

## Introduction au dossier: Jeux vidéo, Pratiques plastiques contemporaines et Histoire(s)

Introduction to the Special Issue:  
Video Games, contemporary plastic practices and History(ies)

Emanuelle Jacques  
(RIRRA21, Université de Montpellier Paul-Valéry)  
Luciano Gallinari  
(CNR - Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea)

### *Mots-clés*

Historical Video Games; Historical Game Studies; postmodernité; kitsch; jeux historiens; jeux vidéo archéologiques; représentations vidéoludiques des corps noirs; décrypter les idéologies; Artgame; vidéogame artistique.

### *Keywords*

Historical Video Games; Historical Game Studies; Postmodernity; Kitsch; Historical Games; Archaeological Video Games; Video Game Representations of Black Bodies; Deciphering Ideologies; Art Game; Artistic Video Game.

---

### *Introduction*

Ce dossier sur les représentations de l'Histoire dans les pratiques contemporaines vidéoludiques et artistiques a été initié lors d'une journée d'étude le 16 juin 2023 au sein du laboratoire RIRRA21 de l'université Paul Valéry à Montpellier en partenariat avec l'institut de l'Histoire de l'Europe méditerranéenne, du Conseil National de la recherche à Cagliari en Italie. L'appel à communication proposait de questionner comment et pourquoi l'Histoire devient un enjeu des industries culturelles et plus particulièrement de l'industrie vidéoludique. Nous sommes partis du constat que l'Histoire, notamment celle des guerres, a toujours été un sujet particulièrement prisé par les jeux de société. Que ce soit pour convaincre,

manipuler l'opinion ou à des fins ludiques d'entraînement aux combats et aux stratégies militaires. Aujourd'hui, l'Histoire donne des panoramas sociaux et sociétaux riches et diversifiés au sein de représentations iconiques des univers de jeux vidéo, de *Civilizations* à *Assassin's Creed*, en passant par *This War of Mine* en contrepoint. Les univers et expériences esthétiques promises par l'immersion offrent un espace-temps différent de notre époque, un voyage émouvant et immobile dans le temps.

Certaines œuvres et productions culturelles s'affichent explicitement comme un moyen d'apprentissage, que l'Histoire y soit saisie comme une toile de fond, comme un témoin ou comme une destination touristique (*Discovery Tour, Assassin's Creed*). Certains artistes, designers et game designer jouent du temps et de l'espace dans une sorte de geste fantaisiste au prétexte que l'art ne serait qu'activités futiles, sans effets sur la construction d'un sens commun.

Le développement des moyens de communication fut décisif dans les processus de colonisation et de développement d'une structure capitaliste à l'échelle mondiale, dès le XVI<sup>e</sup> siècle, d'ailleurs en lien avec l'émergence du marché de l'art. Les industries et les arts numériques, à la pointe du progrès technologique, s'avancent comme étant les véhicules des nouvelles formes du capitalisme. Les médiums artistiques numériques reproduisent les valeurs dominantes de l'économie néolibérale, fluide, illimitée et gamifiée. Ils sont le lieu où toutes les frontières sont déconstruites, entre réel et virtuel, vérité et réalité, sérieux et ludique, Macro-Histoire et Micro-Histoire(s), dans une mise en spectacle d'une fluidité identitaire. Grâce à la technologie, quiconque peut, désormais, se saisir de l'Histoire en train de se faire, de la réécrire et surtout de la façonner selon son imaginaire. Jouer avec l'Histoire, la déguiser, y déambuler et se l'approprier à des fins de petites jouissances narcissiques semblent ravir l'esprit postmoderne, usant de l'uchronie pour se laisser penser intemporel.

Selon les thuriféraires du postmodernisme, l'individu contemporain serait atteint d'une angoisse de l'utopie, d'une surdité à l'Histoire, d'une perte du sens du passé. Dans les processus de créations historiques, un nouvel espace-temps postmoderne kitsch se crée et alimente le fantasme d'un présent qui se suffirait à lui-même, affirmant une culture du présentisme. Ainsi il ne serait plus possible de penser l'Histoire sans qu'elle soit déformée par un esprit du temps englobant et globalisé. Le passé, même le plus proche, reconstruit sur la base du présent, comme toujours, serait inutile pour la compréhension des événements actuels. Le passé ne serait plus qu'une source d'inspiration spectaculaire, un ensemble de decorum, de simulacres

sécrités et reconfigurés dans un flux continu où archives, informations, données, rumeurs, stéréotypes, se confondent et fusionnent.

N'en déplaisent à ces arguments, l'objectif de ce dossier, est de montrer qu'il n'existe pas de fatalité postmoderne et que les médiums artistiques peuvent être aussi le lieu de nouvelles utopies, le lieu d'un nouveau rapport à l'Histoire, le lieu d'un combat contre les stéréotypes historiques, un lieu de résistance à cette postmodernité. Il se peut qu'en tant que sujets émancipés, des game designers, des artistes, des plasticiens éclairés puissent se transformer en acteurs de l'Histoire.

Ce dossier propose donc de réfléchir aux différentes interactions possibles entre l'écriture de l'Histoire et les créations artistiques ainsi qu'aux utilisations possibles de ces dernières en tant qu'outils didactiques pour l'enseignement de l'Histoire et du patrimoine culturel matériel et immatériel. Il s'agit d'une problématique qui nécessite une réflexion épistémologique et méthodologique continue en raison de l'utilisation invasive de ces technologies numériques. Les contributions permettent de saisir les enjeux d'une confiscation de l'Histoire alors même que celle-ci est omniprésente dans les réalisations de l'industrie culturelle et vidéoludique.

Valérie Arrault, est professeur des universités en arts plastiques et sciences des arts, membre du RIRRA21 à l'université Paul-Valéry de Montpellier, en France. L'article *Postmodernité artistique et Histoire* répond à la question: Pourquoi l'Histoire est-elle un enjeu majeur de la postmodernité? Elle introduit la relation que la postmodernité entretient avec l'Histoire en se saisissant du procès fait à la philosophie de l'Histoire par le tournant postmoderne. Elle pointe que l'articulation entre Postmodernité artistique et Histoire est devenue problématique. En initiant un changement profond des valeurs dans les formes et les pratiques artistiques, l'Histoire se retrouve enserrée dans un présentisme qui va jouer à déconstruire, brouiller, embrouiller pour mieux relativiser. C'est ainsi que la postmodernité met à mal toute capacité à saisir l'Histoire, à la comprendre, retirant toute possibilité d'appréhender le passé mais aussi de se projeter dans l'avenir. A travers l'analyse sociocritique de trois cas d'étude d'architecture postmoderne puis déconstructiviste, l'article conduit au cœur de l'esthétique du relativisme propre au kitsch. L'Histoire se trouve ainsi instrumentalisée tel un simple réservoir dans lequel il suffit de puiser des images, des textes et des théories à des fins de décorum pour divertissement.

Elisa Vidal, doctorante interdisciplinaire en études sémiotiques à l'Université du Québec à Montréal au Canada réfléchit aux représentations de l'Histoire de la

psychiatrie dans les jeux vidéo. Son article *Jeux vidéo et histoire de la psychiatrie : la difficulté de sortir des stéréotypes et de l'histoire hégémonique* propose une analyse sémiotique et matérialiste de trois jeux vidéo se revendiquant comme historiques : *Outlast* (Red Barrels, 2013), *Assassin's Creed : Syndicate* (Ubisoft, 2015) and *Town of Light* (LKA, 2017). Elle considère les patients et leurs représentations inscrits dans des rapports de force et de domination car destitués de leurs droits et de leurs libertés. Les analyses montrent l'idéologie saniste et validiste omniprésente dans les univers vidéoludiques étudiés excepté faite, *Town of Light* (LKA, 2017) où la recherche minutieuse de sources historiques offre une expérience contre-culturelle de la psychiatrie et une expérience du point de vu de la patiente. La dimension fictionnelle permet de reconstituer un sujet collectif autour de sources fragmentées, fait fréquent des contre-histoire des opprimés peu ou pas documentés. Pour Elisa Vidal, les game designer ne peuvent pas détacher les représentations dans les jeux vidéo d'un contexte social, économique et politique et d'une compréhension des idéologies dominantes.

Nathalie Provenzano, doctorante en Arts plastiques et jeux vidéo, au laboratoire Rirra21, de l'université Paul Valéry de Montpellier en France dans l'article *La représentation de l'Histoire dans les jeux vidéo : l'art de la désinformation et de la propagande aux prismes de la rhétorique procédurale, de la médiation culturelle et de la culture de la convergence*, propose d'analyser la représentation de l'Histoire dans les jeux vidéo au prisme de la rhétorique procédurale, de la médiation culturelle et de la culture de la convergence. À partir d'une analyse comparée de *Call of Duty: World at War* et *11-11: Memories Retold*, elle interroge les logiques idéologiques, esthétiques et mémorielles véhiculées par ces œuvres, en soulignant leur rôle actif dans la construction d'un imaginaire historique ainsi que des subjectivités. C'est ainsi qu'apparaît une variation des rhétoriques procédurales, d'un côté un jeu vidéo qui cadre l'Histoire sur sa dimension spectaculaire et performative en se focalisant sur les émotions de peurs, de survie, de violences. De l'autre un jeu vidéo cadré sur l'expression de la condition humaine en temps de guerre où sont déployés des récits intimes, l'expression de la douleur de l'éloignement, de la perte, de la fragilité de la vie. A contrario de la figure du zombi déshumanisé légitimant une violence décomplexée de l'action joueur, la métaphore du coquelicot permet de suggérer des espaces contemplatifs et réflexifs.

Trois auteurs Patrice Cervellin, maître de conférences, au RIRRA21, Université Paul Valéry, Dominique Ganibenc, maître de conférences, au laboratoire CRISE à l'université Paul Valéry et Isabelle Commandré, chercheuse et archéologue du laboratoire ASM UMR514 université de Montpellier, en France dans l'article *L'histoire en images : De la restitution archéologique au jeu vidéo Une forme d'art, une pratique scientifique ou un divertissement ?* explorent les interactions entre archéologues, artistes et développeurs dans la représentation du passé via images, jeux vidéo et musées. Cet article questionne la fidélité historique face aux exigences du grand public, aux impératifs politiques et aux logiques marchandes. Comment concilier imagination, véracité historique et accessibilité alors que les images numériques, les jeux vidéo et expositions muséales croisent des enjeux et objectifs variés ? Entre restitution rigoureuse, évocation poétique et marchandisation culturelle : il s'agit de penser ensemble science, art et médiation alors même que le médium informatique et les logiciels de réalisation ne sont pas neutres. Très souvent c'est la technologie et l'IA qui prennent la parole dans ces dispositifs historiques immersifs et pédagogiques. En positionnant leur travail en création-recherche et en portant attention aux processus poétiques, les auteurs montrent lors de la reconstitution archéologique, les échanges indispensables entre le faiseur de jeux et l'archéologue. L'exemple du jeu *La Faille* illustre un équilibre réussi entre ludique et rigueur scientifique. Les auteurs défendent un jeu vidéo "presque sérieux", mêlant médiation, créativité et authenticité, tout en mettant en garde contre les dérives de l'automatisation de l'IA dans la restitution patrimoniale.

Julien Bazille, chercheur enseignant de l'Université de Sherbrooke au Québec, Canada, dans l'article *Trouver les formes d'un jeu vidéo « historien » Minimalisme et « small games »* encourage les historiens à développer une pratique de faiseurs de jeux historiens. Ces jeux vidéo contre-culturels pourraient ainsi devenir un langage d'exposition de l'Histoire qui aurait comme objectif premier de respecter les principes méthodologiques de la discipline historique (sources, références bibliographiques, débats et véridiction). A contrario des jeux vidéo industriels à dimension historique qui proposent des univers souvent complexes et hyperréalistes, les jeux historiens seraient minimalistes dans leur forme, tout en étant exigeants dans leur propos scientifique. Ils garderaient alors les traces de leur constitution. Sont alors proposés aux historiens des moteurs de développement comme Twine et Bitsy.

Thierry Lhôte doctorant en Arts plastiques à l'université de Montpellier Paul Valéry, au RiRRA21, dans l'article *Mémoires et valeurs ludifiées : l'exemple Afro-américain* propose une réflexion sur le rôle des dispositifs immersifs vidéoludiques dans les réactualisations de la mémoire, et le traitement de l'histoire. Alors que les corps noirs sont à nouveau mis en scène dans une sorte de blaxploitation vidéoludique, l'esprit du temps dominant enserré dans une panique identitaire réveille des fantômes sémiotiques dont l'industrie culturelle est friande. La représentation de ces corps noirs ferait alors office d'une réparation symbolique des souffrances que l'Histoire leur a infligées. L'auteur analyse deux protagonistes noirs jouables Aveline de Grandpré et Adéwalé dans *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-en cours) et le jeu vidéo *Detroit : Become Human* (Quantic Dream, 2018) où des machines humanoïdes en même temps juives et noires douées de conscience cherchent à quitter l'état de servitude. Ces réalisations industrielles visant le marché global sont alors mises en parallèle des codes observés des nouvelles technologies, le métavers *Horizon Worlds* (Meta, 2021) et le Large Language Model (LLM) *character.ai* (Shazeer & de Freitas, 2021). Cet article se propose d'interroger les problématiques relatives à la mémoire des corps, et au potentiel poétique situé dans l'incarnation de ceux-ci au travers d'une analyse des rhétoriques formelles et procédurales (Bogost, 2007). En contrepoint d'une esthétique kitsch de l'industrie vidéoludique, l'auteur défend la plasticité du médium vidéoludique qui peut également permettre une réaffirmation poétique des valeurs associées aux histoires et mémoires au-delà des couleurs de peau.

Emmanuelle Jacques, maître de conférences HDR, du laboratoire RiRRA21 à l'université Paul Valéry à Montpellier en France, montre dans l'article nommé *Derrière un goût pour un primitivisme contemporain : les logiques commerciales des industries culturelles et vidéoludiques ?* comment une exploration historique renseigne sa pratique plastique en artgame. L'artiste et chercheur se retrouve à travailler, l'histoire de l'industrie du divertissement et des arts Nègres comme matériau plastique. Éclairées par cette histoire, les représentations de personnages jouables noirs dans les jeux vidéo mondialisés prennent un autre sens qu'une simple guerre des représentations médiatiques car une réalité matérielle perdue et configure ces représentations. Le spectacle vidéoludique ne semble finalement pas si éloigné que l'on aimerait le penser, des expositions universelles et coloniales, ainsi que des zoos humains. Pour qui prend au sérieux le décryptage des idéologies, les spectacles de l'altérité visent à effacer les réalités matérielles de domination. Cet

article questionne ainsi une tendance contemporaine dans les études des jeux vidéo à délaissier le décryptage des idéologies au profit d'un décodage et d'une réception des représentations qui semblent devenus intuitifs, à la portée de tous, qu'ils soient chercheurs, joueurs et amateurs. L'auteur pointe un problème en sciences du design qui voudraient placer ces stéréotypes discriminants dans un inconscient impossible à saisir par les créateurs et défend la nécessité d'une méthodologie sociocritique qui permet de rendre préhensibles les « méchants problèmes de design ».

Luciano Gallinari, Lead Researcher de l'institut de l'Histoire de l'Europe méditerranéenne, du Conseil National de la recherche à Cagliari en Italie adopte dans l'article *Video Games and History: some initial reflections on a troubled relationship*, une approche originale vis-à-vis de la relation qu'entretiennent les jeux vidéo et l'Histoire. Après avoir fait le constat de la difficulté d'interpréter le monde postmoderne dans les termes diachroniques qui étaient courants au moins jusqu'aux dernières décennies du XXe siècle. Celle-ci serait superflue et incapable de déchiffrer les événements actuels. À tel point qu'on en est venu à parler de la prétendue fin de l'Histoire, évoquée de manière provocatrice par certains chercheurs. En même temps une prolifération de produits de l'industrie culturelle, jeux vidéo, films, séries utilisent l'Histoire. Quelque chose intrigue l'historien quand il constate que ces récits historiques sont pris entre des concepteurs de jeux vidéo qui ne sont pas pris au sérieux dans leurs capacités à s'emparer d'une Histoire véridique alors même que les joueurs les considèrent comme une vision objective de l'Histoire. Luciano Gallinari pointe la manière dont les discours universitaires ou de concepteurs sur les représentations de l'histoire dans les jeux vidéo se construisent bien souvent sur une vision préconçue de la recherche historique. L'article nuance l'opposition entre récits et recherches historiques – entendues comme une vérité brute et inaliénable qui reposerait plutôt sur un principe de plausibilité, proposant des simulations d'alternatives soumises aux actions des joueurs. Le récit historique n'est pas rigide mais comporte ses propres biais ; les sources ne sont jamais neutres mais teintées du contexte social, politique et culturel de leur époque et de leur auteur. En sollicitant des sources issues des recherches en histoire et sciences du jeu, des exemples de jeux vidéo et des témoignages d'observations en contexte d'apprentissage permettent de démontrer que loin de véhiculer une approche biaisée de l'histoire, les jeux vidéo peuvent jouer un rôle majeur dans la manière dont l'histoire se construit, est interprétée et enseignée.