

# La représentation de l'histoire dans le jeu vidéo



LANCESSEUR Joaquim

2016-2017



# Introduction

## I) Petit historique du jeu vidéo d'histoire

## II) L'histoire dans le Jeu vidéo

- 1) L'utilisation de l'histoire comme contexte
- 2) L'histoire comme élément principal
- 3) Le cas particulier de l'uchronie

## III) Un cas pratique : les deux guerres mondiales.

- 1) La seconde guerre mondiale et le message manichéen.
- 2) La première guerre mondiale et le message pacifique.
- 3) L'irracontable dans le jeu vidéo à caractère historique.

## Conclusion

## Annexe

## Introduction :

L'histoire est la connaissance du passé de l'humanité et des sociétés humaines, la discipline qui étudie ce passé et cherche à le reconstituer (définition du Larousse). Cette connaissance est apprise dès notre plus jeune âge afin que l'on puisse connaître notre passé et plus philosophiquement que l'on apprend afin de ne pas recommencer les erreurs du passé.

Le jeu vidéo s'est depuis longtemps emparé de l'histoire afin de l'utiliser dans ses univers car c'est un champ d'étude qui intéresse un grand nombre de joueurs, facilement adaptable en gameplay et qui peut être vecteur de narration.

A l'origine de ce projet, un constat simple, mais qu'il convient d'étayer : il est probable que l'appréhension et les représentations du passé historique se réalisent aujourd'hui majoritairement à travers les environnements ludiques de l'univers des jeux vidéos et de l'industrie culturelle de divertissement liée au numérique. Il est donc important de se poser la question :

### **Comment le jeu vidéo influe dans la représentation de l'histoire auprès du grand public ?**

Dans ce dossier nous allons explorer la représentation de l'histoire dans le jeu vidéo. L'objectif principal de ce dossier est d'essayer de comprendre quels sont les avantages du jeu, mais aussi ses inconvénients et ses limites, dans la représentation de l'histoire mais aussi dans sa transmission et dans les messages que cela peut faire passer.

En effet s'il existe dans la recherche une étude active des représentations de l'histoire dans d'autres médias (cinéma, télévision, bandes dessinées), les jeux vidéos restent absent de toutes études sérieuses du moins en France. Cependant avec l'ampleur que prend le *serious game* dans le domaine de l'éducation il est normal de s'intéresser à comment le medium jeux vidéo peut aider à la compréhension, à la représentation de l'Histoire et à sa transmission.

Ainsi dans cette étude nous n'allons pas nous focaliser sur l'aspect apprentissage de l'histoire grâce au jeu vidéo. Il nous sera difficile de passer à côté cependant. Il est important de noter que l'histoire, sa lecture et son interprétation, peuvent être hautement politique. Nous allons donc essayer de rester le plus neutre possible afin de décortiquer les messages, parfois accidentels, que peuvent transmettre les jeux vidéos par rapport à l'histoire. Cela s'explique que comme tout médium le jeu vidéo délivre un message. Or le but de l'histoire comme science est de rester le plus neutre possible. Le jeu vidéo peut donc se placer comme un vecteur de transmission historique, tout comme les films ou les livres prenant place dans un contexte historique, mais pas comme un objet universitaire d'étude de l'histoire.

Cet avertissement fait il nous est plus simple de comprendre que le jeu vidéo peut être utiliser à des fins propagandiques (ce que nous verrons plus tard). Dans un premier temps nous nous intéresseront donc à l'histoire dans les jeux vidéos en général. Nous verrons ensuite comment le jeu vidéo parvient à transmettre sa vision de l'histoire puis nous terminerons sur une étude des messages portés par le jeu vidéo sur les deux guerres mondiales.

## 1) Petit historique du jeu vidéo d'histoire

Avant de rentrer dans le vif du sujet il est important de refaire un petit historique de l'Histoire. Le premier jeu vidéo d'histoire est The Oregon Trail, sorti en 1971 sur micro-ordinateur (plus exactement le HP 2100). Se plaçant dans le contexte de la colonisation de l'ouest américain, le joueur prend les commandes d'un colon et de son chariot afin d'atteindre les terres de l'ouest.



*Début du jeu The Oregon Trail*

Ce n'est cependant qu'à partir de la moitié des années 80 que le jeu vidéo à caractère historique se développe grâce au genre de la stratégie. Ainsi les précurseurs du jeu de stratégie moderne commencent à sortir et permettent à l'histoire dans le jeu vidéo de prendre une nouvelle dimension. Ainsi en 1986 sort Defender of The Crown, jeu de stratégie au tour par tour développé par Master Designer et édité par Cinemaware. Le contexte est la situation liée au départ puis à la captivité en Terre sainte de Richard Cœur de Lion : délaissée, la terre est l'objet d'un conflit géostratégique entre Saxons et Normands. La lutte est menée avec les hauts-faits du Moyen Âge, elle est empreinte d'un esprit chevaleresque : les concurrents joutent en lice, ravissent des princesses de leur camp détenues en captivité par les odieux Normands. Cette opposition est en fait une simplification du contexte puisqu'elle occulte la culture celtique des provinces sur lesquelles règnent les Saxons à l'issue de la conquête normande. On voit déjà le problème qui sera plus tard reproché au jeu vidéo : la simplification de l'histoire, causant parfois des mal interprétations historiques.

Cependant le jeu cherche quand même à rester fidèle à l'esprit chevaleresque qui né à cette époque.



Image du jeu Defender of the Crown

Suivant la lancée de Defender of The Crown, de nombreux autres jeux de stratégies commencent à sortir dans les années suivantes comme Sid Meier's Pirates ! (1987), Civilization (1991), Caesar (1992) ou encore Colonization (1994). Bien qu'ils ne soient pas tous historiquement correct d'un point de vue universitaire ils essayent au moins de se placer dans un contexte et essayent d'en être le plus fidèle possible allant jusqu'à calquer leur gameplay avec les coutumes et les faits de l'époque.

Même si le cas de Civilization reste problématique d'un point de vue « fidélité historique ». En effet le jeu simule l'histoire d'une civilisation de -4000 av JC à la conquête des étoiles. Il raconte non pas l'Histoire de notre monde mais une histoire des possibles, communément appelé un *what if*. Ainsi que ce serait-il passé si les Egyptiens avaient survécu jusqu'au moyen âge ou si les Américains avaient conquis le monde. C'est le premier cas d'une appropriation de l'histoire par le joueur et non pas une simple mise en contexte d'un jeu dans un univers historique.



*Image de la carte de Civilization premier du nom*

Le jeu de stratégie devient ainsi majoritaire dans les jeux historiques, tout comme il l'est de nos jours. Ce genre semble être un moyen pratique et privilégié. En effet c'est par la guerre que nous apprenons l'histoire et ces sont les époques guerrières

Dans les années 90 une révolution technologique va impacter l'utilisation de l'histoire dans le jeu vidéo : l'apparition de la 3D. Ce bouleversement va permettre aux développeurs d'étendre leur imagination et de créer des univers de plus en plus riches et complexes. Les jeux vidéo historiques vont bien évidemment suivre ce mouvement.

Cela va bien sur toucher tous les genres de jeux utilisant l'histoire mais l'on s'attardera surtout avec l'apparition des premiers jeux éducatifs. Si l'on revient à The Oregon Trail son but était d'apprendre aux enfants comment c'était déroulé la colonisation de l'Ouest mais les limitations de l'époque ont empêché le jeu d'être complet sur l'aspect historique et il s'est plutôt basé sur le côté gameplay.

Ainsi en 1996 sort Versailles 1685 : Complot à la cour du Roi Soleil. Publié par Cryo Interactive, le jeu est une commande de la Réunion des musées nationaux et des éditions textuels et fait suite à une production transmédia sur le thème du musée de Versailles. Le scénario nous met dans la peau de Lalande un valet du palais. En effet le 21 juin 1685, jour du solstice d'été, Alexandre Bontemps, premier valet de chambre du roi, confie au garço, une enquête sur des menaces émises contre le château. Un pamphlétaire a en effet envoyé une lettre au roi en vers où il « défie l'astre roi et toutes ses planètes d'agencer comme il doit, les titres et les têtes et d'Ésope les mots, qui allument mon brûlot ». La lettre se termine par le titre d'une fable d'Ésope : Les Grenouilles et Jupiter.



*Intérieur de Versailles*

Le jeu est un succès avec 300 000 exemplaires vendus dans le monde. Il sera le premier d'une longue lignée de jeu éducatif historique. Ainsi sortira Chine : Intrigue dans la Cité Interdite (PS1/PC - 1998) et Egypte : 1156 av.J.-C. - L'Énigme de la tombe royale (PS1/PC - 1997) toujours développé par Cryo Interactive.

En 1999 sort un jeu qui va bouleverser l'utilisation de l'histoire dans le jeu vidéo : Medal of Honor développé par DreamWorks Interactive, scénarisé par Steven Spielberg et édité par Electronic Arts sort en novembre 1999. Nous mettons dans la peau d'un soldat engagé par l'OSS, la future CIA, engagé derrière les lignes ennemies pour accélérer la chute du régime nazi. FPS nerveux, voire presque hollywoodien. Amorçant le thème de la Seconde Guerre mondiale dans le domaine du jeu vidéo il va permettre à l'industrie de prendre plus de liberté tout en restant fidèle à l'histoire. En effet en mêlant élément historique réel (débarquement, prise de Stalingrad pour les plus célèbres) avec une histoire personnelle fictionnelle, ainsi on ne joue pas un soldat qui a vraiment participé à la Seconde Guerre mais un personnage inventé de toute pièce avec son histoire qui se mêle dans la grande.

Ce sera cependant son petit frère sorti en 2002 Medal of Honor : Allied Assault qui marquera le plus les mémoires par son aspect grandement cinématographique. Fortement inspiré du film de Spielberg, Il faut sauver le soldat Ryan (1998) dans sa scène de débarquement il place directement le joueur dans l'histoire en train de se dérouler. Il devient donc acteur de l'histoire réelle alors que précédemment il n'était placé que dans un contexte historique. Ici il vit l'Histoire.



*Le débarquement vu par Medal of Honor*

Dans cette continuité de plus en plus de genre vont s'approprier l'histoire et devenir de plus en plus réaliste. De même toutes les époques vont être abordés ainsi que leur problématique. L'histoire ne devient donc plus un contexte dans lequel on met le joueur mais un élément important du message et des sensations que veulent faire passer les développeurs.

Ces dernières années ont a ainsi vu la sortie de plusieurs grosses licences prenant place fidèlement dans diverses époques. Par exemple : Red Dead Redemption (2010, Rockstar) qui raconte l'histoire d'un bandit qui cherche la rédemption dans une époque où les cowboys commencent à disparaître. La série des Mafia (le premier est sorti en 2002) qui suit plusieurs personnages qui font leur place dans la mafia et cela à plusieurs époques (1930, les années 40-60, et pendant les années 70). Ainsi que la série LA Noire (2011, Team Bondi) qui nous narre les aventures d'un policier dans le Los Angeles d'après-guerre. Ce sont tous des exemples de jeux qui mixent fiction et réalité car l'on suit des personnages fictifs dans des univers historiques qui s'approchent au maximum de la réalité.

Cette partie est bien évidemment non exhaustive et n'a pas pour but de faire une liste de tous les jeux à tendances historiques qui sont sortis mais bel et bien de faire remarquer les points importants qui marquent l'évolution de jeu vidéo historique.



*L'ouest américain vu par Red Dead Redemption*



*Ambiance d'après-guerre dans LA Noire*

## II) L'histoire dans le Jeu vidéo

### 1) L'utilisation de l'histoire comme rappel culturel

L'histoire peut être une science difficile à aborder. Par son côté universitaire et surtout par le fait que comme toute science humaine elle, quand bien même elle se veut rationnel, raisonné et méthodique, manque de la rigueur axiomatique propre aux sciences naturelles. Le simple fait que l'histoire s'appuie sur des sources écrites, donc fortement influencées, et sur l'archéologie, donc sujette à la dégradation du temps, font que cette science peut comporter des erreurs et des approximations.

Les développeurs comme les joueurs doivent ainsi « simplifier » l'histoire afin de se l'approprier. En effet l'histoire se base sur des dizaines de thématiques différentes allant de l'habit, la langue, en passant par la guerre jusqu'au système politique. Il est ainsi impossible pour un développeur de mettre tous ces paramètres dans un jeu, premièrement car il n'en possède pas les connaissances. Deuxièmement car il fait avant tout un jeu et non une revue des éléments historiques de la période dont son jeu traite. Cependant la mise en avant d'un maximum de ces éléments permet de rendre le jeu plus réaliste, ce qui peut être un point mis en avant pour attirer les joueurs, amateur d'histoire ou non, et surtout un révélateur de gameplay.

Cependant les développeurs peuvent aussi utiliser une période historique comme prétexte à un gameplay et/ou à un univers. Ainsi l'univers ne sera pas forcément crédible d'un point de vue scientifique mais il jouera plutôt sur les clichés et les poncifs liés à sa période afin de plonger le joueur dans un univers cohérent et immersif. Les univers de types médiévaux se basent ainsi sur des éléments que l'on retrouve dans tous les livres et films du même sujet. Chevaliers, dame en détresse, piétaille, combat sanglant au corps à corps.

Par exemple le jeu Chivalry : Medieval Warfare (2012, Torn Banner Studios) se base sur un univers médiéval. Les armes, les armures et le système de combat se place dans une thématique moyenâgeuse entre le XIIIème et le XIVème siècle. Le joueur comprend ainsi immédiatement qu'il devra se battre avec son épée et son bouclier dans des batailles sanglantes où l'on verra l'ennemie de prêt. Les développeurs ne se sont pourtant pas ancrés dans les événements qui se sont déroulés à l'époque (comme la guerre de cent ans ou les croisades). Se libérant ainsi du joug d'être réaliste et proche de la réalité historique afin de ne pas passer pour des gens qui ne se sont pas renseignés ou assez documentés sur l'époque qu'ils traitent.



*Image du jeu Chivalry, malgré sa justesse sur les équipements le jeu ne se déroule dans aucune époque historique précise.*

En effet, beaucoup de joueurs appréciant les jeux d'histoires possèdent des connaissances dans cette science, certains se considérant comme des « puristes ». Cela pose problème car les développeurs quand ils s'attaquent à une période historique ne peuvent y aller de façon fantasmagorique car une partie des joueurs vont vouloir y retrouver des détails et des ambiances spécifiques de l'époque. Même si dans des jeux extrêmement travaillés et documentés les mods rendant les jeux plus historiques sont légion, mais nous verrons cela dans la deuxième partie.

Petit aparté cette manie de vouloir un jeu réaliste historiquement prenant place dans un contexte historique précis semble être présente seulement du côté occidental du jeu, les orientaux, les japonais majoritairement, aimant prendre des libertés avec l'histoire. L'exemple du jeu Dynasty Warriors (1997, Koei) est flagrant. Prenant place dans le contexte de la guerre des trois royaumes, le joueur incarne l'un des généraux, chefs ou guerriers, tous figures historiques chinoises. Malgré cette base historique forte le jeu se permet de donner des pouvoirs surhumains aux grands guerriers leur permettant de tuer des centaines voire des milliers d'ennemis à eux seuls sur le champ de bataille. Mais le jeu cherche quand même à raconter au joueur l'histoire des trois royaumes comme il est compté dans le livre éponyme Les Trois Royaumes (écrit par Luo Guanzhong au XIV<sup>ème</sup> siècle d'après l'œuvre de Chen Shou écrite au III<sup>ème</sup> siècle).

Ici les éléments historiques ne sont qu'un contexte qui permet au jeu d'être amusant et original, même si le jeu cherche quand même une part d'historicité. Beaucoup de développeurs se permettent ainsi de ne prendre de l'histoire que des éléments ou des références (comme la chevalerie, les relations politiques ou l'armement).



*Gauche : Cao Cao selon les Trois Royaumes / Droite : Cao Cao selon Dynastie warrior*

*CAO CAO ETAIT UN SEIGNEUR DE GUERRE DE LA DYNASTIE HAN ET DEVIENT ENSUITE LE PREMIER EMPEREUR DU ROYAUME DE WEI. À L'INSTAR DU CARDINAL DE RICHELIEU DANS LES TROIS MOUSQUETAIRES, LE ROMAN DE LUO GUANZHONG LES TROIS ROYAUMES, AINSI QUE LE THEATRE ET L'OPERA CHINOIS CONTRIBUERENT A FAIRE FAUSSEMENT DE CAO CAO DANS LA TRADITION POPULAIRE L'ARCHETYPE DU MINISTRE FELON ET MACHIAVELIQUE.*

Beaucoup de jeux se servent ainsi de ces éléments afin de placer les joueurs dans un contexte facile à comprendre car il fait appel à des illustrations connus. Le jeu For Honor (Ubisoft, 2017) en est le parfait exemple. Ici le joueur incarne un guerrier d'une des trois factions disponibles, celle des chevaliers, des vikings et des samouraïs. Ici point de réalité historique car aucune de ces trois factions ne s'est affrontés dans l'histoire, ni ne s'est même affronté. Les chevaliers ont les caractéristiques de la noblesse d'épée de la fin du XIIIème, armure de plate lourde et épée longue. Les vikings sont de parfaites caricatures de ce qu'ils ont été dans la réalité, grosse barbe, casque à corne (mythe rapidement brisé par l'étude historique) et grande hache, digne de leur grand pillage du Xème siècle. Puis enfin les japonais sont assez réalistes, même s'ils ressemblent plutôt à des visions fantasmées du moyen âge, ayant les mêmes armures et armes que leur camarade des guerres du Sengoku (1477- 1573). Le jeu reprend aussi des termes historiques comme berserker ou légion, mélangeant plusieurs époques et plusieurs cultures.



Gauche : représentation d'un templier lors du siège de Jérusalem (1187) / Droite : une sentinelle du jeu For Honor



Gauche : représentation d'un guerrier viking lors de l'invasion de l'Angleterre (Xème siècle) / Droite : un Berserker du jeu For Honor



*Gauche : estampe représentant Uesugi Kenshin, un général de l'époque Sengoku / Droite : un kensei du jeu For Honor*

L'exemple de For Honor nous permet d'appuyer les points exprimés précédemment car il est le parfait exemple de jeu où l'histoire n'est qu'un prétexte au gameplay. Les différents types de guerriers de chaque culture permet de diversifier les gameplay de combat, même si les archétypes sont les mêmes dans chaque camp, ainsi que de distinguer trois côtés différents qui se particularisent par des esthétiques totalement hétérogènes mais pourtant facilement reconnaissable par des joueurs qui sont habitués aux poncifs du samurais, vikings, chevaliers véritables icônes du guerrier dans le jeu vidéo, dans le cinéma et la littérature en général.

Il est intéressant de remarquer que ces figures historiques sont des archétypes du combattant dans le jeu vidéo. En effet la culture en général utilise l'Histoire afin d'appuyer ses univers car les éléments historiques font faire appels à la mémoire du joueur. Que ce soit en occident ou en orient les figures de chevalerie ont fait travaillé l'imaginaire collectif. Ainsi pendant longtemps les européens vont rappeler l'esprit chevaleresque des nobles guerriers du moyen-âge et les porter en exemple à suivre pour la fidélité, l'honneur et l'esprit combattif qu'ils portent. De même pour les orientaux, particulièrement au Japon avec les samurais qui grossièrement sont les équivalents aux chevaliers. La figure du guerrier viking se rapporte à un esprit plus barbare, plus violent et aussi païen (donc transgressif avec les idées portées par le christianisme) mais aussi comme un homme libre qui parcourt les mers.

Ainsi en voyant un de ces éléments historiques dans un jeu l'on va immédiatement l'associer avec une idée de gameplay. Les développeurs peuvent donc se servir de ça afin de faciliter

l'accès au joueur dans un univers qu'il ne connaît pas mais dont certains codes de la culture populaire sont présents.

On pourrait y voir de la facilité mais il est difficile de créer un univers de rien, même les univers classiques de la fantasy ou de la science-fiction (donc qui ne se rapporte pas à l'Histoire car ils sont fictionnels) s'appuient sur des éléments historiques, que ce soit volontaire ou non. Prenons pour exemple l'univers du Seigneur des Anneaux qui s'inspire du moyen-âge anglo-saxon dans la création du Rohan ainsi que Star Wars qui reprend l'armure des samouraïs dans le design de l'armure de Dark Vador en plus de l'influence évidente des films de Kurosawa (principalement le Château de l'araignée, 1957) qui se place dans des contextes historiques des guerres entre seigneurs du Japon.

De nombreux jeux tombent dans cette catégorie où la présence de l'Histoire est minime et pourtant importante. Cependant ces éléments restent très clichés dans leur utilisation. Ils propagent ainsi des informations fausses. Par exemple les guerriers de type vikings sont souvent représentés avec des casques à cornes, ce qui est une légende car jamais les vikings n'ont porté ce genre d'ornement.



*Différents casques vikings situés entre le VII<sup>ème</sup> et le X<sup>ème</sup> siècle*

## 2 ) L'histoire comme élément du gameplay

Certains développeurs ont dès le début du jeu vidéo compris l'intérêt de placer leur jeu dans un contexte historique précis et d'être le plus fidèle possible à la période. L'Histoire est en effet un sujet qui passionne de nombreuses personnes. Son utilisation dans le jeu vidéo peut s'expliquer par plusieurs points dont beaucoup ont été cités précédemment. Dans le cas qui nous intéresse ici c'est le point où l'histoire permet d'ancrer le jeu dans une réalité historique et donc selon des cadres qui permettront de définir un gameplay, une direction artistique et une histoire qui se mêle dans la grande.

Prenons l'exemple Crusader Kings II (Paradox Development Studio, 2012). Ici le joueur incarne une dynastie régnante, puisqu'il est amené à gérer une succession de personnages appartenant à la dynastie dont il a choisi de jouer la destinée. Le point de départ habituel est 1066, nous plongeant en plein cœur de la mutation féodale du XIème siècle, mais on peut aussi commencer plus tard à la veille de la guerre de Cent Ans, et depuis la sortie très récente de la dernière extension, plus tôt, en 867 au moment de la décomposition de l'empire carolingien et de l'apparition des premières formes de relations vassaliques, dans un contexte de bouleversements politiques et d'insécurité maximale qui créent les conditions futures de la construction des châteaux forts et de l'éparpillement des pouvoirs politiques.

On peut jouer à tous les échelons de la pyramide féodo-vassalique, en prenant comme point de départ l'un des milliers de personnages qui peuplent le monde de Crusader Kings, un comte, un duc, un roi ou carrément l'empereur du Saint Empire Romain Germanique. On peut jouer un personnage de n'importe quelle religion aussi bien un catholique (susceptible d'ailleurs de tomber dans l'hérésie) qu'un orthodoxe dans l'empire byzantin, qu'un musulman dans l'une des entités politiques de l'islam, mais aussi un monophysite ou un zoroastrien en Perse, par exemple, sans compter les nombreuses religions des personnages païens dans les pays nordiques et slaves par exemple. Le personnage joué dispose de caractéristiques de personnalité très variées et très nombreuses, positives ou négatives (pour les éléments négatifs, les traits de caractère sont basés en partie sur les sept péchés capitaux, donnant "avare", "glouton", "concupiscent", "envieux" etc....).

Ce personnage va être éduqué, grandir, se marier (les stratégies matrimoniales sont déterminantes dans le jeu), avoir des enfants, régler l'épineux problème de la succession (selon qu'on soit en partage salique, en primogéniture, ultimogéniture ou système de monarchie élective), se battre contre d'éventuels concurrents, consolider son territoire, mener croisade si le pape lance une guerre sainte ou si le calife lance le Djihad, vieillir et mourir. Le jeu se termine à la date de 1453, à la veille de la Renaissance et donc de la fin de la féodalité.

La carte est elle aussi très fidèle. Elle va de l'Islande jusqu'au Mali et à l'Ethiopie du Nord, de l'Espagne jusqu'au Bengale. Le jeu a parfaitement réussi son objectif d'immersion dans une réalité historique complexe et mouvante sur plusieurs siècles, et dont l'historicisation

est poussée très loin, caractéristique de tous les jeux Paradox Interactive qui sont les spécialistes en ce domaine.

Evidemment les historiens pointilleux objecteront que les terres d'Islam n'ont jamais connu de systèmes féodo-vassaliques, que la *pronoia* des Byzantins obéit à un schéma différent, mais n'oublions pas qu'un jeu obéit à des contraintes de gameplay dont le but n'est pas de reconstituer toute la réalité historique, mais de l'approcher suffisamment pour rendre le jeu crédible et valable. D'autant que le travail sur les personnages historiques est réel et que la base de données contient des dizaines de personnes qui ont réellement existé avec un lien vers leur fiche Wikipédia quand elle existe.

Ici le contexte historique est reconstruit avec une grande fidélité. Par exemple l'aspect militaire de l'ost, ou de la prise en compte des progrès technologiques et culturels, ou du déclenchement d'événements historiques qui relancent la dynamique du jeu à intervalles réguliers, la menace bulgare, l'émergence des Seldjoukides, l'invasion mongole du XIIIème siècle ainsi que la Peste Noire. Cela permet d'un de satisfaire le joueur passionné d'histoire, d'apprendre des éléments historiques aux joueurs ainsi que de développer un gameplay autour des thématiques propres à la période (ici le moyen-âge) et citées plus haut.



La carte de Crusader Kings II au commencement de 879

Les éléments historiques sont ici donc plus qu'un simple habillage mais bel et bien vecteur de gameplay. Les développeurs se limitent ainsi dans leur création d'univers car ils

veulent rester fidèle aux éléments historiques mais ils s'offrent ainsi le moyen d'expérimenter afin de rendre au mieux cette fidélité dans leur système de jeu, bien qu'ils doivent se limiter afin de garder le jeu amusant. Avec ceci les joueurs auront l'impression d'être baigné dans une ambiance historiquement correcte tout en s'amusant et de lui donner l'impression d'agir sur l'Histoire. Cela permet en plus d'ajouter une dimension éducative au jeu, qu'elle soit voulue ou non, renforçant ainsi l'intérêt du jeu en plus du gameplay.

Cet aspect éducatif est assez important pour être abordé ici. Pendant longtemps le jeu vidéo a été vu comme une nuisance et seulement comme un média de divertissement. Même si comme on a vu plus haut Oregon Trail a déjà comme vocation à servir pour l'éducation il a fallu attendre longtemps pour que l'éducation nationale (et les autres services éducatifs nationaux d'autres nations ou non) s'intéresse au jeu vidéo comme média éducatif. Cependant seuls les jeux considérés comme des « serious game » sont abordés sous l'aspect de l'éducation, ils sont en effet conçus à cet effet. Or dans les jeux « plus classique », qui sont historiquement réalistes, sont boudés. Qui n'a pas appris les croisades et la guerre de cent ans avec Age of Empire II (Ensemble Studios, 1999) ? La représentation historique et le soin apporté à retransmettre au mieux les connaissances historiques sont en effet des points importants dans ce genre de jeu. Le divertissement apporté par ces jeux ne diminue en rien leur aspect de justesse historiques. Le jeu permet ainsi d'emmener à l'Histoire des personnes qui dans un cadre purement classique ne s'y serait jamais intéresser. La représentation historique est donc très importante car il peut être la seule source d'Histoire pour certaines personnes.

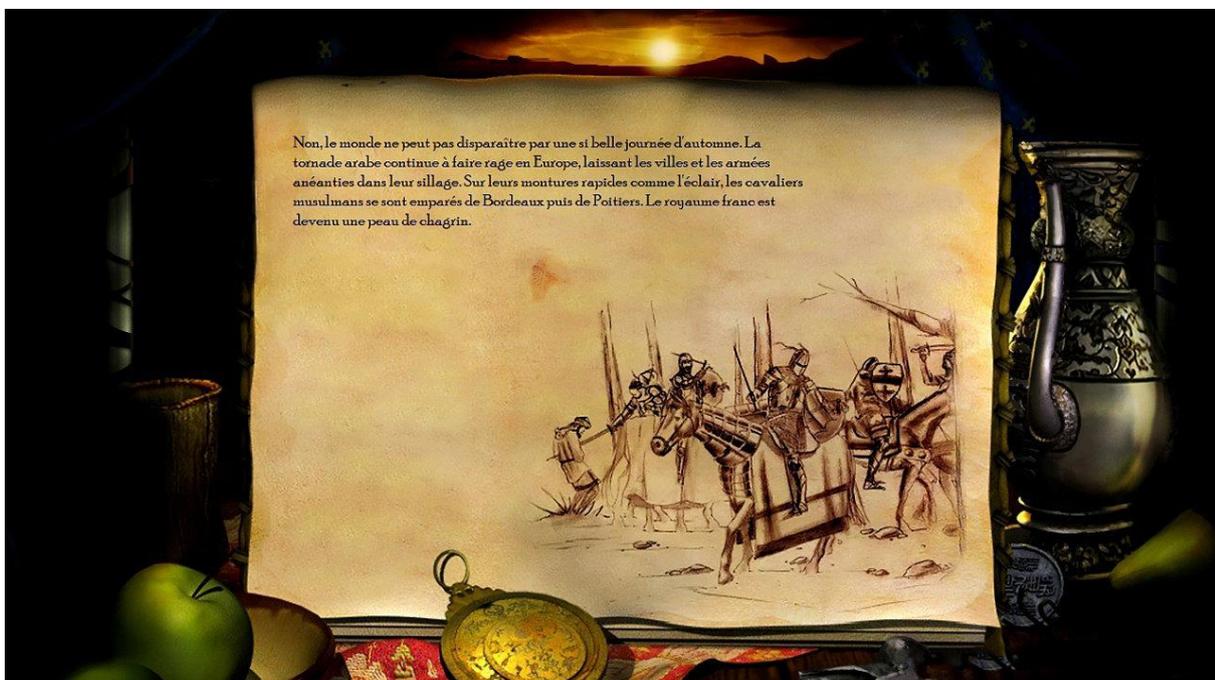
Après cette parenthèse sur l'éducation continuons sur l'importance de la justesse de la représentation historique. Celle-ci revêt un rôle important dans ces jeux là car comme dit plus haut ils cherchent à représenter une époque et, ou, emmener à eux un public déjà friand d'Histoire. Les développeurs doivent donc se renseigner suffisamment pour rester crédible. Ce mélange entre recherche historique et recherche de gameplay revient parfois à trahir l'histoire pour ne pas trahir le jeu. Le manque de sources, voir l'absence, ainsi que la redécouverte perpétuelle de nouveaux éléments sur certains éléments et périodes peuvent ainsi rendre certains jeux totalement erronés sur les périodes qu'ils traitent. Le rappel à certains éléments culturels fort aux détriments de l'historicité peut aussi être un défaut, car il change la représentation de l'Histoire porté par le jeu. Prenons pour exemple un jeu cité précédemment mais qui fait de genre d'erreur : Age of Empire II.

Ici le cas qui va nous intéresser est la bataille de Poitiers (ou Tour pour les anglo-saxons), qui s'est déroulé en 732 avec Charles Martel comme personnage historique important. Le premier point qui nous intéresse ici est déjà que le lieu de la bataille n'est pas exactement connu, on peut en déduire que les sources de l'époque sont donc faibles concernant la période. Le jeu nous met une petite introduction historique afin de nous replacer le contexte de l'époque. On nous parle d'un royaume franc qui dépérit à cause d'une « tornade arabe ». Le monde est ici considéré comme quasiment disparu à cause de l'invasion des arabes.

Or ceci est faux. Il n'y a pas de royaume franc qui posséderait les mêmes frontières que la France actuelle mais trois, dont la Neustrie qui est le domaine de Martel. L'idée même de

monde qui risque d'être détruit vient directement de la thèse de Samuel Huntington : le choc des civilisations qu'il écrit en 1996. Le monde est selon lui divisé en plusieurs zones (occidentales, islamiques, asiatiques etc...) qui sont censé s'affronter pour la domination mondiale et que l'histoire ne s'expliquerait que par ces affrontements. Cependant en 732 les arabes ne sont pas là pour envahir l'Europe mais sont plutôt là pour piller les richesses de la région. L'idée même d'un choc final entre le monde occidental, représenté par les francs qui sont représenté dans le jeu comme « totalement découragé » et « avançant péniblement » qui sont la « dernière résistance de l'Europe chrétienne », et le monde islamique, ici une « tornade » qui menace l'Europe chrétienne avec leur guerrier monté sur « les meilleurs chevaux du monde » donc qui sont invincibles, est totalement représentative d'une vision faussée de la période et fait le faux parallèle entre l'époque de Martel et l'époque de la sortie du jeu qui voit le monde musulman comme un ennemi (Saddam Hussein, le terrorisme d'Al Qaeda, l'opération Desert Storm etc...).

La bataille de Poitiers est tellement anecdotique qu'elle ne réapparaît dans les livres d'histoires qu'à partir du début du XX<sup>ème</sup> siècle quand il faut trouver de nouveaux héros nationaux pour faire monter la ferveur patriotique après la défaite de 1871 face aux prussiens. La bataille n'est en plus que la conséquence des ambitions de Charles Martel qui cherche à envahir le duché d'Aquitaine où se trouve Poitiers. Les arabes ont détruit la région à cause de leur pillage et ne sont donc pas là pour s'installer. Le jeu sous couvert d'historicité (la bataille de Poitiers a bien eu lieu entre les armées de Charles Martel et des Maures) ne fait pas figure d'objectivité et de neutralité mais nous sert sa propre théorie sur la bataille.



*L'écran d'introduction de la bataille de Poitiers dans Age of Empire II*

Cet exemple nous a permis d'appuyer le fait qu'un jeu vidéo restait tout même potentiellement non neutre et que la représentation de l'histoire peut être biaisé par la culture et les idées des développeurs. Nous ferons plus ça en détail dans la troisième partie de ce dossier mais l'exemple ci présent nous a permis d'introduire le sujet.

En résumé les développeurs parviennent facilement à s'approprier l'histoire afin d'en créer un jeu. Certains le font avec une grande rigueur historique tandis que certains vont faire la facilité. Cependant en termes de game design pur beaucoup de ces jeux parviennent à bien faire ressentir l'époque ainsi qu'à retransmettre au mieux les conditions de vie, de bataille et la géopolitique de l'époque qu'ils traitent.

### 3) Le cas particulier de l'uchronie

L'uchronie, c'est se demander de manière plus ou moins sérieuse ce qu'il se serait passé si un certain événement (le turning point) n'avait pas connu le déroulement historiquement authentique. En gros, comment aurait continué l'histoire si elle avait été modifiée. Nous sommes loin de l'utopie, où on recherche une société "idéale". Nous ne sommes pas à la recherche d'un passé idéal, mais nous sommes plutôt en présence d'un passé plus sombre.

L'uchronie est avant tout un genre littéraire trouvant certaines de ses sources dans des récits comme Napoléon et la conquête du monde 1812-1832 (1836 Louis Napoléon Geoffroy-Château) où un Napoléon est victorieux à Waterloo, ayant sauvé une grande partie de ses forces après une retraite de Russie effectuée avant l'Hiver.

Mais avec l'essor des nouvelles technologies, le cinéma a commencé à s'emparer du sujet quoique timidement. Citons le film de Frank Capra, La vie est belle, où le personnage constate ce que le « monde » (le sien en tout cas) aurait été sans lui, Watchmen de Zack Snyder, présentant un groupe de « justiciers » dans un monde où Nixon a été réélu, les USA ont remporté la guerre du Vietnam et où la guerre froide semble beaucoup plus tendue que dans la réalité ou encore Inglourious Basterds, film de Quentin Tarantino, mettant en scène une escouade de soldats américains envoyés en France occupée tuer du nazi et une jeune femme juive souhaitant venger sa famille.

“Et si...”, depuis des années maintenant cette simple interrogation a poussé l'être humain à penser et repenser l'Histoire sous tous les angles et à s'imaginer ce que seraient les mondes alternatifs. Une infinie de possibilités à faire tourner la tête des plus grands savants de ce monde, mais aussi une source inépuisable d'idées pour tout amateur de science-fiction qui se respecte. L'essence même du jeu vidéo invite précisément le joueur à plonger dans un univers et dans cet immense terrain de jeu quoi de mieux que d'inviter le joueur à revivre l'Histoire à laquelle il n'a pu assister, celle qu'il n'a pu changer. Qui n'a en effet jamais pensé à ces quelques hypothèses au moins une fois dans sa vie : Et si Hitler n'avait jamais vécu ? Et si Vercingétorix avait remporté la bataille d'Alésia ? Et si Kennedy ne s'était pas fait assassiner ?

L'uchronie est le parfait mélange entre les deux parties précédentes car elle se sert d'un contexte historique précis (disons la seconde guerre mondiale) et se sert de cet univers pour développer le sien tout en faisant appel à la culture du joueur. De plus le genre de l'uchronie y est souvent représenté.



*Napoléon débarquant en Angleterre avec la Grande, image de Napoléon Total War*

Tout d'abord il existe les jeux qui se placent avant le *turning point* c'est-à-dire avant que l'histoire en elle-même change. C'est le cas de Crusader Kings 2, cité plus haut. En effet dès que l'on prend le contrôle d'un des seigneurs proposés l'histoire va être changée car même si nous sommes dans un contexte historique fidèle l'IA et les actions du joueur vont faire que l'histoire contée par le jeu va s'éloigner progressivement de l'Histoire. Le jeu qui nous intéresse ici est Heart of Iron, développé par le même studio, car il nous permettra de faire une introduction à la Seconde Guerre mondiale que nous aborderont de nouveau plus tard.

Prenant place dans la période de la Seconde Guerre mondiale uniquement Hearts of Iron offre la possibilité de changer la face du monde entre 1939 et 1947 en partant d'un postulat inchangé. En incarnant les forces de l'Axe, des Alliés ou de la Russie communiste le jeu offre une pluralité de visions. Le jeu privilégie la stratégie et l'organisation comme vecteur du changement. Le placement en temps limité et la liberté de mouvements sur le visuel d'une carte du monde demeurent les grandes lignes du jeu. L'uchronie est ici un élément de gameplay pur, le simple fait de jouer à ce jeu permet de réécrire l'histoire, si ce n'est de simplement y participer et d'interagir avec. Même si le joueur cherche à reproduire la réalité des faits au plus près possible, il ne pourra jamais réellement influencer sur le jeu sans jamais changer le déroulement des faits. Cela offre un univers quasi infini de rejouabilité et de liberté aux joueurs désireux de participer à leur manière aux grands conflits de notre temps, et de chercher à comprendre les enjeux stratégiques et les conditions environnementales qui ont amené certaines puissances à l'emporter sur d'autres. Il est ainsi possible de jouer une Allemagne qui en 1936 devient communiste et se bat aux côtés de l'URSS ou plus simplement de gagner la Seconde Guerre mondiale avec les nazis.

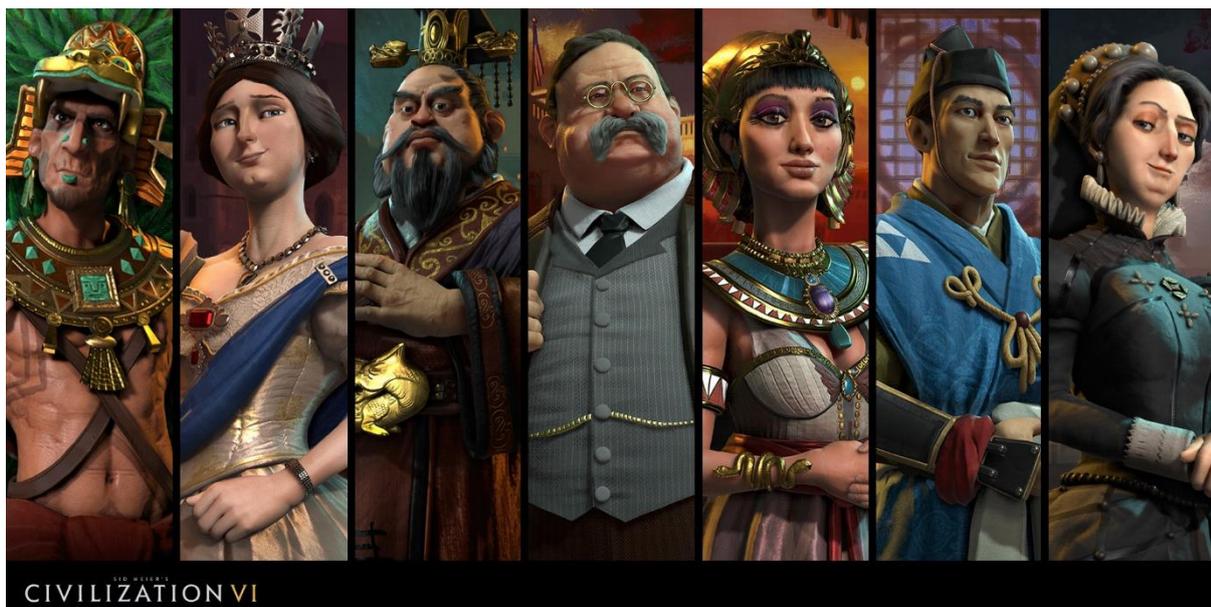


*L'opération barbarossa imaginé par un joueur dans Hearts of Iron 4*

La série des Civilization (Firaxis Games, 1991) développée par le game designer Sid Meier et celle des Total War (The Creative Assembly, 2000) sont allées encore plus loin dans la reconstitution historique, la liberté offerte aux joueurs de réécrire l'histoire. Non seulement les périodes de temps dans lesquelles le joueur peut interagir sont élargies mais le choix des possible est devenu extrême.

Tandis que Total War a fait le choix de s'axer sur des périodes de l'histoire fixe et des points géographiques précis : la période médiévale, les dynasties de Shogun... Civilization a quant à lui fait le choix d'une ligne historique beaucoup plus large évoluant au fil du jeu (un tour de jeu peut représenter une année).

Civilization permet au joueur de créer son empire de son balbutiement à son apogée, de le personnaliser et de le faire évoluer au fil du temps via la construction d'édifices, la conquête de territoires et l'exercice diplomatique. En plus de cela le joueur peut développer des technologies particulières en fonction de son empire, ce qui influencera le déroulement historique.



*Une partie des chefs des civilisations jouables dans Civilization VI, allant de Moctezuma à Catherine de Medici le jeu offre à chaque culture une stratégie et une manière d'être joué différente*

Total War s'inscrit davantage dans une logique du spectaculaire et du réalisme en permettant au joueur non seulement d'influer sur l'histoire mais de vivre les batailles via un système de placement de troupes et de combat en temps réel. D'avantage axé action, le jeu offre au joueur la possibilité de vivre l'uchronie qu'il a lui-même influencé par un système de jeu dans le jeu incorporant une phase de réflexion et de stratégie à grande échelle et une phase de combat organisé et immersif. Le joueur pourra ainsi faire gagner Napoléon en Russie ou permettre aux croisés de rester indéfiniment en terre sainte en fonction du jeu de la série auquel on joue.

L'uchronie au service du joueur permet ici d'entrevoir des périodes de l'histoire obscures mais riches de contenu et de finalités qui pour le coup transforment à terme un pan entier de la ligne temporelle vers des situations qui à elles seules auraient pu influencer le visage du monde moderne connu.



*Une bataille entre anglais et français dans Napoléon Total War*

Nous avons aussi les jeux qui mettent en scène l'après *turning point*, ici l'histoire telle que nous la connaissons n'existe plus et les univers se passent dans une réalité alternative.

Prenons l'exemple de Freedom Fighters (Electronic Arts, 2003) est un TPS (Third Person Shooter). L'intérêt du jeu attire à sa temporalité et à la construction de son histoire ; en effet Freedom Fighters se déroule dans une réalité alternative dans laquelle les puissances communistes de l'URSS sont devenus les grands vainqueurs de la Seconde Guerre mondiale après avoir envoyé une bombe nucléaire sur Berlin. Suite à cela l'envie leur a pris de s'attaquer au reste du monde et d'attaquer de front le sol américain. Le jeu nous propose malgré tout de défendre ce qui reste de l'honneur patriotique américain en incarnant un résistant américain.

Freedom Fighters est davantage intéressant pour son fond que pour sa forme car ce scénario uchronique aurait pu voir le jour, il était en effet un des scénarios possibles du dénouement de la guerre froide (avec cependant quelques années d'avance). Deuxième puissance nucléaire mondiale derrière les États-Unis avec plus de 45 000 missiles assemblés (point d'orgue de 1956) elles firent planer sur le monde une guerre des nerfs idéologique jusqu'en 1990.

Dans cette réalité l'URSS et l'Allemagne nazi qui avaient conclu d'un accord de paix en 1939 s'affrontèrent moins d'un an après suite à la volonté d'Hitler d'annexer le vaste empire russe. L'uchronie prend ici toute son ampleur si on envisage le fait que l'URSS (un des grands vainqueurs de la guerre) ai répliqué au point de rayer un pays de la carte et se mette à entreprendre une croisade à l'échelle mondiale, alors à l'apogée de sa puissance. Un scénario catastrophe qui place une fois de plus les États-Unis au centre de l'héroïsme mais

qui témoigne d'une appréhension assez flagrante du risque qu'a représenté de tous temps la Russie de Staline.

Turning Point : Fall of Liberty (Spark Unlimited, 2008) est un jeu de tir à la première personne. Le jeu nous plonge une fois de plus dans l'enfer de la Seconde Guerre Mondiale mais sur une ligne de temps relativement différente. En effet Winston Churchill, 1er grand ministre et tête de proue de la résistance à l'Allemagne d'Hitler en 1940, est mort en 1931. Que serait-il en effet arrivé si l'homme au cigare avait péri avant le début de la guerre, si sa voix n'avait pu être entendu, si son aura n'avait pu pousser les Britanniques à résister aux bombardements ennemis durant la bataille d'Angleterre, et si aucune résistance n'avait pu être formée avec le général de Gaulle et le président Roosevelt ? De ce fait, a découlé une succession d'événements ayant emmené les allemands vers une victoire éclatante sur les forces alliées. Le Premier ministre britannique Chamberlain ayant abdiqué après les défaites de la Royal Air Force et des forces marines. Libre à l'Ouest Hitler a pu conquérir la Russie lors de l'attaque Barbarossa et permettre à l'Italie de conquérir l'Afrique du Nord. Les nazis conquérants, les États-Unis n'ont dès lors plus manifesté de volonté de s'impliquer davantage dans ce conflit mondial. Profitant de cette peur latente, Hitler profite alors de la situation pour attaquer le jeune continent. Nous sommes ici en 1953 et le joueur incarne Dan Carson, un Américain lambda qui va devoir aider sa patrie pour résister à l'attaque de l'empire nazi devenu tout puissant.

Turning Point montre la face la plus sombre de la guerre de 39-45, l'un des pires scénarios possibles, la conquête du monde par la puissance nazie. Mais outre cet état de fait le jeu nous offre par son uchronie une vision profonde sur l'importance des grandes figures de notre temps, il suffit parfois d'un homme pour changer le cours de l'histoire. Si l'histoire s'écrit à plusieurs certains ont marqué leur époque plus que d'autres et combien de fois a-t-on pensé à ce que l'avenir serait sans leurs actes individuels. Si De Gaulle n'avait pas lancé l'appel du 18 Juin, si la Première Guerre mondiale avait pu être évitée, si le traité de Versailles avait été moins punitif à l'encontre de l'Allemagne... Churchill a comme beaucoup eu une place prépondérante dans le devenir de la guerre et la victoire des alliés, son charisme, son sang-froid, son déterminisme et son courage ont donné la force à la Grande Bretagne d'affronter l'Allemagne d'Hitler et par un effet de dominos, Turning Point entrevoit simplement l'impossible devenant réalité.



*Gauche : les USA envahis par l'URSS / Droite : New York sous domination nazis*

Homefront (Kaos Studios, 2011) aurait pu s'apparenter à une œuvre d'anticipation car la Corée du Nord est une menace dormante, qui pourrait ébranler l'état du monde connu. Enfant né du conflit mondial de la guerre de 39-45, la Corée du Nord s'est détachée de la Corée suite à la montée au pouvoir de l'ancien dirigeant de l'armée révolutionnaire populaire coréenne Kim-Il Sung. Depuis lors s'est installé un régime totalitaire apparenté au stalinisme avec comme point d'orgue le maintien au pouvoir de la dynastie initiée par Kim-Il Sung.

Son petit-fils Kim-Jong Un ayant repris la succession en 2011, le jeu Homefront arrivait à point nommé pour pointer du doigt un danger réel et sous-estimé alors par la communauté internationale. Le jeu nous plonge dans un futur apocalyptique dans lequel le monde a successivement vu émerger la montée de la GKR : union des deux Corée par Kim Jong Un ; une crise pétrolière incommensurable ayant plongé la population dans la panique et le désarroi ; l'invasion du Japon par la dite GKR ; la maladie et la mort de millions d'asiatiques par un virus animal et le repli sur soi du Mexique. Le monde de 2025 n'est plus qu'un champ de ruine dans lequel les Coréens ont lancé une ultime offensive technologique sur les États-Unis via un satellite provoquant un champ électro-magnétique géant sur le continent, réduisant la nation en une population plongée dans le noir et le chaos. Le jeu nous offre la possibilité d'incarner l'officier américain Robert Jacobs afin de mener la lutte contre l'envahisseur.

Une uchronie dans l'air du temps et basée sur des événements d'actualité, qui démontre une fois de plus l'impact des médias qui ont pendant des mois implantés le doute et l'inquiétude dans l'esprit des populations occidentales sur une « possible » guerre atomique entre la Corée et les États-Unis ; une « possible » épidémie meurtrière à l'échelle mondiale ; ou encore une « possible » flambée drastique des ressources naturelles en carburant.

Des situations à mettre au conditionnel qui dans Homefront voient tout leur sens et se cumulent pour former une version alternative de notre monde moderne qui aurait essuyé les pires maux de la société industrielle. Homefront doit se voir plus comme un éclairage sur nos réelles conditions de vie, plus qu'un énième jeu vidéo de guerre stylisé. Car, il interroge sur la précarité de la paix dans le monde et de la dépendance à laquelle les occidentaux sont rattachés vis-à-vis des biens de consommation, des denrées périssables et des conditions de vie au sens large.



*L'Amérique sous domination coréenne, artwork du jeu Homefront*

L'uchronie est de nos jours un genre qui s'étend peu à peu dans le domaine du jeu vidéo. Elle permet en effet d'approcher des périodes de l'histoire sous un nouveau jour, suscitant alors l'intérêt du joueur. Tout comme la littérature ou le cinéma, le genre de l'uchronie se sert de nombreuses époques différentes pour faire varier l'expérience du joueur. Que le joueur soit plongé directement avant ou après le *turning point*, les différents jeux disponibles permettent un dépaysement et des aventures souvent originales : Invasion des USA par une Corée réunifiée sous l'égide du Nord, zombies et vampires en pleines guerres mondiales, conquête de l'Europe médiévale, invasion alien... Néanmoins, force est de constater que l'uchronie est avant tout représentée par les jeux de stratégie et les FPS. En effet, les jeux de stratégie permettent une vue d'ensemble d'un événement ou d'une période à la tête d'un pays ou d'une armée, le joueur étant alors un leader/conquérant dont les choix influencent l'histoire notamment dans la série des Hearts of Iron ou des Europa Universalis. Le FPS pour sa part permet au joueur de prendre une part active dans les événements dans la peau d'un protagoniste plongé au cœur de l'action. Ses décisions n'influent pas sur la trame scénaristique celle-ci étant prédéfinie par un script précis, comme c'est le cas d'Homefront ou de la série Wolfenstein.

### III) Etude de cas : les deux guerres mondiales

#### 1) La première guerre mondiale

La première guerre mondiale est une période sous représenté dans le jeu vidéo. Cela peut s'expliquer par plusieurs choses. Premièrement la grande guerre est difficile à représenter dans un jeu vidéo. Les soldats dès la fin 1914 s'enterrent et ce n'est qu'une longue attente pour eux entre bombardements causé par l'artillerie et assaut aussi couteux que majoritairement inutile. De plus quand on regarde les principaux pays créateurs de jeu vidéo, le japon et les états unis, ils ne possèdent pas la mémoire de la première guerre mondiale dans leur mémoire collective (même si les USA rentrent en guerre en 1917 et que les japonais envahissent les colonies chinoises sous contrôle allemands). De plus la seconde guerre mondiale est beaucoup plus présente dans le cinéma et donc appelle plus facilement la mémoire culturelle des joueurs. De plus vu la forme du conflit il est plus difficile d'identifier un ennemi que l'éternel nazi (ou tout autre membre de l'axe). Ceci explique donc le peu de présence de la première guerre mondiale dans le monde vidéoludique

Cependant cela n'empêche pas dès la fin des années 80 de voir apparaître des jeux sur le sujet comme la série des Red Baron (1990, Sierra) qui parle de la guerre aérienne durant la guerre. Ces jeux montrent l'importance du conflit aérien malgré son oubli des mémoires dû à l'importance de la mémoire combattante des soldats dans les tranchés.



*Un combat aérien dans Red Baron*

Même si le Japon n'a pas vécu la grande guerre comme les européens le jeu Shadow Hearts : Covenant (2004, Sacnoth) prend place dans ce contexte. Comme une majorité de jeux japonais sur l'histoire ceux-ci rajoutent des éléments fantastiques. Ici c'est une lieutenant de l'armée allemande qui se rend à Domrémy (le village de Jeanne d'Arc) afin de détruire un démon qui empêche la progression de l'armée. On y verra la présence de Jeanne d'Arc ainsi

que de Raspoutine, qui grâce à son statut de sorcier à la cour de Tsar ainsi que sa haine par le petit peuple russe lui permet d'avoir ici le rôle du grand méchant de l'histoire. Le jeu malgré ses fantaisies permet de visiter les lieux importants de l'époque (Florence, Paris, et même le Havre). De plus le contexte de la première guerre permet de renforcer le côté sombre du scénario.

Necrovision (2009, The Farm 51) prend lui aussi le parti d'ajouter des éléments fantastiques au contexte de la première guerre mondiale. On joue ici un soldat de l'armée britannique qui se réveille dans les tranchées et doit combattre ses anciens alliés et ennemis devenus des monstres. Au début le héros se demande si c'est la guerre qui a transformé les soldats en monstre sans âme, cela permet de montrer la déshumanisation des soldats du conflit traumatisés par un conflit jamais vu (la der des der). Les combats de l'époque sont aussi représentés avec des armes à feu, c'est cependant le combat au corps à corps qui est le plus utile avec un système de combo. Malgré l'utilisation du cliché de la baïonnette, qui n'est responsable que de 1% des morts du conflit, cette arme reste l'une des plus emblématique du combat dans les tranchées. Cela permet au jeu d'avoir un gameplay plus facile et plus fun qu'un échange d'artillerie ou de tir par-dessus des tranchées. De plus la violence induite du gameplay rend bien compte de la violence du conflit.



*Scène de combat dans le jeu, notons ici l'utilisation de la pelle utilisée dans les combats de tranchées*

Prenons maintenant l'exemple d'un jeu totalement différent, 1916 : Der Unbekannte Krieg, développé par des étudiants danois. Ici nous incarnons un soldat allemand dans une tranchée et nous devons trouver une échelle pour sortir. Nous n'avons pas d'arme et nous devons marcher dans une ambiance pesante, ciel blanc, tranchées boueuses et vides, brouillard qui

stagne. Nous sommes seul avec comme seul compagnie les cadavres de nos anciens camarades qui gisent sur le sol. Au détour d'un croisement l'on tombe sur un vélociraptor invincible, le seul moyen de s'échapper est de lui balancer des morceaux de cadavres de nos anciens amis afin de le distraire.

Ici le dinosaure est une métaphore du conflit violent et choquant qu'on subit les soldats, faisant le parallèle avec le monde du crétacé qui nous est aussi inconnu que cette violence. Le ton est pacifiste voir même antimilitariste à la lecture des nombreuses lettres trouvables. Ici le saurien est la guerre, la violence dont on ne peut s'échapper mais qu'on peut espérer fuir un court instant. De plus quand on sort de la tranchée le protagoniste est immédiatement tué par une rafale de mitrailleuse ou un obus. La mort est présente partout elle est inévitable. L'on finira par la citation de l'un des créateur Denis Adler : « La première guerre mondiale est le moment où le monde à perdu son innocence. Ce fut un enfer que personne ne pouvait comprendre. C'est un conflit aussi absurde qu'une lutte avec un dinosaure.

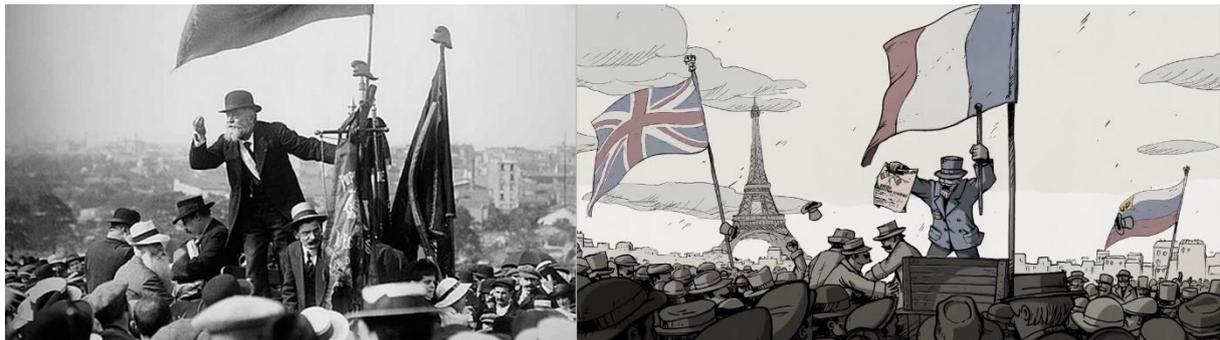


*Le dinosaure des tranchées*

Finalement nous allons parler de Soldat Inconnu : mémoire de la grande guerre (Ubisoft, 2014). Ce sorti pile pour le centenaire de la grande guerre se veut pédagogique et il a été aidé par la Mission centenaire de la grande guerre ainsi que les auteurs de la série Apocalypse afin de fournir une fidélité historique à toute épreuve. C'est un puzzle game où l'on incarne différents personnages, un paysan français dans l'armée française, une infirmière belge, un volontaire américain et un soldat allemand beau-fils du pays, tous liés par le fil qu'est le chien qui les accompagne. Le jeu ne se concentre pas directement sur

l'expérience combattante mais sur l'émotion ainsi que les dégâts collatéraux que peut provoquer la guerre.

Cependant le contexte historique du conflit est mis en place de manière confuse. Le joueur non informé ne peut que difficilement comprendre pourquoi le jeu des alliances fait rentrer les grandes puissances dans le conflit. De plus dès le début du jeu les images choisies qui font écho avec la photo célèbre de Jean Jaurès en 1913 font différer la symbolique exercée par ce personnage donnant l'impression d'une aseptisation de l'histoire ainsi qu'une instrumentalisation. Ici le méchant est un allemand et contrairement aux autres jeux vus précédemment l'ennemi n'est pas la guerre mais directement le « boche ».



*Le parallèle entre les deux images est flagrant, cependant elles n'ont pas du tout le même symbolisme*

Le côté pédagogique est de plus assez critiquable par le fait que le jeu possède un wiki avec des images d'époque. Cependant il est totalement optionnel et n'est pas intégré au gameplay. C'est ainsi qu'il viendra plusieurs fois casser le rythme de jeu. Pareil pour les objets récoltables qui ne sont que de la simple collection sans impact sur le gameplay.

Le jeu se targue de son pacifisme cependant à la fin du jeu l'on tue l'antagoniste et dans plusieurs phases de jeu l'on se sert d'armes afin d'avancer. De plus les phases d'assauts ressemblent plus à ce que pouvait laisser paraître la propagande qu'aux véritables assauts menés par les poilus. Malgré ces défauts le jeu aborde tout de même plusieurs thèmes de la guerre et prend un caractère mémoriel en allant visiter les lieux forts du front de l'ouest.



*Les assauts en pantalon garance retranscrit en jeu*

Il reste maintenant à aborder le cas de Battlefield 1 (DICE, 2016). Sorti l'année dernière le jeu s'est fait critiquer en France et en Russie pour son absence des deux armées aussi bien dans la campagne qu'en multi. Cependant le but de DICE n'est pas de faire un jeu sur la grande guerre mais de reprendre son esthétique afin d'en faire un jeu de tir comme ils savent si bien les faire. Malheureusement leur campagne reprend des événements de la première guerre mondiale. On ne peut que se décevoir que de voir des millions de joueurs qui auront pour beaucoup peu voire pas d'expérience sur la « der des der » ne voient pas l'importance des armées françaises et russes. On peut voir ici une « instrumentalisation » de l'histoire, non avoué certes, qui revient à attribuer tout le mérite de la victoire aux armées du Commonwealth et des USA (qui n'arrivent qu'en fin de conflit). C'est ici un exemple évident de mauvaise représentation de l'histoire. Nous ne nous étendrons pas d'avantage sur le sujet car le jeu s'est doté d'un DLC basé sur l'armée française (bourré lui aussi de fautes historiques).



IMAGE DU TRAILER DU DLC, MALGRE SON ESTHETIQUE BLEU BLANC ROUGE, LES COQUELICOTS SONT UN SYMBOLE DES SOLDATS ANGLAIS DU CONFLITS. LES FRANÇAIS LEUR PREFERANT LES BLEUETS DE LA MEME COULEUR QUE LEUR UNIFORME.

## 2 ) La seconde guerre mondiale

La seconde guerre mondiale est sûrement l'époque historique la plus présente dans le jeu vidéo et dans le cinéma. Epoque charnière dans notre histoire moderne le conflit fut porté aux nues par les USA et son industrie culturelle qui avait tout à gagner après-guerre à vendre leur camp face à celui des communistes. La génération « grandiose » celle qui a fait la guerre était le symbole d'une Amérique victorieuse. Cela s'en ressent dans la production vidéo ludique qui est principalement du fait des Américains (les Japonais ayant une autre vision du conflit). La représentation historique de la guerre s'est donc toujours vue très respectée même si les points de vue ont été longtemps centrés sur les Anglo-Saxons et les USA.

Les wargames sur table essayaient déjà de retranscrire les batailles et les fronts marquant de la guerre. Les jeux vidéo de stratégies n'ont fait que reprendre les principes déjà commencés par leur ancêtre en carton. Par son gameplay le jeu de stratégie ne fait que représenter l'histoire de façon factuelle et donc présente les faits de manière neutre. On joue aussi bien les Alliés, que l'axe ou l'URSS.

Des jeux comme Company of Heroes (Relic Entertainment, 2006) permettent de jouer tous les membres principaux des forces armées présentes sur le continent européen. Dans le premier opus nous suivons ainsi l'histoire de la compagnie E de la 101<sup>ème</sup> division aéroportée rendu célèbre par la série Band of Brothers et le livre du même nom. Nous suivons aussi les célèbres Rangers qui sont aussi les héros du film Il faut sauver le soldat Ryan. Du débarquement à Cherbourg nous suivons toute la bataille de Normandie et les difficultés rencontrées par les soldats. Les deux DLC rajoutent une campagne pour les troupes britanniques ainsi qu'une petite mission où on peut jouer un équipage de Tiger. Ainsi le jeu nous permet de voir tous les camps de la guerre. Malgré une préférence pour le côté Alliés et la présence dans la campagne américaine d'un ennemi sous les traits d'un commandant SS le jeu reste assez neutre.

Le deuxième volet de la série nous peint la guerre à l'est. Ici au vu des atrocités commises par les Allemands en Russie le jeu se permet de dépeindre la Wehrmacht de façon négative. L'URSS n'est pas en reste avec un gameplay impliquant la mort de dizaines de conscrits et l'exécution des fuyards. Ce qui est fidèle à la réalité. La campagne nous met dans la peau d'un journaliste russe qui raconte sa guerre à un officier du KGB alors qu'il est enfermé dans un goulag. Le ton est donné. Le jeu est bien plus dur au niveau psychologique et dans le récit que le premier. Cela permet de renforcer le ton du jeu et la fidélité historique. Car le front de l'est était bien plus rude que son équivalent à l'ouest aussi bien pour les Soviétiques que pour les Allemands. Malgré cela le jeu n'oublie pas de donner des visages humains ses personnages et préfère critiquer les systèmes des deux camps plutôt que les hommes qui les subissent.

Malgré cela en multijoueur il nous est permis de jouer à la fois les « gentils » comme les méchants.



*LES ARTWORKS MONTRENT BIEN LA DIFFERENCE DANS LE TRAITEMENT ENTRE ARMEE AMERICAINE ET SOVIETIQUE. A GAUCHE LES SOLDATS SONT PERSONNIFIES ET MONTRES DE MANIERE HEROÏQUE TANDIS QU'À DROIT L'OFFICIER EST INCONNU ET SES HOMMES PARTENT AU COMBAT EN MASSE.*

Le genre du FPS est celui qui a le plus fait référence à la Seconde guerre mondiale. Ce genre-là est beaucoup plus manichéen. En effet l'on incarne un personnage et l'on voit par ses yeux ce qui nous entoure ce qui est beaucoup plus personnel qu'un jeu de stratégie où l'on commande des dizaines d'unités et où la mort de l'une d'entre elle n'est qu'un contretemps sur la mission.

Habitué des récits d'héroïsme pondus par Hollywood depuis 1941 les développeurs ont donc décidé de continuer la tradition en prenant majoritairement des héros du côté alliés. Ainsi l'histoire était vu du côté des alliés combattant vaillamment contre les forces de l'axe. Il était impensable de voir un soldat soviétique car ils étaient encore l'ennemi de la guerre froide. Cependant avec la chute du Mur les jeux ont commencé à représenter de plus en plus le sacrifice des troupes russes sur le front de l'est. Cependant il n'y avait pas de parallèle entre le soldat allié, principalement américain, sans peur, héroïque et sans reproche et le soldat soviétique qui allait au front pour la mère patrie mais qui était sacrifié comme du bétail, qui n'avait qu'un fusil pour deux et qui se battait comme un sauvage contre les fascistes.

C'est en tout cas la vision que donne Call of Duty : World at War (Treyarch, 2008) de ses personnages du côté soviétiques. Ainsi au début de la première mission à Stalingrad le héros est laissé pour mort devant la fontaine Barmaleï (la ronde des enfants). On voit des allemands abattre des blessés sans aucune pitié tandis que les bombardiers de la Luftwaffe passent dans le ciel sombre. Après plusieurs heures de coma le héros retrouve le sergent Reznov, qui cherche à abattre sans pitié un général allemand. S'en suit une traque dans la ville où russes comme allemand se massacre sans pitié.

Ainsi les russes ne sont pas présentés comme étant plus dans leur droit que les allemands. D'ailleurs tout le reste de la campagne russe qui se passe en Allemagne montre bien le côté « sauvage » et vengeur des russes qui n'ont plus rien à perdre et tout à gagner en faisant subir aux allemands ce qu'eux-mêmes ont subi.



*. Le début de la mission de Stalingrad*

Contrairement aux russes les soldats de l'ouest sont donc présentés comme des héros qui font l'ultime sacrifice pour la liberté. Les développeurs touchent ainsi les joueurs occidentaux qui sont leur principale clientèle. Les scènes de bravoure inondent donc ces jeux que ce soit le débarquement, la guerre du désert ou plus récemment la guerre du Pacifique. C'est sur ce dernier point que la représentation des japonais est importante. Ainsi ces derniers ne sont que de la chair à canon, chargeant sabre au clair et baïonnette au canon en criant « banzai ». On ferait plus cliché qu'on ne voudrait pas. Même si cela faisait partie des techniques de guerre des japonais on a à aucun moment la moindre empathie pour eux. Ils sont représentés comme des jusque-boutistes bien éloignés des soldats américains qui sont là pour faire leur travail. Ainsi le héros verra ses amis mourir à cause des kamikazes, des charges suicides, des tireurs embusqués et des katanas adverses.



*Le début du jeu où le joueur, fait prisonnier par les japonais, voit ses amis se faire tuer.*

La représentation de l'histoire est ici biaisée par la non neutralité du propos. Cela s'explique facilement par ce que nous avons dit tout à l'heure c'est-à-dire que les développeurs mettent le joueur dans la peau d'un personnage et qu'il serait compliqué de le faire jouer un nazi ou tout autre soldat représenté comme un ennemi par la culture depuis les 70 dernières années. Malgré le fait que l'on puisse jouer les deux camps dans les multijoueur des jeux de FPS on ne met jamais le joueur dans des situations où il serait le méchant à cause du côté historique.

La seconde guerre mondiale de par son côté controversé oblige ainsi les développeurs à mettre seulement les joueurs du côté des gentils. Malgré cela l'on voit de plus en plus du côté du cinéma la volonté de montrer des soldats allemands et japonais dans leur quotidien pendant la guerre, ainsi on peut imaginer que dans les prochaines années l'on pourra incarner un soldat de l'axe et vivre son histoire. Cependant incarner un nazi (principalement un SS) reste un tabou dans le jeu vidéo. Inversement son côté horrifique (l'horreur des génocides nazis reste très ancrés dans la mémoire occidentale) en fait l'ennemi parfait car il incarne la méchanceté même, quelque chose que l'on ne peut plus considérer comme humain car il a abandonné son humanité.





WILHELM STRASSE L'ENNEMI PRINCIPAL DE WOLFENSTEIN. MELANGE DE TOUTE L'HORREUR NAZI DE HIMMLER A MENGELE, IL REPRESENTE L'ENNEMI ULTIME : FOURBE, INTELLIGENT, INSAISSABLE, ET SURTOUT TOTALEMENT INHUMAIN

### 3) L'irracontable dans le jeu vidéo à caractère historique

On a déjà souligné qu'un jeu vidéo de simulation historique se définissait autant, sinon plus, par ce que les concepteurs décidaient de ne pas y intégrer que par ce qu'il contenait. Le cas de la Shoah, par l'énormité et l'incongruité que constituerait le fait d'en faire un élément de jeu mériterait d'être examiné en détail.

Il n'est pas rare de voir la croix gammée non représentée, de voir les noms et visages de Hitler, Göring et Himmler déformés, et le génocide nazi est absent. Pour les deux premiers cas la loi allemande interdit la représentation du symbolisme nazi et certains éditeurs, pour des raisons financières, englobent toute les régions d'Europe sous les mêmes contraintes afin de s'éviter de sortir des jeux différents pour l'Allemagne et le reste du continent.

Cependant le génocide, principalement la Shoah (et c'est le sujet que l'on traitera ici), reste un sujet tabou dans le jeu vidéo, il est insimulable dans les faits par son côté horrifique et hautement raciste mais ce n'est pas pour autant que les jeux en font référence de manière explicite.

Ainsi dans la campagne soviétique de Company of Heroes 2 le narrateur fait référence à la découverte d'un camp allemand en Pologne tout en indiquant que ce qu'ils ont trouvé là-bas est horrible. On nous suggère ainsi un sous-entendu comme quoi les troupes soviétiques auraient trouvé un camp de concentration. Cependant en n'y faisant qu'allusion et en évitant des images le joueur ne peut le déduire que par ses propres connaissances. Le joueur non informé ne comprendra pas le message et les images que cela renvoie sur l'horreur du régime nazi.

On peut faire la même remarque avec le jeu The Saboteur (Pandemic Studios, 2009). Dans le jeu on joue un résistant dans le Paris de 1940. Ainsi dans l'une des missions on doit sauver un allemand des griffes des nazis. En demandant pourquoi un allemand serait fait prisonnier par ses propres concitoyens le sauvé sous-entend qu'il n'est pas « des leurs » donc possiblement un juif. Ici aussi le sujet est rapidement évoqué. Dans le même jeu en avançant dans l'histoire le héros sera confronté à une armée d'élite particulière qui se serait fait un nom sur le front de l'est. Ici ce n'est pas claire mais l'on peut y voir une inspiration des *Einsatzgruppen*, des soldats chargées, à partir de l'invasion de la Pologne, de l'assassinat systématique des opposants réels ou imaginaires au régime nazi, et en particulier des Juifs. Ici ils sont représentés comme une menace par rapport à leur puissance de feu mais jamais par rapport à leur participation aux crimes de guerres nazis.



*La représentation des Einsatzgruppen dans The Saboteur*

Cela n'empêche pas d'autres jeu de faire référence au système concentrationnaire. Par exemple dans Resident Evil : Code Veronica (Capcom, 2000), on traverse à un moment un lieu ressemblant à un camp de concentration destiné à des expériences médicales sordides. L'on pourra voir ici une référence aux expériences nazis sur les déportés. De même dans Wolfenstein : New Order le héros doit à un moment s'infiltrer dans un camp qui, s'il n'est explicitement dit, est un camp de concentration où l'on peut voir les fours crématoires et les prisonniers, qui encore une fois de façon non explicite, nous font comprendre qu'ils sont juifs.



*L'entrée du camp dans Wolfenstein qui fait référence au portail d'Auschwitz*

Il est maintenant nécessaire d'évoquer deux cas de tentatives avortées où la Shoah était le sujet même de la conception d'un jeu vidéo.

Le projet le plus récent (en 2010) de développement de jeu qui a défrayé la chronique et provoqué un tollé largement médiatisé avant d'être purement et simplement annulé est Sonderkommando Revolt. Pour mémoire rappelons que les Sonderkommandos dans les camps d'extermination étaient les prisonniers juifs forcés de faire fonctionner les installations des camps de concentrations. Sonderkommando Revolt n'était pas un jeu original à proprement parler, mais un mod de Wolfenstein 3D (id Software, 1992). L'intention des développeurs israéliens de était de mettre en scène la révolte du Sonderkommando du 7 octobre 1944 dans le camp d'Auschwitz, en plaçant le joueur dans la peau d'un des prisonniers en tuant le plus de nazis possibles. Le projet de ces développeurs était plus vaste encore et s'accorde bien avec le traitement de l'histoire de la Shoah en Israël où l'on cherche à réhabiliter la mémoire des formes de résistance juive à la barbarie nazie au lieu de présenter les Juifs uniquement comme des victimes, puisque le jeu était le premier volet d'une trilogie qui aurait comporté deux autres éléments antérieurs chronologiquement, le soulèvement du ghetto de Varsovie en avril-mai 1943, et la révolte de Treblinka le 2 août 1943-



*Une image de Sonderkommando Revolt*

On retrouve aussi la trace d'un projet de jeu vidéo démarré en 2008, du développeur anglais Luc Bernard : Imagination is the Only Escape. Le joueur incarne un jeune Français juif, Samuel, pris dans les tourments de la rafle du Vel' d'Hiv, le 16 juillet 1942, qui s'échappe de Paris pour trouver refuge dans un petit village, reprenant ainsi la thématique historique des enfants cachés pendant la guerre.

Là aussi, une polémique est née assez rapidement, mais dans des conditions qui demandent à être éclaircies, puisque le jeu devait être distribué sur Wiiware et que Nintendo avait démenti plus tard avoir tout lien avec le projet. Malgré la polémique Luc Bernard explicita brièvement sa démarche signalant qu'il ne voit pas la guerre comme un jeu et que son intérêt pour la thématique des enfants juifs cachés est d'origine personnelle et familiale. En tout cas, l'originalité du concept et son angle d'approche sont à signaler, l'une des hypothèses à retenir étant que l'approche de la Shoah dans le jeu vidéo ne peut être que métaphorique.



*Image du jeu présente sur le indiegogo du projet*

## Conclusion :

Ce dossier nous aura permis de voir que les jeux vidéos à caractère historique permettent aux joueurs d'en apprendre plus sur l'Histoire. Cependant par son caractère romancé le jeu ne permet pas d'avoir une représentation de l'histoire neutre et subjective. Ainsi on aura toujours le point de vue d'un personnage, d'un camp ou même les orientations politiques des développeurs qui rentreront en jeu.

Les différents exemples que nous avons abordés nous ont ainsi permis de voir la multitude de solution ou de technique que les développeurs ont utilisés pour faire au mieux. Car le jeu vidéo n'a pas vocation à remplacer les documents d'histoires et les travaux des historiens. De plus le fun qu'apporte par essence le jeu corrompt la neutralité qu'impose la science de l'Histoire.

On peut seulement affirmer après cette étude que seul des connaissances préalables en histoire ou des recherches après jeu peuvent soustraire le joueur à la partialité de l'expérience vidéo ludique qu'il a vécu.

Malgré cela le jeu vidéo reste tout de même une porte d'entrée vers l'Histoire pour les néophytes et malgré les critiques que l'on a pu émettre sur l'orientation obligé de sa représentation historique le médium reste tout de même une des meilleures façons de voir tous les aspects de la période que le jeu aborde.

Certains de ses aspects restent cependant tabous, que ce soit à cause de la culture ou des rejets que cela pourrait cause car malgré son statut d'art le jeu vidéo reste un produit de consommation grand public.

## Annexe :

Sources :

<http://forum.reseau-js.com/blogs/blog/15-jeux-vid%C3%A9o-et-epist%C3%A9mologie-de-lhistoire/>

<http://www.histogames.com/index.php>

<https://www.youtube.com/user/JNSretro/videos>

<https://www.youtube.com/user/KekowHimself>

<https://fr.wikipedia.org/>

<http://gamingbolt.com/10-games-that-were-influenced-from-historical-references>

<https://www.herodote.net/>

<http://www.histoire-pour-tous.fr/>

Rajout historique :



La Fontaine Barmaleï aussi connue sous le nom de La ronde des enfants est un ensemble sculptural de la ville de Stalingrad. Elle est un symbole de la ville et de sa résistance face aux allemands