - Les Cahiers francophones de l'éducation aux médias*, n°1, EPU, Paris, 2011

Karim Debbache, "Chroma S01.02 – Rollerball", *Dailymotion.com*, 9 février 2016

Eric Dufour, *La valeur d'un film*, Armand Colin, Paris, 2015

François Mairesse et Fabrice Rochelandet, *Économie des arts et de la culture*, Armand Colin, Paris, 2015

Scott McCloud, *Reinventing Comics*, Paradox Press, New York, 2000

Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Mentor, New York, 1964

Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Seuil, Paris, 1999

Jean-Pierre Warnier, *Matière à politique. Le pouvoir, les corps et les choses*, Éditions Karthala, Paris, 2004

Jean-Pierre Warnier, *La mondialisation de la culture*, La Découverte, Paris, 2008