

RiMe

**Rivista dell'Istituto
di Storia dell'Europa Mediterranea**

ISBN 9788897317937

ISSN 2035-794X

numero 17/II n.s., dicembre 2025

**Trouver les formes d'un jeu vidéo-historien.
Minimalis meet small games**

**Finding the forms of a video game historian.
Minimalis meet small games**

Julien Bazile

DOI: <https://doi.org/10.7410/1770>

**Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea
Consiglio Nazionale delle Ricerche
<http://rime.cnr.it>**

Direttore responsabile | Editor-in-Chief

Luciano GALLINARI

Segreteria di redazione | Editorial Office Secretary

Idamaria FUSCO - Sebastiana NOCCO

Comitato scientifico | Editorial Advisory Board

Luis ADÃO DA FONSECA, Filomena BARROS, Sergio BELARDINELLI, Nora BEREND, Michele BRONDINO, Paolo CALCAGNO, Lucio CARACCILO, Dino COFRANCESCO, Daniela COLI, Miguel Ángel DE BUNES IBARRA, Antonio DONNO, Antonella EMINA, Vittoria FIORELLI, Blanca GARÌ, Isabella IANNUZZI, David IGUAL LUIS, Jose Javier RUIZ IBÁÑEZ, Giorgio ISRAEL, Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR, Ada LONNI, Massimo MIGLIO, Anna Paola MOSSETTO, Michela NACCI, Germán NAVARRO ESPINACH, Francesco PANARELLI, Emilia PERASSI, Cosmin POPA-GORJANU, Adeline RUCQUOI, Flocel SABATÉ i CURULL, Eleni SAKELLARIU, Gianni VATTIMO, Cristina VERA DE FLACHS, Przemysław WISZEWSKI.

Comitato di redazione | Editorial Board

Anna BADINO, Grazia BIORCI, Maria Eugenia CADEDDU, Angelo CATTANEO, Isabella CECCHINI, Monica CINI, Alessandra CIOPPI, Riccardo CONDRÒ, Francesco D'ANGELO, Alberto GUASCO, Domenica LABANCA, Maurizio LUPO, Geltrude MACRÌ, Alberto MARTINENGO, Maria Grazia Rosaria MELE, Maria Giuseppina MELONI, Rosalba MENGONI, Michele M. RABÀ, Riccardo REGIS, Giampaolo SALICE, Giovanni SERRELI, Giovanni SINI, Luisa SPAGNOLI, Patrizia SPINATO BRUSCHI, Giulio VACCARO, Massimo VIGLIONE, Isabella Maria ZOPPI.

Responsabile del sito | Website Manager

Claudia FIRINO

© **Copyright: Author(s).**

Gli autori che pubblicano con *RiMe* conservano i diritti d'autore e concedono alla rivista il diritto di prima pubblicazione con i lavori contemporaneamente autorizzati ai sensi della

Authors who publish with *RiMe* retain copyright and grant the Journal right of first publication with the works simultaneously licensed under the terms of the

**“Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0
International License”**



Il presente volume è stato pubblicato online il 31 dicembre 2025 in:

This volume has been published online on 31 December 2025 at:

<http://rime.cnr.it>

CNR - Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea
Via Giovanni Battista Tuveri, 130-132 — 09129 Cagliari (Italy).
Telefono | Telephone: +39 070403635 / 070403670.
Sito web | Website: www.isem.cnr.it

RiMe, n. 17/II n.s., dicembre 2025, 201 p.

ISBN 9788897317937 - ISSN 2035-794X

DOI <https://doi.org/10.7410/1764>

Special Issue

**Jeux vidéo,
Pratiques plastiques contemporaines
et Histoire(s)**

**Video Games,
Contemporary Visual Arts
and History(ies)**

Sous la direction de / Edited by

Emmanuelle Jacques - Luciano Gallinari

RiMe 17/II n.s. (December 2025)

Special Issue

Jeux vidéo,
Pratiques plastiques contemporaines
et Histoire(s)

Video Games,
Contemporary Visual Arts
and History(ies)

Sous la direction de / Edited by
Emmanuelle Jacques - Luciano Gallinari

Table of Contents / Indice

Emmanuelle Jacques – Luciano Gallinari <i>Introduction</i>	7-13
Valérie Arrault <i>Postmodernité artistique et Histoire / Artistic postmodernity and History</i>	15-29
Élisa Vial Jeux vidéo et histoire de la psychiatrie. La difficulté de sortir des stéréotypes et de l'histoire / <i>Video Games and the History of Psychiatry. The difficulty of breaking free from Stereotypes and History</i>	31-51
Nathalie Provenzano La représentation de l'Histoire dans les jeux vidéo. L'art de la désinformation et de la propagande aux prismes de la rhétorique / <i>The Representation of History in Video Games. The Art of Disinformation and Propaganda Through the Lens of Rhetoric</i>	53-81
Patrice Cervellin -, Dominique Ganibenc - Isabelle Commandré Histoire en images. De la restitution archéologique au jeu vidéo. Une forme d'art, une pratique scientifique ou un divertissement / <i>History in pictures. From archaeological Reconstruction to Video Games. An Art form, scientific Practice, or Entertainment</i>	83-117
Julien Bazile Trouver les formes d'un jeu vidéo "historien". Minimalism and "small games" / <i>Finding the forms of historical video game. Minimalism and small games</i>	119-131

Thierry Lhôte	133-148
Mémoires et valeurs ludifiées. L'exemple Afro-américain / <i>Gamified Memories and Values. The African American example</i>	
Emmanuelle Jacques	149-179
Derrière un goût pour un primitivisme contemporain: les logiques commerciales des industries culturelles et vidéoludiques? / <i>Behind a taste for contemporary Primitivism: the commercial logic of the cultural and Video Game Industries?</i>	
Luciano Gallinari	181-201
Video Games and History: some initial reflections on a troubled/ <i>Video Games and History: some initial reflections on a troubled</i>	

Trouver les formes d'un jeu vidéo "historien" Minimalisme et "small games"

Finding the forms for a "historiographical"
Videogame Minimalism and "small games"

Julien Bazile
Université de Sherbrook/
Musée d'histoire de Sherbrooke)

Date of receipt: 07/04/2025

Date of acceptance 24/10/2025

Resume

Cet article contribue à la discussion naissante sur l'utilisation du jeu vidéo à des fins de médiation historique, que nous nommons "jeux vidéo historiens". L'angle adopté est celui des pratiques plastiques, c'est-à-dire d'une réflexion sur la configuration des formes, le travail d'un matériau, la recherche d'une esthétique ou d'un style propre à réaliser une telle médiation. A partir de l'exemple des "small games", nous présentons comment certaines conventions esthétiques peuvent rendre manifestes des principes méthodologiques (traces de l'énonciation, mention des sources, primauté de la médiation historique sur la médiation ludique).

Mots-Clés

Jeux vidéo historiographiques; conception; médiation; minimalisme; petits jeux.

Abstract

This article contributes to the emerging discussion on the use of video games as tools for historical mediation; which we refer to as "historiographical video games." Our approach focuses on artistic practices—that is, on how such games configure forms, work with materials, and develop an aesthetic or stylistic language suited to conveying historical interpretation. Using the example of *small games*, we demonstrate how certain aesthetic conventions can make visible specific methodological principles, such as the trace of enunciation, the acknowledgment of sources, and the primacy of historical mediation over ludic mediation.

Keywords:

Historiographical Videogames; Design; Mediation; Minimalism; Small Games.

1. *Le jeu vidéo historien: objectifs et principes.* - 2. *Le jeu vidéo d'histoire: un genre anti-minimaliste?* - 3. *Produire des jeux vidéo historiens: les small games.* - 4. *Conclusion.* - 5. *Bibliographie.* - 6. *Curriculum vitae.*

Dans cet article, nous proposons de contribuer à la discussion naissante sur l'utilisation du jeu vidéo à des fins de médiation historique. L'angle adopté est celui des pratiques plastiques, c'est-à-dire d'une réflexion sur la configuration des formes, le travail d'un matériau, la recherche d'une esthétique ou d'un style propre à réaliser une telle médiation.

Une littérature abondante a été produite avec l'objectif de qualifier, quantifier et catégoriser les périls résultant des ambitions de l'industrie vidéoludique à représenter le passé (Hammar, 2016; Mukherjee, 2017). Nous avons d'ores et déjà interrogé la façon dont le matériau historique (documents historiques, témoignages, prélèvement de terrain) intervient dans le processus de création d'un jeu vidéo (Bazile, 2021). Ce travail a été l'occasion de relever que ce matériau historique manifeste une certaine forme de *plasticité*, une susceptibilité à être travaillé, approprié, mis en forme – au risque d'une déformation qui peut rendre difficile voire impossible l'accès à une compréhension du passé historique représenté.

Dans le présent texte, toutefois, il s'agit moins d'analyser des œuvres existantes que de concevoir (au sens d'imaginer, mais aussi de réaliser) celles qui pourraient exister.

Cette contribution s'inscrit dans le prolongement d'une réflexion sur la rhétorique de l'histoire, un domaine de recherche qui "s'intéresse aux tropes, arguments et autres dispositifs de langage utilisés pour écrire l'histoire et persuader un public" (Megill and McCloskey, 1987). La question que nous abordons est la suivante: dans quelle mesure le jeu vidéo peut-il être un medium pertinent dans un contexte de médiation historique, un "langage d'exposition" adapté pour la communication de récits et d'arguments historiques? Nous proposerons décrire quels contours peuvent prendre ce langage d'exposition, quelle forme générale donner à ce qui serait un *jeu vidéo historien*, et de présenter ce qui nous apparaît être un mouvement duquel un tel jeu pourrait émerger: les "*small games*" - ces "petits jeux", d'ampleur modeste et de conception minimaliste.

1. Le jeu vidéo historien : objectifs et principes

J'ai proposé la notion de jeu vidéo "historien" afin de désigner quelque chose de plus précis qu'un jeu vidéo à caractère historique. Là où le jeu vidéo historique (ou jeu vidéo d'histoire) désigne l'ensemble des jeux qui exploitent l'histoire en tant que genre, comme "une source, un décor, un cadre ou un motif" (De Groot, 2009, p. 181–82), le jeu vidéo historien procède d'une ambition plus spécifique.

Le jeu vidéo historien est un dispositif ludique conçu dans un objectif premier de médiation historique; il vise la communication efficace d'un récit, la présentation de sources ou de débats historiques, l'énonciation d'un argument historique (pour une définition plus extensive des objectifs visés par un jeu historien, nous renvoyons à la notion de 'jeu savant' développée par Spring, 2015, p. 208. La jouabilité d'un jeu vidéo historien est définie en tenant compte à la fois des principes méthodologiques de la discipline historique, de son ancrage dans les sources et de son objectif de véridiction.

Pour préciser, il n'est pas seulement question de forger les outils pédagogiques destinés à être exploités dans un contexte d'apprentissage scolaire, comme cela a été exploré par les sciences de l'éducation (Glas, Van Vught, and Werning, 2021; Éthier, Lefrançois, and Déry, 2022). Le projet du jeu vidéo historien, s'il faut lui trouver une filiation, a davantage à voir avec les rapprochements effectués récemment avec la démarche de l'histoire publique (Hartman, Tulloch, and Young, 2021; Nolden and Pfister, 2022; Caselli, 2023; Reid, 2024), de la part de professionnels de l'histoire qui interrogent la forme vidéoludique comme un instrument potentiel de médiation historique.

Pour compléter les grilles d'analyses et les cadres théoriques existants, nous avons proposé un ensemble de prescriptions générales destinées à l'élaboration de prototypes de jeux historiens (voir. Bazile, 2022). Rappelons-en les principaux contours.

Le principe fondamental (et directeur) consiste à mettre la *médiation ludique* au service de la *médiation historique*. Dans le plus de secteurs possibles du processus de conception, la communication de la jouabilité (règles, objectifs, enjeux) est rendue compatible avec, voire soutien, l'exactitude du propos historique. En somme, c'est la recherche d'exactitude historique qui vient dicter la manière dont seront configurées les propriétés du dispositif ludique, qu'il s'agisse des choix offerts, des éléments visibles ou des objectifs à atteindre.

Ensuite, le jeu vidéo historien repose sur une dynamique d'*interaction ludique* plutôt que sur un déroulement linéaire. Il ne s'agit pas seulement de paramétrer une

simulation historique qui soit exacte dans son contenu, ou de donner à parcourir un récit préétabli: il ne faut que poser les cadres de cette exploration. Si le jeu historien présente une histoire (au sens de narration ou de récit sur le passé), celle-ci ne doit pas pouvoir exister sans la participation active de la personne joueuse (Aarseth, 2021, p. 4, 1997, p. 4) qui “active” la narration.

Toute interaction n’est pas nécessairement ludique. Pour être spécifiquement *ludique*, la dynamique interactive doit prévoir des chemins et des issues, et désigner certains états préférables à atteindre (“*win*”) et d’autres à éviter (“*lose*”).

L’une des difficultés conceptuelles les plus fondamentales à surmonter pour la conception de jeux historiens consiste sans doute à dépasser le stade du logiciel de simulation historique, pour parvenir à exploiter véritablement les dimensions expressives propres au jeu vidéo: la développement des stratégies, l’expérience de restrictions dans les choix d’action, de contraintes et de libertés, la victoire comme l’échec (Juul, 2013).

Un autre aspect important du jeu vidéo historien: il fait passer *l’administration de la preuve* en priorité sur l’immersion fictionnelle. S’il est admis que le jeu vidéo propose un cadre de fiction, et qu’il immerge dans un univers de sens singulier dans lequel on “fait comme si” (Henriot, 1989), le jeu historien peut tirer profit du fait de limiter ou briser ce cadre fictionnel.

Dans le contexte d’un jeu vidéo historien, le dispositif ludique se donne à voir comme étant ancré dans une réalité qui lui est extérieure. Il convoque, dans sa structure, un matériau qui existe indépendamment de lui et qui peut témoigner du réel historique.

Son contenu manifeste l’existence de sources, de références bibliographiques, de traces situées en dehors du cadre du jeu. A titre d’exemple, l’un des modes de réalisation de cet ancrage se trouve dans les jeux dits “en réalité alternée”, des expériences dans lesquelles le jeu (l’attitude ludique) se poursuit en dehors de la manipulation du jeu (le dispositif ludique): recherches sur internet, exploration d’un lieu physique, notifications sur un téléphone cellulaire ou un logiciel de messagerie... Nous avons exploré la notion de réalité alternée lors d’un projet de recherche-crédation, ayant abouti à un jeu qui propose la manipulation de documents d’archive et la résolution d’énigmes nécessitant des recherches effectuées à l’aide d’un navigateur internet (Bazile, 2023; Caselli, 2023; Hartman, Tulloch, and Young, 2021).

Finalement, le jeu vidéo historien peut selon nous tirer avantage d’une certaine imperfection esthétique, toujours pour des raisons méthodologiques et expressives.

En effet, laisser apparaître les traces de sa construction au lieu de les dissimuler a pour effet de permettre de reconnaître le dispositif en tant qu'objet construit, dont la conception est située, et la portée circonscrite. Les traces de l'énonciation rappellent la présence d'un énonciateur: "l'historien.ne" est auteur.trice du propos, qui a fait du jeu vidéo l'instrument de son expression et de son expertise.

"L'imperfection" d'un jeu historien pourrait être donnée à voir, dans ce contexte, moins comme un défaut de fabrication que comme une déclaration d'humilité méthodologique. Un récit historique, même présenté comme interactif, participatif ou immersif, demeure une construction (visiblement imparfaite), et non une re-construction du passé lui-même.

2. Le jeu vidéo d'histoire : un genre anti-minimaliste?

Si l'on souscrit aux lignes directrices énoncées précédemment pour la réalisation de jeux historiens, se pose alors la question du style esthétique et du type d'outils qui seraient les mieux adaptés à cette fin.

Selon nous, la conception de jeux historiens suppose un pas de côté par rapport à ce qui apparaît être une tendance dominante dans les jeux vidéo d'histoire. L'étude de Y. Rochat, qui compare environ 1700 jeux d'histoire permet de brosser un portrait d'ensemble du jeu vidéo d'histoire, en particulier dans son âge d'or de la décennie 2000 (Rochat, 2019, pp. 3-19).

Ce portrait met en relief le fait que le jeu vidéo d'histoire par excellence est un jeu de stratégie, et que son support de prédilection est l'ordinateur individuel. Du point de vue thématique, le fait militaire y est sur-représenté, à tel point que près d'un tiers des jeux sont consacrés à la Seconde Guerre mondiale.

Sur le plan visuel, le jeu vidéo d'histoire se manifeste fréquemment par un dispositif complexe, soutenant un style de représentation réaliste. Il met en l'avant une certaine minutie dans la recreation des environnements et propose un large éventail de contrôles destinés à exprimer toute l'ampleur des actions possibles, telles qu'elles ont été documentées lors du processus de création.

Même s'il faudrait affiner l'analyse, il nous semble que le jeu vidéo d'histoire est caractérisé de manière générale par la recherche d'un certain maximalisme: il tend à vouloir en montrer toujours plus, avec plus de détails, dans des résolutions toujours plus hautes, déployant des mondes virtuels toujours plus vastes et des récits toujours plus longs.

Par contraste, nous pensons alors que le jeu vidéo *historien*, dans sa phase actuelle qui est essentiellement exploratoire et expérimentale, aurait avantage à revendiquer une approche de création minimaliste.

Le minimalisme est souvent décrit par ce qu'il n'est pas, par ce dont il propose de se passer. Il est résumé sous les traits d'une élimination (du superflu), de suppressions radicales voire de neutralisation, d'aseptisation. Cependant, on peut aussi la comprendre comme la recherche d'une mise en avant de l'essentiel, recherche dont l'élimination du superflu n'est qu'un moyen. Il permet aussi de se réapproprier les moyens de production, réalisation et de création.

C'est de ce minimalisme dont nous nous revendiquons: en tant que stratégie de priorisation, comme parti-pris visant à concentrer l'attention des créateurs et créatrices sur un nombre restreint de fonctionnalités et d'objectifs.

3. Produire des jeux vidéo historiens: les small games

Pour sortir de la tendance maximaliste que nous avons esquissée, et permettre une (re)prise en main de la conception vidéoludique dans une optique historienne, une voie de recherche-crédation prometteuse se trouve selon nous dans le mouvement dit des "small games".

Ce mouvement n'est pas aisément identifiable. Il est un courant diffus, nommé très rarement à l'occasion de quelques jeux-manifestes (Ebeth, 2019; Pilia, 2018). Il renvoie à la fois à une échelle de production, marquée par des coûts faibles ou nuls, la gratuité et l'accessibilité de ses publications et le recours pour leur production à des logiciels gratuits et/ou libres. C'est également un style, marqué au sceau d'un minimalisme revendiqué, reposant sur peu d'outils techniques et ne nécessitant que peu de compétences. C'est enfin un esprit, communautaire et progressiste, qui n'hésite pas à mobiliser des thématiques ordinairement peu représentées dans les productions industrielles (lutttes sociales, enjeux de santé mentale, éducation...), des thèmes personnels, intimes ou socialement engagés.

Son motif premier, et son trait identitaire le plus profond, est la recherche d'une autonomie radicale: autonomie créative vis-à-vis des logiciels et des licences qui posent certains freins à la production et à la distribution; liberté de pouvoir se saisir d'outils de manière spontanée sans être tenu de consacrer un temps important à l'apprentissage d'un logiciel ou d'un langage de programmation complexe; liberté dans l'exploration de codes esthétiques, de thématiques ou d'angles d'approches originales, sans trop d'attention pour le succès critique et commercial.

Les outils de réalisation de ces "*small games*" sont variés, et sont déjà connus de la plupart des chercheurs et professionnels de l'histoire ayant tenté la réalisation de jeux historiens. Citons l'exemple de *Twine*, logiciel libre disponible depuis 2009 qui permet de composer des récits interactifs sur le mode de l'hypertexte. Cet outil est déjà connu et exploité dans la recherche sur la médiation historique par le jeu vidéo (McCall, 2016, 2018).

Le logiciel *Bitsy* (2016), moins connu, offre quant à lui la possibilité de réaliser de petits jeux en *pixel art* en l'espace de quelques minutes. Il illustre pleinement la force de l'approche minimaliste dans la conception de jeux vidéo. Notons que *Twine* et *Bitsy* sont, incidemment, les deux outils retenus lors d'une expérience de recherche-crédation menée à l'Université du Texas par le professeur Adam Clulow (Clulow, 2020, 2021).

Arrêtons-nous un instant sur l'exemple de *Bitsy* pour illustrer les avantages à se saisir d'un outil de ce type pour des projets de jeux historiens. Le créateur de *Bitsy*, Adam Ledoux, développe davantage ces principes dans un manifeste des "*small games*" réalisé avec son propre logiciel (« In Praise Of Weird Game Engines », Ledoux, 2022). Il y défend une conception des moteurs de jeu (et des jeux) comme objets de contre-culture, offrant une liberté quasi-absolue dans le choix des thématiques, dans les pratiques de conception et les modes de distribution.

L'outil est conçu expressément pour créer rapidement des jeux vidéo, des "petits mondes" ("*small worlds*") dans lequel il est possible de déplacer un avatar pour explorer l'environnement et interagir avec lui (parler, récolter des objets).

D'abord, la première force de cet outil est son accessibilité: il est gratuit, léger, accessible en ligne via un navigateur (mais aussi hors-ligne), ne nécessite ni machine puissante ou ni connaissances avancées pour être pris en main.

Ensuite, cet outil est complet: c'est un atelier qui comprend tout le nécessaire pour produire en peu de temps un "petit jeu". Chacune des fenêtres de l'interface correspond à un volet du processus de développement: la création des *sprites* (les éléments graphiques tels que les personnages, les décor...), l'écriture du contenu des boîtes de dialogue, la définition des objectifs et le paramétrage des différentes variables (pour réaliser un système de pointage), la conception du *level design* (l'environnement explorable) et même la composition d'une musique.

Cet outil a un parti-pris assumé: il pousse, voire contraint, au minimalisme. Il concentre peu de fonctionnalités, ne propose que peu de couleurs (au nombre de trois), et un espace de création comptant peu de *pixels* (le canevas des *sprites* a une

résolution de 8 pixels de côté), ce qui incite à peser chaque choix de conception pour que la communication de la jouabilité soit efficace.

Ce qu'offre la contrainte minimaliste, c'est de ne pas se perdre (voire se réfugier) dans le détail, dans la recherche d'une exactitude microscopique, concentrée dans la texture, le grain. Au contraire, ces contraintes sont libératrices. Elles incitent à se concentrer sur le paramétrage de ce qui fait la spécificité du jeu vidéo en tant que forme d'expression: sa jouabilité.

Dès lors, la restriction des choix de conception rend ces derniers particulièrement cruciaux et signifiants: quel texte afficher dans une boîte du dialogue, et quand l'afficher? Comment baliser le parcours d'exploration? Comment représenter explicitement les différents éléments visuels, en peu de pixels? Quelles sont les marqueurs de progression ou les conditions de victoire (parler à un personnage, récolter des objets, atteindre un endroit particulier...)? Comment communiquer visuellement, en somme, "ce qui est actionnable" et ce qui ne l'est pas (Triclot, 2011, p. 111–112).

Ce que permet enfin le minimalisme, par l'exemple particulier du pixel art, c'est de rendre visible les traces de l'énonciation, alors que "le propre des médias" (Bougnoux, 2009, p. 55) est plutôt de chercher à faire oublier cette énonciation (Aumont et al., 2021, p. 229–30; Meunier and Peraya, 2010, p. 303–4). En embrassant pleinement un style visuel typique, sous contraintes fortes de représentation, le jeu vidéo historien se détournerait encore d'une tendance générale à l'occultation des traces de construction.

Les pixels rendent évident le fait d'être face à un jeu vidéo, et le code visuel peut être manié précisément pour rappeler l'existence d'une médiation technique et conceptuelle. L'objet se donne à voir comme œuvre de l'esprit, et ouvre ainsi de potentielles discussions sur le processus d'élaboration, sur sa finalité, sur l'intervention du matériau historique dans ce processus, etc.

Il ne nous serait pas possible de conclure en énonçant une liste exhaustive ou définitive de "bonnes pratiques" de conception pour un jeu vidéo historien. Cependant, il nous semble que les pratiques les plus fructueuses auraient pour point commun de considérer le jeu vidéo historien moins comme une déclaration que comme une proposition, un point de départ ou une étape dans une conversation au sujet de l'œuvre elle-même ou de son processus de création.

4. Conclusion

Selon nous, un mouvement comme celui des *"small games"* contribue utilement à la discussion sur l'émergence des récit historiques participatifs. Un mouvement de création comme celui-ci facilite l'apparition de "développeurs-historiens" (Chapman, 2016): les professionnel.le.s de l'histoire, les acteurs et actrices de l'histoire publique ont désormais un accès inédit aux outils de création vidéoludique, et peuvent acquérir une meilleure compréhension des messages que les jeux vidéo parviennent ou échouent à transmettre, et des éléments de langage qu'il leur est possible d'utiliser. Une partie ordinairement non-visible du jeu vidéo (son code, ses règles, la définition des objectifs et des mécaniques) est désormais visible et manipulable, plus que jamais auparavant.

Discuter des pratiques plastiques rappelle l'importance cruciale de distinguer le jeu vidéo comme forme d'expression du cadre industriel dans lequel il est produit, cadre qui comporte ses logiques propres et ses périls, maintes fois soulignés (logique de standardisation, impératif de rentabilité commerciale, dynamiques d'hégémonie, d'invisibilisation, de globalisation...).

Il serait faux et improductif de résumer le jeu vidéo à un produit technologique, voué à une production industrielle et à une consommation massive. Pour positionner les dispositifs ludiques comme des œuvres de l'esprit et des supports d'expression et de communication à part entière, il faut rendre visible la diversité des contenus, des codes mobilisés, des modes de production et de distribution. Il importe de rappeler sans relâche l'existence de "scènes" locales, indépendantes, alternatives, subversives, et promouvoir la pluralité des conventions esthétiques.

La conception d'un jeu vidéo historien doit reposer sur certaines pratiques plastiques. Nous avons présenté de quelle manière elle pourrait s'appuyer sur des conventions esthétiques à même de rendre manifestes des principes méthodologiques (traces de l'énonciation, mention des sources, primauté de la médiation historique sur la médiation ludique).

Le jeu vidéo historien est une manière spécifique d'articuler création vidéoludique et projets de médiation historique. Bien que cette articulation puisse surprendre, la rencontre entre production d'histoire et conception de jeu vidéo ne nous semble pas fortuite. En l'occurrence, l'histoire publique est, comme communauté de pratiques qui se développe depuis un demi-siècle, soucieuse d'interpeller un auditoire "plus large" (que la communauté scientifique, académique ou étudiante). Elle sait que son auditoire est actuel, qu'il possède des références, des préoccupations et qu'il manie des codes culturels contemporains.

Elle sait que cet auditoire est familier de pratiques de consommations actives de l'histoire. Il se l'approprie, l'utilise, et on ne saurait s'adresser à lui sur le seul mode de la leçon publique ou de la conférence magistrale. L'historien.ne publique sait que son avenue est la collaboration: à la fois avec d'autres acteurs de l'histoire publique, académique ou amateur, mais aussi avec les outils, modes d'expression et formes médiatiques actuelles.

L'appropriation de la création vidéoludique par les historiens (publics, professionnels ou amateurs) n'ouvre pas seulement la porte à une évolution dans les pratiques de diffusion du récit historique. Le vœu formulé il y a près de 40 ans par Chris Crawford, pionnier fantasque et défenseur inlassable d'un "art du *game design*", est en passe d'être réalisé: sortir le jeu vidéo des (seules) mains des "technologistes" et d'une logique marchande pour mieux le mettre dans celles des "artistes" (Crawford, 1984, p. xiii), ou pourquoi pas d'historien.ne.s faiseurs de jeux historiens.

5. Bibliographie

- Aarseth, Espen (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- (2021). Le jeu et son nom : qu'est-ce qu'un auteur de jeu vidéo ? *Appareil*, n. 23/2021. En ligne : <https://journals.openedition.org/appareil/3811>.
- Aumont, Jacques - Bergala, Alain - Marie, Michel - Vernet, Marc (2021). *Esthétique du film: 125 ans de théorie et de cinéma*. 5e édition enrichie. Malakoff: Armand Colin.
- Bazile, Julien (2021). *Opération Historiographique et Game Design de Jeu Vidéo : Les Sources Historiques Dans La Conception de 'Assassin's Creed IV Black Flag' et 'Assassin's Creed Freedom Cry'*. Thèse de doctorat en histoire et en sciences de l'information et de la communication. Sherbrooke/Metz: Université de Sherbrooke/Université de Lorraine.
- (2023). *Matière à jouer : un projet historien de recherche-crédation vidéoludique pour mettre en jeu les traces du passé*. Sciences du jeu. Laboratoire Experice.
- Bazile, Julien A. (2022). An 'Alternative to the Pen'? "Perspectives for the Design of Historiographical Videogames", *Games and Culture*, 17, (6). En ligne : <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/15554120221115393>

- Bougnoux, Daniel (2009). *Introduction aux sciences de la communication*. Paris: Ed. La Découverte.
- Caselli, Stefano (2023). 'Engaging with Historical Imaginaries Through Digital Games'. *Public History Weekly*, (3), 2023, DOI: <[dx.doi.org/10.1515/phw-2023-21323](https://doi.org/10.1515/phw-2023-21323)>.
- Chapman, Adam (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York, NY: Routledge.
- Clulow, Adam (2020). 'Designing Historical Video Games'. *Not Even Past*, August 2020. <<https://notevenpast.org/designing-historical-video-games/>> Accessed 2 December 2022.
- (2021). 'How Student-Designed Video Games Made Me Rethink How I Teach History'. *The Conversation*, 2021. <http://theconversation.com/how-student-designed-video-games-made-me-rethink-how-i-teach-history-159310>. Accessed 2 December 2022.
- Crawford, Chris (1984). *The Art of Computer Game Design*. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill.
- De Groot, Jerome (2009). *Consuming History : Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. London ; New York : Routledge.
- Ebeth (2019). *Small Games Manifesto*.
- Éthier, Marc-André - David Lefrançois - Catherine Déry (2022). Utilisation d'Assassin's Creed Origins en classe d'histoire, rétention de connaissances déclaratives et intérêt des élèves pour l'Égypte Antique, *Revue de recherches en littératie médiatique multimodale*, 15 ,2022 DOI: <<https://doi.org/10.7202/1091402ar>>
- Glas, René - Van Vught, Jasper - Werning Stefan (2021). 'Thinking Through' Games in the Classroom: Using Discursive Game Design to Play and Engage with Historical Datasets. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 5 (3) November 2021.
- Hammar, Emil Lundedal (2016). Counter-Hegemonic Commemorative Play: Marginalized Pasts and the Politics of Memory in the Digital Game Assassin's Creed: Freedom Cry. *Rethinking History*, 1–24. Online : <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13642529.2016.1256622>>

- Hartman, Abbie – Tulloch, Rowan – Young, Helen (2021). 'Video Games as Public History: Archives, Empathy and Affinity'. *Game Studies*, 21 (4).
- Henriot, Jacques (1989). *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*. Paris: José Corti Editions.
- Juul, Jesper (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games. Playful Thinking*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Ledoux, Adam (2022). *In Praise of Weird Game Engines*, <<https://ledoux.itch.io/in-praise-of-weird-game-engines>>
- McCall, Jeremiah (2016). Twine, Inform, and Designing Interactive History Texts. *Playthepast.Org*, 2016. <http://www.playthepast.org/?p=5739>. Accessed 1 April 2022.
- (2018). 'Path of Honors: Towards a Model for Interactive History Texts with Twine. *Epoiesen*'. *A Journal for Creative Engagement in History and Archeology*. Online :< <https://epoiesen.carleton.ca/2018/01/21/path-of-honors/>>
- Megill, Allan – McCloskey, Donald N. (1987). 'The Rhetoric of History' in Nelson, J.S. – McCloskey, D.N. – Megill, A. (by): *The Rhetoric of the Human Sciences: Language and Argument in Scholarship and Public Affairs*. Madison: University of Wisconsin Press, pp. 221-237.
- Meunier, Jean-Pierre - Peraya, Daniel (2010). *Introduction aux théories de la communication*. Bruxelles: De Boeck.
- Mukherjee, Souvik (2017). 'Videogames and Post Colonialism: An Introduction' in Mukherjee, S. (by): *Videogames and Postcolonialism*. Cham: Springer International Publishing, pp. 1-28.
- Nolden, Nico – Pfister, Eugen (2022). 'Gaming and Digital Public History' in Noiret, S. – Tebeau, M. – Zaagsma, G. (eds): *Handbook of Digital Public History*. De Gruyter, pp. 309-316.
- Pilia, Lorenzo (2018). *On Small Games*. Itch.Io, 2018. <https://lorenzo.itch.io/on-small-games>. Accessed 20 April 2023.
- Reid, Darren (2024). 'Video Game Development as Public History'. *The Public Historian*, 46 (1) February 2024, pp. 74-107.

- Rochat, Yannick (2019). 'A Quantitative Study of Historical Videogames (1981-2015)' in von Lünen, A. – Lewis, K.J. – Litherland, B. - Cullum, P. (by): *Historia Ludens: The Playing Historian*. Londres: Routledge, pp. 3-19.
- Spring, Dawn (2015). 'Gaming History: Computer and Video Games as Historical Scholarship'. *Rethinking History*, 19 (2), pp. 207-221.
- Triclot, Mathieu (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: Zones.

Curriculum vitae

Julien Bazile is Head of Research at the Musée d'histoire de Sherbrooke (Mhist), and a lecturer in History at Université de Sherbrooke and Bishop's University. After completing a PhD (2021) on the role of historical sources in the design of *Assassin's Creed IV: Black Flag* and *Assassin's Creed: Freedom Cry*, his research focuses on game design, public history, and historical mediation through video games.

Periodico semestrale pubblicato dal CNR

Iscrizione nel Registro della Stampa del Tribunale di Roma n° 183 del 14/12/2017