

Consiglio Nazionale delle Ricerche

ISBN 9788897317937

ISSN 2035-794X

RiMe

Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea

n. 17/II n.s., dicembre 2025

**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

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

Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea
<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 CARACCILOLO, 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, n. 17/II n.s., dicembre 2025, 201 p.

ISBN 9788897317937 - ISSN 2035-794X

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

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 et "small games" / <i>Finding the forms for a 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 relationship</i>	

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^e 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.

Postmodernité artistique et Histoire

Artistic Postmodernity and History

Valérie Arrault

(RIRRA21, Université Paul-Valéry, Montpellier)

Date of receipt: 07/04/2025

Date of acceptance: 22/09/2005

Riassunto

L'articolo "Postmodernità artistica e storia" risponde alla domanda: perché la storia è una questione importante nella postmodernità? Introduce il rapporto che la postmodernità ha con la storia, affrontando la sfida della filosofia della storia attraverso la svolta postmoderna. Sottolinea che l'articolazione tra postmodernità artistica e storia è diventata problematica. Avviando un profondo cambiamento di valori nelle forme e nelle pratiche artistiche, la storia si ritrova intrappolata in un presentismo che giocherà a decostruire, offuscare e confondere per meglio relativizzare. È così che la postmodernità mina ogni capacità di cogliere e comprendere la storia, eliminando ogni possibilità di comprendere il passato ma anche di proiettarsi nel futuro. Attraverso l'analisi sociocritica di tre casi di studio di architettura postmoderna e poi decostruttivista, l'articolo conduce al cuore dell'estetica del relativismo propria del kitsch

Abstract

The article "Artistic Postmodernity and History" answers the question: Why is History a major issue in postmodernity? It introduces the relationship that postmodernity has with History by addressing the trial of the philosophy of History by the postmodern turn. She points out that the articulation between artistic Postmodernity and History has become problematic. By initiating a profound change in values in artistic forms and practices, History finds itself trapped in a presentism that will play at deconstructing, blurring, and confusing to better relativize. This is how postmodernity undermines any ability to grasp and understand history, removing any possibility of understanding the past but also of projecting oneself into the future. Through the sociocritical analysis of three case studies of postmodern and then deconstructivist architecture, the article leads to the heart of the aesthetics of relativism specific to kitsch.

La storia viene così strumentalizzata come un semplice serbatoio da cui attingere immagini, testi e teorie a fini di decoro o di intrattenimento.

Mots-clés:

Postmodernité; Déconstructivisme; Architecture; Histoire; Kitsch; Amalgame sociocritique.

History is thus instrumentalized as a simple reservoir from which one can simply draw images, texts and theories for the purposes of decorum or entertainment.

Keywords:

Postmodernity; Deconstructivism; Architecture; History Sociocritical; Kitsch.

Introduction – 1. Basculement entre une modernité artistique et postmodernité. – 2. – Surdité à la philosophie de l’Histoire. – 4. Postmodernité artistique.- 5. En guise de conclusion. – 6. Bibliografia / references. – 7. Curriculum vitae. – 8. Une sélection de publications.

La mise en perspective des contextes socio-historiques et artistiques au cours desquels la question de la philosophie de l’Histoire s’est posée, autorise à penser que l’articulation entre Postmodernité artistique et Histoire est devenue problématique. L’art des années 1960-1970 n’envisageait plus les mêmes rapports qu’il avait entretenus avec l’Histoire, depuis la nuit des temps occidentaux. Penser l’Histoire, depuis le champ de l’art de la postmodernité, implique de rendre compte d’un profond changement de formes et de pratiques, redevable à une critique de la modernité, dont il apparaissait qu’elle avait failli à ses promesses.

Compte tenu de ces mutations aussi bien artistique, culturelle, que sociopolitique, vont être abordés dans ce texte le basculement entre la modernité artistique et la postmodernité en lien à une certaine surdité à la philosophie de l’Histoire historiciste et positiviste. Or, l’avènement de la postmodernité artistique ne s’est pas développé initialement au sein d’une réflexion ou d’un courant philosophique mais bien plutôt lors de la publication de textes-manifestes d’architectes. Pour cette raison, trois ouvrages d’art spécifiques de l’architecture postmoderne puis de l’architecture déconstructiviste feront l’objet d’une analyse critique afin de rendre compte de l’imaginaire artistique, de plus en plus sensible au présentisme. Lequel a écarté aussi bien le passé historique artistique qu’il a refusé d’envisager le futur. L’Histoire vivait une crise.

1. Basculement entre une modernité artistique et postmodernité

En effet, la question du mouvement artistique du postmodernisme, dont il importe de souligner qu'il a précédé la critique philosophique de la modernité, a marqué une rupture épistémologique au sein du champ de l'art. Et pour plus de précision, ce fut le champ de l'architecture, dont l'architecte Charles Jencks, a introduit lors de débats théoriques et polémiques, des principes fondamentaux comme le décroisement et l'hybridation de toutes les catégories historiques et culturelles, quel que fut le domaine d'activité ou champ de recherche. Lesquels principes, en tant que procédé conceptuel et procédure de création, ont opté pour le citationnisme, le collage, le détournement et/ou le mixage, etc. Qui, tout en participant à rompre avec le radicalisme de la modernité artistique, où il fallait impérativement innover, ont renouvelé la création artistique, au prix d'une éradication de repères, qu'ils fussent temporel, historique, géographique ou culturel. Négociant avec le concept de l'Histoire, l'architecture et les arts plastiques postmodernes l'ont ainsi brouillée, embrouillée, déconstruite, pour mieux la relativiser. L'Histoire, du point de vue artistique, fut incontestablement un lieu d'achoppement. Une instance de basculement entre une modernité artistique perçue comme métaphysiquement héroïque, tournée vers le Progrès visant l'émancipation des individus, *versus* une postmodernité, désenchantée, en dépit de promesses égrenées autour du bannissement de toute frontière sociale, politique et culturelle. Ce rejet des frontières puis leur fin déclarée¹ (Fukuyama, 1992) se sont fondés sur le modèle économique, élaboré à l'aune de l'impératif du nouvel ordre économique mondial espéré florissant. Lequel, en s'adossant à une puissante technologie transnationale, sans frontières, a permis entre autres, de faire advenir un imaginaire nouveau. Autrement dit, un imaginaire fluide, nomade, libéré du poids de l'Histoire, autorisé par un dés-

¹ Pour mémoire : « Pour les vainqueurs de la guerre froide, la chute du mur de Berlin en 1989 devait entraîner l'effondrement de toutes les barrières. À commencer par celles qui quadrillent la géographie. *La fin de l'histoire*, proclamée par l'essayiste Francis Fukuyama, annonçait donc la fin de la frontière : un instrument de délimitation devenu obsolète puisqu'un même système idéologique, politique, économique avait vocation à s'étendre à l'échelle planétaire. Le monde était devenu un village marchand, il devenait possible de commercer sans entraves. L'heure du libre-échange planétaire avait sonné ». *Le Monde diplomatique*, p. 3, juin 2023.

ancrage de ses diverses appartenances, en mesure de s'éloigner du réel, dès lors qu'il était invité ou soumis à vivre culturellement et physiquement par la grâce d'une navigation à l'infini sur la toile numérique, si ce n'est à s'engouffrer dans des jeux de rôle et à se démultiplier dans des identités fantasmées.

Comment ne pas rappeler que la philosophie de l'Histoire positiviste fut désavouée² (Lyotard, 1979, Nancy 2014) comme concept, comme discipline et science humaine, du fait que la connaissance de l'histoire n'ait pu permettre d'anticiper les tragédies du XX^e siècle. Cette rupture épistémologique, conçue sur son invalidité scientifique amplement diffusée, a indubitablement imprégné un imaginaire artistique et culturel, grâce auquel l'Histoire pouvait désormais s'envisager tel un réservoir de récits et d'images dans lequel puiser. Il suffisait de ne pas se soucier d'ordre chronologique ou causal, ou bien se préoccuper de la philosophie de l'Histoire selon les théories déconstructivistes.

Cette rupture épistémologique, congruente aux théories de la déconstruction, a contribué à fixer l'imaginaire contemporain dans un présentisme déconnecté du passé et déshérité des possibles enseignements de l'Histoire. Comment, dès lors, s'étonner que chaque artiste, game designer, plasticien ne se sente pas autorisé à jouer avec l'Histoire, comme bon lui semble ? D'autant que le réservoir de textes, de théories et d'images, en libre circulation sur la toile numérique, déposé sur des blogs, des réseaux sociaux et autres plateformes, en tous les cas, toujours à portée de clic, offrent un puits sans fond, où les interprétations et les *fakes* se multiplient, aboutissent à étouffer toute possible vérité scientifique ? L'exemple des Platistes ou théoriciens de la terre plate ainsi que les négationnistes ne sont guère une légende. Leurs théories assorties de faux documents circulent assurément sur la toile.

D'où un relativisme scientifique, artistique, culturel, plus ou moins généralisé, néanmoins très actif qui n'a fait que renforcer l'individualisme consumériste, promu par le nouvel ordre économique ou capitalisme libéral. A chacun, sa vérité... Chaque

² Jean-François Lyotard, *La condition postmoderne, Rapport sur le savoir*, Les Éditions de Minuit, 1979. « En simplifiant à l'extrême, on tient pour « postmoderne » l'incrédulité à l'égard des métarécits. Celle-ci est sans doute un effet du progrès des sciences ; mais ce progrès à son tour la suppose. À la désuétude du dispositif métanarratif de légitimation correspond notamment la crise de la philosophie métaphysique, et celle de l'institution universitaire qui dépendait d'elle ». Jean-Luc Nancy, *La Communauté désavouée*, Paris, Galilée, coll. « La philosophie en effet », 2014, 164 p.

individu ne fut ainsi plus tenu de se référer au socle de l'Histoire commune, héritée, quitte à la contester, la compléter, et à en proposer une relecture, sans jamais la perdre de vue.

2. Surdité à la philosophie de l'Histoire

L'argumentaire pose la question de savoir « comment rendre compte d'une analyse selon laquelle « l'individu contemporain serait atteint d'une angoisse envers les utopies, d'une surdité à l'Histoire, d'une perte du sens du passé » ? Comment comprendre que : « quiconque puisse, désormais, se saisir de l'Histoire en train de se faire, de la récrire et surtout de la façonner selon son imaginaire. Jouer avec l'Histoire, la déguiser, y déambuler et se l'appropriier à des fins de petites jouissances narcissiques » ?

Plus que jamais, il semble impératif de mettre en perspective les contextes historiques, culturels et théoriques, au cours desquels le concept de philosophie de l'Histoire positiviste a été remis en cause jusqu'à provoquer l'élan d'un renoncement aux utopies, à la faveur de la philosophie de la post-modernité, au début de la seconde partie du XX^e siècle. L'Histoire, en tant que discipline et concept d'une science humaine, s'est trouvée ainsi immiscée au cœur du nouvel imaginaire artistique qui a contribué à faire émerger le paradigme postmoderne. Lequel paradigme se comprend comme manifestation ou représentation du monde, état d'esprit, ou encore une vision du monde philosophique, socio-politique, géopolitique, économique, culturel et technique. Ce nouveau paradigme artistique a, en effet, conquis l'imaginaire presque planétairement, dans la mesure où il a fait fi des théories historiques comme de leurs modèles. Lesquels étaient fondés sur des variantes idéalistes et matérialistes, que l'on peut situer à partir des œuvres de Platon, puis des ouvrages de Friedrich Hegel (1770-1831), Karl Marx (1818-1883), Auguste Comte (1798-1857), Oswald Spengler (1880-1936) ou d'Arnold Toynbee (1889-1975). Lesquelles théorisations furent élaborées pour tenter de comprendre, dans leur époque respective, le sens de l'Histoire. Tant pour la philosophie que pour l'histoire, une question n'a cessé de se poser, comme l'affirment Guy Bourdè et Hervé Martin (1983) : « le cours des événements a-t-il un sens ? Si tel est le cas, quel est le sens de l'évolution de l'humanité au cours des siècles ? »

Or, force est d'observer que cette contribution à construire une philosophie de l'histoire pour tenter d'en comprendre le sens et les mutations artistiques par périodisation a été répudiée. Pourquoi ne pourrait-on pas, encore aujourd'hui, se repérer à l'aide des grandes périodes établies par l'Histoire de l'art pour aborder avec ses innombrables variantes, le classicisme grec, l'art romain, l'art chrétien, l'art renaissant, le baroque, le rococo, le néo-classicisme, le romantisme, l'art moderne, l'art postmoderne sans mettre de côté l'art des dynasties chinoises, tout comme l'art des Olmèques, des Aztèques, des Mayas, et des Incas ?

Cette réfutation de la philosophie de l'Histoire, faut-il y insister, s'est déclarée à un moment historique tragique, fortement marqué par les désastres du nazisme, du totalitarisme stalinien, et au début de l'installation de la guerre froide et de l'utilisation d'armes nucléaires avec l'explosion d'Hiroshima et de Nagasaki, en 1945. Aux désastres de ces totalitarismes, il convient de mentionner le fascisme italien de 1922 à 1943 et la dictature franquiste de 1936 à 1977. Ces tragédies historiques entendent souligner l'état de crises politiques et sociales dans lequel fut plongée une partie de l'Europe, fondée globalement sur son projet moderne.

La Modernité, un projet inachevé, écrit en 1981, par le philosophe Jürgen Habermas, tire le bilan des promesses modernistes d'émancipation non réalisées et s'énonce contre les grandes histoires idéalisées de la modernité. Identifiées comme les grands récits, on peut dire avec Jean-François Lyotard, qu'ils ont effectivement perdu toute crédibilité. En énumérant brièvement quels étaient les grands récits, l'écart abyssal entre les ambitions, les espoirs et l'échec du projet moderne est concluant :

Le

« récit chrétien de la rédemption de la faute adamique par l'amour, le récit aufklärer (du siècle des Lumières) de l'émancipation de l'ignorance et de la servitude par la connaissance et l'égalitarisme, (le) récit de la réalisation de l'Idée universelle par la dialectique du concret, (le) récit marxiste de l'émancipation de l'aliénation par la socialisation du travail, (le) récit capitaliste de l'émancipation de la pauvreté par le développement techno-industriel»³.

Avec les différents totalitarismes et les guerres, on conviendra sans peine des raisons qui ont conduit à la contestation de l'Histoire du projet moderne. Nul ne peut

³ J.-F. Lyotard, *Le postmodernisme expliqué aux enfants*, Galilée, Le livre de poche, Biblio Essais, Paris, 1988, p. 41.

ignorer que l'Histoire n'a pu anticiper les tragédies, en dépit de certaines voix qui se sont élevées. Parmi elles, celle d'un Walter Benjamin, pour ne citer que lui, et qui avait évalué, dans un chapitre intitulé « Avertissement d'incendie » dans *Sens unique*⁴, écrit entre 1923 et 1926, le danger catastrophique que faisait peser sur l'humanité, le progrès technique et économique promu par le capitalisme.

Le contexte historique de cette seconde partie du XX^e siècle, d'une grande densité, avec ses décolonisations, ses manifestations des minorités et celles menées contre la guerre du Vietnam, ont appelé à une nouvelle lecture du projet moderne impliquant un bouleversement scientifique dans la mesure où l'Histoire fut incitée à rompre avec l'historicisme⁵, le positivisme⁶, la linéarité historique afin de se débarrasser de ses modèles théoriques.

L'ouvrage *La condition postmoderne*, du philosophe Jean-François Lyotard, publié en 1979, en proclamant l'effondrement des idéologies et la fin des Grands récits, révoqua l'émancipation du sujet rationnel et surtout l'histoire universelle de l'Esprit de Hegel. Lyotard y interrogea le problème du progrès scientifique et du savoir, conçus initialement dans des schémas narratifs totalisants et globaux. Lesquels avaient pour visée, aujourd'hui contestée, de rendre compte de l'intégralité de l'histoire humaine et de la connaissance. Le concept de philosophie de l'Histoire, en tant qu'outil théorique portant une science, fut ainsi remis en cause, puis, sommé de s'interroger sur ses méthodologies et sur sa validité épistémologique (théorique de la connaissance).

Pour le philosophe J-F Lyotard, résumons :

« [...] on tient pour « postmoderne » l'incrédulité à l'égard des métarécits. » (Lyotard, 1988, p. 41)

⁴ Michael Löwy, Walter Benjamin : Avertissement d'incendie, Une lecture des Thèses « Sur le concept histoire », Éditions de l'éclat, philosophie imaginaire, 2014, p.18.

⁵ L'historicisme ou historisme est une doctrine philosophique qui affirme que les connaissances, les courants de pensée ou les valeurs d'une société sont liés à une situation historique contextuelle.

⁶ Le positivisme est un courant de pensée du XIX^e siècle autour des théories d'Auguste Comte, qui ne donne de crédit qu'aux différents domaines qu'il nomme sciences. Les faits de la vie de tous les jours sont toujours explicables par la science sous forme d'expérience et d'observation.

4. Postmodernité artistique

Mais le discrédit, dont la modernité philosophique et la modernité artistique furent l'objet, fut initié, par des débats au sein du champ théorique de l'architecture, notamment avec la publication, en 1977, du livre de Charles Jencks, *The Language of Post-Modern Architecture*⁷. Et c'est bien cette articulation et problématique entre art et histoire, qui constitue l'objet de cette étude.

Avec les architectes Charles Jencks et Paolo Borghesi, il fut question de porter une critique du mouvement moderne en architecture en faveur du mouvement artistique qui s'appela, faute de mieux, le postmodernisme. S'il fut moins question de périodiser ce mouvement avec le préfixe « post », la tâche que s'était assignée Jencks était de critiquer la déliaison de tout rapport à l'histoire de l'architecture propre à l'architecture moderne. Particulièrement, il voulait rompre avec le fonctionnalisme et son a-historicisme. Lors de sa conférence prononcée, en 1975, à Eindhoven, il déclara sa volonté de clore le mouvement moderne, fustigeant son ambition englobante, affirmant, je le cite :

« la fin de l'extrémisme d'avant-garde, le retour partiel à la tradition, et le rôle central de la communication avec le public : l'architecture est l'art public par excellence ».

Le postmodernisme, en contestation d'une Histoire totalisante et devant le constat de l'échec des utopies révolutionnaires en architecture, suggéra le besoin d'un retour vers le passé qui ne soit toutefois pas de l'ordre d'un romantisme réactionnaire, dans lequel le passé aurait l'attrait du refuge et entraînerait une reproduction (kitsch) des codes artistiques.

La conception postmoderne (ou postmodernisme) de l'architecture fut ainsi fondée essentiellement sur le citationnisme, une intégration éclectique multi-référentielle aux références dé-hiérarchisées allant de la référence de la Renaissance, à celle du baroque, du néoclassique (Bofill, Ricardo, 1978, *Antigone* à Montpellier), de l'architecture vernaculaire commerciale (le bistro parisien) ou exotique (le restaurant chinois), de l'architecture du modernisme jusqu'à l'intégration des icônes de l'industrie du divertissement et de la publicité avec ses marques et ses logos (pensons aux cochons tatoués du logo Louis Vuitton de l'artiste Wim Delvoye, 2005). D'après

⁷ Charles Jencks, *The Language of Post-Modern Architecture*, Academy Editions, 1977. Traduction française : *Le langage de l'architecture post-moderne*, Paris, Denoël, 1979.

Fredric Jameson⁸, le trait « fondamental commun à tous les postmodernismes », est celui de :

« l'effacement de la vieille opposition (essentiellement moderniste) entre la grande Culture et la culture dite commerciale, la culture de masse ».

Les procédés conceptuels d'hybridation, collage, mixage, détournement, appropriation de motifs culturels éclectiques et de techniques furent les ferments d'une manière alternative de penser l'architecture. Un postmodernisme architectural qui, brouillant les repères historiques cédait au relativisme culturel dominant, d'un « tout se vaut », et alla doper l'exaltation de la subjectivité, la croyance en une non-subordination à un quelconque « récit », créant un inconscient culturel propre au débordement d'égo, avec la naissance de l'individu tyran (ou artiste monté en star, possiblement tyran), imposant un objet architectural déconnecté du lieu de son implantation et faisant fi de sa longue histoire.

Ce postmodernisme ou première conception postmoderne fut une, parmi d'autres, aux côtés d'une autre conception d'architecture, le déconstructiviste, plus radicale encore, en opposition avec le postmodernisme de Jencks. Son intérêt scientifique est de comprendre combien cette conception fut en osmose avec la philosophie postmoderne et les théories déconstructivistes, basées sur la critique de la linéarité et des théories totalisantes, au bénéfice de la fragmentation, de la géométrie non euclidienne et de la disparition des structures stables.

Trois ouvrages d'art aideront à mieux comprendre ce moment d'architecture postmoderne et déconstructiviste, qui, selon la perspective sociocritique d'Edmond CroS (2003), s'envisage théoriquement comme des « espaces sémiotiques » à analyser. La raison en est que ces derniers se conçoivent comme des espaces de médiation idéologique du relativisme culturel et de la philosophie de l'histoire, saisis sous la forme de simples motifs ornementaux. Ce sont ainsi ces motifs ornementaux très importants dans l'architecture postmoderne ou déconstructiviste, pris en tant qu'espaces sémiotiques, dans lesquels se sont élaborées aussi bien la consommation de la rupture avec le passé que la métaphore du désenchantement présent.

⁸ Fredric Jameson, *Le postmodernisme, ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Beaux-Arts de Paris, 2007, p. 35.

C'est la raison pour laquelle, quelles que soient les orientations théoriques et les réalisations architecturales du mouvement artistique postmoderne, la valorisation de l'individualisme artistique et du présentisme résonne avec les valeurs de l'actuel capitalisme libéral. Ce pourquoi, il s'avère nécessaire de se soumettre à l'étude de cas, en exposant des exemples précis.

Trois ouvrages d'art

1. *Team Disney Building*

Le bâtiment *Team Disney Building* de l'architecte Michaël Grave, inauguré en 1991, est un bel exemple d'architecture postmoderne avec ses multiples appropriations culturelles, par nature éclectique, dès lors que l'histoire des formes s'offrait comme un catalogue dans lequel puiser.

D'un point de vue formel, nous avons à analyser un imposant bâtiment, composé de grès rouge, pour sa partie basse, et surmonté d'un énorme fronton soutenu par des caryatides en stuc. Si la nature des matériaux diffère, les références des motifs sont ostensiblement puisées à des sources historiques diverses.

Devant le bâtiment, des colonnades de chaque côté, reproduisant l'ordonnement des places historiques européennes, circonscrivent un espace au milieu duquel trône une sculpture de Walt Disney. Quant à la colonnade annonçant le bâtiment, on y reconnaît une citation de la colonnade d'Amenhotep du temple d'Amon à Thèbes, (-1292 /-1550, sous la XVIII^e dynastie) distribuée de part et d'autre. Le visiteur est invité à entrer par une grande porte d'architecture art-déco des années 1930, citant l'ouvrage d'art le *Paquebot* de Jacques Cury et Fernand Leroy, de 1934, de la rue du Louvre à Paris. Les étages supérieurs, rompant avec le vocabulaire art-déco, se singularisent par une appropriation de l'architecture des temples grecs d'Olympie, d'Athènes ou de Sounion (-444/-440), et sont surmontés d'une coupole d'architecture que l'on pourrait dire mycénienne (-1250) ou romaine (coupole du Panthéon, érigée au II^e siècle). Le plus singulier, et cela n'aura échappé à personne, est que les caryatides grecques ont été remplacées par six nains qui soutiennent les 3^e et 4^e étages, tandis que le septième nain — Simplet — tel un Dieu, soutient le toit.

Le mixage d'architectures anciennes sacrées, puisées dans des temps historiques et géographiques divers, mises en connivence avec la référence du film de *Blanche neige et les 7 nains*, répond pleinement aux principes de l'architecture postmoderne. L'hybridation patente des références multiculturelles, anachroniques, les plus contradictoires (sacré/profane – art savant/industrie du divertissement) plaident pour une complexité en architecture. Laquelle avait d'ailleurs fait l'objet du livre-

manifeste *De l'ambiguïté en Architecture* de Robert Venturi (1971). Or, un tel anachronisme invite à y déceler un brouillage de tout repère historique et culturel comme de toute compréhension d'œuvres architecturales anciennes.

2. *La tour de LUMA*

Autres exemples remarquables sont les bâtiments de Frank Gehry, extrêmement réputés du fait que l'architecte ait conçu de prestigieuses institutions muséales internationales, dont le musée Guggenheim de Bilbao, La fondation Cartier à Paris, et plus récemment la tour de LUMA (2014-2020), à Arles. Laquelle couronne un complexe artistique et culturel, réalisé par la Fondation LUMA de Maja Hoffmann sur le Parc des Ateliers SNCF. La tour, composée de plus de 11 000 volumes en acier inoxydable, fragmentés, disloqués, semble construite à l'image d'un éboulement rocheux, ou d'un centre urbain qui aurait subi un tremblement de terre ou une guerre.

Féru d'architecture déconstructiviste, l'architecte Frank Gehry en a fait sa marque de fabrique, dont ses principes énoncent pleinement « leur rupture avec l'histoire, la société, le site, les traditions techniques et figuratives ». Les processus de création architecturale déconstructiviste, et notamment ceux de la tour de LUMA de Gehry, transposent assez fidèlement la mise en scène du chaos, de l'effondrement, d'une dystopie active avec ses plaques métalliques décalées, brillantes de leurs mille feux, et dont la métaphore ne laisse présager aucun avenir, ancrant l'individu contemporain dans un présent angoissant, privé d'utopies.

Le procédé de décomposition de la forme générale qui s'y déploie, file la métaphore non pas du seul projet moderne qui aurait failli, mais également du projet postmoderne qui a parachevé son travail de destruction. Toute ligne architecturale de la tour est brisée, créant une répétition de ruptures symboliques du temps présent dans lequel se décline la rupture de tout lien social, de tout héritage, de tout ancrage historique, de toute continuité avec le passé, sollicitant du spectateur d'exercer une mobilité constante de la perception. Une décomposition grandiose qui, d'un point de vue symbolique, pourrait se faire le relais visuel de l'actuelle désintégration sociale, la désindustrialisation (fin des ateliers SNCF qui s'y tenaient), l'effondrement d'un monde désenchanté qui n'a plus foi en lui.

3. *The Opus*

La mobilité constante de la perception, qu'exige cet entassement fragmenté de blocs, en déséquilibre intentionnel, de *LUMA*, peut être comparée avec la fluidité mise en œuvre dans la conception architecturale de l'architecte irako-britannique

Zaha Hadid⁹. Notamment avec la réalisation de l'hôtel *The Opus*, qui, datant de 2007, est située dans le quartier de Business Bay de Dubaï (Émirats arabes unis).

Sur une base, le bâtiment *The Opus*, est évidé par un grand espace laissant deux tours plantureuses en verre s'élever et être reliées à une certaine hauteur par une passerelle. Mi-orthogonal, mi-fluide, ce gratte-ciel emprunte au vocabulaire de l'architecture moderne comme à celui de l'architecture bulle postmoderne. La fluidité architecturale, déjà présente dans le nouveau complexe sportif international de Hangzhou, conçu par l'architecte, signe la conception architecturale et le vocabulaire de Zaha Hadid, tels qu'ils découpent particulièrement l'espace intérieur de l'hôtel *The Opus*. Cette fois-ci, les lignes courbes se suivent, se fauillent, glissent, s'enroulent, se fluidifient, passent d'un espace à un autre, mimant les interpénétrations et interconnexions en réseau, constantes mais modifiables sans cesse. Or, cette fluidité, ces interconnexions éphémères ne signent-elles pas également l'imaginaire nouveau du présentisme technologique et de la perte de la continuité ?

5. En guise de conclusion

Avec ces trois exemples architecturaux, force est de constater que la mise en scène de la présence disloquée de l'Histoire fait écho à la disparition de « structures stables » d'une postmodernité liquide¹⁰, aléatoire, protéiforme, indéterminée, incertaine, chantant l'hybridation des formes, le changement, la mobilité et la flexibilité, évoquant le déploiement d'une infrastructure technique autorisant la circulation dans des réseaux fluides, emblématique du capitalisme contemporain.

Si la critique de la modernité et ses désastres fut louable, force est d'observer que les technologies de la communication et de l'information de la postmodernité — avec la multiplication des canaux de diffusion, des sites, des plateformes, des fictions narratives et immersives, des logiciels de retouche, de l'IA ChatGPT — se sont faites au nom du progrès technologique, du partage de la connaissance et de la démocratie culturelle. Cela étant établi, n'ont-elles pas accueilli avec complaisance, pour ne pas dire connivence, tous les discours, images et récits, mettant sur un même plan et dans une fluidité continue les discours scientifiques et ceux qui ne le sont pas, les

⁹ Zaha Hadid, architecte et urbaniste de renommée mondiale qui a reçu le prix Pritzker en 2004.

¹⁰ Zygmunt Bauman, *La vie liquide*, Éditions du Rouergue, 2006

images issues du réel et les images trafiquées, les récits fictionnels et les récits historiques ?

Partant, l'architecture a joué un rôle conséquent dans la critique de la modernité artistique, et au-delà, c'est dire jusque dans la critique du projet moderne. Les quelques exemples architecturaux cités ont pu rendre compte combien l'architecture postmoderne a formulé au plus près *L'esprit du temps*¹¹, l'imaginaire contemporain, pour qui l'Histoire n'aurait plus grand sens, selon le propos du philosophe Jean-François Lyotard.

Que ce soit dans le champ de l'architecture ou dans celui des arts plastiques, ce grand élan déconstructiviste propre à la postmodernité artistique a eu comme effet de faire du concept de la philosophie de l'Histoire, une théorisation, dont la légitimité fut en permanence mise en déroute, au bénéfice de l'affirmation d'un relativisme culturel, d'une vision incertaine, chaotique, éclatée dans un brouillage idéologique propre à fustiger le sens d'une histoire commune, enracinée géographiquement, philosophiquement et culturellement.

6. Bibliografia / references

Bauman, Zygmunt (2006) *La vie liquide*, Éditions du Rouergue.

Bourdé, Guy - Martin, Hervé (1983) *Les écoles historiques*, Paris, Seuil.

Cros, Edmond (2003), *La sociocritique*, Paris, L'Harmattan..

Fukuyama, Francis, (1992), *The End of History and the Last Man ? La fin de l'histoire et le Dernier Homme*, Paris, Flammarion, coll. Histoire. *Le Monde diplomatique*, p. 3, juin 2023.

Jameson, Fredric, (2007) *Le postmodernisme, ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Beaux-Arts de Paris, p. 35.

Jencks, Charles (1977) *The Language of Post-Modern Architecture*, Academy Editions.

¹¹ Edgar Morin, *L'esprit du temps, essai sur la culture de masse*, Paris, Grasset, 1962. E. Morin dans son analyse sociologique de l'imaginaire social analyse les bouleversements qu'a introduit la culture de masse, laquelle a été intégrée dans certaines œuvres artistiques postmodernes promouvant un relativisme culturel.

Traduction française: *Le langage de l'architecture post-moderne*, éd. Denoël, 1979.

Löwy, Michael (2014) *Walter Benjamin: Avertissement d'incendie, Une lecture des Thèses «Sur le concept histoire»*, Éditions de l'éclat, philosophie imaginaire, p.18.

Liotard, J.-François (1988) *Le postmodernisme expliqué aux enfants*, Galilée, Le livre de poche, Biblio Essais, Paris, p. 41.

Morin, Edgar (1962) *L'esprit du temps, essai sur la culture de masse*, Paris, Grasset.

Nancy, Jean-Luc (2014) *La Communauté désavouée*, Paris, Galilée, coll. « La philosophie en effet », 164 p.

7. Curriculum vitae

Professeur émérite des universités en Arts et Sciences de l'art, Université Paul-Valéry Montpellier. Membre du programme «pratiques plastiques contemporaines et contre-cultures» du laboratoire RIRRA21 (EA 4209)

8. Une sélection de publications:

L'empire du kitsch, (2010) *Klincksieck*. 299 p. ISBN : 9782252037522

Du narcissisme de l'art contemporain, (2017) Arrault (Valérie) - Troyas (Alain), Paris, L'Échappée, 296 pages. ISBN 9782373090208

« *Place Vendôme, un île parisienne* », *Création et insularité, sous la dir. de Dominique Berthet, Paris, L'Harmattan, Collection Les arts d'ailleurs, p-p. 65-78. EAN13 9782343200545. <https://www.eyrolles.com/Arts-Loisirs/Livre/creation-et-insularite-9782343200545>*

« *L'incal, une fiction métaphorique* », *Entrelacs 16 I 2019, Arrault (Valérie)- Cavaillé (Audey), Jodorowsky, d'un art l'autre, <http://journals.openedition.org/entrelacs/5658>*

« *Surf et kitsch* » (2019), catalogue de l'exposition *La déferlante surf*, musée d'Aquitaine, sous la direction de Jean-Paul Callède, Paul Matharan ; préfaces de Nicolas Florian et Joël de Rosnay, Bordeaux, p. 263-272. ISBN : 978-2-909281-17-9

<<https://www.musee-aquitaine-bordeaux.fr/fr/evenement/la-deferlante-surf>>

« *Art contemporain et culture de masse en fusion* », *Divertir pour dominer 2*, (2019) Paris, L'Échappée, p. 297-316. EAN 9782373090567

<<https://www.lechappee.org/collections/pour-en-finir-avec/divertir-pour-dominer-2>>

Jeux vidéo et histoire de la psychiatrie : la difficulté de sortir des stéréotypes et de l'histoire hégémonique

Video games and the history of psychiatry: the difficulty of breaking out stereotypes and hegemonic history

Élisa Vial

(Université du Québec à Montréal)

Date of receipt: 07/04/2025

Date of acceptance: 29/09/2025

Résumé

Le présent article propose de réfléchir aux représentations de l'histoire de la psychiatrie dans le jeu vidéo. L'histoire de la psychiatrie est souvent associée à l'histoire, hégémonique, des institutions, du personnel soignant et des courants de pensée qui traversent la psychiatrie (approches biomédicales et neurochirurgicales, des théories de la dégénérescence, etc.). Dans quelle mesure influence-t-elle le jeu vidéo? Trois jeux vidéo se revendiquant comme historiques sont étudiés: *Outlast* (Red Barrels, 2013), *Assassin's Creed: Syndicate* (Ubisoft, 2015) et *Town of Light* (LKA, 2017). Avec une approche sémiotique, cet article aborde l'équilibre entre se revendiquer historique et produire du sens historique et les possibilités de représenter une histoire marginalisée non hégémonique de la psychiatrie.

Mots-clés:

psychiatrie; histoire; jeu vidéo; idéologie; représentation.

Abstract

This article proposes to reflect on the representations of the history of psychiatry in video games. The hegemonic history of psychiatry is often associated with the history of institutions, caregivers, and schools of thought (biomedical and neurosurgical approaches, theories of degeneration, etc.). To what extent does it influence video games? Three video games claiming to be historical are considered: *Outlast* (Red Barrels, 2013), *Assassin's Creed: Syndicate* (Ubisoft, 2015) and *Town of Light* (LKA, 2017). With a semiotic approach, this article deals with the balance between claiming to be historical and producing historical meaning and the possibilities of representation of a marginalized non-hegemonic history of psychiatry.

Keywords:

psychiatry; history; videogame; ideology; representation.

1. Introduction. - 2. Représenter les patients et patientes, une condition insuffisante en soi pour montrer les dynamiques de pouvoir. - 3. Outlast, une histoire de MK-Ultra sans les patients et les patientes. - 3.1. Une historicité uchronique? - 3.2 Les patients et patientes: personnages privés d'agentivité et représentés comme danger. - 4. Assassin's Creed: Syndicate, une histoire sourcée mais hégémonique. - 4.1 Une histoire globalement sourcée et référencée. - 4.2 Personnel soignant féminin versus masculin dans Assassin's Creed: Syndicate: une opposition fallacieuse invisibilisant l'agentivité des personnes psychiatisées. - 4.3. Définir l'idéologie saniste dans Outlast et Assassin's Creed: Syndicate. - 5. Jouer l'histoire de manière critique: Town of Light. - 5.1 L'urbex dans la jouabilité: au service d'une histoire marginalisée. - 5.2 Une histoire peu connue et peu patrimonialisée. - 5.3 Une histoire collective des patients et des patientes. - 6. Conclusion. - 7. Bibliographie. - 8. Curriculum vitae.

1. Introduction

Étudier l'histoire de la psychiatrie est souvent associé à l'histoire des institutions, des courants de pensée ou de l'histoire des figures (Quétel, 2012 [2009]) en quête de légitimation professionnelle (Henckes et Majerus, 2022). Or, l'histoire de la psychiatrie ou plus généralement de la médecine devrait aussi être celle des rapports de pouvoir dans le milieu médical. Des collègues ont pu travailler sur l'importance de donner "une voix aux patientes" (Klein, 2021). D'autres chercheurs et chercheuses ont montré le lien entre le racisme systémique et la psychiatrie. Je propose d'aller plus loin en démontrant la nécessité de mettre cette voix en lien avec les rapports de pouvoir dans une approche matérialiste de l'histoire (Lesage, 2016) et idéologique telle que définie par Schaff:

L'idéologie est un système d'opinions qui, en se fondant sur un système de valeurs admis, détermine les attitudes et les comportements des hommes à l'égard des objectifs souhaités du développement de la société, du groupe social ou de l'individu (Schaff, 1967, p.50).

Dans cette perspective, les patients et patientes des hôpitaux ou asiles psychiatriques ne sont pas étudiés en tant que "malades" ou "personnes ayant des troubles mentaux", mais comme des personnes psychiatisées, c'est-à-dire qui s'inscrivent dans des rapports de force, de domination, car privées de leurs droits et de libertés, de leur mouvement, mais aussi des personnes stigmatisées. Nous nous appuyons sur Goffman et sa définition des espaces totaux pour évoquer la stigmatisation systémique des personnes psychiatisées:

Le schéma interprétatif de l'institution total[e] commence à s'appliquer automatiquement dès l'entrée: "le personnel part en effet du principe que tout entrant

est — du fait même de son entrée — une de ces personnes pour lesquelles l’institution a été spécifiquement créée. (...) Dans un hôpital psychiatrique, ce ne peut être qu’un malade: s’il n’était pas (...) malade, pourquoi serait-il ici?” (Goffman, 1968, p. 132).

Afin de comprendre les représentations de la psychiatrie à travers les jeux vidéo, les jeux traitants entièrement ou en partie (comme dans un niveau) d’asile ou d’hôpital psychiatrique ont été sélectionnés. La recherche s’est effectuée sur *Steam*, une plateforme commerciale et accessible¹. Les premiers jeux représentant les asiles psychiatriques datent de 1998. La majorité des jeux sont des jeux d’horreur. La sélection a été précisée par la suite en gardant ceux qui se revendiquent comme historiques ou mettent en avant l’historicité² de leur narration: *Outlast* (Red Barrels, 2013), *Assassin’s Creed: Syndicate* (Ubisoft, 2015), *Town of Light* (LKA, 2016).

À partir de ce corpus, nous nous intéressons à la représentation de l’histoire de la psychiatrie dans les jeux vidéo, et particulièrement la manière dont ils peuvent devenir un outil de médiation pour cette histoire. L’historiographie de la psychiatrie et de la médecine s’intéressant désormais à l’étude de rapports de pouvoir entre personnes psychiatisées et personnels soignants, alors ces dynamiques de pouvoir devraient être représentées. Représenter cette histoire n’implique pas seulement de réfléchir à l’exactitude de représentation des graphismes (Bostal, 2019), de la narration ou du gameplay³. Il s’agit de penser le game design comme perpétuateur ou continuateur (ou non) d’une histoire “par le haut”, c’est-à-dire de ceux et celles qui ont le pouvoir de contraindre, enfermer, contenir et priver des individus de leurs libertés. Autrement dit, comment, dans les jeux vidéo, l’histoire de la psychiatrie est-elle narrée et jouée ? Quels effets de sens découlent des choix de représentations ?

L’analyse d’un jeu vidéo se revendiquant historique sur la psychiatrie s’inscrit dans un régime de signes dont les effets de sens sont dirigés par les idéologies dominantes et plus particulièrement l’idéologie saniste. La sanisme est un validisme, la discrimination des personnes handicapées dont Charlotte Puiseux en fait une définition détaillée:

-
- ¹ L’accessibilité est ici définie comme technologique. Certains jeux pouvant traiter du sujet de la psychiatrie peuvent exister en dehors de Steam, mais nécessiteraient des consoles ou des ordinateurs anciens dont la rareté et le coût d’achat élevé rendent leur possession difficile.
 - ² Historicité est ce qui renvoie à des faits établis et avérés.
 - ³ Le terme “gameplay” et la “jouabilité” sont utilisés dans le même sens et sont interchangeables dans ce travail.

Le validisme est un système d'oppression subi par les personnes handicapées du fait de leur non-correspondance aux normes médicales établissant la validité. Un ensemble de capacités seraient attendues d'un corps pour qu'il soit considéré comme humain. L'idéologie validiste postule les corps non correspondants, jugés handicapés, ont alors moins de valeur. Ils sont naturellement considérés comme inférieurs, et donc discriminables (Puisseux, 2020).

Le sanisme est une discrimination systémique des personnes ayant ou supposément ayant des troubles psychiques. Cela se manifeste entre autre par une discréditation et la silenciation de la parole des personnes concernées sur les violences qu'ils et elles vivent dans le milieu médical, par une solidarité des personnes soignantes face aux accusations. Ce sont aussi des dispositifs de contraintes de la contention et la médication sous contrainte jusqu'au dispositif ségréatif psychiatrique en lui-même qui sont dénoncés comme sanistes. Le fondement de l'idéologie saniste est complexe. La définition de l'anormalité et la normalité a contribué à l'élaboration du sanisme, en considérant des états comme pathologiques ou non (Canguilhem, 2013; Dormeau, 2024). Également, dès le XIX^{ème} siècle, la criminalité et la folie sont deux notions que les intellectuels, politiques et médecins cherchent à associer (Renneville, 2003). Ce lien tracé entre folie et criminalité justifie l'enfermement systématique de personnes considérées désormais par la médecine et la justice comme dangereuses pour soi-même et les autres.

Inscrire cette étude dans cette perspective sémiotique, nous permet de saisir les effets de sens produit par les jeux étudiés. Ce régime de signes dresse des antagonismes tels que normal/anormal, la santé mentale/ la maladie mentale, mais surtout construit l'association du trouble mental et de la violence.

Nous proposons ainsi de déconstruire l'idée que représenter les patients et les patientes est suffisant pour montrer leur place dans les rapports de pouvoir au sein des institutions. Cette représentation contribue au maintien de la représentation d'une histoire hégémonique dans les jeux vidéo. Ensuite, à travers plusieurs exemples, est étudiée la possibilité de jouer l'histoire de manière critique à travers l'étude de l'équilibre entre fictionnalisation et représentation historique de personnes psychiatisées.

2. Représenter les patients et patientes, une condition insuffisante en soi pour montrer les dynamiques de pouvoir

La question de la représentation des personnes marginalisées est importante dans la mesure où les jeux vidéo et les études du jeu vidéo offrent peu de visibilité à celles-ci en ne les faisant “pas accéd[er] au même régime de visibilité” (Derfoufi, 2021, p. 64). Néanmoins, représenter les personnes psychiatisées est insuffisant pour montrer leur place dans les rapports de pouvoir au sein des institutions. En effet, la représentation d’une minorité prend sens dans un contexte donné. Si une minorité est minorisée par le contexte social et politique, elle s’inscrit donc dans des dynamiques de rapports de pouvoirs. La question que soulève la décontextualisation d’une minorité est finalement celle de l’amoindrissement de son identité sociale et politique. Dans le cas de la représentation de la psychose dans le jeu vidéo, Stang cite Lacina:

L’une des principales préoccupations de Lacina (2017) sur le jeu est qu’il retire Senua de tout contexte social, et parce que les joueurs ne la voient jamais avoir des difficultés pour exister dans la société, les tentatives du jeu de sensibilité et de didacticisme du jeu sont minées (notre traduction⁴).

Il découle une tentation misérabiliste de représenter les personnes psychiatisées, ne leur donnant pas d’agentivité ou au moins, un moyen d’exprimer leur histoire. Cela contribuerait au maintien d’une histoire hégémonique de la psychiatrie au sein des médias, comme les jeux vidéo.

3. *Outlast, une histoire de MK-Ultra sans les patients et les patientes*

3.1. Une historicité uchronique?

Le jeu *Outlast* (Red Barrel, 2013) et *Assassin’s Creed: Syndicate* (Ubisoft, 2015) sont deux jeux se targuant d’une certaine historicité. *Outlast*, premier opus de la série *Outlast*, utilise en toile de fond de sa diégèse l’histoire de Mk-Ultra, un projet secret initié par la CIA dont les objectifs étaient l’expérimentation de lavage de cerveau sur

⁴ “One of Lacina’s (2017) primary concerns with the game is that it removes Senua from any social context, and because players never see her struggling to exist in society, the game’s attempts at sensitivity and didacticism are undermined” (Stang, 2018).

des personnes usagères des hôpitaux psychiatriques entre les États-Unis et le Canada durant la seconde moitié du XX^{ème} siècle (Shepard, 2020).

Dans *Outlast*, les victimes des expérimentations du projet Mk-Ultra deviennent des variants, des mutants. Le joueur ou la joueuse incarne Mike Upshur, un journaliste d'investigation. L'histoire prend place à son arrivée au *Mountmassive Asylum* après qu'il ait été informé que des événements étranges s'y déroulaient. Armé d'une caméra offrant la possibilité d'une vision nocturne, il entre dans l'asile. Rapidement, le joueur ou la joueuse comprend que des variants, tous des hommes ou supposément des hommes, habitent les lieux et qu'ils sont potentiellement agressifs. Ils sont soit inoffensifs pour le personnage, soit tentent de le tuer. Beaucoup de ces variants sont incohérents ou mutiques, apathiques ou agressifs. La jouabilité se fonde sur l'exploration et la découverte des événements qui ont ou ont eu cours dans le *Mountmassive Asylum*. Mike Upshur découvre que le projet Mk-Ultra ne s'est pas arrêté à la fin du XX^{ème} siècle, puisque les expérimentations sont toujours en cours. Le jeu propose alors une approche fictionnelle selon laquelle ce projet serait toujours d'actualité. Le jeu fonde donc sa crédibilité historique sur un projet ayant réellement existé, le projet Mk-Ultra, tout en prenant des libertés d'interprétations au sein de la narration et du *gameplay*, qui rapprochent le jeu d'une uchronie.

3.2 Les patients et patientes: personnages privés d'agentivité et représentés comme danger

Les variants du *Mountmassive Asylum* sont une menace pour le personnage principal. La discussion est impossible, car ils sont soit apathiques, soit ils sont agressifs sans aucune raison, et encore une fois, aucun dialogue n'est possible. La passivité vient des divers traitements; certains patients que l'on rencontre sont parfois encore attachés à des lits médicalisés ou sous contention. L'agressivité provient aussi des diverses expérimentations et est à comprendre sous l'angle de leur embrigadement par plusieurs figures d'autorité au sein du jeu. Elles sont au nombre de trois et guident les variants: un patient se prenant pour un Père religieux, un autre patient sadique et tortionnaire se prenant pour un médecin et enfin, le médecin aux accointances nazies à la tête de l'établissement et supervisant le projet. Pour cette analyse, le médecin nazi est mis de côté, car celle-ci se focalise sur les patients. Les deux figures de patient se prenant l'un pour un médecin et l'autre un Père religieux — le Père Martin — renvoie un archétype narratif autour de la folie. Cette folie des grandeurs et de toute puissance, certes possible (voir Murat, 2013) est ici extrapolée pour servir une narration. Par contraste, face à ces deux personnages individualisés

et identifiés se détache une masse de patients sans agentivité et à leur service. Par ailleurs, ces deux personnages ont des objectifs qu'ils peuvent accomplir grâce à cette foule de patients qui leur obéit: Le Père Martin met sa folie au service d'une pénitence et le docteur sadique met sa folie au service du sadisme pur, une cruauté sans raison. L'archétype du méchant (*villain*) fou et mégalomane qui n'aspire qu'à la destruction, au chaos ou à "quelque chose de grand" est étudié, entre autres, par Sarah Stang. Elle observe que cette représentation est "une manifestation d'une perversion intérieure qui est la méchanceté; l'obsession de vengeance et pouvoir; ou le désir de détruire le monde ou répandre le chaos"(Stang, 2018):

Comme l'observe Edmond Chang (2017) dans sa discussion sur l'agir queer (*queerness*), la folie et *BioShock*, "la folie a été utilisée de manière stéréotypée comme une manifestation extérieure d'une perversion intérieure" (p. 236). Cette "perversion intérieure" dans les jeux est généralement la méchanceté, l'obsession de la vengeance ou du pouvoir, ou encore le désir de détruire le monde ou de provoquer le chaos. De nombreux jeux vidéo mettent en scène des méchants violents qui ricanent de manière maniaque, présentent des sautes d'humeur extrêmes, souffrent de graves crises d'identité et d'effondrements mentaux, sont délirants ou psychotiques, affichent des comportements sociopathes, narcissiques ou psychopathes, ou sont simplement décrits dans le jeu en utilisant un langage validiste tel que "fou", "déséquilibré", "dérangé", "aliéné criminel", etc. (Stang, 2018, ma traduction⁵).

Cette représentation des méchants comme étant machiavéliques et mus par leur folie pour répandre leur méchanceté est à double tranchant. Pour Stang, narrativement, cette représentation associe violence et trouble mental. Concernant la jouabilité, la folie est quantifiée et est mesurée sur une échelle, d'une mauvaise santé mentale et à une bonne santé mentale. Lorsque la personne est dans un état critique, elle est associée à l'imprévisibilité ou la violence. À titre d'exemple, le

⁵ As Edmond Chang (2017) observes in his discussion of *queerness*, madness, and *BioShock*, "insanity has been stereotypically used as an outward manifestation of an interior perversion" (p. 236). That "interior perversion" in games is usually evilness; obsession with revenge or power; or the desire to destroy the world or spread chaos. Many video games feature violent villains who cackle maniacally; display extreme mood swings; have severe identity crises and mental breakdowns; are delusional or psychotic; display sociopathic, narcissistic, or psychopathic behaviours; or are simply described within the game using ableist language such as "crazy," "unhinged," "deranged," "criminally insane," etc.

personnage du père Martin est un personnage ambigu qui se trouve être à la fois un allié, mais aussi un potentiel ennemi. Le patient-médecin est quant à lui un ennemi qui traque le personnage-joueur, l'imprévisibilité de ces personnages est la caractéristique principale des variants. Ce sont les uniques patients qui ont des lignes de dialogues et un minimum d'agentivité, les autres patients, pourtant centraux dans l'histoire du projet Mk-Ultra sont comme une toile de fond dans *Outlast*.

4. *Assassin's Creed: Syndicate, une histoire sourcée mais hégémonique*

Assassin's Creed: Syndicate, 13^e opus d'une série de jeux triple A, propose une histoire se situant à l'ère victorienne à Londres. Un niveau se déroule dans le *Lambeth Asylum*, un asile fictif, mais combinant des aspects d'asiles existants au XIX^{ème} siècle, comme le Bethlehem Hospital, aussi appelé Bedlam Hospital. D'autres points narratifs reprennent des scandales sanitaires du milieu au XIX^{ème} siècle, comme le Starrick's Soothing Syrup faisant référence au Mrs Winslow Soothing Syrup (Stark, 2016).

4.1 *Une histoire globalement sourcée et référencée*

Si *Outlast* ne propose pas une histoire rigoureuse, *Assassin's Creed: Syndicate* a l'avantage de dérouler un discours sourcé et référencé. Plusieurs éléments peuvent nous ramener à l'exactitude historique, dont se targue Ubisoft. Le passage dans l'asile de Lambeth se déroule sur un niveau durant le jeu. Durant cette mission, le personnage de Jacob Frye doit assassiner le Dr Elliotson, responsable de la diffusion massive du Starrick's Soothing Syrup en plus d'être accusé de maltraitances et d'abus sur les patients et les patientes dans l'asile dans lequel il officie. Le Starrick's Soothing Syrup est accusé de répandre plus de maux que de les soigner. Il s'inspire d'un sirop ayant réellement existé, le Mrs Winslow Soothing Syrup. Celui-ci est censé calmer les jeunes enfants atteints de dysenterie, de douleurs dues à la poussée des dents et de l'agitation. Le taux de morphine contenu dans les flacons, mais également les quantités prescrites, sont largement au-dessus de la quantité qu'un enfant était en mesure de supporter. Malgré l'absence de statistiques formelles, il est estimé que des milliers d'enfants seraient décédés à la suite de l'ingestion de ce sirop entre le début de sa commercialisation et le retrait du marché, soit entre 1850 et 1930 (Strongman, 2019). Les personnages dans la série de jeu vidéo *Assassin's Creed* sont

souvent des personnages ayant réellement existés et le Dr Elliotson ne fait pas figure d'exception bien qu'à la différence du jeu, le Dr Elliotson n'est pas assassiné et ne faisait pas partie de la confrérie fictionnelle des Templiers, confrérie ennemie des Assassins dans la série *Assassin's Creed*.

Pour revenir au jeu, un travail concernant l'exactitude historique semble attesté. À titre d'exemple, le Dr Elliotson donne une présentation dans un amphithéâtre devant un public. Il y expose le corps d'un patient qu'il trépane avec cruauté, sans anesthésie, détruisant le crâne et entraînant sa mort. Les présentations médicales *in vivo* devant un public étaient courantes au XIX^{ème} siècle. Elles se déroulaient dans une optique de démonstration universitaire et, parfois, s'apparentaient à une mise en spectacle des pratiques médicales. Dans cette scène, la torture est ajoutée afin d'appuyer narrativement sur l'inhumanité du médecin, d'autant plus que cette scène sert d'introduction à la mission où le joueur ou la joueuse doit assassiner le Dr. Elliotson. L'intérêt est double: le présenter et justifier son assassinat. Lors de ce niveau, Jacob Frye, le personnage incarné par la personne joueuse, a pour mission secondaire de libérer un patient de sa "séance d'électrochocs" (*electroconvulsive session*). Si le terme d'"électrochocs" ne semble pas être utilisé au XIX^{ème} siècle, l'utilisation de l'électricité à des fins de "soins" ou "punition" était utilisée dans certains hôpitaux ou asiles (Caire, 2019). Comme pour la trépanation sans anesthésie opérée par le Dr Elliotson, le patient soumis à la séance des électrochocs n'est pas endormi et souffre *visiblement*. Une certaine cruauté du personnel soignant se dégage de ces scènes.

4.2 *Personnel soignant féminin versus masculin dans Assassin's Creed: Syndicate: une opposition fallacieuse invisibilisant l'agentivité des personnes psychiatisées*

Durant cette séquence, le personnel soignant masculin (médecin et infirmiers) s'oppose au personnel soignant féminin – les infirmières – qui sont présentées comme douces et s'opposant aux traitements inhumains que la population hospitalisée reçoit. Pour effectuer la mission d'assassinat du Dr Elliotson, le joueur ou la joueuse peut dialoguer avec une infirmière dont on apprend le licenciement dans une cinématique. Il semblerait qu'elle se soit opposée au personnel masculin et qu'elle ait manifesté sa désapprobation des traitements. Ce comportement semble avoir entraîné son licenciement dans la cinématique où un infirmier s'adresse à l'infirmière:

je me fiche de votre morale! Et je me fiche encore plus de ces maudits patients. Allez, donnez-moi les clés!

Oh! Mais que faites-vous?

Ça ne se voit pas? Je vous vire! Allez, du vent.

Il transparaît clairement que le discours oppose l'insensibilité du médecin et du personnel soignant masculin d'un côté et l'humanité et le courage des infirmières de l'autre. Cet archétype narratif de l'infirmière bienveillante au chevet des patients et patientes tend à occulter les rapports de pouvoir qui se jouent au sein d'une institution totale, telle que définie par Goffman. Dans une institution totale, les rapports sociaux sont hiérarchisés entre plusieurs groupes. D'un côté, les patients et patientes et de l'autre, les soignants et soignantes. L'archétype de l'infirmière qui se soucie du sort des patients et patientes, renvoie à une fausse idée que les femmes infirmières seraient plus douces et bienveillantes que les hommes, une idée qui essentialise les traits de personnalité à un genre. De même, les rapports de pouvoir au sein d'une institution sont maintenus par de la solidarité de la classe dominante. La solidarité des soignants et soignantes prédomine sur la solidarité supposée entre infirmières et le groupe hospitalisé. D'autres jeux vidéo appréhendent cette solidarité entre dominants et dominantes, comme *Town of Light*, nous y reviendrons en deuxième partie.

Où sont les patients et les patientes dans *Assassin's Creed: Syndicate*? Comme mentionné précédemment, les personnes psychiatisées sont présentes dans l'établissement. Elles errent sans but dans l'asile, sans activité, certaines sont attachées, d'autres sont cloitrées dans leur chambre. Dans le niveau de l'asile de Lambeth, au-delà de leur vagabondage, les patients et les patientes n'ont pas de lignes de dialogue. Par ailleurs, le personnage de Jacob Frye ne peut interagir avec eux. Ces personnages n'ont aucune "utilité" diégétique, si ce n'est être les victimes du personnel soignant. À l'inverse, l'infirmière *est* une possibilité de succès de la mission. Dans cette opposition dichotomique, les patients et les patientes n'ont pas voix au chapitre qui les concerne, puisque l'histoire se fait sans eux. Or, l'histoire de la psychiatrie est aussi une histoire des résistances à la psychiatrie. Les patients et les patientes ont de l'agentivité. Ils et elles se rebellent, sabotent, manifestent leur résistance par la désobéissance, comme le refus de manger ou de prendre des médicaments (Blanchard et Niget, 2016; Delvaux, 1998).

4.3. Définir l'idéologie saniste dans *Outlast* et *Assassin's Creed: Syndicate*

Contrairement à *Outlast*, le niveau à l'asile de Lambeth ne montre pas les patients et patientes comme de potentiels dangers pour le personnage. Néanmoins, la répétition de l'archétype du sauveur de personnes opprimées — ici, les personnes psychiatisées — sert une idéologie. L'idéologie telle qu'entendue est à considérer au sens de Schaff. Le traitement de l'histoire dans *Outlast* et *Assassin's Creed: Syndicate* relève volontiers d'une histoire hégémonique, mais d'une histoire hégémonique pouvant être qualifiée de saniste. Goffman, dans *Asiles*, évoque à ce titre l'institution asilaire et psychiatrique comme étant un lieu total imposant une ségrégation entre soignant.es et soigné.es, intérieur et extérieur où l'individu psychiatisé est pris en charge dans son entièreté (1968). Néanmoins, le sanisme est un système qui dépasse l'institution. Il conditionne la production, la compréhension et la réception de tout objet qui s'inscrit dans un contexte social saniste. La définition que nous faisons de l'idéologie indique que nul individu ou objet n'est exempt d'idéologie. En ce sens, représenter l'histoire (des architectures, des dynamiques sociales, etc.) est donc emprunt d'idéologie. En ce sens, Kalinowski et Risser proposent de voir les relations sociales dans le milieu psychiatrique comme ambivalentes, mais toujours sanistes. Le sanisme empêche une réelle empathie et bienveillance envers les personnes atteintes de troubles mentaux, car le pendant de cette empathie saniste est la gratitude que devraient éprouver les personnes ayant des troubles mentaux à l'égard du personnel soignant ou administratif (Kalinowski et Risser, 2000). Dans cette optique, les volontés d'aider ou de soigner une personne atteinte de troubles mentaux sont conditionnées à demeurer de la "fausse empathie" bien qu'elles pourraient provenir d'une "bonne intention". Il est donc sous-entendu que l'empathie est conditionnée à la gratitude.

Or, dans un contexte de contraintes, d'internements sans consentement et de privations de liberté, il peut être ardu de la part des personnes concernées d'éprouver une gratitude envers le pouvoir médical, le pouvoir judiciaire, mais aussi envers leurs proches. L'idéologie saniste, en proposant une binarité interdépendante de l'empathie et de la gratitude, exclut de fait les autres formes de compréhension des troubles mentaux, mais aussi, sous-entend que l'un ne fonctionnant pas sans l'autre, s'il n'y a pas de gratitude, l'empathie n'est pas nécessaire. De même, la violence d'un ou d'une proche ou d'une personne soignante peut être justifiée puisque la binarité empathie/gratitude n'a plus lieu. C'est en cela qu'il est nécessaire de questionner le cadre idéologique pour changer de régime de signes, et ainsi que

son rapport médiatique au monde et à soi, et plus particulièrement dans le cadre de la compréhension de troubles mentaux.

Cette approche du sanisme comme “bienveillant” ou “charitable” peut également être illustrée par l’analyse des représentations dominantes de l’histoire de la psychiatrie. L’histoire hégémonique est celle des médecins, des institutions, des courants de pensée, des monographies et des traitements. À l’inverse, celle des patients et patientes, des familles, des rapports de pouvoir, de l’antipsychiatrie militante est celle de l’histoire “par le bas” qui tend à trouver place dans l’historiographie (Henckes et Majerus, 2022:104). De même, l’histoire hégémonique de la psychiatrie en se construisant comme étant celle de la médecine et des laïcs, de la justice et du contrôle de l’État occulte les autres structures de pouvoirs et les alternatives préexistantes et coexistantes à l’asile laïc comme celui des ordres religieux. Taire cette histoire par le bas et l’histoire de la psychologie ou l’étudier à travers un filtre idéologique saniste contribue au maintien d’une histoire de la folie comme hégémonique et institutionnelle, celle de la classe dominante sur la classe dominée.

Dans *Outlast*, il est donc intéressant de constater que la question des personnes psychiatisées est évacuée au profit du *gameplay*: ce sont des personnages non jouables (PNJ) apathiques ou des boss invincibles qui veulent du mal au personnage-joueur. En d’autres termes, ils n’aident pas le personnage à documenter ce qui se passe dans l’asile, mais essaient plutôt de l’éliminer. Narrativement, ce sont des victimes d’expérimentations. Nous pouvons soumettre l’hypothèse que les patients n’éprouvent pas de gratitude à l’égard d’une personne qui veut leur bien. Dans la narration et la jouabilité, cela se traduit par une indifférence totale au sort des patients.

Dans *Assassin’s Creed: Syndicate*, le personnage s’introduit dans l’hôpital pour “sauver” les patients et patientes ignorantes ce dessein. Cette perspective du sauveur peut entrer dans la définition du sanisme en ce qu’elle fait fi de la capacité à agir des personnes opprimées comme si celles-ci ignoraient les rapports de pouvoir dans le contexte médical. Or, les patients et patientes sont conscients des rapports qui se jouent au sein d’un asile ou d’un hôpital psychiatrique:

L’hôpital, ça ressemble à la prison, on t’enferme et d’un coup tu n’as plus le droit de sortir ou de téléphoner, il faut demander la permission pour tout, parfois on nous traite comme des enfants et parfois comme des prisonniers. Ils disent qu’ils nous soignent alors qu’en vrai c’est l’enfermement qui finit par nous rendre malades! (parole de patient) (Riou et Le Roux, 2017).

Ainsi, il semblerait que *Outlast* et *Assassin's Creed: Syndicate* perpétuent des représentations, certes différentes, voire divergentes, mais qui demeurent sanistes. La critique se veut au-delà de l'analyse des efforts d'exactitude historique ou de l'adaptation nécessaire de l'histoire au *gameplay*. Nous pouvons nous demander comment un jeu vidéo peut proposer une histoire non hégémonique qui interroge l'idéologie dans laquelle il est produit.

5. Jouer l'histoire de manière critique: *Town of Light*

Certains jeux se revendiquant comme historiques ont recours à des éléments fictionnels pour transmettre un pan de l'Histoire. Un équilibre entre fiction et historicité peut être trouvé à condition de se questionner sur l'usage de l'histoire et le *game design*. L'exemple du jeu *Town of Light* est éclairant sur ce questionnement des pratiques de l'histoire croisées aux études du jeu.

5.1 L'urbex dans la jouabilité: au service d'une histoire marginalisée

Le jeu *Town of light* (LKA) est sorti en 2017. Le joueur ou la joueuse incarne à la première personne le personnage de Renée T., une ancienne patiente de l'hôpital psychiatrique de Volterra, en Italie. Le temps du jeu se déroule en 2016 dans l'hôpital psychiatrique délabré de Volterra. Renée cherche à se souvenir de son entrée à l'hôpital en 1938. Le jeu se fonde sur des mécaniques d'exploration et la découverte d'archives et d'artefacts qui déclenchent des souvenirs. Cette mécanique renvoie à l'urbex, une "pratique consistant à documenter, redécouvrir et explorer physiquement des espaces éphémères, obsolètes, abandonnés, en ruines et infrastructuraux au sein de l'environnement bâti, sans en avoir la permission" (définition de Garrett 2014, p.1 cité dans Le Gallou, 2021, p.44). La comparaison de cette pratique avec les mécaniques de *Town of Light* est pertinente à plusieurs titres. De même, l'urbex est analysé par Le Gallou comme un moyen de mettre en exergue des lieux marginalisés, dont l'histoire et la mémoire exclues de l'histoire hégémonique:

Bien qu'ils puissent être classés au titre du patrimoine, les dynamiques d'abandon l'emportent sur une patrimonialisation effective et c'est alors par l'urbex que peut s'opérer une forme de valorisation, voire de préservation de mémoires jusqu'alors négligées. Certains explorateurs urbains conçoivent en effet leur pratique d'exploration en articulation avec une démarche de documentation et d'archivage des

lieux qui peut parfois pallier l'absence ou la faiblesse de dispositifs officiels assumant cette fonction (Garrett, 2011; Offenstadt, 2018d). Ce travail de documentation s'inscrit souvent dans l'élaboration de discours contre-hégémoniques visant à (re)donner une visibilité à des mémoires marginalisées par l'histoire officielle par la valorisation des lieux dans lesquelles elles s'incarnent (...) (Le Gallou, p.87)".

Des urbexeurs et urbexuses mentionnent l'antagonisme entre musées et urbex: dans un musée, le parcours est contraint, des espaces sont inaccessibles et le discours véhiculé est celui d'une histoire reconnue institutionnellement et de fait, patrimonialisée (Lafay, 2021). L'urbex, en revanche, constituerait un parcours libre, où tout est accessible. Il contribuerait ainsi à rendre légitimes des espaces "liminaux, marginaux, dépréciés, voire interdits (...)" (idem, p. 82) et de fait, fait émerger des mémoires marginalisées par l'expérience du lieu:

[L'urbex] fait émerger des mémoires marginales des potentialités émancipatrices [de celles-ci], qui peuvent contribuer à la reconfiguration des hiérarchies présidant aux constructions mémorielles et patrimoniales et proposer des alternatives aux discours dominants (idem, p.88).

Je suggère que le jeu *Town of light*, en utilisant des mécaniques et une narration proche de l'exploration et de l'urbex, contribue à cette reconnaissance de mémoires marginalisées — celle des femmes psychiatisées au début du XX^{ème} siècle.

5.2 Une histoire peu connue et peu patrimonialisée

L'exactitude historique dans *Town of Light* se manifeste entre autres par la justesse de la représentation du contexte temporel: les traitements médicaux sont cohérents avec l'époque donnée (cardiazol, curare, sismothérapie, hydrothérapie, etc.), de même, les artefacts comme une radio d'époque ou un appareil à électrochocs. Le studio a publié la bibliographie d'une cinquantaine d'ouvrages sur laquelle s'appuie la conception du jeu⁶. L'attention portée aux représentations ne se limite pas au respect du contexte spatio-temporel. Le cheminement personnel d'une jeune femme internée semble proposer une histoire qui ne soit pas celle "par le haut" autrement dit, une histoire depuis la perspective des institutions et du personnel soignant. Les souvenirs retrouvés montrent que Renée a été victime d'un viol commis par un

⁶ Bibliographie disponible ici: <<http://www.thetownoflight.com/blog/research/>>

soignant. De manière systémique, le viol est une situation de domination. Les rapports de force au sein d'une institution psychiatrique témoignent des violences et des violences sexuelles sur les patients et notamment les patientes que l'on retrouve dans d'autres institutions totales. Narrativement, le viol de Renée se double d'une autre violence: celle de la silenciation des victimes, autrement dit de faire taire lesdites victimes que ce soit par la violence physique ou psychologique (le chantage ou la menace par exemple) (Dotson, 2011). Dans le jeu, elle se fait avorter par des infirmières. Cet évènement montre non seulement la silenciation de Renée, mais témoigne aussi de la solidarité de classe des soignants et soignantes.

Le propos du jeu à travers cet évènement me paraît assez pertinent pour montrer l'histoire des personnes psychiatisées. Parmi ces représentations de l'histoire, les discours sexistes sont nuancés. L'euphémisation présente dans *Assassin's Creed: Syndicate* tendrait à montrer que les femmes en possession de pouvoir seraient moins violentes *par essence* que les hommes. *Town of Light* montre que la violence n'est pas l'apanage d'un genre, mais bien d'une classe dominante — dans le sens foucauldien et marxien, une classe qui détient le pouvoir-propriété et le pouvoir-savoir (Bidet, 2014, p. 58-64).

De la même manière, le jeu propose de montrer cette solidarité de classe par l'arbitraire, l'injustice et la dépossession des patients et patientes de leur agentivité. Dans *Town of Light*, les patientes entretiennent des relations entre elles. Renée entretient une relation intime avec une autre patiente, Amara. À la connaissance de cette relation, elles sont séparées par l'institution. De même, des lettres sont rédigées par Renée, mais elles ne sont pas envoyées à sa mère et, inversement, les lettres que sa mère lui envoie ne lui sont jamais remises, car elles ont été filtrées et conservées par l'institution. Les dynamiques de pouvoirs et processus de domination sont représentées dans *Town of Light* par l'intermédiaire du jeu vidéo, la jouabilité et la narration.

5.3 Une histoire collective des patients et des patientes

Nous avons soulevé l'exactitude historique de *Town of Light* à plusieurs reprises, car un travail minutieux de recherche de sources a été effectué. Cependant, Renée T. n'existe pas. Son histoire est fictionnelle, ce qui insiste sur le fait que l'histoire des patientes n'est pas une histoire individuelle, mais une histoire collective. En rassemblant des signes d'histoires individuelles et des bribes de mémoires personnelles pour les ériger en modèles de trajectoires de vie d'une patiente dans les années 1940, *Town of Light* permet d'offrir un éclairage sur l'histoire de la psychiatrie

et une possibilité de la jouer du point de vue d'une patiente. Cette narration et cette jouabilité qui se fondent sur la collecte d'artefacts et d'archives, notamment les dossiers médicaux et les lettres de patients et patientes, renvoient à la manière récente de renouveler l'historiographie de la psychiatrie. Julien Bourdais, en évoquant le travail de Benoît Majerus sur *Parmi les fous* (Majerus, 2013) mentionne en effet que

les dossiers de patients dans lesquels figurent les notes des infirmières, des médecins et parfois la correspondance personnelle des patients constituent la source principale de cette étude [...] (Bourdais, 2014, p. 305).

L'analyse des archives pour en tirer un récit collectif est le travail déductif des historiens et des historiennes. Néanmoins, longtemps délaissées par l'histoire hégémonique, ces archives sont analysées sous une nouvelle perspective permettant l'émergence d'une histoire par "le bas" non seulement dans les milieux universitaires et militants, mais également au sein des jeux indépendants comme *Town of Light*. La multiplication des studios de jeux indépendants apparaît alors encourageante dans cette perspective de diffusion de discours non hégémoniques.

6. Conclusion

L'intérêt d'un jeu vidéo réside dans le fait de jouer. La quête à l'exactitude historique peut freiner la jouabilité. De même, des adaptations de l'exactitude graphique au profit de la narration ou de la jouabilité ne semblent pas être un élément dommageable (Vincent, 2022). L'adaptation de l'histoire au profit de la jouabilité est nécessaire. Néanmoins, nous l'avons vu précédemment, adapter une certaine histoire au détriment d'acteurs et d'actrices de cette histoire, en les invisibilisation ou en modifiant leur agentivité (*Assassin's Creed: Syndicate*) ou en proposant un discours uchronique où les patients et patientes ne sont qu'un contexte malléable au gré de l'histoire (*Outlast*) pourrait être considéré comme respectivement une histoire partielle et partiale ou une représentation dommageable de l'histoire des populations psychiatisées. Un équilibre entre fiction et histoire en tant que science, entre exactitude historique et *game design*, peut être trouvé à condition de questionner l'histoire que l'on choisit de représenter. Pour interroger l'histoire représentée, la question sémiotique des régimes de signes et de l'idéologie sont essentielles à saisir pour déconstruire les signes et les effets de sens produits par les

jeux vidéo historiques, en particulier ceux traitant de l'histoire de la psychiatrie ; une histoire qui demeure peu mobilisée dans l'industrie vidéoludique.

Dans ce travail, nous nous sommes attardés sur les mécaniques et la narration mobilisées dans des jeux vidéo se revendiquant historiques. Cependant, les codes associés à un genre de jeu n'ont pas été questionnés. Or, dans le cadre de représentations de lieu de privation de libertés et de violence comme les asiles, ces canevas devraient être interrogés. D'autant plus lorsque les jeux se veulent historiques, donc des jeux où des recherches ont été faites. Cette non-interrogation démontre une vision de la psychiatrie et de son histoire qui se fait sans les personnes psychiatisées. Plus encore, les stéréotypes sanistes sont si présents que les déboulonner demande un travail en amont d'identification des idéologies dominantes et non pas seulement d'analyser un jeu vidéo sur le plan formel.

Le capitalisme néolibéral est aussi à prendre en compte pour saisir pourquoi ces codes sont perpétués. Les codes de l'horreur "classiques" sont appliqués à *Outlast*: survie, des monstres qui veulent du mal au personnage-joueur, la fuite et la cachette (Perron, 2018). Ce jeu répond à une vision du jeu vidéo comme un divertissement et une consommation de l'expérience horrifique. Le jeu est une attraction. Également, le jeu d'aventure *Assassin's Creed: Syndicate*, répond à des exigences capitalistes (production, développement, vente). Il s'agit d'un jeu AAA où sortir d'un canevas préétabli dans des choix narratifs ou de jouabilité pourraient entraîner une prise de risques commerciale que les industries souhaiteraient éviter.

Ainsi, on ne peut pas détacher les représentations dans les jeux vidéo d'un contexte social, économique et politique et qu'en ce sens les choix sont analysables uniquement si l'on a compris et exploré les idéologies dominantes.

La question soulevée en fin de travail évoque la multiplication des studios de développement dits "indépendants" ou du moins s'adressant à un public plus niché ou moins large. Sarah Stang le relevait également dans son travail "Madness as True Sight in *The Cat Lady* and *Fran Bow*". Elle y mentionnait l'importance d'avoir des studios indépendants proposant des approches diverses et variées sur les troubles mentaux (Stang, 2018). Des limites semblent importantes à signifier: si la multiplication des studios est une possibilité d'avoir différentes approches, la déconstruction de l'idéologie saniste est essentielle. Actuellement, quelques jeux notables proposent des approches idéologiquement et sémiotiquement diversifiées, comme *Fran Bow* (Killmonday Games, 2015), *The Cat Lady* (Harvester Games, 2012) ou *Town of Light* (LKA, 2017). Néanmoins, une grande partie des jeux indépendants traitant d'asiles ou d'hôpitaux psychiatriques créés notamment sur Itch.io réitèrent

les archétypes psychophobes dénoncés dans ce travail⁷. La démocratisation du processus de création du jeu vidéo est une composante essentielle de l'appropriation du matériel de production de jeux, mais n'est pas une finalité. Les jeux vidéo se revendiquant comme historiques nous permettent de comprendre quelle histoire est montrée, quelle l'idéologique de l'histoire est mobilisée. Également, ce travail de déconstruction et d'analyse nous permet de comprendre la production vidéoludique comme gravitant autour de ces sujets, alors même qu'ils ne revendiquent pas une historicité exacte de leurs jeux.

7. Bibliographie

- Blanchard, Véronique et Niget, David (2016). *Mauvaises filles: incorrigibles et rebelles*. Editions Textuel.
- Bostal, Martin (2019). 'Medieval Video Games as Reenactment of the Past: A Look at Kingdom Come: Deliverance and Its Historical claim. Del siglo XIX al XXI. Tendencias y debates. Actes du XIVe Congrès de l'Asociación de historia contemporánea, 2018, Alicante: p. 380-394.
- Caire, Michel (2019). *Soigner les fous: histoire des traitements médicaux en psychiatrie* Paris: Nouveau Monde éditions.
- Canguilhem, Georges (2013[1966]). *Le normal et le pathologique*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Chang, Edmond (2017). 'A game chooses, a player obeys: BioShock, posthumanism, and the limits of queerness.' In J. Malowski & T. M. Russworm (eds.), *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*, p. (227-244). Indiana University Press.
- Delvaux, Martine (1998). *Femmes psychiatisées, femmes rebelles: de l'étude de cas à la narration autobiographique*. Institut Synthélabo.
- Derfoufi, Mehdi (2021). *Racisme et jeu vidéo*. Paris: Éditions de la Maison des sciences de l'homme.

⁷ Liste de jeux trouvés avec le mot clé "asylum": <<https://itch.io/search?q=asylum>>.

- Dormeau, Léna (2024, 14 mai). Les monstres et la norme: Vers une pensée politique de l'affect [Conférence].
- Dotson, Kristie (2011). 'Tracking Epistemic Violence, Tracking Practices of Silencing'. *Hypatia*, 26 (2), p.236-257. <<https://doi.org/10.1111/j.1527-2001.2011.01177.x>>
- Garrett, Bradley L. (2011). 'Assaying History: Creating Temporal Junctions through Urban Exploration. Environment and Planning D': *Society and Space*, 29 (6), p.1048-1067. <<https://doi.org/10.1068/d18010>>
- Goffman, Erving (1968). *Asiles: études sur la condition sociale des malades mentaux et autres reclus*. Paris: Les Editions de Minuit
- Henckes, Nicolas et Majerus, Benoît (2022). *Maladies mentales et sociétés: XIXe-XXIe siècle*. Paris: Éd. La Découverte.
- Kalinowski, Coni et Risser, Pat. (2000). *Identifying and Overcoming Mentalism. InforMed Health Publishing & Training*. <<http://www.newmediaexplorer.org/sepp/Mentalism.pdf>>
- Klein, Alexandre (2021). *Déstigmatiser la santé mentale: le rôle de l'historien*. ne.HistoireEngagée.ca.
- Lafay, Quentin (2021). *L'urbex: exploration des lieux abandonnés*. Dans *France culture, Géographie à la carte*.: <<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/geographie-a-la-carte/l-urbex-exploration-des-lieux-abandonnes-5026583>>
- Le Gallou, Aude (2021). *Géographie des lieux abandonnés. De l'urbex au tourisme de l'abandon : perspectives croisées à partir de Berlin et Détroit*. [Université Paris 1 - Panthéon Sorbonne].
- Lesage, Samuel-Élie (2016). *La conception matérialiste de l'histoire et la critique de l'idéologie dans L'Idéologie allemande*. Société Philosophique Ithaque. <<https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/13616/LaConceptionSamuel.pdf?sequence=5&isAllowed=y>>
- LKA. (2016). *Town of Light*.
- Majerus, Benoît (2013). *Parmi les fous. Une histoire sociale de la psychiatrie au 20e siècle* (Presses Universitaires de Rennes).

- Murat, Laure (2013). *L'homme qui se prenait pour Napoléon: pour une histoire politique de la folie*. Paris, Gallimard.
- Perron, Bernard (2018). *The world of scary video games: a study in videoludic horror*. Bloomsbury Academic.
- Puiseux, Charlotte (2020). *Dictionnaire CRIP*. autoédition.
- Quétel, Claude (2012[2009]). *Histoire de la folie: de l'Antiquité à nos jours*. Paris: Tallandier.
- Red Barrels. (2013). *Outlast*.
- Renneville, Marc (2003). *Crime et folie: deux siècles d'enquêtes médicales et judiciaires*, Paris: Fayard.
- Riou, Gaëlle et Le Roux, France. (2017). *L'hospitalisation en psychiatrie : de la privation occupationnelle au soin*. VST - Vie sociale et traitements, 135 (3), 104. <<https://doi.org/10.3917/vst.135.0104>>
- Schaff, Adam (1967). 'La définition fonctionnelle de l'idéologie et le problème de la « fin du siècle de l'idéologie »'. *L'Homme et la société*, 4 (1), p. 49-59. <<https://doi.org/10.3406/homso.1967.1022>>
- Shepard, Michelle (2020). *Brainwashed*. CBC Listen. <<https://www.cbc.ca/listen/cbc-podcasts/440-brainwashed>>
- Stang, Sarah (2018). *Madness as True Sight in The Cat Lady and Fran Bow. First Person Scholar*. <<http://www.firstpersonscholar.com/madness-as-true-sight-in-the-cat-lady-and-fran-bow/>>
- Stark, Chelsea (2016). *How « Assassin's Creed Syndicate » compares to the real dangers of London in 1868*. Mashable. <https://mashable.com/archive/assassins-creed-syndicate-history#UFbFPoz9eZqG>
- Ubisoft. (2015). *Assassin's Creed: Syndicate*.

8. Curriculum vitae

Élisa Vial est doctorante interdisciplinaire en études sémiotiques à l'Université du Québec à Montréal, coordinatrice du groupe de recherche Homo Ludens et

assistante de recherche pour la Chaire du Canada en jeu, technologies et société. Elle est aussi membre du comité de négociation pour le syndicat des étudiant-es employé-es de l'UQAM. Son travail porte sur le néolibéralisme et le sanisme et comment les jeux vidéo représentant des asiles et hôpitaux psychiatriques proposent des discours emprunts de ces idéologies.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6482-4602>

Mail: vial.elisa@courrier.uqam.ca

LinkedIn: www.linkedin.com/in/elisa-vial-640275240

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

The Representation of History in Video Games: The Art of Disinformation and Propaganda through the Lenses of Procedural Rhetoric, Cultural Mediation, and Convergence Culture

Nathalie Provenzano

(Université de Montpellier Paul Valéry
RiRRA21)

Date of receipt: : 07/04/2025

Date of acceptance: 25/10/2025

Résumé

Cet article 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*, il interroge les logiques idéologiques, esthétiques et mémorielles véhiculées par ces œuvres, en soulignant leur rôle actif dans la construction d'un imaginaire historique.

Mots-clés:

Jeu vidéo; Représentation de l'Histoire; Imaginaire historique; Rhétorique procédurale; Propagande vidéoludique

Abstract

This article proposes an analysis of the representation of History in video games through the lens of procedural rhetoric, cultural mediation, and convergence culture. Based on a comparative study of *Call of Duty: World at War* and *11-11: Memories Retold*, it examines the ideological, aesthetic, and memorial logics conveyed by these works, highlighting their active role in shaping a historical imaginary.

Keywords:

Videogame; History representation; Historical imaginary; Procedural rhetoric; Videogame propaganda

1. Introduction. - 2. Cadre théorique et conceptuel : entre rhétorique procédurale, médiation culturelle et culture de la convergence, l'histoire d'une propagande en question ? - 3. Sur la question de la rhétorique procédurale. - 4. Sur

la question de la médiation culturelle. - 5. Sur la question de la culture de la convergence. - 6. Analyse comparative n°1 : Call of Duty, une licence historique au sein de l'industrie. - 7. Un retour esthétique à une nouvelle forme de réalité historique ? - 8. Une direction artistique affirmée. - 9. Entre narration et design sonore : une expérience sensorielle hyperréaliste ? - 10. Un gameplay réaliste en recherche de conformité historique ? - 11. La figure du zombie comme figure allégorique de l'Histoire ou du joueur : entre brouillage mémoriel et pulsion spectaculaire. - 12. Analyse comparative n°2 : Memories Retold, un jeu à contre-temps qui rappelle les mémoires oubliées ? - 13. Direction artistique d'une œuvre mémorable : une poésie esthétique qui transfigure l'Histoire et les mémoires ? - 14. La métaphore des coquelicots comme fil rouge narratif et trace de l'Histoire ? - 15. L'art de narrer l'Histoire de la guerre, ou la guerre de l'Histoire ? - 16. Memories Retold ou l'art du choix équitable : vers un gameplay responsable ? - 17. Conclusion. - 18. Bibliographie. - 19. Curriculum vitae.

1. Introduction

Le jeu vidéo occupe une place croissante dans la représentation du monde et dans la transmission de récits historiques. En tant que médium interactif, il permet de rejouer les conflits du passé, mais aussi de les transformer, de les simplifier ou de les détourner. À l'intersection de l'histoire, de la culture et du divertissement, il devient alors un puissant vecteur de sens, capable d'influencer la perception des joueurs. Ces représentations vidéoludiques ne sont jamais neutres : elles sélectionnent, ordonnent et scénarisent les événements dans une logique narrative, esthétique et idéologique. Ainsi, comme le rappelle Jean-Marie Schaeffer, l'Histoire est toujours un discours médié, soumis à des cadres de lecture et de mise en scène (Schaeffer, 1999). Hayden White, quant à lui, insiste sur le fait que toute écriture de l'histoire repose sur des choix de récit, de mise en intrigue et de cadrages idéologiques qui en déterminent la signification (White, 1975). Dans cette perspective, le jeu vidéo peut être appréhendé comme une forme contemporaine de narration historique, engageant le joueur dans une expérience sensorielle et éthique du passé. En mettant l'accent sur des enjeux de mémoire, de participation et de construction identitaire, White questionne la manière dont les sociétés se racontent leurs conflits. Cette dimension est d'autant plus visible dans les jeux de guerre, qui mobilisent une grammaire visuelle et sonore codifiée, souvent inspirée du cinéma hollywoodien. Ces jeux ne se contentent pas de raconter la guerre : ils contribuent à façonner un imaginaire historique où les conflits armés deviennent des objets d'expérience, et les armes de guerre, des instruments symboliques. Cette mise en scène participe d'une construction idéologique, en orientant le regard du joueur par des choix esthétiques et des mécaniques de gameplay. Cette réflexion s'inscrit dans la pensée foucauldienne, selon laquelle tout discours contribue à produire des normes et des rapports de pouvoir (Foucault, 1971). Elle rejoint également l'analyse sémiotique de

Roland Barthes (1957), qui souligne comment les signes culturels peuvent véhiculer des idéologies en se donnant comme naturelles, dissimulant ainsi leurs origines sociales et historiques. Notre analyse propose donc de confronter deux productions profondément divergentes dans ce qu'elles donnent à voir et à jouer : *Call of Duty: World at War* — un jeu développé par le studio californien Treyarch fondé en 1996¹, et *11-11: Memories Retold*², une œuvre conçue par le studio montpellierain DigixArt fondé en 2015. Cette différence d'origine — géographique, industrielle et culturelle — détermine en partie les choix esthétiques, les mécaniques de jeu, et surtout le rapport à l'Histoire que chaque titre construit.

Quelles sont les implications de ces œuvres et de leurs représentations sur la réception du joueur et sur la construction de son identité ? Comment ces récits forgent-ils notre perception collective de l'Histoire ? Et surtout, quelles idéologies normatives véhiculent-ils ? Autant d'interrogations auxquelles le fil de notre analyse entend répondre.

2. Cadre théorique et conceptuel : entre rhétorique procédurale, médiation culturelle et culture de la convergence, l'histoire d'une propagande en question ?

Pour éclairer ces enjeux, nous nous appuyons sur trois concepts majeurs qui structurent le cadre théorique de notre analyse : la rhétorique procédurale (Bogost, 2007), la médiation culturelle (Galloway, 2006), et la culture de la convergence (Jenkins, 2006). Par ailleurs, la perspective critique qui guide cette recherche s'inscrit dans une lecture de la postmodernité, où l'Histoire devient un matériau malléable, médiatisé par des récits interactifs qui orientent la perception du réel. La rhétorique procédurale, telle que définie par Ian Bogost, permet de comprendre comment les règles et les systèmes de jeu agissent comme vecteurs idéologiques, contraignant les comportements tout en façonnant le sens. Dans cette logique, Alexander Galloway insiste sur la médiation propre au jeu vidéo : celle d'un dispositif technique, culturel et politique qui transmet, filtre et reconfigure les contenus historiques. Enfin, la culture de la convergence décrite par Henry Jenkins

¹ Le studio américain Treyarch est une filiale du géant Activision.

² Le jeu *11-11: Memories Retold* (2018) co-développé par DigixArt et Aardman Animations, est un jeu de tir à la troisième personne (TPS) qui propose une relecture sensible de la Première Guerre mondiale à travers deux destins croisés. Son esthétique singulière et mouvante rappelle le style impressionniste.

éclaire les dynamiques transmédias et participatives de l'œuvre, où l'Histoire se fabrique aussi par le croisement des médias, des communautés et des imaginaires collectifs. Ensemble, ces trois approches permettent de cerner les mécanismes complexes par lesquels le jeu vidéo participe à la construction — et parfois à la déformation — de la mémoire historique.

3. Sur la question de la rhétorique procédurale

Ian Bogost, professeur au Georgia Institute of Technology et fondateur de Persuasive Games, conçoit le jeu vidéo comme un artefact expressif capable de persuasion. Dans *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (2007), il développe la notion de rhétorique procédurale, à l'intersection de la modélisation procédurale — des systèmes régis par des règles — et de la rhétorique — l'art de persuader. Selon lui, le jeu ne convainc pas par le récit ou la symbolique, mais par l'expérience du système qu'il propose. Il fait agir plutôt que raconter, et c'est dans cette action que réside son pouvoir discursif.

Cette forme de persuasion n'est pas manipulatrice mais dialectique: elle peut autant reconduire que critiquer les structures idéologiques dominantes. Pour Bogost, il s'agit moins d'imposer un message que de modéliser un problème, en confrontant le joueur à des mécanismes à expérimenter. Ce déplacement — du récit à la structure, de la narration à l'interaction — permet de produire du sens à travers la mécanique elle-même. Le discours vidéoludique émerge alors d'une expérimentation interactive, plutôt que d'une rhétorique verbale.

En tant qu'enseignante³ et game designer, nous avons conçu une modélisation pédagogique de cette notion pour un public non spécialiste. Si elle ne prétend pas incarner un exemple canonique, cette approche illustre comment de simples mécaniques — associées à des retours sensoriels — peuvent induire une lecture critique de l'action du joueur. Issu de notre double posture de créatrice de jeu et de chercheuse, ce travail s'inscrit dans le champ de l'*artgame*⁴, où le jeu vidéo devient vecteur de sens critique et d'émancipation:

³ Dans le cadre de notre enseignement en filière arts plastiques, spécialité jeu vidéo, à l'université Paul-Valéry – Montpellier III.

⁴ Nous entendons par *Artgame* un type de jeu vidéo à visée émancipatrice, conçu comme une œuvre artistique. Porté par une démarche critique, poétique ou expérimentale, il explore les potentialités expressives du médium, au-delà du divertissement. Ce concept,

Proposition 1: imaginons un jeu à l'univers coloré, presque bucolique, où le joueur chemine dans une clairière pour composer un bouquet floral. Son objectif est de ramasser le maximum de fleurs. Il doit tenir compte de chaque couleur qui permet de scorer de manière différente. L'objectif est de composer ce bouquet dans un temps imparti. Vous tenez en main une manette Xbox, il vous faut vous présenter devant chaque fleur et interagir grâce à la commande A. Votre action effectuée, un bruit de ciseau vous indique que vous venez de couper une fleur et une petite musique légère et cristalline vous récompense de votre application. A l'écran, la petite fleur vous sourit et fait un joli 'aaaaah' de bonheur, de participer à cette composition. Une petite fleur scintillante ressemblant à une petite fée indique votre compteur et votre score tout au long de l'expérience. Vous avez atteint votre meilleur niveau, vous avez réussi: bravo! Un cliché de votre plus beau bouquet vous est offert! La nature vous remercie de la célébrer ainsi.

Proposition 2: Dans ce même contexte, mais dans une démarche différente, nous cherchons à sensibiliser le joueur aux problématiques de la nature et de l'environnement, par le biais des dérives capitalistes de la surconsommation de fleurs coupées. La rhétorique procédurale consiste à modifier l'action du joueur, dans ce qu'on lui donne à faire, ainsi que les feedbacks sonores. Cette fois, lorsque le joueur veut cueillir une fleur, il doit activer la gâchette R2 de la manette, dans un geste qui s'apparente à celui d'un jeu de tir. Le feedback sonore est celui d'une arme à feu équipée d'un embout silencieux: 'ptoum!'; le joueur entend alors une petite voix agonisante qui symbolise la mort de la fleur qui, visuellement, commence à se faner et à pleurer. Au fur et à mesure qu'il cueille des fleurs pour augmenter son score, le joueur observe une désaturation progressive des couleurs de l'univers du jeu, qui s'assombrit. Cette fois, à l'écran plus de petite fleur scintillante qui encourage le joueur, mais plutôt une petite flaque de sang formée sous un compteur qui saigne.

Ce diptyque vidéoludique illustre la notion de rhétorique procédurale telle qu'évoquée par Bogost, où le jeu vidéo peut être envisagé comme un médium expressif qui produit un discours non par ce qu'il dit, mais par ce qu'il fait faire au joueur. Une perspective qui trouve un écho chez Jasper Juul dans sa théorie de la tension entre règles et fiction (Juul, 2005). Ce type de construction ludique nous conduit à considérer le jeu vidéo non seulement comme un médium expressif, mais comme un agent de changement culturel — capable d'influencer les normes

théorisé par Mathéo Bittanti (2006) et repris par Juul, a été popularisé par des créateurs comme Jonathan Blow (Braid, 2008) et Jason Rohrer (Passage, 2007).

sociales, les comportements et les représentations, tant par son contenu que par les structures procédurales qu'il mobilise. La première version proposée repose donc sur une gratification sensorielle qui valorise la cueillette. La seconde détourne ces mêmes gestes et codes en induisant un malaise, par le biais de *feedbacks*⁵ dissonants et d'un geste assimilé à celui du tir.

Cette tension, entre automatisme ludique et malaise perceptif, renvoie à l'idée de "sujet culturel" (Cros, 2005) : un sujet façonné par les médiations symboliques, narratives et gestuelles de son époque. L'usage de la gâchette R2, couplé à une esthétique sonore et visuelle spécifique, transforme un acte anodin en une expérience critique, générant une dissonance procédurale. Le sens ne vient plus du récit, mais d'un système de règles qui conditionne les actions et leurs répercussions. Le dispositif vidéoludique peut ainsi produire une forme de dialectique silencieuse⁶, non pas dans le contenu narratif qu'il propose, mais dans la tension qu'il crée entre le joueur et le système, puis entre le joueur et ses propres valeurs. En l'amenant à adopter des comportements discutables, il interroge la responsabilité du joueur dans la production de sens — et, au-delà — dans la fabrique d'une mémoire ou d'un discours.

4. Sur la question de la médiation culturelle

Alexander R. Galloway, théoricien des médias, conçoit le jeu vidéo comme un dispositif de médiation culturelle, à la fois technique, symbolique et idéologique. Dans *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (2006), il affirme que le jeu vidéo ne relève pas seulement du divertissement, mais incarne un "média de masse"⁷

⁵ Le *feedback* est une réponse visuelle, sonore ou haptique déclenchée par l'action du joueur, visant à lui fournir une information sur son effet dans le jeu. Le bruit d'un tir, la fumée du canon ou la vibration de la manette en sont des exemples typiques.

⁶ La notion de "dialectique silencieuse", telle que nous l'entendons, ne renvoie pas à une mécanique de jeu, mais plutôt à une tension latente entre l'efficacité ludique recherchée, et les implications morales des actions entreprises qui confrontent le joueur à son propre système de valeurs.

⁷ "This book [...] is not about games in the abstract, or games of all sorts—electronic or nonelectronic. There is little here about game design, or performance, or fantasy, or nonlinear narrative. There is little sustained reflection on the concept of the game. Instead, this book begins and ends with a specific mass medium: the medium of the video game (Galloway, 2006, p. 2).

structurant, porteur d'une charge idéologique implicite. En tant qu'objet algorithmique, il encode des comportements et des représentations façonnés par des logiques culturelles, politiques et sociales. Selon Galloway, les jeux traduisent une culture algorithmique : ils modélisent le monde à travers des règles codées, orientant les perceptions et les actions des joueurs. Cette dynamique prolonge les logiques disciplinaires décrites par Foucault, en transformant les interfaces numériques en dispositifs normatifs qui façonnent les subjectivités. Elle entre en résonance avec les intelligences artificielles génératives comme *DALL·E* ou *Midjourney*⁸, qui reproduisent des schémas visuels préexistants.

Parmi ses apports, Galloway distingue les actions diégétiques, internes au monde du jeu — marcher, viser, tirer — et les actions non-diégétiques, externes à celui-ci, liées à l'interface — sauvegarder, accéder au menu. Cette typologie met en lumière les tensions entre immersion narrative et encadrement technique. Elle est particulièrement pertinente pour les jeux à la première personne comme *World at War*, où le regard produit une forme d'adhésion sensorielle, tout en étant strictement cadré. Michel Foucault éclaire cette mise en scène du regard à travers le concept d'hétérotopie appliqué au théâtre ou au cinéma, où des espaces incompatibles sont juxtaposés dans une forme spectaculaire qui relève autant de la représentation que du contrôle (Foucault, 2001 [1984], p. 1571-1581). Le jeu vidéo hérite de cette logique mais la transforme : il fait du joueur un agent actif, un point de jonction entre regard, dispositif et action. Dans cette configuration, le corps du joueur devient le lieu d'articulation entre immersion, contrôle, et performativité idéologique.

Galloway rejoint ici Eric Zimmerman, lequel définit les jeux comme des systèmes expressifs où les mécaniques produisent du sens (Zimmerman, 2003). Dans *World at War*, l'expérience ludique encode une représentation spécifique de la guerre à travers le rythme, les objectifs, les contraintes de *gameplay* et les perspectives de tir. Le joueur ne reçoit pas passivement un récit de la guerre : il l'incarne par des actions situées, orientées, codées. Or, cette conception de l'agentivité vidéoludique — ou *agency*⁹ au sens de Donna Haraway — considère l'autonomie du joueur comme

⁸ *DALL·E*: intelligence artificielle développée par OpenAI, générant des images à partir de descriptions textuelles. Elle illustre l'évolution des outils de création algorithmique en combinant traitement du langage naturel et génération visuelle — *Midjourney*: intelligence artificielle de génération d'images, accessible via Discord, qui permet de créer des visuels à partir de commandes textuelles.

⁹ *Agency*: capacité d'agir de manière toujours située et relationnelle, émergeant d'interactions entre humain et artefacts techniques dans des réseaux hybrides, tels que les

conditionnée par les structures qui encadrent son expérience (Haraway, 2009). Elle entre également en résonance avec les travaux de Gabriel Tarde sur l'imitation sociale, soulignant que les gestes, les idées et les affects circulent et s'enracinent par la répétition (Tarde, 1993). Le jeu vidéo, en tant que médiateur culturel, ne se contente pas de représenter le monde : il participe activement de sa construction idéologique, affective et comportementale — en cela, il est un véritable agent de normativité.

5. Sur la question de la culture de la convergence

Cette question s'inscrit dans une dynamique conceptuelle qui s'articule autour des notions de rhétorique procédurale et de médiation culturelle. Henry Jenkins, spécialiste des *Game Studies* et des médias contemporains, développe le concept de *Culture de la convergence* (Jenkins, 2006). Il observe comment l'interaction, entre les médias traditionnels et les nouvelles technologies, engendre de nouvelles formes de divertissement et de consommation médiatiques. Jenkins soutient que, dans une culture de la convergence, les consommateurs participent de la création et de la diffusion de contenu, devenant par ce biais des "consom'acteurs". Cela remet en question les anciennes distinctions entre producteurs et consommateurs de médias, et permet de comprendre comment les jeux vidéo, en tant que médiateurs culturels, fédèrent les joueurs en les invitant à s'engager activement par l'interaction et à prendre part à l'histoire du jeu. Pour Jenkins, la culture de la convergence désigne à la fois l'interconnexion croissante des médias et des technologies, et la transformation de leurs usages dans un environnement numérique propice à l'émergence de nouvelles formes médiatiques. La culture de la convergence, telle que pensée par Jenkins, permet donc d'appréhender les jeux vidéo comme des nœuds dynamiques d'interaction, de narration et de participation. Ce sont des carrefours narratifs et symboliques, où se rejouent les dynamiques de pouvoir, de mémoire et de participation culturelle.

À la lumière des approches conceptuelles de Bogost, Galloway et Jenkins, nous proposons d'analyser les représentations du passé à l'œuvre dans *World at War* et *Memories Retold*, deux jeux de guerre aux logiques esthétiques, narratives et idéologiques profondément contrastées.

dispositifs vidéoludiques.

6. *Analyse comparative n°1 : Call of Duty, une licence historique au sein de l'industrie*

Call of Duty est une série de jeux de tir à la première personne en 3D, mettant en scène des conflits historiques et fictifs dans divers contextes géopolitiques, toujours retravaillés sous forme de récits vidéoludiques. La licence se distingue par son *gameplay* immersif, ses campagnes *solos* scénarisées et ses modes multijoueur compétitifs. Cette combinaison favorise une adhésion réflexe et affective, — du joueur — à l'univers du jeu. Or, Sébastien Genvo situe l'immersion vidéoludique au croisement des tensions narratives, des défis ludiques et de l'impact sensoriel des environnements visuels et sonores. Il parle d'une immersion fictionnelle "adoptée volontairement", qui engage le joueur dans "un exercice du possible" (Genvo, 2011, p. 115). Il évoque une expérience capable de mobiliser les affects, les réflexes et la subjectivité du joueur. Le succès de la franchise tient aussi à sa capacité à séduire un public adulte amateur de l'Histoire, d'action et de défis coopératifs, dans une logique de fidélisation renforcée par des contenus additionnels réguliers.

Dans une industrie structurée par la logique spéculative, *Call of Duty* est l'une des licences les plus emblématiques de l'hyperconsommation vidéoludique. Activision, son éditeur coté en bourse, mise sur des contenus narratifs évolutifs, des modes de jeu addictifs — *Battle Pass*, *Nazi Zombie* — et une production annuelle rythmée, transformant le jeu en produit-service. Le joueur devient ainsi le maillon d'une stratégie de fidélisation où le cycle de consommation prime sur l'œuvre.

Dès 2006, le studio Treyarch livre *World at War*, épisode particulièrement brutal, avec deux campagnes — américaine et soviétique — et un univers visuel dramatisé. L'introduction du mode *Nazi Zombie* témoigne à la fois d'une volonté de renouvellement et d'un glissement vers une violence spectaculaire décontextualisée. Ce mode devient un pilier de la licence, intégré dans huit opus majeurs, entre folklore horrifique, second degré ludique et stratégie commerciale. La franchise recycle cette figure dans une logique d'exploitation performative. Cette hybridation entre recherche de réalisme et kitsch¹⁰ idéologique participe d'une esthétique de la

¹⁰ Dans son ouvrage *L'empire du Kitsch* [2010] Valérie Arrault considère le kitsch comme symptomatique d'une recomposition culturelle de mauvais goût pour réenchanter le monde; selon Adorno, le kitsch mobilise les notions de faux-semblant et de répétition pour souligner l'évacuation de toute tension critique au profit d'une standardisation consensuelle de la beauté (Adorno, 2011); Kundera le décrit comme "l'idéal esthétique d'un monde où la merde est niée et où chacun se comporte comme si elle n'existait pas",

guerre où les figures historiques deviennent des icônes — recyclables et recomposables — et les conflits armés des terrains de jeu sous tension marchande. Cette approche s'inscrit dans une tendance plus large propre aux jeux AAA¹¹, des productions à gros budget, marquées par leur réalisme graphique, leur orientation commerciale et leur diffusion mondialisée. Ces récits de guerre se déclinent selon une logique mêlant spectacle, nostalgie et *soft power*¹².

Les différents épisodes de la licence *Call of Duty* abordent la Seconde Guerre mondiale, des conflits contemporains ou des réalités alternatives futuristes. Ce glissement entre référents historiques et fictions contribue à un brouillage des repères temporels et géopolitiques. La mémoire collective s'y entremêle avec un imaginaire vidéoludique où l'Histoire devient matière malléable, soumise aux logiques commerciales. Le spectaculaire supplante alors la rigueur historique.

La direction artistique du jeu opère un virage dès 2007, adoptant des camaïeux froids futuristes, tandis que Infinity Ward bascule vers un univers contemporain avec *Modern Warfare*, utilisant des couleurs saturées, notamment un vert électrique rappelant l'identité visuelle de la Xbox. Michel Pastoureau, spécialiste de la symbolique des couleurs, rappelle que le vert est aujourd'hui associé à l'argent en raison du dollar américain (Pastoureau, 1999, p.19). Ce choix chromatique illustre le caractère spéculatif de la franchise, dont le système de rotation entre les différents studios — Treyarch, Infinity Ward, Sledgehammer — reflète une mécanique de production industrielle répétitive et continue, dans l'esprit de la rhétorique procédurale telle que la pense Bogost: une logique mécanique éprouvée, mais au service du rendement et de la rentabilité, où l'engagement du joueur est avant tout consumériste. Car la guerre pérennise les intérêts ultra capitalistes d'une industrie de masse. En 2023, Microsoft rachète Activision-Blizzard pour 75 milliards de

ajoutant que "le kitsch exclut de son champ de vision tout ce que l'existence humaine a d'essentiellement inacceptable" (Kundera, 1999 [1984], p. 356-357) tel "(...) un paravent qui dissimule la mort" (p. 367).

¹¹ AAA, ou *triple A*, désigne les jeux vidéo à très gros budget, comparables aux blockbusters hollywoodiens. Ce terme, emprunté aux agences de notation, désigne les "investissements sûrs", en raison de leur calibre technique et narratif conforme aux standards dominants.

¹² Le *soft power* (Nye, 1990) désigne la capacité d'un État à diffuser à l'international ses valeurs et son pouvoir à travers sa culture et ses mises en récits idéologiques, d'imaginaires géopolitiques standardisés, sous couvert de divertissement, notamment à travers des jeux de guerre produits aux États-Unis, qui participent d'une fabrique consensuelle de l'Histoire.

dollars¹³. Ce rachat interroge : quelles seront désormais les conséquences futures sur les choix de création, de représentation et de diffusion de l'Histoire de la guerre ?

World at War ne se contente pas de la représenter, il la performe, à travers des codes esthétiques et économiques qui orientent la perception du joueur tout en consolidant une mémoire normalisée et consommable. Ce retour à la Seconde Guerre mondiale — après *Modern Warfare*¹⁴ (2007) et ses conflits contemporains — recentre l'action sur le théâtre du Pacifique et l'Europe de l'Est. Le rendu visuel très réaliste renforce l'intensité dramatique tout en inscrivant l'expérience dans une mémoire de la guerre retravaillée. Mais sous couvert de fidélité apparente, le jeu glisse vers une esthétique militaro-spectaculaire qui engage le joueur dans un récit orienté, régi par des scripts normatifs. Ce modèle, fondé sur la répétition, la récompense et l'adhésion affective, fait de *Call of Duty* la figure centrale d'un écosystème vidéoludique à la fois narratif, économique et idéologique.

7. Un retour esthétique à une nouvelle forme de réalité historique ?

Dès le démarrage de *World at War*, des éléments extradiégétiques — archives documentaires — ancrent le jeu dans une esthétique de la convergence. Ce processus mobilise les codes du cinéma, du documentaire et de la fiction vidéoludique, pour créer une culture de l'immersion multisensorielle. Il en résulte une tension constante entre mémoire collective, vraisemblance narrative et reconstitution historique.

Le réalisme immersif est renforcé par les capacités techniques des consoles et PC de l'époque, mais aussi par les fonctionnalités du mode de jeu en ligne, où les joueurs peuvent partager leurs expériences, participer à des compétitions et créer du contenu personnalisé — via les *mods*¹⁵ — prolongeant ainsi la vie du jeu. Cette réappropriation ludique incarne pleinement la culture de la convergence : elle transforme le joueur en *consom'acteur*, selon la logique participative décrite par Jenkins. L'univers de *World at War* s'appuie aussi sur des références culturelles

¹³ Source: <<https://www.lefigaro.fr/conjoncture/microsoft-finalise-le-rachat-de-l-editeur-du-jeu-video-call-of-duty-20231013>>

¹⁴ *Call of Duty: Modern Warfare*, Infinity Ward, 2007

¹⁵ Les Mods sont des éléments modificateurs incluant des graphismes, des éléments de *gameplay*, des personnages, des environnements ou même de nouvelles règles, permettant aux joueurs d'ajouter du contenu dans le jeu pour prolonger l'expérience, créés par une communauté de joueurs passionnés.

fortes du cinéma hollywoodien – *Il faut sauver le soldat Ryan* - des documentaires et œuvres littéraires. L'imaginaire collectif est convoqué à travers les uniformes, la propagande, des lieux emblématiques comme Stalingrad ou la zone du Pacifique. Le jeu ne vise pas une exactitude historique stricte, mais une expérience culturellement contextualisée, où la mémoire de la guerre devient une matière fictionnelle. Aussi spectaculaire ce réalisme performatif soit-il, quel devoir le jeu appelle-t-il dans sa mise en récit vidéoludique de l'Histoire ? Quelles responsabilités porte-t-il dans sa capacité à façonner une mémoire collective à la fois partagée, manipulée et potentiellement mythifiée ?

8. Une direction artistique affirmée

Esthétiquement, *World at War* s'appuie sur un réalisme sombre, en cohérence avec l'imaginaire visuel ancré dans les archives de la Seconde Guerre mondiale. Le studio Treyarch opte pour une palette désaturée, ponctuée d'éclats rouges contrastés qui imposent la violence représentée. Cette esthétique, bien qu'historiquement construite à partir de moyens techniques anciens – photographies granuleuses, noir et blanc – est ici exacerbée par sa vraisemblance, renforcée par son ancrage dans l'inconscient collectif. L'interface de démarrage est en noir et blanc, accompagnée d'une musique anxiogène. D'emblée, le joueur est ancré dans une ambiance pesante et dramatique. Les décors variés – jungles du Pacifique, ruines européennes – s'inspirent autant des peintures de paysages que des photographies de guerre.

L'éclairage y joue un rôle majeur, structurant et dramatisant des scènes en clair-obscur, où les explosions et les tirs percent les ombres, créant une tension visuelle entre chaos et révélation. Le contraste de cette mise en scène sert une narration émotionnelle plus qu'historique. Il rappelle les procédés du théâtre baroque ou du cinéma expressionniste.

Le traitement graphique s'accompagne d'une diégétisation de l'interface : le filtre rouge à l'écran signalant une blessure remplace toute signalétique explicative. Cette approche rejoint la notion de "transparence immédiate" – présente dans l'analyse des dispositifs numériques (Bolter & Grusin, 1999) – où le médium s'efface pour renforcer l'illusion d'un accès direct à l'expérience. Mais cette illusion d'authenticité demeure une construction médiatique, typique des supports numériques. Ce réalisme immersif s'étend aux personnages, à la bande-son poignante et à une interface réduite à sa plus simple expression. Tous ces éléments participent d'une stratégie d'immersion sensorielle, où l'émotion prime sur la réflexion. En saturant

les rouges et en désaturant les fonds, Treyarch façonne un univers visuel où la guerre est exhibée tout en étant esthétisée. Cette tension chromatique accentue la violence tout en brouillant la frontière entre fiction et document. Le jeu produit ainsi une mémoire affective, davantage ressentie que comprise.

À travers cette direction artistique, *World at War* prolonge une esthétique de la guerre façonnée par les médias. Il s'inspire du cinéma spectaculaire hollywoodien — notamment *Il faut sauver le soldat Ryan* — de documentaires et de récits littéraires pour construire une représentation immersive du conflit. Les éléments visuels — uniformes, armes, décors — puisent dans l'imaginaire collectif, renforçant une mémoire visuelle partagée, parfois mythifiée. Mais cet hyperréalisme ne se contente pas de représenter la guerre : il l'éditorialise. Les effets spectaculaires — sang à l'écran, ralentis dramatiques, corps projetés — traduisent la guerre en images puissantes, marquantes, calibrées pour produire leurs effets. Le jeu entre alors dans une logique de spectacularisation (Debord, 1967) où "le spectacle est l'affirmation de toute vie humaine comme simple apparence" (§10). L'expérience de jeu devient alors une médiation implicite de l'Histoire, non plus par la connaissance, mais par l'émotion — une émotion orientée, calibrée, qui peut parfois tendre vers une forme de désinformation sensible, en entretenant une illusion de vérité affective.

Ce trouble perceptif — non accidentel — n'est ni celui de l'art évoqué par Georges Braque — "L'art est fait pour troubler. La science rassure."¹⁶ — ni celui que Freud analyse dans *Le malaise dans la civilisation* (Freud, 1990) comme symptôme d'une inquiétude fondatrice. Il s'agit d'un trouble fabriqué, orienté vers la stimulation sensorielle et la captation émotionnelle. Ce trouble suscité par les images séduisantes du jeu, produit une émotion instantanée et confuse qui neutralise toute pensée critique. Ce traitement rejoint le diagnostic socioculturel posé par Lipovetsky : l'hypermodernité se caractérise par une intensification des affects, une accélération des flux et une surmédiatisation du réel. Le jeu vidéo s'inscrit ici dans un régime d'instantanéité et de performance, au détriment de toute profondeur critique. L'Histoire devient un flux d'images spectaculaires, prêtes à l'emploi, où le conflit est moins transmis que rejoué, moins compris que consommé.

En effet, *World at War* valorise des idéaux de loyauté, de force ou de sacrifice, sans jamais interroger les structures de pouvoir ou le cadre militaire qui les sous-tendent. La guerre y est représentée comme le lieu de l'horreur physique, de la confusion et de la brutalité, dans une logique de dramatisation intense plutôt que de

¹⁶ Propos rapporté par Jean Grenier dans *Entretiens avec Georges Braque*, Gallimard, 1954.

distanciation éthique. Le joueur, seul face à son écran, vit une expérience immersive mais désengagée. Il est isolé et volontairement enrôlé dans une guerre privatisée et fictionnalisée, rendue contextuellement confortable — ce qui modifie profondément le champ de sa perception. Par conséquent, le jeu donne à voir une Histoire mise en spectacle — séduisante, saisissante, mais idéologisée — où la forme supplante le fond, et où l'esthétique prend le pas sur la connaissance. Derrière cette expérience spectaculaire se cache une médiation culturelle puissante, mais silencieuse, qui participe d'un façonnage de la mémoire collective, de manière univoque et émotionnellement manipulable.

9. Entre narration et design sonore : une expérience sensorielle hyperréaliste ?

Dès les premières minutes de *World at War*, la bande-son de Sean Murray¹⁷, impose un climat anxiogène où les dissonances, les rythmes martelés et les nappes graves traduisent la violence du conflit et renforcent l'atmosphère pesante du jeu¹⁸. Cette organisation musicale s'inscrit dans une véritable rhétorique procédurale sonore qui rythme le *gameplay*, module les émotions et structure l'action. À cela s'ajoutent des sonorités inspirées de chants sacrés ou de rituels, qui accentuent l'intensité dramatique et confèrent une gravité quasi mystique à certaines séquences.

Le design sonore va au-delà du simple accompagnement : les bruitages d'armes, les explosions et les feedbacks environnementaux s'intègrent au système interactif, renforçant ainsi l'illusion de réalité et sollicitant l'affect physique du joueur. Dans ce dispositif hypermoderne qu'est le jeu vidéo, la guerre devient une expérience sensorielle immédiate, au service de la tension du joueur.

Elle convoque son instinct de survie. Ce basculement du récit vers le ressenti correspond à ce que Lipovetsky décrit comme un régime de l'émotion et de la surstimulation, propre à notre époque. Or, ce réalisme sonore ne favorise pas nécessairement une prise de recul critique : en simulant l'horreur avec précision, le jeu édite une mémoire affective et spectaculaire du conflit. Il rend la guerre tangible,

¹⁷ Sean Murray est un compositeur qui a participé au développement de plusieurs jeux de la série *Call of Duty*; il est notamment connu pour sa contribution à l'épisode *World at War* pour lequel il a été remarqué, tant son sens de l'adaptation au contexte de la Seconde Guerre mondiale a significativement contribué à l'ambiance du jeu.

¹⁸ Sean Murray, *Call of Duty: World at War full soundtrack*, HQ - https://www.youtube.com/watch?v=_VDD5oIYWKM

presque palpable — mais à quel prix ? L'émotion brute supplante la complexité historique. Le spectaculaire neutralise l'Histoire en la transformant en choc sensoriel, détournant le regard critique vers l'adhésion immersive.

10. Un gameplay réaliste en recherche de conformité historique ?

Au-delà du cœur de jeu typique d'un FPS¹⁹ — se déplacer, viser et tirer en vue subjective — *World at War* enrichit l'expérience par de nouvelles fonctionnalités immersives permettant aux joueurs d'expérimenter les horreurs de la Seconde Guerre mondiale par l'ajout d'armes de mêlée. Notamment le lance-flammes, dont le son oppressant accentue la violence de l'action et renforce l'effet d'horreur vécue. Le *gameplay* impose également une logique procédurale d'urgence: passer rapidement d'une arme à l'autre, en rechargeant sous pression, ce qui pousse le joueur à agir sans répit, dans un contexte de danger permanent. Cette pression persistante trouve un écho dans l'injonction à la performance et à l'immédiateté comme normes imposées au sein de la société contemporaine. En enfermant l'individu dans une dynamique d'action contrainte, ce régime de tension perpétuelle laisse peu de place à la distanciation ou à la réflexion critique.

Par ailleurs, le studio Treyarch innove en introduisant, dans cet opus, le désormais célèbre mode de jeu "*Nazi Zombie*", une caractéristique de la franchise qui invite à s'interroger sur les raisons de l'incorporation d'éléments fantastiques dans un contexte aussi chargé que celui de la Seconde Guerre mondiale : pourquoi superposer la figure du zombie aux événements tragiques de l'Histoire ? Comment cette hybridation entre fiction horrifique et réalité historique influence-t-elle la perception du joueur ? Et comment ces modèles de représentation participent-ils de la construction — ou de la déformation — de la mémoire collective ?

11. La figure du zombie comme figure allégorique de l'Histoire ou du joueur : entre brouillage mémoriel et pulsion spectaculaire

Dans *World at War*, la figure du zombie semble cristalliser une représentation déshumanisante de l'individu contemporain : décérébré, soumis à une logique de

¹⁹ Un FPS (*First-Person Shooter*) est un jeu de tir dans lequel le joueur incarne un personnage et interagit principalement via des mécaniques de visée et de tir, selon une vue subjective.

survie, privé d'esprit critique. Cette allégorie, bien que spectaculaire, révèle un symptôme plus profond de notre époque contemporaine : un sujet saturé de signaux, désubjectivé, agissant sans recul, dans une forme vidéoludique de zombification douce et consentie. Or, cette iconographie puise ses racines dans les imaginaires coloniaux et esclavagistes, notamment à travers les traditions vaudou haïtiennes, où le zombie désigne un être vidé de toute volonté propre, soumis à une force extérieure.

Cette image migre ensuite vers la littérature coloniale, puis vers le cinéma américain avec *White Zombie* (1932), avant d'être récupéré par la bande dessinée et le jeu vidéo. À travers ces supports — et selon les époques — la figure du zombie incarne des angoisses collectives : invasion, contamination, perte de contrôle ou déshumanisation de masse. Ce n'est donc pas d'une figure dépolitisée dont il s'agit, mais bien d'un marqueur idéologique mouvant, comme en témoignent les œuvres *World War Z* de Max Brooks ou *Cellulaire* de Stephen King, qui en font le symbole d'un monde qui s'effondre. Dans cette logique, *World at War* n'échappe pas à une forme d'instrumentalisation : le zombie se situe au centre d'un *gameplay* répétitif et intense, vidé de toute épaisseur historique, où l'horreur fictionnelle et l'horreur historique se superposent et en mobilise le sens. Dans ce contexte, le mode "Nazi Zombie" ne relève pas simplement du fun ou de la dérision : il encode une violence esthétique très codifiée, en réactivant les motifs visuels de l'imaginaire nazi dans un cadre ludique. Les soldats morts-vivants aux yeux rouges, technologisés, semblent prolonger la figure du monstre postmoderne, dans une logique que Jean Baudrillard associe à la mise en spectacle du réel²⁰, où l'image tend à remplacer l'événement historique lui-même, dans une hybridation esthétisante soulevant des questions d'éthique mémorielle. D'autant plus que certains soldats nazis étaient dopés à la Pervitine, une amphétamine²¹ puissante. Un détail historique qui disparaît au profit d'une pulsion de jeu où la mémoire n'a plus de prise, absorbée par l'iconographie du zombie.

Le jeu ne se contente pas d'évoquer cette figure : il l'exacerbe par sa répétition mécanique, convoquant une violence symbolique qui ne produit plus de pensée, mais une pulsion immédiate. Le zombie devient alors un alter ego vidé de sens, pour le joueur qui agit contre lui sans répit, en rejouant incessamment les mêmes gestes

²⁰ Jean Baudrillard, *La Guerre du Golfe n'a pas eu lieu*, Paris, Galilée, 1991

²¹ La Pervitine était destinée à maximiser l'endurance des soldats et à supprimer tout risque d'empathie envers les victimes.

pour survivre — viser, tirer, recommencer — dans une boucle close qui neutralise toute distanciation. Le *gameplay*, absorbe, épuise, enserme.

Anne-Marie Moulin évoque une "sujétion aux procédures de survie" comme paradigme des sociétés postmodernes. Le zombie de *World at War* prolonge cette logique : fragmenté, performant, mais sans conscience. Le corps n'est plus seulement soigné : il est maintenu "en état de survie" (Moulin, 2006), dans une dynamique d'efficacité qui aspire le joueur dans une mécanique pulsionnelle où l'action supplante la réflexion. La forme ludique s'aligne alors avec la "banalité du mal" (Arendt, 2002) : un agir sans pensée, normé par le système auquel le joueur se soumet volontairement²². Car les règles sont posées d'emblée : tuer pour survivre, sans relâche. Le zombie devient un réceptacle générique, une figure malléable à l'infini, sur laquelle projeter ses propres pulsions sans retour réflexif.

En ce sens, la figure du zombie agit comme un miroir trouble : elle ne désigne plus une altérité radicale, mais bien une version fantasmée de l'individu contemporain, qui nous rapporte quelque chose de notre époque, où la mémoire est sacrifiée à l'émotion, où l'Histoire devient prétexte à sensations, où le jeu se substitue au récit. Et pourtant, le jeu ne nomme pas cette boucle : il la met en scène, sans jamais la révéler²³. En définitive, cette mécanique vidéoludique mortifère de la pulsion ne transforme-t-elle pas le souvenir en spectacle, et l'Histoire en exutoire ?

12. Analyse comparative n°2 : *Memories Retold*, un jeu à contre-temps qui rappelle les mémoires oubliées ?

Memories Retold est un jeu d'aventure narratif en 3D co-développé par le studio français DigixArt avec le studio anglais Aardman Animations²⁴, célèbre pour ses

²² Étienne de La Boétie évoque la "soumission volontaire" pour démontrer que tout pouvoir tyrannique repose sur le consentement implicite ou intériorisé des dominés (La Boétie, 1576). Dans le jeu vidéo, ce concept peut être mobilisé pour analyser les logiques d'adhésion du joueur à un système de jeu qui le pousse à agir sans questionner ses actions. La performance prime alors sur le sens, et l'obéissance sur la pensée critique.

²³ Le jeu enferme le joueur dans une logique de répétition sans jamais l'exposer comme telle. Il la naturalise, en fait une évidence ludique, et empêche toute mise à distance critique.

²⁴ Le studio Aardman est reconnu pour la spécificité des techniques utilisées dans ses créations, comme le *stop-motion* ou la *clay animation* et ses réalisations dont les personnages sont en pâte-à-modeler, comme dans les œuvres *Wallace & Gromit* ou *Chicken Run*.

films d'animation en pâte-à-modeler. Ce jeu narratif se distingue radicalement des FPS guerriers traditionnels, privilégiant l'action spectaculaire et l'immersion sensorielle au détriment de la réflexion et de la transmission de la mémoire de l'Histoire. L'aventure se déroule durant la Première Guerre mondiale²⁵, et invite le joueur à suivre les parcours entrecroisés de deux soldats issus de camps adverses. Cette dualité trouve un écho dans la collaboration transnationale des deux studios à l'origine du jeu. À l'opposition belligérante répond un geste artistique nuancé, comme si la création du jeu elle-même portait déjà en elle une réponse au contexte de combat armé : faire œuvre commune, là où l'Histoire peut encore parfois diviser. Cette approche plus pacifiée permet d'explorer les dimensions humaines et intimes du conflit, bien loin de l'héroïsme belliqueux souvent mis en avant dans les jeux de guerre. Il ne s'agit pas ici d'un réalisme mimétique visant à reproduire fidèlement la guerre, mais d'une justesse affective et mémorielle, qui laisse place à la nuance, à l'empathie, et à la complexité des vécus. Là où d'autres jeux uniformisent les corps au profit de l'action, *Memories Retold* choisit de sensibiliser le joueur sur l'existence en temps de guerre — non pour en vivre les exploits, mais pour en éprouver les silences, les pertes, et la fragilité des liens qui unissent les êtres durant cette période difficile. Ce parti pris confère au jeu une valeur profondément humaine, qui donne à penser l'Histoire sans la dénaturer.

Par son traitement graphique qui s'apparente à l'impressionnisme, tel qu'il s'est diffusé au tournant du XXe siècle — et dont certaines œuvres tardives de Camille Pissarro, considéré comme l'un des pères fondateurs du courant des impressionnistes, offrent un écho — DigixArt propose une alternative sensible aux codes visuels dominants d'une industrie vidéoludique obsédée par la recherche d'un hyperréalisme souvent factice ou inabouti. Par ses partis-pris esthétiques et ses choix créatifs, le studio dépasse la simple narration d'événements historiques ; il incite à une réflexion profonde sur les conséquences de la Grande Guerre en

²⁵ Le jeu débute avec le personnage de Harry, un jeune photographe de Toronto, fiancé, qui est recruté par le Major Barrett pour documenter la guerre. Kurt est un ingénieur allemand, père de famille, qui rejoint le front pour retrouver son fils présumé mort. Les parcours des deux soldats convergent lorsqu'ils se rencontrent dans une galerie souterraine, et développent une amitié improbable. Leur coopération est cruciale pour survivre et avancer dans le jeu. Le joueur peut aussi incarner un pigeon et un chat, compagnons de Harry et Kurt, offrant une perspective unique et distanciée sur les horreurs de la guerre à travers le point de vue d'animaux. Ces perspectives animales permettent au joueur de voir la guerre d'une manière moins directe et plus poétique.

interrogeant la notion de mémoire collective et notre relation à l'Histoire. En éclairant des vies personnelles et des récits oubliés, le studio offre une expérience qui enrichit la perception de la guerre par le joueur, non pas par le truchement du maniement des armes ou de l'urgence des combats armés, mais par le prisme des émotions, des souvenirs et d'une humanité partagée, voire retrouvée.

Dès les premières interactions, le jeu établit un cadre propice à la convergence culturelle, en intégrant des lettres de soldats et des événements de la Grande Guerre dans une narration enrichie par un style visuel immédiatement reconnaissable — notamment par la présence d'images rappelant les œuvres impressionnistes, et plus largement les paysages sensibles issus de l'École de Barbizon. Cette approche narrative permet de préserver la mémoire artistique et historique, mais aussi de médiatiser la compréhension culturelle à travers un récit visuel et interactif. En privilégiant l'art et la narration plutôt que l'action militaire brute — souvent incarnée par la figure du masculin militarisé, comme celle du soldat emblématique de *World at War*. Le jeu engage le joueur dans une réflexion sur les conséquences de la guerre et sur la condition humaine. En renforçant l'immersion réflexive du joueur — non pas hypnotique, mais haptique, sensible, qui implique le joueur dans un rapport au monde éthique. Il révèle un autre visage du soldat : celui d'un homme pris dans la tourmente, confronté à l'altérité et à la mémoire.

Comment représenter la fragilité humaine, sans verser dans le pathos ? Comment traduire l'indicible de la guerre, sans céder à l'esthétisation à outrance du conflit, selon des normes hypermodernes et mercantiles ? Quelle direction artistique peut porter ces enjeux sans les trahir ?

13. Direction artistique d'une œuvre mémorable : une poésie esthétique qui transfigure l'Histoire et les mémoires ?

Afin d'éclairer le paradoxe émergeant entre l'intention initiale de son directeur créatif, Yoan Fanise — transmettre la mémoire familiale de la Grande Guerre — et l'effet de distorsion visuelle produit par les choix graphiques opérés en collaboration avec Bram Ttwheam, nous analysons ici différents aspects représentationnels du jeu franco-anglais. Le style visuel singulier de *Memories Retold* confère à l'image une texture mouvante, comme si l'Histoire — et le monde du jeu — avait été peinte à même l'écran. Ce rendu, à mi-chemin entre flou perceptif et évocation onirique, ne relève pourtant pas d'une intention artistique initiale, mais bien d'une contrainte technique, finalement devenue une identité visuelle. Ce glissement souligne le

paradoxe d'une œuvre conçue pour transmettre une mémoire incarnée, à travers une forme volontairement incertaine, fidèle à la nature labile du souvenir. En cela *Memories Retold* se distingue de *World at War*. Sa signature artistique et sa poésie visuelle sont rares dans le paysage vidéoludique. Chaque coup de pinceau numérique ou choix chromatique participent des mécaniques de jeu, marquant une rupture avec les jeux de guerre industriels. Cette approche incarne déjà une forme d'émancipation du joueur revendiquée par DigixArt. L'immersion introspective proposée — via l'histoire des deux soldats Harry et Kurt — est soutenue par des transitions animées, presque méditatives, qui suspendent l'action. Ces moments de transition, plus que de simples visuels, invitent à une contemplation réflexive et sensible de la guerre et de la complexité de ses émotions. Ce procédé, associant art et procéduralité du *gameplay*, enrichit l'expérience ludique, en faisant du jeu un puissant vecteur de médiation culturelle. *Memories Retold* engage alors le joueur dans un dialogue avec l'Histoire mondiale, mais surtout dans une réflexion sur la mémoire collective et l'oubli, soulignant l'impact durable des conflits sur l'humanité.

Dans sa forme esthétique, le jeu adopte un style qui brouille le champ perceptuel du joueur, à travers un rendu mouvant hérité d'une contrainte technique devenue un choix artistique assumé. Un parti-pris qu'il convient d'interroger : comment restituer une mémoire incarnée à travers une image volontairement floue ? Car cette esthétique incertaine, presque onirique, entre en tension avec la volonté initiale de transmettre fidèlement l'expérience humaine de la Grande Guerre à partir d'archives et de lettres authentiques. Loin d'un réalisme figé, le jeu déploie une mémoire sensible, lacunaire, mais puissamment évocatrice. Le choix d'un style qui s'apparente à l'impressionnisme, un courant né à la fin du XIX^e siècle, marque déjà une défiance à l'égard des récits univoques et des représentations stables. Il traduit une crise de la perception face à un monde fragmenté par l'industrialisation, l'accélération des flux et la densification urbaine. Les formes se dissolvent, les contours s'estompent, et la réalité devient insaisissable — tout comme le temps qui efface la mémoire en temps de guerre. Cette esthétique picturale devient alors un véritable dispositif poétique qui donne forme à une mémoire brisée, intime, altérée.

Dans un style différent, *World at War* porte une esthétique immersive et linéaire, fondée sur l'efficacité visuelle et l'intensité sensorielle. Il engage le joueur dans une logique réflexe, spectaculaire, où seule l'action prime. A rebours, *Memories Retold* invite à une contemplation réflexive, là où *World at War* impose une expérience

performative. Deux régimes de représentation, deux rapports à l'Histoire : l'un postmoderne et introspectif, l'autre hypermoderne et opérationnel.

Finalement, dans sa forme expressive et dans son rôle de médiateur culturel, quelle Histoire le jeu *Memories Retold* rapporte-t-il au joueur ?

14. La métaphore des coquelicots comme fil rouge narratif et trace de l'Histoire ?

La présence récurrente des coquelicots – dont le rouge carmin évoque les vies fauchées – installe une symbolique visuelle puissante. Inspirée par le poème *In Flanders Fields*²⁶ (John McCrae, 1915); le coquelicot devient l'emblème mémoriel de la Grande Guerre, en particulier dans la tradition britannique du *Remembrance Day*. Plus qu'un simple ornement graphique, ce motif incarne à la fois le deuil collectif, le sang versé, et la résilience des survivants. Cette métaphore florale témoigne d'une volonté de transmettre l'Histoire par l'émotion contenue, et non l'exposition frontale de la violence. Là où certains jeux, comme *World at War*, privilégient une esthétique du choc et de la performance guerrière, *Memories Retold* adopte une posture plus intériorisée, poétique, et respectueuse du silence des disparus. Le coquelicot devient alors un fil rouge narratif, tel un point de bascule entre l'évocation et la commémoration. Cette approche trouve un écho dans la manière dont les survivants de la Première Guerre mondiale ont souvent exprimé leur traumatisme par des formes symboliques ou poétiques, cherchant à dépasser l'horreur plutôt qu'à l'exhiber.

À l'inverse, l'hypermodernité tend à exhumer la violence pour la spectaculariser, en la transformant en objet de consommation esthétique et ludique. Ce renversement révèle une mutation profonde de notre rapport à l'Histoire et à la mémoire collective. En cela, le coquelicot de *Memories Retold* agit comme un acte de résistance douce: il suggère, il évoque, il trace dans l'image une mémoire vivante, sans jamais sombrer dans le pathos ni l'excès. Il devient une figure de médiation entre le passé et le présent, entre la mémoire individuelle et l'Histoire collective, en inscrivant la guerre dans une économie affective maîtrisée. DigixArt s'inscrit ainsi dans une filiation assumée, où les gestes artistiques de notre temps contemporain prolongent l'élégance du poème *In Flanders Fields*, pour proposer une alternative sensible au réalisme brutal du jeu vidéo de guerre industriel *mainstream* et néolibéral.

²⁶ Poème à consulter sur: <<https://www.poetryfoundation.org/poems/47380/in-flanders-fields>>

Finalement, par l'utilisation de la métaphore florale, le jeu vidéo *Memories Retold* ne propose-t-il pas une autre manière d'évoquer la guerre — plus introspective, plus sensorielle — en replaçant l'humain au cœur de l'expérience, ou, *a contrario*, ne s'inscrit-il pas dans une logique constante de transmission de valeurs désormais en voie d'effacement ?

15. *L'art de narrer l'Histoire de la guerre, ou la guerre de l'Histoire ?*

En s'appuyant sur des archives familiales et des lettres authentiques échangées entre les soldats et leurs proches, *Memories Retold* dépasse le simple cadre de la fiction historique. Il met en récit l'intime, un champ rarement exploré dans l'Histoire des jeux de guerre, en investissant l'univers vidéoludique d'une charge émotionnelle et documentaire inédite. Le joueur est invité à s'immerger dans des trajectoires humaines singulières, à ressentir les tensions entre devoir et sentiments, entre peur et espoir, entre mémoire individuelle et tragédie collective.

Ce choix de narration sensible se double d'un usage judicieux de la procéduralité, où les décisions du joueur influencent le récit, inscrivant ses choix dans une logique d'éthique. Il ne s'agit plus seulement, pour le joueur, d'atteindre un objectif ou d'éliminer un ennemi, mais de transcender l'uniforme pour mesurer les conséquences de ses actes sur l'humain. Ce déplacement du regard vers l'intime ouvre un espace réflexif, en créant un pont entre le passé et le présent, entre mémoire familiale et mémoire historique. En ce sens, *Memories Retold* se rapproche davantage d'une œuvre de médiation culturelle que d'un simple jeu de guerre. En réalité, ne s'agit-il pas plutôt d'un jeu sur la guerre ? Car à travers une expérience ludique, contemplative et réflexive qui engage le joueur, le jeu participe d'une transmission de la mémoire émotionnelle de la Première Guerre mondiale.

Par ailleurs, la bande-son du jeu — orchestrée par Olivier Derivière²⁷ — joue un rôle fondamental dans cette démarche. Réalisée avec le London Philharmonic Orchestra, elle accompagne le joueur avec sobriété, évitant les effets dramatiques convenus. Le choix de musiques philharmoniques et chorales traduit la volonté d'inscrire le jeu dans son époque, tout en soulignant la gravité de la guerre sans jamais forcer l'émotion. Ces transitions musicales, conçues pour réagir aux actions

²⁷ Olivier Derivière est un compositeur reconnu dans l'industrie du jeu vidéo pour sa participation au développement des jeux *Triple-A Alone in The Dark* du studio Infogrames et *Assassin's Creed: Black Flag* du studio Ubisoft.

du joueur, ne s'imposent jamais comme un décor figé : elles évoluent dynamiquement, modulant leur intensité selon les révélations du récit ou les dilemmes vécus par les protagonistes.

À l'opposé, la stratégie de *World at War* réside dans l'immersion brutale du joueur dans une ambiance sonore oppressante, composée de cris, d'explosions, de tirs et de musiques militaires présentes. Ce choix vise à capturer la violence immédiate du champ de bataille, en instaurant un rythme soutenu qui privilégie l'adrénaline au détriment de la réflexion. La guerre y est mise en scène comme un théâtre d'actions, un enchaînement de gestes réflexes. L'immersion est directe, viscérale, non médiée.

Ces deux approches illustrent deux modalités opposées — mais complémentaires — de médiation culturelle : *World at War* choisit l'hyperréalisme et la cadence pour immerger le joueur dans une expérience de guerre spectaculaire ; *Memories Retold* préfère la lenteur, le flou esthétique et la musique introspective pour inviter à l'interprétation personnelle du conflit, en plaçant le joueur au centre de l'expérience. Dans les deux cas, la direction sonore agit comme un vecteur de l'Histoire : elle oriente la perception du joueur, sculpte ses émotions, et cadre son rapport au passé.

Car, en fin de compte, ces œuvres nous révèlent que la guerre, dans le jeu vidéo, n'est jamais une simple toile de fond : elle est scénarisée, narrée, scénographiée, sonorisée, mise en jeu — et par là même, idéologisée. Dès lors, il ne s'agit pas seulement de raconter la guerre, mais de choisir l'Histoire de la guerre que l'on veut rapporter. Ce à quoi participe amplement le *sound design* d'un jeu.

16. *Memories Retold* ou l'art du choix équitable : vers un *gameplay* responsable ?

Dès sa conception, Yoan Fanise revendique l'intention de perpétuer la mémoire en offrant au joueur une expérience immersive qui explore les complexités humaines de la Première Guerre mondiale. À travers les points de vue croisés de deux personnages opposés — Harry, photographe canadien, et Kurt, mécanicien allemand — le jeu déploie une narration sensible centrée sur l'amitié, la solidarité et la morale en temps de guerre. Ce choix scénaristique engage le joueur dans une diversité d'interactions simples et significatives. Le *gameplay* se compose de mini-jeux et d'actions contextualisées : réparations techniques, prises de vue photographiques, exploration. Cette hétérogénéité des interactions installe un rythme, entre contemplation et réflexion, qui situe la guerre autrement — entre quotidienneté, lenteur, charge affective, et sensibilisation, selon un point de vue

différent. Au cœur de cette expérience, les *Quick Time Actions*²⁸ (QTA), remplacent les traditionnels *Quick Time Events*²⁹ (QTE) plus pulsionnels. Là où les QTE exigent une réponse réflexe, les QTA imposent une décision rapide, engageant le joueur dans un choix narratif ou moral chronométré. Cette mécanique crée une tension féconde entre urgence et responsabilité.

Chaque action est lourde de conséquences : elle influe sur le déroulement du récit, sur le destin des personnages, et sur l'épreuve éthique du joueur, en réintroduisant de l'humain. En ce sens, *Memories Retold* met en œuvre une rhétorique procédurale bogostienne, où le *gameplay* devient porteur de valeurs. Le joueur ne réagit pas simplement : en interagissant, il agit en conscience, et assume les effets de son engagement.

La simplicité du schéma d'interaction — touche A pour valider, B pour annuler — convoque une symbolique ancrée dans les inconscients scolaires. A devient signe d'adhésion et de conformité, et B, d'hésitation ou de retrait, selon un "peut mieux faire" vidéoludique, que le jeu organise finement. Tant que le point de non-retour n'est pas franchi, l'action peut être suspendue. Mais une fois engagée, le jeu oblige le joueur à assumer ses choix. Il est alors confronté à une tension : celle du choix irrémédiable, même lorsqu'il semble ne s'agir que d'un geste dans un monde virtuel. Cette tension donne alors tout son poids à l'expérience ludique, en réintroduisant la gravité du contexte : la guerre, même figurée, ne demeure-t-elle pas le théâtre de décisions vitales ?

La direction artistique participe de la charge émotionnelle du jeu, qu'elle tend à renforcer. Les cinématiques régulières, la texture picturale de l'image et la douceur du rythme instaurent un climat singulier, presque méditatif. Ce contraste entre la violence du sujet abordé — la Première Guerre mondiale — et la délicatesse du traitement visuel, participe de la distanciation réflexive. Le choix des différents points de vue renforce cet aspect. La vue subjective, activée lors des prises de photographies, permet de figer des instants de vie pour les préserver. La vue à la troisième personne instaure une posture d'accompagnement, sans identification totale. Le joueur devient alors un témoin autant qu'il est acteur dans le jeu.

²⁸ *Quick Time Action*: séquence de jeu ou mini-jeu composé de questions à choix multiple, où le joueur doit sélectionner une des propositions qui lui sont faites, dans un temps imparti.

²⁹ *Quick Time Event*: séquence de jeu interactive où le joueur appui frénétiquement sur une touche affichée à l'écran, pour contrer un danger ou accomplir une action.

La possibilité d'incarner un pigeon ou un chat, respectivement liés à Kurt et à Harry, permet un changement de perspective saisissant. Voir la guerre à hauteur d'animal revient à adopter une altérité sensorielle, souvent oubliée. Le champ de bataille devient alors un espace traversé autrement — presque silencieux, périphérique — mais tout aussi réel. Cette inclusion du vivant, non humain, rappelle que la guerre ne touche pas que les hommes, mais l'ensemble du monde sensible. Peu de jeux de guerre osent cette approche.

Ainsi, en conjuguant simplicité d'interaction, pluralité des points de vue et responsabilité assumée, *Memories Retold* propose un *gameplay* profondément éthique — un art du choix équitable qui place l'humain — et le vivant — au cœur de son récit, dans une approche sensible et mesurée.

17. Conclusion

L'analyse croisée de *Call of Duty: World at War* et de *11-11 : Memories Retold* révèle deux régimes vidéoludiques opposés, tant dans leur approche de la guerre que dans la nature des interactions proposées au joueur. Dans *World at War*, l'expérience de jeu repose sur une immersion brutale, dictée par une esthétique hyperréaliste et une mécanique d'action linéaire. Le joueur y adopte des comportements standardisés — souvent moralement ambigus — sans jamais être incité à les questionner. Sa progression repose sur une efficacité réflexe incorporée : viser, tirer, tuer, se déplacer. Quand l'action s'impose, la réflexion s'efface. Le jeu séduit par son apparente fidélité historique mais enferme le joueur dans une logique d'exécution, où la réussite tient moins à une posture morale qu'à une performance mécanique.

Ce type de *gameplay* impose une tension silencieuse entre ce que le joueur fait pour 'bien jouer' et ce qu'il ressent. Ce décalage peut engendrer une dissonance morale — en écho à certaines sonorités du jeu — enfouie sous l'efficiace impérieuse.

La spectacularisation des représentations hyperréalistes fonctionne ici comme une stratégie de captation, fondée sur la condition — tout aussi impérieuse — de la soumission volontaire du joueur aux règles du système de jeu. *World at War* séduit pour mieux enrôler, en absorbant la pensée critique au profit de l'adhésion immédiate. Cette logique s'apparente à une forme contemporaine de propagande où la désinformation procède davantage de l'émotion, de la fragmentation du récit et de la reconfiguration du contexte hérité de l'Histoire. L'argument du réalisme justifie tout, jusqu'à valider une forme de complaisance idéologique : là où *Memories*

Retold invite à assumer ses choix, *World at War* maintient le joueur dans une dynamique d'exécution désengagée.

À rebours, *Memories Retold* propose un *gameplay* introspectif fondé sur la lenteur, l'écoute et le sens du détail. Les actions — cheminer, observer, réparer, photographier — favorisent l'attention et la sensibilité. Les QTA convoquent les valeurs morales, imposent des décisions urgentes mais conscientes, où la temporalité devient le vecteur de responsabilités, contrairement aux QTE de *World at War*, qui exigent des réactions réflexes dans un contexte de danger.

Cette logique s'étend à la diversité des points de vue, jusqu'à l'incarnation ponctuelle d'animaux de compagnie — un pigeon, un chat — qui introduisent une altérité ludique rare. Voir la guerre à hauteur de moustache ou à tire-d'aile déplace le regard, décentre l'expérience, ouvre un espace d'empathie. Loin du spectaculaire pulsionnel, *Memories Retold* combine narration contemplative et esthétique picturale pour instaurer une temporalité douce, en tension avec la violence historique représentée. Deux formes antithétiques de *gameplay* se dessinent : l'une favorise l'efficacité et l'adhésion spectaculaire ; l'autre engage une participation éthique, fondée sur le choix, l'altérité et la mémoire. Ces choix ne sont pas anodins. Ils façonnent notre manière d'entrer dans l'Histoire — ou de la fuir.

Le jeu vidéo doit-il rejouer les conflits à l'aune d'une action glorifiée ? Ou bien éclairer les dilemmes humains et moraux qu'ils recèlent, en ralentissant, déplaçant et interrogeant l'acte de jouer lui-même ? Entre obéissance létale décérébrante et engagement poétique responsable, quel *gameplay* choisir pour raconter l'Histoire ?

Alors que l'industrie vidéoludique continue d'étendre son influence dans un monde fracturé par les conflits, il devient impératif de reconsidérer son rôle dans la fabrique des représentations historiques. *World at War* et *Memories Retold* ne sont pas de simples objets de divertissement : ce sont des médiateurs culturels puissants, capables d'influencer notre rapport au passé, à la guerre et à l'humain.

Devant ce constat, il importe de valoriser la dimension éthique et culturelle du jeu vidéo, car la manière dont il agence mémoire, spectacle, pouvoir et *gameplay* façonne nos imaginaires et, avec eux, l'avenir même de notre Histoire.

18. Bibliographie

Adorno, Theodor W. (2011). *Théorie esthétique*. Trad. Marc Jimenez. Paris: Klincksieck.

- Arrault, Valérie (2010). *L'Empire du kitsch*. Paris: Klincksieck, Collection d'esthétique.
- Arendt, Hannah (2002 [1963]). *Eichmann à Jérusalem. Rapport sur la banalité du mal*. Paris: Gallimard, coll. "Folio Essais".
- Barthès, Roland (1957). *Mythologies*, Paris: Seuil.
- Baudrillard, Jean (1981). *Simulacres et simulation*. Éditions Galilée.
- Bogost, Ian (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press.
- Bolter, Jay David & Grusin, Richard (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Cros, Edmond (2005). *Le sujet culturel: sociocritique et psychanalyse*. Paris: L'Harmattan.
- Debord, Guy (1992). *La Société du spectacle*. Paris: Gallimard.
- Foucault, Michel (1971). *L'ordre du discours*. Paris: Gallimard.
- (2001). *Des espaces autres*, dans *Dits et écrits II, 1976-1988*, Paris: Gallimard, p. 1571-1581.
- Galloway, Alexander R. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press.
- Genvo, Sébastien (2011). *Le Jeu à son ère numérique*, Paris: L'Harmattan, p. 115.
- Grenier, Jean (1954). *Entretiens avec Georges Braque*. Gallimard.
- Haraway, Donna (2009[1991]). *Des singes, des cyborgs et des femmes. La réinvention de la nature*. Traduit de l'anglais (États-Unis) par Oristelle Bonis, préface de Marie-Hélène Bourcier. Arles: Actes Sud, coll. "Jacqueline Chambon".
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: NYU Press.
- Juul, Jesper (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- La Boétie, Etienne de (1576). *Discours de la servitude volontaire ou le Contr'un*. Edition originale posthume publiée par Montaigne.
- Lipovetsky, Gilles (2004). *Les Temps Hypermodernes*. Editions Grasset.

- Moulin, Anne-Marie (2015). " *Le corps malade aux XXe siècle* ", dans Courtine, Jean-Jacques (dir.), *Histoire du corps, tome 3: Les mutations du regard. Le XXe siècle*. Paris: Seuil, coll. "L'Univers historique", p. 15-71.
- Nye, Joseph S., Jr. (2004). *Soft Power : the Means to Success in World Politics*. New York: PublicAffairs
- Pastoureau, Michel (1999). *Dictionnaire des couleurs de notre temps*, Bonneton, p. 19.
- Schaeffer, Jean-Marie (1999). *Pourquoi la fiction?* Paris: Seuil, coll. "Poétique".
- Tarde, Gabriel (1890). *Les lois de l'imitation*. Paris:Félix Alcan.
- White, Hayden (1975). *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.
- Zimmerman, Eric & Salen, Katie (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.

Références littéraires

- Brooks, Max (2006). *World War Z: An Oral History of the Zombie War*, New York: Crown Publishing Group, (2006). trad. fr. *World War Z: Une histoire orale de la guerre des zombies*, Paris: Calmann-Lévy.
- King, Stephen (2006). *Cellulaire*. Trad. de l'anglais par William Olivier Desmond. Paris: Albin Michel, 2006. (Titre original: *Cell*, 2006).
- Kundera, Milan (1999 [1984]). *L'insoutenable légèreté de l'être*. Paris: Gallimard, coll. "Folio".

Références audiovisuelles

- Costelle, Daniel & Clarke, Isabelle (2009). *Apocalypse: la 2e Guerre mondiale*. Série documentaire. France Télévisions.
- Brooks, Max (2006) *World War Z: An Oral History of the Zombie War*. New York: Crown Publishing Group.
- Halperin, Victor (1932) *White Zombie*. USA: United Artists.
- Lanzmann, Claude (1985). *Shoah*. Film documentaire. Les Films Aleph.

Thames Television (1973). *The World at War*. Série documentaire britannique. Prod. Jeremy Isaacs.

HBO (2010). *WW2 EP23 From Bluray: The Pacific*. Série documentaire.

Ludographie

Passage (2007) Jason Rohrer, PC.

Braid (2008) Jonathan Blow, Number None, PC.

Call of Duty: World at War (2008) Treyarch, Éd. Activision, XBOX.
<https://www.youtube.com/watch?v=o5JxJLS_7tI>

11-11: Memories Retold (2018) DigixArt, Éd. Bandai Namco, PS4.
<<https://www.youtube.com/watch?v=kL8G-FAUEIY>>

Sitographie

SensCritique (s.d.) *Zombies et jeu vidéo (la grande histoire)*. Liste participative consultée le 12 mai 2025 sur: <https://www.senscritique.com/liste/Zombies_et_jeu_video_la_grande_histoire/1122263>

19. Curriculum vitae

Nathalie Provenzano-Martinez est réalisatrice de jeux vidéo, directrice artistique et game designer. Doctorante en arts plastiques au sein du laboratoire RIRRA21 (Université Paul-Valéry Montpellier III), sa recherche traite des représentations de genre et des stéréotypes dans le jeu vidéo, ainsi que de leur évolution contemporaine. Artiste engagée, Nathalie Provenzano-Martinez développe actuellement le jeu vidéo *PRÆSIDIUM in Fine*®, un *artgame* conceptuel en lien avec ses travaux de recherche. Elle dirige ce projet au sein du *StudioLab* de sa structure Montpelliéraine, Game in The City. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5781-1571>

L'histoire en images : De la restitution archéologique au jeu vidéo Une forme d'art, une pratique scientifique ou un divertissement ?

History in Images: From Archaeological Reconstruction to Video Games
An Art Form, a Scientific Practice, or an Entertainment?

Patrice Cervellin

(RIRRA21, Université Paul Valéry – Montpellier)

Dominique Ganibenc

(CRISE, Université Paul Valéry – Montpellier)

Isabelle Commandré

(ASM UMR5140 – Montpellier)

Date of receipt: 07/04/2025

Date of acceptance: 11/03/2026

Résumé

L'article explore les interactions entre archéologues, artistes et développeurs dans la représentation du passé via images, jeux vidéo et musées. Il questionne la fidélité historique face aux exigences du grand public, aux impératifs politiques et aux logiques marchandes. L'exemple du jeu *La Faille* illustre un équilibre réussi entre ludique et rigueur scientifique. L'auteur défend 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.

Mots-clés:

Restitution, patrimoine, jeu vidéo, médiation, archéologie.

Abstract

The article explores collaborations between archaeologists, artists, and developers in representing the past through images, video games, and museums. It questions how to balance historical accuracy with public expectations, political demands, and market forces. The game *La Faille* serves as a successful example of combining playfulness with scientific rigor. The author advocates for the "almost serious" video game, blending mediation, creativity, and authenticity, while warning against the risks of automation and AI in heritage reconstruction.

Keywords:

Reconstruction, heritage, video game, mediation, archaeology

1. Introduction. - 2. La représentation d'un monde tel qu'il pourrait être. - 3. L'imaginaire en train de se faire. - 4. De l'image pour les chercheurs à la médiation muséale. - 5. De la médiation muséale à la vente d'artefacts ludiques. - 6. L'IA à l'ère du grand photocollage. - 7. Les jeux "presque sérieux". - 7.1 L'élaboration d'un serious game sur l'archéologie : Simulex Archéo (2013). - 7.2 La Faille (2017). - 8. L'historien de l'art face au concept du jeu vidéo à visée patrimoniale. - 8.1 Retour d'expérience d'un historien de l'art confronté au médium vidéoludique : Dominique Ganibenc. - 9. Eléments de synthèse. - 10. Bibliographie. - 11. Curriculum vitae.

1. Introduction

Cet article explore la collaboration entre chercheurs, artistes et professionnels de la valorisation patrimoniale. Il met en lumière les défis rencontrés dans la représentation de l'histoire à travers divers médias tels que les images, les jeux vidéo et les expositions muséales. Il souligne l'importance de distinguer les approches scientifiques, en constante évolution, des besoins du grand public et des impératifs événementiels. Les auteurs présentent ensuite un exemple concret de collaboration pour créer un jeu à visée patrimoniale, mettant en évidence les objectifs et les défis rencontrés dans ce processus.

Comment représenter fidèlement le passé à travers les outils visuels et ludiques contemporains sans trahir la rigueur scientifique ? C'est à cette interrogation complexe que cet article entend répondre, en explorant les multiples tensions entre exigence historique, création artistique et attente du public. À l'heure où les images numériques, les jeux vidéo et les expositions muséales deviennent des vecteurs majeurs de transmission du savoir, comment concilier imagination, véracité historique et accessibilité ? Entre restitution rigoureuse, évocation poétique et marchandisation culturelle, l'enjeu est de taille : il s'agit de penser ensemble science, art et médiation.

2. La représentation d'un monde tel qu'il pourrait être

La collaboration entre un infographiste 3D et un archéologue pour la mise en place de propositions de restitutions archéologiques offre l'opportunité de fusionner la rigueur scientifique de la recherche archéologique avec la créativité et la technologie de pointe. Combiner les connaissances spécialisées de l'archéologue sur les vestiges de l'occupation humaine, les témoins matériels et plus globalement les sites historiques avec les compétences techniques et artistiques de l'infographiste 3D permet de donner vie à des restes anciens d'une manière immersive et accessible. Ensemble, ils peuvent reconstituer numériquement des monuments, des villes et

même des modes de vie avec un niveau de détail et de réalisme qui offre aux chercheurs et au grand public une prise de vue directe sur le passé.

En termes de création-recherche, les échanges indispensables entre le travail d'atelier et la réflexion centrée sur la pratique permettent d'alimenter les perspectives de la méthodologie poïétique¹.

L'infographiste 3D dispose actuellement de nombreux outils dans son atelier de création d'images. Parmi eux figurent les propositions d'automatisation offertes par le marché des logiciels de création de contenu audiovisuel. Une première sélection permet de privilégier les propositions qui semblent, a priori, les plus adaptées pour représenter le passé. D'autres solutions peuvent être plus particulièrement calibrées pour répondre à des impératifs événementiels.

Sous l'aspect philosophique, de nombreux auteurs tels que Nietzsche, Benjamin, Arendt et Baudrillard ont étudié la question de la vérité historique et sa représentation dans la société postmoderne². (Cervellin, 2019).

Le concept de vérité constitue en effet l'une des problématiques les plus fondamentales et les plus débattues en philosophie, en épistémologie et en logique. Bien qu'il existe de nombreuses perspectives sur ce qu'est la vérité, elle est généralement définie comme la correspondance entre une proposition, une affirmation et la réalité (Baudrillard, 1995). Cette théorie considère que la vérité est une relation de correspondance entre des énoncés et la réalité objective³. Par ailleurs, la cohérence affirme que la vérité d'une proposition dépend de sa cohérence interne avec d'autres propositions ou croyances déjà tenues pour être vraies. Selon cette perspective, une proposition est vraie si elle ne contredit pas d'autres croyances vraies. Cela peut être particulièrement utile dans des domaines comme les mathématiques et la logique. L'approche pragmatique suggère que la vérité est déterminée par son utilité pratique ou son efficacité dans le contexte de notre expérience et de nos activités humaines. Selon cette théorie, une proposition est vraie

¹ La poïétique a pour objet l'étude des potentialités inscrites dans une situation donnée qui débouche sur une création nouvelle. Chez Platon la *poiësis* se définit comme « La cause qui, quelle que soit la chose considérée, fait passer celle-ci du non-être à l'être », *Le Banquet*, 205 b.

² Cervellin Patrice, *Étude critique pour une création vidéoludique non formatée : du coffre à jouets au jeu vidéo*, Thèse de doctorat sous la direction de Valérie Arrault - 2019

³ La correspondance d'une proposition est vraie si elle correspond à des faits ou des états de choses dans le monde réel. À titre d'exemple, la proposition "le ciel est bleu" est vraie si et seulement si le ciel est effectivement bleu.

si elle fonctionne ou si elle produit des résultats souhaitables dans la pratique. Cette perspective est souvent associée au pragmatisme philosophique⁴. Enfin le consensus détermine la vérité par une acceptation sociale. En d'autres termes, une proposition est vraie si elle est largement acceptée par une communauté ou une société donnée. Cette perspective est souvent associée à la philosophie sociale et politique.

3. L'imaginaire en train de se faire

Envisagée par le prisme artistique, la pratique plastique consiste à confronter certaines intuitions à la technique afin de les représenter à travers formes et couleurs. Malgré les tentatives de l'industrie d'automatiser cet acte dans un but mercantile et productif, notamment avec le développement des Intelligence Artificielles générative dans le champ de l'art et de la représentation, ces évolutions ne parviennent toujours pas à remplacer la totalité de l'acte créatif humain. Celui-ci garde toujours une part de mystère et de magie vue de l'extérieur. La pratique est intangible, intérieure, empirique, même si elle vient toujours s'enrichir d'une recherche théorique pragmatique, confrontée à de longues années de pratique technique.

Concernant la restitution ou évocation archéologique, le dialogue avec les archéologues en vue d'une représentation du passé la plus "réaliste" possible est tout autre. Une rencontre sur le chantier de fouille permet de comprendre l'agencement et le contexte des vestiges mis au jour. Il est étonnant de constater le degré ainsi que la rapidité de compréhension des structures que proposent les chercheurs dès la phase de découverte sur le terrain. Ainsi, en fonction de leur connaissance de la période et de l'environnement, ils aboutissent à des hypothèses d'interprétations sur les bâtiments, les accès, les usages ainsi que leur évolution dans le temps. Elles seront ensuite étayées par les diverses études et analyses pratiquées en post-fouille.

⁴ La maxime pragmatiste consiste à se demander, pour résoudre une controverse philosophique : "quelle différence cela ferait en pratique si telle option plutôt que telle autre était vraie ?" Si cela ne fait aucune différence en pratique, c'est que la controverse est vaine. En effet, toute théorie, aussi subtile soit-elle, se caractérise par le fait que son adoption engendre des différences en pratique.

Tout cela en ayant creusé, touché, humé et parfois goûté⁵ les sédiments, les artefacts et les écofacts. Pour compléter les indices de l'archéologue détective du passé, le métier consiste alors d'ajouter les sens manquants, à savoir la vue par la représentation et le son à travers la conception sonore.

Les solutions logicielles contemporaines de production d'images numériques pour représenter les mondes sont issues des ateliers de création de jeux vidéo. Depuis le milieu des années 1990, la multiplication inouïe de logiciels du type "usines" à jeu conduit au questionnement sur les outils d'aide à la création 3D. Il s'agit là de solutions "clef en main" qui permettent d'automatiser et d'ajuster le processus de création. Force est de constater que le conséquent investissement économique de l'industrie culturelle pour développer ces solutions de facilitation de création d'images pour le jeu vidéo ou autres applications multimédias est, pour le moins, révélateur des enjeux politiques et idéologiques des sociétés occidentales. Ces "usines à jeu" ne se cantonnent pas seulement à un propos étriqué, mais remettent en cause la définition de la création. Leurs transformations des processus de production condamnent progressivement du spectateur à ne pouvoir accéder qu'aux seules représentations dictées par l'industrie culturelle. Laquelle exerce, par cette entremise, un véritable contrôle et rétrécissement de l'imaginaire du sujet culturel contemporain.

Dans sa critique sociale du jugement, Pierre Bourdieu, a introduit le concept d'*habitus* pour expliquer comment les individus acquièrent et s'approprient des schémas mentaux, des goûts et des comportements en fonction de leur environnement social (Bourdieu, 1979). Dans le contexte des références artistiques et culturelles historiques, l'*habitus* joue un rôle crucial. Ainsi, il façonne la perception individuelle de l'art et de la culture. En ce qui concerne plus particulièrement les références artistiques et culturelles historiques, l'*habitus* influence la manière dont une personne perçoit, apprécie et s'approprie ces références. Les individus issus de milieux sociaux différents développent des *habitus* distincts, créant ainsi des variations dans leurs préférences artistiques et leurs connaissances historiques.

La satisfaction d'un horizon d'attente du public n'est pas une priorité à la fabrication des images destinées à la compréhension d'une problématique

⁵ "Tel un prédateur à l'affût, le bon archéologue tend l'oreille, ouvre l'œil, tâte le terrain et dilate ses narines au parfum sédimentaire... On le surprend parfois à lécher un caillou... mais c'est parce qu'il aime ça." Céline Piret (2015, pp. 273-288) archéologue préhistorienne diplômée en 2015 de l'université de Louvain (UCL Belgique).

archéologique. En travaillant avec des chercheurs, les images élaborées se doivent d'être fidèles à l'interprétation, ou tout du moins à la compréhension, des vestiges par les experts. De fait, elles peuvent parfois décevoir le grand public venu découvrir des merveilles et ravir leurs sens. Il faut alors confronter nos *habitus* respectifs, lutter parfois contre la tentation de laisser l'usine technologique nous proposer du contenu expressif et séduisant.



Figure 1: Hypothèse de restitution d'un débarquement Antique au port de Narbonne. Le Castelou - Narbonne. (P. Cervellin 2014)

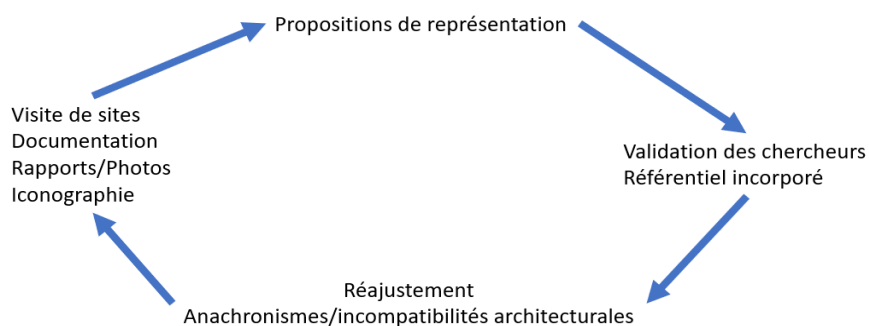
Pour les périodes historiques, l'histoire et l'archéologie sont deux domaines qui se complètent pour une compréhension plus précise du passé. L'histoire se concentre principalement sur les sources écrites et planimétriques, tandis que l'archéologie se concentre sur les données matérielles (vestiges artefacts...). La modélisation 3D et les outils du XXI^e siècle permettent de proposer des images et de relier aux plans conscients et inconscients des chercheurs sur le chantier de fouilles archéologiques.

Techniques et protocoles

Antagonisme/complémentarité : recherche/valorisation

Comment ça se passe ? Itérations (allers-retours entre chercheurs et documentation)

Les hypothèses de restitutions, méthodologie itératives, agiles, commanditaire, équipe de recherche



Visite du site -> Acquisition -> Elévations -> Textures -> Mise en scène/Phasages

Figure 2: Boucle itérative de la fabrication d'une évocation du passé. (Cervellin 2019)

Les sciences portent des valeurs structurelles de doute et d'incertitudes. À force d'itérations essai/échec et sur un temps long, les images et les animations qui sortent de l'atelier viennent souligner les sens manquant pour leur en proposer une réalité. Enfin, cette réalité incorporée peut leur permettre de valider ou d'invalider certaines hypothèses.

4. De l'image pour les chercheurs à la médiation muséale

En tant que chercheur/artiste, ma collaboration avec des archéologues m'a amené depuis 2007, à créer des outils de vérification spécifiques pour le CNRS (UMR 5140) ou l'INRAP (Institut National de Recherches en Archéologie Préventive) et à fournir des images pour confronter les premières interprétations des archéologues. Ces images, initialement destinées aux chercheurs, ont souvent été exploitées à des visées de valorisation par le biais d'expositions muséales ou encore de reportages télévisés.

Par la suite, j'ai également participé à plusieurs projets cette fois exclusivement centrés sur la valorisation patrimoniale en utilisant le médium vidéoludique. Cependant, ces productions visuelles et sonores, parfois animées, ont été confrontées à certains écueils. Elles n'étaient pas assez précises pour satisfaire la curiosité du grand public et répondre à leurs besoins de réponses concrètes, tandis qu'elles étaient parfois trop abouties et sujettes à caution pour les scientifiques, qui préféreraient rester prudents quant à leurs hypothèses d'interprétation.

Si l'artiste est intéressé par la poïétique. La *poïesis* représente l'acte créatif de l'artiste pour produire une œuvre d'art, tandis que l'*esthesis* décrit l'expérience sensorielle et émotionnelle de l'observateur lorsqu'il interagit avec cette œuvre. Ainsi, la création artistique (*poïesis*) et l'appréciation esthétique (*esthesis*) sont deux aspects complémentaires d'une même expérience esthétique, où l'artiste et l'observateur participent activement à la création et à la réception de l'œuvre d'art. Le marché est préoccupé par la réception et par la consommation de l'œuvre. René Passeron dans son ouvrage *Pour une philosophie de la création* s'appuie sur les travaux de Paul Valéry pour définir la poïétique en tant que : "promotion philosophique des sciences de l'art qui se fait (...) la peinture est un phénomène d'atelier. Inversement, l'esthétique est la promotion philosophique des sciences de l'art qui se consomme (la peinture y est un phénomène de galerie, de musée, de lieu public)" (Passeron, 1989).

En l'état de nos connaissances, sur les périodes préhistoriques comme historiques, art et religion ont toujours été étroitement liés. Les arts premiers du Paléolithique supérieur, en Europe Occidentale, expriment des scènes de la vie quotidienne. Plusieurs théories s'affrontent pour expliquer la ou les natures de ces représentations : le quotidien des hommes de la Préhistoire est jalonné de symboles qu'il faut identifier et, parfois, distinguer des préoccupations matérielles. Dans certains cas, l'art pour l'art, dessiner pour le seul plaisir dans une grotte difficilement accessible paraît désormais peu probable. Que ce soit pour un rituel de chasse ou pour témoigner de préoccupations religieuses, les premières représentations figuratives de l'humanité relèvent de comportements symboliques et attestent sans nul doute d'une élévation spirituelle. L'emplacement des peintures dans les grottes proposant une acoustique et surtout un éclairage particulier (les flammes d'éclairage donnent vie aux animaux) invite, en outre, à envisager la possibilité de chants ou toute autre expression musicale, lors de la création de ces œuvres.

Reste que, ces hypothèses alimentent encore de nombreux débats. Parfois, faute de compréhension immédiate, l'archéologue s'est longtemps tourné vers l'art ou la

symbolique, "vers les systèmes de représentation graphiques et plastiques qui incarnent le mieux ou de manière la plus lisible la pensée symbolique, mais n'en constituent pas pour autant la matière exclusive" (Bergez, 2020, pp. 55-97).

Un exemple significatif est ma visite au musée *Narbo Via* à Narbonne, un musée consacré à la mise en valeur de l'antique Cité de Narbonne, également connue sous le nom de "Petite Rome" (Archeologia, n°501, p. 43). Une étroite collaboration a été mise en place avec l'archéologue Corinne Sanchez⁶ et son équipe de recherche qui œuvrent à la connaissance de ce territoire depuis plusieurs années. Au cours de ma visite de l'exposition, j'ai remarqué que certaines de mes propositions de restitution, initialement destinées aux chercheurs pour valider leurs intuitions sur le terrain, étaient présentes dans le parcours muséal, parmi les fragments d'objets manufacturés.

En usant de traits de fuite ou de matériaux semi-transparents, les images sont parfois incomplètes ou intentionnellement ambiguës, car elles reflètent également les questions en suspens dans la recherche. Du point de vue du conservateur soucieux de satisfaire l'horizon d'attente du public, ce manque d'information peut paraître frustrant et souffrir d'un manque d'*éthos* sensationnel⁷.

Du point de vue du public, lorsque ce type de document est présenté comme un document de travail en cours, il est toujours bien accueilli et sujet à discussions et questionnement.

⁶ Directrice de recherche au CNRS au laboratoire Archéologie des Sociétés Méditerranéennes, UMR 5140 (Lattes/Montpellier). Elle dirige depuis 2010 le Projet Collectif de Recherche sur les ports antiques de Narbonne (<https://pan.hypotheses.org/>).

⁷ Dans le contexte du marketing ou de la communication, l'*éthos* peut faire référence à la crédibilité, à l'authenticité et à la réputation d'une marque ou d'un produit.

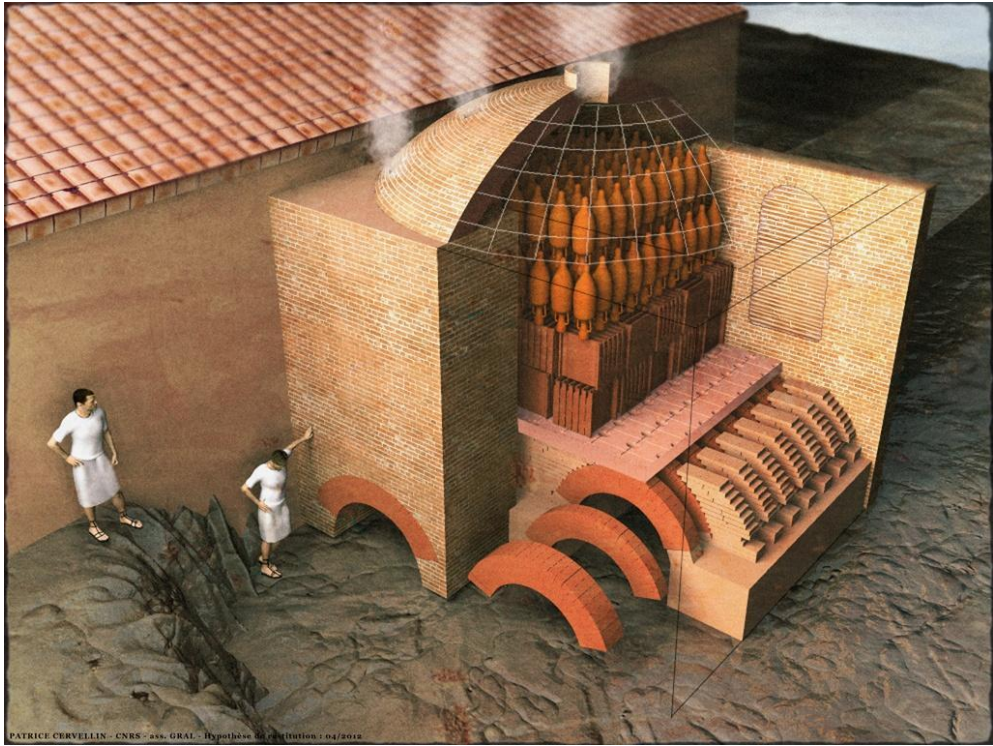


Figure 3: Hypothèses de restitution d'un four tuilier Antique de la Nautique à Narbonne. Ecorché permettant une estimation de la contenance du four. (P. Cervellin 2012)

En parallèle du parcours suivi par les visiteurs, le musée archéologique de Narbonne propose une exposition "Événement" dont le contenu audiovisuel et artistique représente la vie à l'époque romaine dans la cité de Narbonne. Cet espace est composé d'images que je qualifie d'"*archéo-poésie*", laissant une grande liberté à l'interprétation.

Les conservateurs ont eu la sagesse de séparer ces deux parcours, offrant ainsi deux visions de l'histoire à deux temporalités différentes : celle de la science, en cours d'élaboration et dont le degré d'interprétation reste parfois très prudent, et celle de l'événement présent, satisfaisant les sens et la curiosité. La science nécessite du temps, un processus long, basé sur la recherche, la confrontation d'idées, les fouilles sur le terrain, la prudence et la mise en relation. C'est un véritable travail de compréhension et de restitution scientifique du passé, utilisant l'intuition et

mobilisant un référentiel d'expertise pour relier les différents fragments d'informations retrouvés sous terre. L'imaginaire est en constante évolution. Après de nombreuses années de travail, des images peuvent naître des projections mentales des chercheurs, devenant de plus en plus précises. C'est seulement à ce stade avancé qu'un artiste des arts visuels peut intervenir pour produire une représentation plus concrète.



Figure 4: Les différents esthésis et modes d'existence de la restitution du passé.
(Cervellin, 2020)

L'illustration ci-dessus (fig.4) évoque les tensions entre les chercheurs qui se doivent d'avoir des résultats significatifs pour publier leurs recherches, et les politiques, qui doivent rendre compte de leur investissement auprès d'un public en demande de réponses concrètes. Du point de vue d'un conservateur du musée, il est rare que les visiteurs se contentent d'approximations ou de simples questionnements lors d'une visite. De même, les politiques ont souvent besoin de valoriser les recherches et de leur donner toute amplitude pendant leur mandat, en vue d'un impact positif sur leur réélection. Il y a parfois un aspect plus politique dans les interprétations archéologiques que les élus veulent mettre en avant. Considérer par exemple la ville de Narbonne comme la "Petite Rome" en est une belle illustration.

Les musées sont également soumis à la pression du nombre de visiteurs, il est donc souvent nécessaire de créer des événements pour attirer les foules.

Un musée est une institution culturelle qui conserve, étudie, expose et met à la disposition du public des collections d'objets artistiques, historiques, scientifiques ou culturels. Ces collections peuvent inclure des œuvres d'art, des vestiges archéologiques, des spécimens naturels, des documents historiques, des objets technologiques, et bien plus encore. Ces établissements jouent un rôle prépondérant dans la préservation du patrimoine culturel, dans l'éducation du public et dans la promotion de la compréhension ainsi que l'appréciation des différentes facettes de la société humaine. En parallèle des expositions permanentes, les musées organisent souvent des expositions temporaires, des programmes éducatifs, des conférences et d'autres événements pour enrichir l'expérience des visiteurs.

Concilier l'étonnement du spectateur avec la diffusion du savoir dans un musée est un défi permanent. Les muséographes conçoivent des expositions visant à susciter l'émerveillement et l'étonnement chez les visiteurs tout en étant informatives. Cela peut être réalisé en utilisant des présentations interactives, des technologies immersives, des mises en scène créatives et des éléments visuels captivants.

On retrouve souvent des récits captivants et des histoires évocatrices dans les expositions pour engager émotionnellement les visiteurs, tout en leur transmettant des informations. Cela peut aider à créer des connexions personnelles avec les sujets présentés.

Loin des traditionnelles vitrines jonchées d'une multitude d'objets peu évocateurs pour un non spécialiste, les musées offrent désormais une expérience multisensorielle en intégrant des éléments tactiles, sonores, olfactifs et visuels dans les expositions. Cela permet aux visiteurs d'explorer les sujets d'une manière plus engageante et mémorable.

Il est parfois demandé aux visiteurs d'interagir avec les expositions et de participer à des expériences pratiques. Cela peut impliquer des démonstrations en direct, des ateliers pratiques et des zones interactives où les visiteurs peuvent expérimenter par eux-mêmes.

Les guides et les médiateurs qualifiés pour accompagner les visiteurs tout au long de leur parcours et répondre à leurs questions peuvent contextualiser les informations présentées et encourager les visiteurs à explorer davantage les sujets qui les intéressent.

5. De la médiation muséale à la vente d'artefacts ludiques

Attirer les jeunes publics constitue l'un des enjeux majeurs des musées. Si la visite manque de dimension ludique, elle risque rapidement de devenir pénible, aussi bien pour les enfants que pour leurs accompagnants. C'est en observant le travail des historiens, des archéologues et des muséographes, en se penchant sur l'écriture de l'histoire, que l'on peut également analyser l'air du temps, la marchandisation de la science par l'expérience sensorielle. Plus encore si l'on considère les outils, techniques de représentation utilisées et la marchandisation du souvenir, matérialisée à *Narbo Via* par la vente de jouets *Playmobils* romains aux côtés des livres sur la romanité dans la boutique du musée, passage obligé pour sortir du bâtiment. Le jouet, objet transitionnel par excellence, porteur d'un éthos ludique⁸ fort permet de garder un souvenir tangible de l'expérience tout en prolongeant la trace de la visite auprès du visiteur. Le jouet est l'élément de base de la création du jeu et du jeu virtuel : le jeu vidéo.

Aujourd'hui, la programmation de jeux vidéo qui utilisent des dispositifs logiciels facilitants, s'apparente à la combinaison et à l'agencement de jouets numériques. La facilitation à combiner un jeu vidéo tend à faire une comparaison avec le jeu tel qu'il s'éprouve avec les jouets d'enfants. Ces jouets numériques sont porteurs de mécanismes et de propriétés individuantes. Leurs interrelations dans le logiciel d'assemblage définissent l'écosystème ludique. La matière ludique y est préparée, modelée, habillée de textures et animée au sein d'un écosystème informatique. L'espace de jeu est un univers conçu par des informaticiens permettant des combinaisons toujours plus complexes d'éléments compatibles. L'auteur de jeu vidéo peut y agencer ces éléments et créer une œuvre vidéoludique. Cette partie questionne le rôle de ces logiciels, de plus en plus "intelligents", et la matière première utilisée par le créateur en vue de l'instauration de son œuvre.

⁸ L'éthos ludique d'un objet se réfère à la capacité de cet objet à susciter le jeu, le plaisir ou l'amusement chez les utilisateurs.



Figure 5: Scène de reconstitution dans l'exposition temporaire Narbo Martius au Musée Narbo Via (Cliché: Cervellin 2022)



Figure 6: Boite de jouets Playmobils vendue au Musée Narbo Via (Cliché : Cervellin 2022)



Figure 7: Livre de l'exposition événement, vendu au musée Narbo Via (Cliché: Cervellin 2022)

En combinant ces approches basées sur des *stimuli* visuels, une représentation hyper réaliste ou fantaisiste du passé, les musées peuvent offrir des expériences enrichissantes qui éveillent l'étonnement chez les visiteurs. Ces derniers permettent également de diffuser efficacement le savoir et de favoriser la compréhension ainsi que l'appréciation du patrimoine culturel et scientifique. Il est possible alors de comparer cette approche à la notion de "désublimation répressive" introduite par le philosophe Herbert Marcuse dans son ouvrage "Eros et civilisation"⁹. Il s'agit d'un concept qui décrit comment la société capitaliste manipule les instincts et les désirs naturels des individus, en les canalisant vers des objets de consommation et en réprimant ainsi leur potentiel révolutionnaire. En d'autres termes, la désublimation répressive consiste à détourner les pulsions humaines vers des formes d'expression socialement acceptables et contrôlées, au détriment de la véritable liberté individuelle et de la transformation sociale. Celle-ci a pour but de servir des objectifs mercantiles.

⁹ Herbert Marcuse, *Eros et civilisation, Contribution à Freud*, Traduit de l'anglais par Jean-Guy Nény et Boris Fraenkel, 1963 Collection Arguments, 244 pages.

6. L'IA à l'ère du grand photocopillage

La question de l'utilisation des outils du jeu vidéo dans la représentation des résultats de la recherche archéologique est un sujet de débat dans la communauté archéologique, car la science et le divertissement ont des objectifs, des méthodes et des temporalités différents. L'arrivée récente des outils artificiellement intelligents, prompts à créer des représentations en quelques secondes nous oblige à nous positionner en tant qu'artiste évocateur.

Le temps de l'imaginaire est désormais instantané, les idées fusent dans des *brainstorming* artificiels turbo-capitalistes et permettent de produire les représentations en un temps record.

Une IA générative artistique¹⁰ fonctionne en utilisant des algorithmes d'apprentissage automatique pour apprendre à partir de données artistiques et générer de nouvelles œuvres d'art de manière autonome, en imitant ou en innovant par rapport aux styles et motifs présents dans les données d'entraînement.

La question de la restitution ou plutôt de l'hypothèse de restitution qui rétablit la vérité historique doit faire appel à un historien, un chercheur en histoire, ou un historiographe. Ces termes font référence à des individus qui étudient et interprètent les sources historiques pour reconstruire et analyser les événements passés de manière aussi précise et objective que possible. Un algorithme en est-il déjà capable ? Dans l'atelier, nous avons soumis quelques images destinées à la recherche à l'algorithme génératif *Midjourney*¹¹.

¹⁰ L'intelligence artificielle générative pour les images, également appelée GAN (Generative Adversarial Network) en anglais, est une technologie qui permet de générer des images réalistes à l'aide de modèles d'apprentissage automatique. Cette technique est utilisée dans divers domaines, y compris la création d'art visuel, la synthèse d'images médicales pour la formation des médecins, la création de visuels pour les jeux vidéo et les films, ainsi que dans la conception de produits et bien d'autres applications créatives.

¹¹ *Midjourney* est un laboratoire de recherche indépendant. Il produit un programme d'intelligence artificielle du même nom, lequel permet de créer des images à partir de descriptions textuelles.



Figure 8 : Hypothèse de restitution en cours de travail :

Narbonne, site de la Nautique. (Cervellin 2024)



Figure 9: Images proposées par l'algorithme Midjourney à partir de l'hypothèse de restitution en cours de travail (Cervellin 2023)

L'algorithme "intelligent" ajoute du contenu à partir de mon image de manière statistique. Il prédit la suite et comble les manques à la manière de clavier virtuel de nos smartphones qui prédit le mot suivant probable quand nous écrivons un texto. Cette "intelligence" adaptative probabiliste est loin d'être comparable à un *hâbitus* culturel ou à une sensibilité d'un chercheur sur le terrain.

Cet ajout n'est pas sans ressembler parfois à la fantaisie des propositions muséales dites "événementielle" que l'on peut retrouver dans des expositions temporaires.

Loin du photocopillage¹² des IA génératives, il existe des solutions procédurales qui peuvent être exploitées dans sans pour autant tomber dans le piège fantaisiste de l'archéopoésie¹³. Le principe de l'algorithme procédural génératif est d'utiliser le hasard mais à l'aide de règles, de faire mieux que le pur hasard.¹⁴ Il s'agit de garder l'autorité et l'*Auctorialité*¹⁵ des règles afin de proposer un résultat satisfaisant en fonction des demandes des chercheurs. L'utilisateur connaît les règles et se trouve toujours en mesure de les modifier par itérations. A l'inverse, les algorithmes

¹² Le terme "photocopillage" est souvent utilisé pour décrire le fait de copier, reproduire ou utiliser du contenu sans autorisation ou sans respecter les droits d'auteur. L'IA peut également être impliquée dans le processus de création de contenu, ce qui soulève des questions éthiques concernant la propriété intellectuelle et le photocopillage. Par exemple, des modèles de génération d'image tels que *Midjourney* peuvent générer des images réalistes de manière créative et persuasive, mais il peut être difficile de déterminer dans quelle mesure cette image est originale ou si elle repose sur des contenus existants.

¹³ L'archéopoésie est un terme qui fusionne les notions d'archéologie et de poésie. Il désigne généralement une approche créative qui mêle les découvertes archéologiques, les sites historiques et la poésie pour explorer et exprimer les liens entre l'histoire, la culture et l'imagination. Cette discipline peut prendre différentes formes, allant de la création de poèmes inspirés par des artefacts ou des sites archéologiques à des performances poétiques sur place lors de visites de sites historiques. L'objectif de l'archéopoésie est souvent de rendre l'histoire et l'archéologie plus accessibles et engageantes pour le grand public, en les reliant à des expressions artistiques et émotionnelles.

¹⁴ En informatique hasard n'existe pas et la fonction mathématique complexe reste toujours explicable. Pour retrouver de l'aléatoire tangible, il faut retourner vers la mécanique. Cervellin (2019)

¹⁵ L'*Auctorialité* est un concept littéraire et théorique qui se réfère à l'autorité ou à l'autorité de l'auteur sur son œuvre. Il englobe la reconnaissance de l'auteur en tant que créateur, mais également l'influence et le contrôle que l'auteur exerce sur le texte et son interprétation.

générateurs d'images sont de véritables boîtes noires qui ne permettent pas encore la modification par itérations successives.



Figure 10: Proposition d'agencement de la ville Antique de Narbonne à partir du taux de concentration des habitats. (Cervellin, 2022)

Pour combler le manque, l'algorithme répond à des règles édictées par l'archéologue : des zones de densité d'habitations sont proposées sur une carte, avec l'emplacement des bâtiments antiques connus. Le programme ainsi élaboré dispose des bâtiments dans les zones en respectant le niveau de densité établi sur la carte. Le résultat proposé semble convenir à la prospective du chercheur. L'image suffit à rendre compte d'un état probable de la ville à la période antique. La densité de l'habitat constitue vraiment une problématique centrale pour la question des villes où l'on a du mal à faire apparaître les "friches urbaines".

Mes évocations s'intègrent donc dans une présentation qui n'est pas une immersion mais un déroulé des recherches. Ce travail, une fois saisi par les

professionnels de la médiation culturelle, apparaît dans le musée *Narbo Via*, sous une forme animée et peaufinée beaucoup plus satisfaisante¹⁶ pour le grand public.

7. Les jeux "presque sérieux"

Le point saillant de la médiation tout public au XXI^e siècle est sans doute le jeu vidéo : Transgénérationnel, tout public, multimédia et en interactif, ce nouveau média/medium s'est imposé ces dernières décennies dans toutes les sphères de la société, loin devant toutes les autres industries culturelles¹⁷ en termes de chiffre d'affaires.

Depuis le début du XXI^e siècle, le jeu vidéo a pris de plus en plus d'importance, par le raffinement de ses outils de création, de ses représentations et de ses procédures de jeu. Au cours de ces vingt années, l'industrie culturelle a investi de plus en plus sur ce nouveau média-médium, qui, faisant valoir l'interactivité et l'immersion du public joueur comme de nouvelles conditions de participation, jusque-là jamais offertes en art.

En matière d'immersion, et par ses différents modes d'existence, le jeu vidéo promet donc une expérience interactive capable de favoriser l'acquisitions de savoirs et de compétences. Si ces acquisitions font l'objet de nombreux débats dans les

¹⁶ Le design satisfaisant cherche à créer des solutions qui répondent pleinement aux besoins des utilisateurs, en tenant compte de l'utilité, de l'ergonomie, de l'esthétique, de la durabilité, de l'adaptabilité et de la satisfaction des utilisateurs.

¹⁷ Le terme "industrie culturelle" appartient au vocabulaire courant de la recherche en philosophie de l'art, en sociologie de la culture et des médias ou en sciences de la communication. Il décrit le fonctionnement spécifique des industries dans le domaine de l'audiovisuel, de la musique ou du numérique. Cet usage, étendu au domaine de la recherche, dissimule toutefois une histoire conceptuelle plus tortueuse, à laquelle les travaux de Theodor W. Adorno (1903-1969) et de ses collègues de l'Institut *für Sozialforschung* (IfS) ont contribué de manière déterminante. Le terme d'industrie culturelle fut, en effet, proposé tout d'abord par Walter Benjamin puis adopté par Theodor W. Adorno et Max Horkheimer dans leur ouvrage, *La dialectique de la raison*, en 1944. Si l'idée d'un processus de commercialisation et d'industrialisation dans le domaine de l'art et de la culture était déjà véhiculée depuis le milieu du XIX^e siècle par certains auteurs (dont entre autres Sainte-Beuve, 1892), il faut mettre à l'actif des chercheurs et philosophes francfortois de lui avoir donné une véritable profondeur théorique.

communautés de pédagogues, il est indéniable que l'objet vidéoludique a su aujourd'hui trouver sa place dans les institutions muséales.

Considérons, en conséquence, le jeu vidéo comme une œuvre à part entière avec un auteur sujet et son inconscient culturel¹⁸. Un divertissement, si léger soit-il en apparence, a été conçu par des créateurs traversés d'inconscients culturels qu'il convient de questionner.

Disposant d'une "licence poétique¹⁹" propre à tous les médiums artistiques, le concepteur, par l'intermédiaire de sa création vidéoludique, véhicule des messages et des idéologies, de façon consciente ou non consciente à destination des usagers. Ces libertés sont d'autant plus grandes que le jeu vidéo est considéré comme un divertissement et n'est théoriquement pas assujéti à une esthétique réaliste ou vraisemblable. Dès lors que l'univers proposé lui paraît cohérent, l'usager est prêt à tout accepter. De fait, il se trouve directement confronté à la vision de l'auteur, lequel est un sujet culturel transindividuel²⁰. Cette vision "s'organise autour d'un élément dominant qui restera potentiellement dominant jusqu'à ce qu'intervienne une altération significative de l'infrastructure ou, plus exactement, jusqu'à ce que celle-ci soit répercutée dans le champ discursif et plus largement dans le champ culturel" (Cros, 2005). Une proposition qui, sauf "altération significative", véhicule le courant dominant.

Le divertissement, terme issu du latin *divertere* "action de détourner de", est défini par Pascal dans ses *Pensées*²¹ comme étant le moyen, pour l'homme, de tromper la solitude qui le renverrait à sa condition misérable. Selon lui, l'homme est un être mortel, faible, soumis à de multiples passions et privé de sa seule véritable consolation, son rapport à Dieu. Il ne peut pas être heureux dans le repos et l'inaction. En 1670, il écrivait :

¹⁸ La sociocritique met en résonance l'inconscient d'une société avec ses productions artistiques et culturelles en étudiant ses processus de transcription. Edmond Cros, également co-fondateur de cette méthodologie, estime qu'au-delà du concept de sociocritique, se trouvent le cadre institutionnel et l'agent de l'Histoire : le Sujet culturel. Pour ce théoricien, le nœud de la lecture sociocritique devrait être le Sujet culturel, dans la mesure où le texte ne peut être conçu qu'à partir de ce dernier.

¹⁹ La licence poétique est une série de libertés prises par un poète avec sa langue.

²⁰ Notion forgée par Lucien Goldmann et qui appelle le concept de "non-conscient", lequel se différencie de l'inconscient par l'absence de refoulement.

²¹ Pascal, [et al.], 1896, *Pensées : dans leur texte authentique et selon l'ordre voulu par l'auteur*. Précédés de *Documents sur sa vie et Suivies de Ses principaux opuscules*

Rien n'est si insupportable à l'homme, que d'être dans un plein repos, sans passion, sans affaire, sans divertissement, sans application. Il sent alors son néant, son abandon, son insuffisance, sa dépendance, son impuissance, son vide. Incontinent il sortira du fond de son âme l'ennui, la noirceur, la tristesse, le chagrin, le dépit, le désespoir.

Le philosophe soulignait également toute l'ambivalence de la notion: il distingue dans le détail un bon et un mauvais divertissement : "La seule chose qui nous console de nos misères est le divertissement et cependant c'est la plus grande de nos misères"²². Le divertissement a en effet une part de fonction réelle, celle de préserver momentanément l'homme du désespoir auquel il est voué, en le soustrayant de sa conscience. Ce mécanisme permet d'assurer un certain confort psychologique à l'individu, mais il a cependant un effet pervers : le divertissement a fortement tendance à monopoliser l'ensemble des activités humaines. Or, pour Pascal, l'homme qui se surinvestit dans ce qui n'est qu'un jeu passe à côté du véritable sens de son passage sur Terre. Ainsi, le concepteur créé pour divertir, permettre d'oublier les turpitudes d'un présent inconfortable coincé entre un passé nostalgique et un avenir anxiogène. Cette oasis provisoire imaginée par autrui vient s'opposer à une société du déplaisir, bien réelle, qui demande des efforts continuels et qui est loin d'être toujours gratifiante.

7.1 L'élaboration d'un serious game sur l'archéologie : Simulex Archéo (2013)

Un *serious game* est un jeu vidéo ou un jeu informatique dont l'objectif principal est d'enseigner, de former, de sensibiliser ou de communiquer des messages sérieux, souvent dans des domaines tels que l'éducation, la santé, la gestion d'entreprise, la sécurité, ou la sensibilisation sociale. Contrairement aux jeux de divertissement traditionnels dont le but principal est l'amusement ou le divertissement, les *serious games* sont conçus pour avoir un objectif utilitaire ou éducatif.

À titre d'exemple, revenons sur le développement du jeu vidéo "Simulex Archéo" qui, dans sa phase de test d'usages s'est révélé trop sérieux et ennuyeux pour le public. Ce *serious game* ayant pour objectif d'expliquer le métier d'archéologue. Ce

²² *Ibid.* Éditions de Port-Royal: Chap. XXVI - *Misère de l'homme* : 1669 et janv. 1670 p. 216-217 / 1678 n° 3 p. 210-211

projet mis en place en 2013 et porté par l'archéologue Séverine Sanz²³, visait à créer un simulateur archéologique grand public, véritable interface d'autoapprentissage, incitant à construire un parcours-découverte personnalisé dans les contenus numériques de la recherche archéologique en accès libre, dans un environnement collaboratif.

L'application simule la chaîne opératoire de la recherche archéologique : en se confrontant à des "terrains virtuels", l'utilisateur devait acquérir une compétence et une meilleure compréhension de l'archéologie ainsi que des connaissances sur les sociétés étudiées. Des profils représentent les métiers qui collaborent sur un chantier archéologique.



Figure 11: Capture d'écran du prototype du jeu Simulex Archéo
(Cervellin, 2013)

²³ Séverine Sanz, Archéologie des Sociétés Méditerranéennes, UMR5140. Le "simulateur d'archéologie" *Simulex'Archéo* est le fruit d'une collaboration entre cinq partenaires : le laboratoire Archéologie des Sociétés Méditerranéennes (équipe Préhistoire et Protohistoire Méditerranéenne, Montpellier-Lattes), la MSH Maison de l'Orient et de la Méditerranée (USR MOM, Lyon), le musée H.-Prades-site archéologique de Lattara et le laboratoire IRIEC/ECART (EA 740, UFR Lettres, Arts plastiques de l'UPV Montpellier 3), avec la participation de la Région Languedoc-Roussillon-Musée régional de la Narbonne antique.

Le développement de ce projet s'est heurté au "piège de la simulation". Quand les tests d'usages ont été mis en place auprès des joueurs, le résultat a été sans appel. La mécanique de jeu consistant à déposer une demande de fouille à la DRAC²⁴ et d'attendre trente jours pour avoir l'autorisation de fouiller en est un parfait exemple. Il faut attendre trop longtemps en cours de jeu et le joueur s'ennuie. Bien loin de l'image d'Épinal véhiculée par Indiana Jones, le souci de simulation de la réalité du métier d'archéologue fait de ce jeu une expérience trop fastidieuse pour les non spécialistes, sans pour autant parvenir à un niveau de réalisme permettant de satisfaire les spécialistes. Pour autant, les spécialistes nous ont affirmé qu'il faut parfois attendre un délai beaucoup plus long pour avoir cette autorisation dans la vraie vie. Trop de réalisme tue le "rêve" ou l'image que l'on se fait de l'archéologie. Encore aujourd'hui, dans le cadre d'un jeu vidéo "sérieux", il est difficile de s'affranchir du mythe d'*Indiana Jones* et de l'imaginaire collectif qu'il génère. Les films que même les archéologues professionnels revoient avec plaisir alors que la représentation du métier est à des années-lumière de leur quotidien.

7.2 *La Faille* (2017)

"*La Faille*" est un autre jeu qui, bien qu'étant "presque sérieux", témoigne d'un autre résultat et a réussi à jouer son rôle dans la valorisation du patrimoine. Il a été élaboré en collaboration avec Dominique Ganibenc, historien de l'art et le dessinateur Alain "Gaston" Rémy²⁵.

Le jeu propose de découvrir l'un des joyaux du patrimoine médiéval montpelliérain : la Cathédrale Saint-Pierre. Piégé dans une faille temporelle, les joueurs doivent récolter des indices et venir à bout des énigmes du temps pour réintégrer leur époque. Ils utilisent leurs trouvailles à bon escient et dialoguent avec un compagnon afin de percer les mystères de cet ancien monastère. Les joueurs partent à la découverte du lieu et de son histoire à travers des faits réels et des anecdotes historiques romancées.

La Faille est un jeu de réflexion, en *Point'n'Click*²⁶, dans lequel le joueur est sensibilisé au métier de chercheur de l'Inventaire. Le jeu s'appuie sur des histoires

²⁴ Direction Régionale des Affaires Culturelles.

²⁵ Projet commandité par la Région Occitanie en partenariat avec l'université Paul Valéry Montpellier III.

²⁶ Le "*Point'n'Click*" (de l'anglais point and click, littéralement "pointer et cliquer") est un genre de jeu vidéo dans lequel le joueur interagit avec l'environnement en utilisant

véhiculées par la tradition orale au fil des siècles et sur des faits historiques avérés par l'archéologie et les archives écrites. Disponible gratuitement sur tablette et smartphone *Android* géolocalisée, le joueur sera amené à poursuivre son exploration en visitant la Cathédrale Saint-Pierre à Montpellier.

Déconnecté du "sérieux" au profit du "*fun*", aucun joueur n'est dérangé par le fait qu'un chevalier médiéval puisse utiliser un *pistolaser* ou qu'un agent secret dégaine un pistolet à vapeur. Le jeu vidéo se situe dans un univers parallèle où tout est permis, la licence poétique qui lui est propre permet toutes les fantaisies. Plus encore, toute tentative de réalisme peut s'avérer contre-productive. L'acronyme WTF (*What The Fuck, "C'est quoi ce bordel !"*), est même utilisé par les joueurs comme typologie de jeux n'entrant dans aucune case et proposant un contenu surprenant et original. L'industrie montre qu'elle a la capacité d'intégrer toute tentative contre-culturelle grâce au medium jeu vidéo, au prétexte d'un divertissement ludique où tout est possible. D'où la comparaison avec l'imagination de l'enfant face à ces jouets mélangés dans le coffre à jouets. Aucune incompatibilité ne peut être perçue, si une poupée Barbie intervient dans un conseil de guerre dans un vaisseau spatial lego, ou si elle s'immisce dans une dispute entre Ken et les Schtroumpfs.

Le parti pris d'une représentation de type bande dessinée "gros nez"²⁷ a permis de satisfaire les attentes des joueurs et laisser du champ à une narration historique réaliste. Je propose de nommer cette approche : le jeu vidéo "presque sérieux" pour l'opposer au "*serious game*" et ne pas retomber dans le piège de la simulation.

principalement la souris. Il explore des décors, collecte des objets, résout des énigmes et fait progresser l'histoire en cliquant sur des éléments à l'écran. Ce type de jeu repose souvent sur la narration et la réflexion plutôt que sur l'action rapide.

²⁷ Le gros nez est une caractéristique physique assez typique de l'école belge enfantine. Cette caractéristique admet l'auto-parodie. En effet, en bande dessinée, on peut définir une œuvre par son format, son style de dessin et son genre narratif. Il arrive que l'on nomme aussi, de façon à simplifier, un style de dessin par le nom du pays d'origine, ou de ce que l'on appelle communément une "école". Ainsi, en Belgique, lorsque sont apparus, au début des années 1950, des dessins dont les personnages étaient proches de la caricature, on classa ceux-ci dans le style humoristique. Le terme de "gros nez" apparut avec notamment la bande dessinée Astérix ou encore Spirou et Fantasio. Entre eux, certains auteurs adoptèrent le terme d'"école belge" ou "gros nez" pour désigner un style de dessin proche de ce qui se faisait en Belgique, comme Spirou ou Gaston Lagaffe.



Figure 12: Capture d'écran du jeu La Faille (Cervellin 2016)

8. L'historien de l'art face au concept du jeu vidéo à visée patrimoniale

Le jeu vidéo est certes, synonyme de réflexes, d'instantanéité et d'éphémère, alors que le patrimoine s'inscrit pour sa part dans le temps long, la rigueur scientifique et la transmission. Le jeu vidéo comme élément de transmission du patrimoine dépasse la réflexion superficielle qui pourrait amener à taxer d'incongrue la fusion entre ces deux éléments en jugeant arbitrairement les caractéristiques de l'un et l'autre, comme contradictoires. Loin d'être antinomique, ce face à face, si l'on accepte l'existence d'une complémentarité, impose l'évidence d'une fusion qui ouvre une nouvelle perspective sur la manière de valoriser et de partager notre héritage culturel.

Les jeux vidéo, créés il y a près de cinquante ans, ont rapidement conquis un public diversifié. Au tournant des années 2000, les musées français ont reconnu leur potentiel comme outils de conservation et de diffusion de la culture patrimoniale. Cette reconnaissance s'est renforcée avec la création d'une mission sur le statut

juridique du jeu vidéo, de prix récompensant les meilleures œuvres, et le projet d'un musée national les concernant²⁸.

Le mariage entre jeu vidéo et patrimoine n'est pas seulement une démarche économique, un espace unique de marchandisation, il vise également à une dimension artistico-culturelle. Les jeux vidéo sont devenus des outils au service de diverses activités : de l'éducation aux visites guidées. Des musées, dont le Louvre, ont adopté des consoles portables *New Nintendo 3DS* pour remplacer les audioguides²⁹.

Une telle évolution ne peut qu'interpeler les spécialistes du patrimoine, face à cette autre possibilité de transmettre, car il y a là une nouvelle opportunité pour accéder à la connaissance. Ne passons pas sous silence, que travailler en collaboration avec des développeurs et des graphistes pour la création de jeux vidéo à visée patrimoniale est à la fois enrichissant et frustrant. Au service du jeu le référent historique doit faire des concessions et des choix sur ce qui doit être transmis ou pas, afin que l'équilibre entre le concept, le graphisme et la transmission patrimoniale soit trouvé.

Sensibiliser les personnes au patrimoine culturel par ce biais, ne doit pas être boudé par les historiens et les historiens de l'art qui doivent, au contraire, se montrer des partenaires efficaces, apportant leur expertise et veillant à l'authenticité des éléments introduits dans le jeu.

8.1 Retour d'expérience d'un historien de l'art confronté au médium vidéoludique : Dominique Ganibenc

Le jeu, inné chez l'individu, a précédé la culture. L'art fut longtemps une manière ludique de s'exprimer. Le jeu n'est pas la panacée du savoir, néanmoins il est un moyen original et plaisant de l'aborder. La participation à un tel projet, alors nouveau dans sa conception, est séduisante parce qu'elle ouvre une nouvelle fenêtre sur la connaissance, en impliquant une autre façon de l'aborder et de la transmettre.

Le but du projet et le choix du lieu où devait se dérouler l'action me conquirent. Ce serait la Cathédrale Saint-Pierre à Montpellier, édifice religieux que j'avais déjà étudié. Aussitôt je me représentais avec joie cette recherche d'objets appartenant au patrimoine, à travers le lieu vénérable, par l'avatar du joueur.

²⁸ https://www.lemonde.fr/pixels/article/2023/11/08/les-musees-du-jeu-video-en-france-une-histoire-entre-enthousiasme-et-echech_6199035_4408996.html

²⁹ <<https://www.louvre.fr/visiter/services-sur-place>>

Ainsi j'ai vu le jeu prendre vie, tout en découvrant la maîtrise du concepteur et le merveilleux graphisme de l'artiste Gaston. Sélectionner les objets à découvrir, leur numérotation dans le déroulement du jeu fut passionnant et, pourquoi ne pas l'avouer, un peu énervant parfois.

Pour un historien de l'art, je l'ai déjà évoqué, l'exercice qui consiste à travailler en équipe avec un concepteur et un graphiste est un vécu à la fois enrichissant et frustrant :

- Enrichissant parce qu'il s'agit d'une expérience nouvelle : la mise au point d'un outil ludique donnant accès à de la connaissance.
- Frustrant, parce que la logique du jeu, les limites imposées à sa réalisation obligent à laisser dans l'ombre des éléments patrimoniaux qui sont primordiaux, essentiels, au regard de l'historien de l'art. Ce qui est important pour un scientifique est parfois complètement hors sol pour le public. Il faut avouer que certaines thématiques sont plus faciles à être appropriées par le public.

À titre d'exemple, lors d'une réunion de travail, il m'a été demandé de présenter les différentes étapes du grand chantier de restauration (1855-1875) menées, sur l'édifice culturel, par l'architecte diocésain Antoine Henri Révoil. Après plus d'une heure de présentation et toute ma force de persuasion, concernant l'importance de l'architecte et ses choix stylistiques, sur la vie du chantier et les procédés constructifs, je me suis retrouvé face à un auditoire qui, au premier abord, me donnait l'impression d'être pas ou peu intéressé. Après diverses questions, dont je n'avais pas toujours les réponses (mes préoccupations n'étant pas les leurs et vice-versa) le processus créatif était au point mort.

Un tant soit peu désespéré et ne sachant plus trop quoi dire un événement historique me revint à l'esprit. La Cathédrale avait servi un temps de dépôt d'armes pendant la Révolution française. De nombreux graffitis révolutionnaires datant de cette époque avaient été recouverts lorsque l'édifice retourna au culte. Cette simple anecdote amènera à la séquence du "mur-puzzle".

C'est à partir de ce moment-là que je compris ce qu'ils attendaient de moi, à savoir la grande histoire mais aussi des anecdotes qui sont rarement mentionnées dans les livres d'Histoire. Retournant aux sources de l'historien (les archives), j'ai dès lors cherché avec attention des faits susceptibles d'alimenter le processus créatif.

Pour faire référence au contenu du jeu *La Faille*, avec les éléments laissés dans l'ombre, il y aurait de quoi développer une, deux, trois suites à ce jeu, et si elles étaient réalisées, demeurerait en moi, même après avoir marchandé auprès du

développeur et du graphiste la présence d'éléments supplémentaires, comme un sentiment d'inachevé.

La conception du programme suppose et exige une entente aussi parfaite que possible entre les membres de l'équipe qui doivent se mettre au service du produit à réaliser. L'équilibre est à trouver entre le concept, le graphisme et la délivrance, autrement dit la transmission de connaissances relevant d'un patrimoine matériel ou immatériel. S'il est de par lui-même, une œuvre à part entière, le jeu vidéo est aussi un merveilleux moyen de communication que l'historien de l'art ne doit pas hésiter à utiliser. Par conséquent, celui-ci ne doit pas craindre de se former à ce nouveau support afin d'être un partenaire indiscutable. Il doit posséder assez de connaissances techniques pour engager un dialogue avec le développeur, comprendre la dynamique de l'aspect créatif et récréatif, afin de pouvoir introduire, sans altération de l'unité d'ensemble, les éléments de connaissance dont l'authenticité est certifiée par ses propres recherches.

En tant que référent historique, lors de sa participation à l'écriture du scénario, il doit demeurer vigilant sur la retranscription de ses renseignements et la véracité du récit proposé. Le jeu vidéo à visée patrimoniale se doit de rester le plus fidèle possible au message qu'il souhaite transmettre, à savoir :

- Éviter tout anachronisme en respectant la chronologie et les événements,
- Contribuer à la connaissance et à la découverte du patrimoine auprès d'un public large et transgénérationnel,
- Développer un discours sur la protection du patrimoine historique, culturel et scientifique.

La construction d'un jeu vidéo à visée patrimoniale peut donc être vue comme une pièce ludo-culturelle à plusieurs actes dans laquelle, j'en suis certain, l'historien de l'art a toute sa place. Le jeu vidéo, avec la rigueur scientifique qui convient, peut contribuer à la connaissance et à la découverte du patrimoine. Vivement intéressés par tout ce qui touche à la médiation les musées et autres équipements culturels, peuvent grâce à ce support diversifier et multiplier leurs offres didactiques. Les possibilités de vulgarisation sont infinies et peuvent prendre plusieurs formes dans un seul et même jeu vidéo. Ainsi, dans *La Faille* il a été rajouté une frise chronologique à la fin de la quête. Le joueur, en la faisant défiler a non seulement accès aux grandes dates liées à l'histoire de la cathédrale, mais il a également la possibilité de les croiser avec celles de la ville de Montpellier et de la Nation.

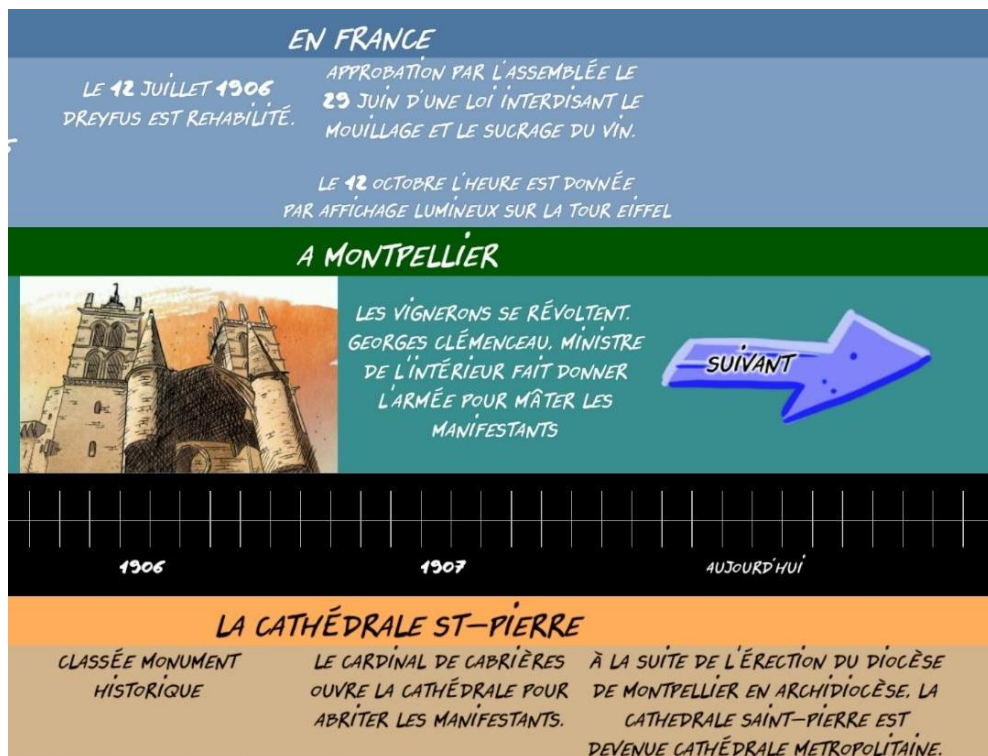


Figure 13: Capture d'écran du jeu La Faille (Cervellin, 2016)

9. Éléments de synthèse

La construction d'un jeu vidéo à visée patrimoniale repose donc sur la créativité, le lien avec le passé, la notion de patrimonialisation, l'intention de protection et le lien collectif. Il s'agit d'une pièce ludo-culturelle, offrant une approche novatrice de la transmission du patrimoine. Il apparaît primordial de prendre en compte les attendues de la recherche et celles du grand public. Même si ce travail est assuré par des muséographe l'artiste doit composer avec ces différents horizons d'attentes qui ne se situent pas sur la même temporalité.

L'exactitude des résultats ne doit pas souffrir de consensus sur l'expérience esthétique et des impératifs ludiques. D'autre part, l'exactitude restera toujours un objectif inatteignable, tant la vision du passé passe par le prisme du regard du public et de l'air du temps.

La tentation d'user de solutions logicielles novatrices, telle que l'IA ne doit pour autant pas nous amputer de notre esprit critique quant aux résultats. L'auteur ne peut revendiquer l'*auctorialité* qu'en étant capable d'expliquer son processus poïétique. Déléguer ce processus à un algorithme place délibérément l'œuvre du côté de l'*esthesis* et ampute l'œuvre d'une grande part de son intérêt scientifique.

La modalité du jeu vidéo "presque sérieux" a donc pour vocation de mêler l'expérience ludique et l'apport historique. L'utilisation de jeux vidéo dans les musées peut offrir de nombreux avantages, tant pour les visiteurs que pour les institutions elles-mêmes. Les jeux vidéo peuvent captiver l'attention des visiteurs, en particulier des jeunes générations qui sont habituées à interagir avec la technologie. Cela peut aider à rendre les expositions plus attrayantes et à attirer un public plus large. L'interactivité favorise une meilleure compréhension et une meilleure assimilation des sujets présentés. Les jeux vidéo peuvent en outre fournir aux musées des données précieuses sur le comportement des visiteurs, telles que les sections les plus populaires de l'exposition, le temps passé dans chaque zone.

Il est toujours difficile de tendre vers la satisfaction d'un horizon d'attente d'un consommateur. Les professionnels de la valorisation patrimoniale doivent décider de ce qui est important, séduisant ou compréhensible par le public. Il en demeure toutefois que ce travail de conception de jeu vidéo doit passer par des chercheurs, historiens experts dans leurs domaines, tout autant que des artistes sensibilisés aux enjeux que peuvent revêtir la fabrication de l'imaginaire et la restitution du passé auprès du public.

10. Bibliographie

Ouvrages

Arendt, Hannah (1991) *Eichmann à Jérusalem : Rapport sur la banalité du mal*. Paris : Gallimard.

Aziza, Claude (2008) *Guide de l'Antiquité imaginaire*. Paris : Les Belles Lettres.

Baricco, Alessandro (2014) *Les Barbares. Essai sur la mutation*. Paris : Gallimard.

Bergez, Daniel (2020) *Figurer/signifier. La question du "sens" de l'image, Le texte et la toile*. Paris : Armand Colin.

Bourdieu, Pierre (1979) *La Distinction: Critique sociale du jugement*. Paris: Les Éditions de Minuit.

- Boyer, Elsa (dir.) (2012) *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*. Paris : Bayard.
- Caillois, Roger (1958) *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris : Folio, Collection essai.
- Couray-Bapsolé, Géraldine (2005) *Patrimoine religieux en Languedoc-Roussillon, 1789-1914*. Paris : L'Harmattan.
- Cros, Edmond (2005) *Le sujet culturel : sociocritique et psychanalyse*. Paris, France, 2005, 270 p.
- Deluermoz, Quentin - Singaravélou, Pierre (2016) *Pour une histoire des possibles. Analyses contrefactuelles et futurs non advenus*. Paris : Éditions du Seuil.
- Lalu, Julien (2016) *Le jeu vidéo, un médium qui donne une vision du monde. L'exemple des représentations du passé*. Sarrebruck : Éditions universitaires européennes.
- Marcuse, Herbert (1963) *Eros et civilisation. Contribution à Freud*. Trad. Jean-Guy Nény et Boris Fraenkel. Paris : Collection Arguments.
- Nietzsche, Friedrich (s.d.) *La Généalogie de la morale*. Paris : Flammarion.
- Nougaret, Jean (2005) *Montpellier Monumental, Cahiers du Patrimoine*. Paris : Monum. Éditions du Patrimoine.
- Pascal, Blaise – Périer, Gilberte - Périer, Marguerite [et al.], *Pensées : dans leur texte authentique et selon l'ordre voulu par l'auteur*. Précédés de *Documents sur sa vie et Suivies de Ses principaux opuscules*, éd. Jules Didiot, Paris, France, Société de Saint-Augustin : Desclée, de Brouwer, 1896, 399 p.
- Passeron, René (1989) *Pour une philosophie de la création*. Paris : Klincksieck.
- Despetis, Paul (1934) *La Cathédrale Saint-Pierre de Montpellier*. Nîmes : Larguier.

Chapitre d'ouvrage

- Alvarez, Julian - Djaouti, Damien - Rampnoux, Olivier (2011) 'Typologie des serious games', in Rufat, Samuel - Ter Minassian, Hovig (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris : Questions Théoriques, p. 191.

Benjamin, Walter (2000) 'Sur le concept d'histoire' [1942], in *Œuvres III* [1972], Paris : Gallimard.

Jenkins, Henry (2006) 'Game design as narrative architecture', in Wardrip-Fruin, Noah - Harrigan, Pat (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge (MA): The MIT Press, p. 352.

Marti, Marc (2005) 'Edmond Cros, Le sujet culturel, sociocritique et psychanalyse', in *L'Harmattan*. Paris, 270 p.

Article de revues

Alvarez, Julian - Djaouti, Damien (2008) 'Une taxonomie des Serious Games dédiés au secteur de la santé', *Revue de l'électricité et de l'électronique*, 11, p. 91-102.

Archeologia (s.d.) 'Les ports antiques de Narbonne', *Archéologia, Revue mensuelle de l'actualité de l'archéologie*, 501, p. 43.

Baudrillard, Jean (1995) 'Simulacres et simulation, extraits de la revue *Traverses* (1976-1979)'. Paris : Galilée.

Bergeret, Agnès - Cervellin, Patrice - Vassal, Vivien (2014) 'La chapelle de l'ancien hôpital de Nosseran (Le Cros, Hérault)', *Études Héraultaises*, 44, juillet, p. 53-71.

Cervellin, Patrice - Commandre, Isabelle, -Martin, Franck (2008) 'L'église et la tour clocher de Neyran à Saint-Gervais-sur-Mare', in Vergnieux, R. - Delevoie, C. (dir.), *Virtual Retrospect*, Bordeaux : Éditions Ausonius, p. 69-77.

Commandre, Isabelle - Vassal, Vivien - Cervellin, Patrice (2011) 'La forcia de Valros (Valros, Hérault)', *Archéologie Médiévale*, n°41, p. 298.

Ganibenc, Dominique (2008) 'Un chantier néogothique contrarié : la cathédrale Saint Pierre de Montpellier', *Regards sur le Patrimoine, Les carnets de la recherche*, n°2, Montpellier : Éditions de l'Espérou, p. 77-88.

Martin, Franck - Commandre, Isabelle - Vassal, Vivien, avec la collab. de Cervellin, P. (s.d.) 'Fragment de la fabrique d'une agglomération médiévale en Rouergue', *Cahiers d'Archéologie Aveyronnaise*, n°24, p. 159.

Martin, Jean-Clément - Turcot, Laurent (2016) 'Histoire et jeu vidéo', *Écrire l'histoire*, 16, p. 225-230.

Piret, Céline (2015) 'Néandertal, l'éventail des possibles. Une réflexion sur l'image de restitution en archéologie préhistorique', *Notae Prehistoricae*, 35, p. 273-288.

Rabino, Thomas (2013) 'Jeux vidéo et Histoire', *Le Débat*, 177, p. 110-116.

Pages web

Lalu, Julien (2018) 'L'historien et le jeu-vidéo', *Conserveries mémorielles* [En ligne], n°23, mis en ligne le 10 octobre 2018, <<http://journals.openedition.org/cm/3422> > (consulté le 23 juillet 2025).

Serdane, Thierry - Cervellin, Patrice (2015) *Ma Fac dans la poche*, Colloque international : Apprendre, Transmettre, Innover à et par l'Université, <https://sites.google.com/site/colloqueatiu/> (consulté le 23 juillet 2025).

Mémoires et thèses

Cervellin, Patrice (s.d.) *Étude critique pour une création vidéoludique non formatée : du coffre à jouets au jeu vidéo*. Thèse de doctorat, sous la dir. de Valérie Arrault (2019)

Ganibenc, Dominique (2006) *Antoine-Henri Révoil : architecte diocésain en pays héraultais (1822-1906)*, Mémoire de master en Histoire de l'art, sous la dir. de Jean-François Pinchon, 4 vol., juin, 1042 p.

Actes de colloques

Martin, Franck - Commandré, Isabelle, avec la collab. de Cervellin, Patrice (2010) 'Le castrum de Neyran à Saint-Gervais-sur-Mare (Hérault) : une recherche en cours', in Delestre, X. - Marchesi, H. (dir.), *Archéologie des rivages méditerranéens : 50 ans de recherche*, Actes du colloque d'Arles (Bouches-du-Rhône), 28-30 octobre 2009, Arles, décembre, p. 381-387.

Martin, Franck - Commandré, Isabelle - Vassal, Vivien - Cervellin, Patrice (2013) 'La ville de Saint-Affrique (Aveyron) à la fin du Moyen Âge : vers une autre approche du réseau parcellaire ordonné', in Bouillon, D. (dir.), *Comprendre les paysages urbains*, Actes du 135e Congrès national des sociétés historiques et scientifiques à Neuchâtel (Suisse), Paris : Editions du CTHS, p. 89-102.

11. Curriculum vitae

Patrice Cervellin est artiste créateur de jeux vidéo, chercheur et spécialiste en médiation patrimoniale, Maître de Conférences à l'université Paul Valéry et directeur du département Arts plastiques. Il collabore depuis 2007 avec des institutions comme le CNRS et l'INRAP, réalisant des images de restitution archéologique destinées à la recherche et à la valorisation du patrimoine. Il développe également des jeux vidéo à visée culturelle, mêlant rigueur scientifique et création artistique. Son approche interdisciplinaire interroge les liens entre art, histoire et technologie dans la représentation du passé.

Dominique Ganibenc est historien de l'art, spécialiste du patrimoine architectural religieux. Il a consacré ses recherches à des édifices majeurs comme la cathédrale Saint-Pierre de Montpellier. Impliqué dans des projets de médiation culturelle, il collabore avec artistes et développeurs pour intégrer l'histoire dans des formats innovants comme les jeux vidéo. Son travail allie rigueur scientifique, transmission des savoirs et engagement dans la valorisation du patrimoine.

Isabelle Commandé est archéologue et chercheuse en archéologie médiévale, Maître de Conférences à l'université Paul Valéry, spécialisée dans l'étude des structures bâties et des sites fortifiés. Elle collabore avec des institutions comme l'INRAP et le CNRS, et participe à des projets mêlant recherche scientifique, valorisation du patrimoine et restitution visuelle. Son travail s'inscrit dans une approche interdisciplinaire, en lien étroit avec des artistes et des spécialistes de la médiation pour rendre accessible l'histoire au grand public.

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

Finding the forms for a "historical"
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 le 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 *Bisty* 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'approprié, 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 historique 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>.
- 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.

Mémoires et valeurs ludifiées: l'exemple Afro-américain

Gamified memories and values: the African American example

Thierry L'hôte

(Université de Montpellier Paul Valéry
RiRRA21)

Date of receipt: 07/04/2025

Date of acceptance 25/10/2025

Riassunto

Cet article propose une réflexion sur le rôle des dispositifs immersifs vidéoludiques dans les réactualisations de la mémoire, et les libertés créatives appropriées dans le traitement de l'histoire. Un corpus critique est construit autour des représentations des mémoires afro-américaines dans diverses productions vidéoludiques, lesquelles sont construites autour d'une réactualisation des souffrances, conduisant parfois à un amalgame kitsch, là où le jeu vidéo peut également permettre une réaffirmation poétique des valeurs associées aux histoires et mémoires au-delà des couleurs de peau.

Mot-clés:

Histoire, mémoire; corps; immersion; IA; LLM; métavers.

Abstract

This article offers a reflection on the role of immersive video games in the re-enactment of memories, and the appropriate creative liberties in the treatment of history. A critical corpus is built around the representations of African-American memories in various video game productions, which are built around a re-enactment of suffering, sometimes leading to a kitsch amalgamation, when video games can also allow a poetic reaffirmation of the values associated with histories and memories beyond skin color.

Keywords:

History; Memory; Body; Immersion; AI; LLM, Metaverse.

1. Introduction. – 2. Assassin's Creed: *quelles mémoires pour quels corps?* – 3. *Du corps universel au corps désidentifié.* – 4. *L'exclusion par le corps.* – 5. Conclusion. – 6. Bibliographie. – 7. Curriculum vitae.

1. Introduction

Qu'est-ce qu'un corps noir ? C'est un corps que l'on a, une corporéité biologique due à notre taux de mélanine, à nos ancêtres ; c'est un corps que l'on est, une corporalité juridico-politique, qui jouit de la liberté que les lois lui concèdent, de même qu'un corps blanc, un corps jeune, un corps vieux, un corps de femme ou peu importe (Lecerle, 2019).

Dans l'économie technolibérale, c'est aussi un corps qui rend visible des souffrances, historiques comme actuelles, niées ou affirmées. Il est alors difficile de résister à leur récupération mercantile tant le dévoiement des causes sociétales semble constitutif du capitalisme (Millet, 2023). Pensons ainsi au *King's Diversity Space Tool* d'Activision Blizzard, cet algorithme qui transforme les caractéristiques sociétales des individus en scores d'inclusivité au prétexte de venir à bout des « quotas ethniques » (Archimtiros, 2022). Au-delà du racolage narcissique (Arrault - Troyas, 2017) opéré par les œuvres faisant usage explicitement ou implicitement de pareils outils, il est difficile de ne pas être interpellé par l'idée que la seule inclusion d'un protagoniste Noir, par exemple, suffise à rendre une expérience vidéoludique plus inclusive.

A l'ère des paniques identitaires, une nouvelle poétique naît de la réactualisation des mythes, dont les industries créatives sont friandes (Barbérís, 2022) et la proposition de solutions mathématiques aux griefs mémoriels des uns comme des autres constitue dès lors une entreprise de séduction. La représentation des corps noirs fait office d'une réparation symbolique des souffrances liées à l'esclavage, à la colonisation, aux ségrégations et autres apartheid. De même que tout autre fait historique, ces problématiques valent la peine d'être revisitées plutôt qu'invisibilisées, mais interrogent sur la place que l'on choisit d'accorder au Noir dans le grand récit de l'Histoire dès lors que celui-ci n'y existe que par la mémoire de sa souffrance.

La souffrance, le jeu vidéo ne la connaît que trop bien. De la jauge de vie à l'ennemi que l'on écrase, la capacité du joueur à interpréter son environnement au travers des violences subies et infligées est un cliché aussi vieux, sinon plus, que *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985). Au-delà des polémiques concernant la violence vidéoludique dont nous nous abstenons ici de faire le bilan, le jeu vidéo relègue, par ses métaphores algorithmiques, la compréhension des contextes et des individus à un sens algique qui, s'il ne lui est pas propre, prend des dimensions nouvelles par

le rapport qu'entretient le médium avec les narrations interactives (Juil, 1998) et l'incorporation (Calleja, 2011).

Le médium vidéoludique offre des opportunités expérientielles (Serdane - Siegel, 2014) par sa proposition faite au joueur de quitter temporairement, symboliquement, son corps du quotidien, en interaction avec les dispositifs de contrôle que sont les manettes, les écrans tactiles, les claviers ou les souris, pour devenir, le temps de quelques minutes, de quelques heures, un corps différent, fusse-t-il Noir.

Qu'est-ce, alors, qu'incarner un Noir dans un jeu vidéo traitant de l'Histoire ?

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) de productions industrielles faisant appel à l'Histoire pour introduire ou justifier les corps de leurs protagonistes.

Aveline de Grandpré et Adéwalé, les protagonistes Noirs de la série *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-en cours), constitueront la première partie de notre analyse. Les problématiques mémorielles sont constitutives de cette série connue pour sa reproduction annuelle de diverses périodes historiques. En effet, c'est par la mémoire de ses ancêtres que le joueur, dans cette série, revisite l'Histoire.

A l'inverse des protagonistes Noirs d'*Assassin's Creed* dont les enjeux sont intimement liés à leur corps sociétal, les protagonistes de *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), que nous verrons dans un deuxième temps, se font les représentants d'une expérience humaine voulue universelle mais néanmoins construite autour de leurs souffrances. En résulte un amalgame entre les mémoires qui entraîne une dédialectisation des Histoires et des mémoires qui leurs sont associées.

Dans un cas comme dans l'autre, nous avons affaire à des productions AAA qui, si elles font appel à l'Histoire pour alimenter les imaginaires, n'ont vocation ni à l'éducation, ni même à la vulgarisation. Les imaginaires technolibéraux auxquels celles-ci font appel seront synthétisés par un regard sur les nouvelles technologies, le métavers *Horizon Worlds* (Meta, 2021) et le Large Language Model¹ (LLM)

¹ Désigne une intelligence artificielle conçue pour générer des ressources textuelles.

character.ai (Shazeer - de Freitas, 2021), qui font écho à leur science-fiction. Ceux-ci nourrissent des ambitions de ludification de l'enseignement de l'Histoire, et présentent par conséquent un intérêt conséquent dans les disciplines s'attachant à une forme de récréation du passé, comme les arts plastiques ou l'histoire vivante.

Au cœur de ces interrogations se trouve la question des valeurs accordées aux couleurs de peau ; valeur marchande, en un sens, mais aussi dans ce que cela signifie, aujourd'hui, de produire une œuvre « inclusive ».

2. *Assassin's Creed : quelles mémoires pour quels corps ?*

Depuis sa naissance en 2007, des épisodes de la série *Assassin's Creed* ont été produits annuellement ou presque par différents studios de l'éditeur Ubisoft, offrant aux joueurs, non seulement un voyage annuel à travers le monde mais aussi à travers l'Histoire. Plutôt que d'Histoire, il conviendrait de parler ici de tourisme mémoriel. La démarche d'Ubisoft est avouée, et justifie tous les anachronismes qui pourraient brouiller les pistes de sa narration environnementale (Jenkins, 2004):

Assassin's Creed Unity est un jeu grand public, pas une leçon d'histoire : on sait que ce sont des anachronismes, et on accepte de faire des compromis. (...) Nous avons choisi le drapeau français le plus connu plutôt qu'un drapeau qui serait obscur pour de nombreux joueurs. Il en va de même de La Marseillaise, c'est un symbole important. (...) on a l'illusion d'être dans la Révolution française, c'est l'expérience d'ensemble qui prime. Le jeu propose par ailleurs une encyclopédie très complète.

Ces propos d'Antoine Vimal du Monteil recueillis par Le Monde (Andureau, 2014) résument parfaitement les ambitions de la série : l'utilisation en décor de périodes évocatrices en vertu de leurs répercussions mondiales sans rien de leur portée politique et sociale.

Le pouvoir de récréation de passé herculéen permis par la technologie justifie la présence d'encyclopédies comme de *Discovery Tours*, tout en utilisant le spectacle (Debord, 1967) comme justification opportune à toutes les inexactitudes que l'on pourrait pointer du doigt.

La charge mémorielle de la série ne se limite pas aux intentions créatives d'Ubisoft; elle est également présente dans ses rhétoriques formelles et procédurales.

Construites autour de cœurs de jeu (Albinet, 2015) relevant de l'infiltration et de l'assassinat, autant la souffrance que la visibilité des corps — ou, en l'occurrence,

leur invisibilité — sont constitutives de la compréhension de l'expérience. Le joueur est un *oublié* d'une Histoire qui le dépasse, construite autour du conflit fictif entre deux organisations : les assassins et les templiers, lesquelles incluent, elles, des personnalités historiques, comme Léonard de Vinci ou Maximilien de Robespierre.

Narrativement, la première trilogie met le joueur dans la peau de Desmond Miles, un Américain du XXI^e siècle. Kidnappé par le conglomérat Abstergo, il est contraint de rentrer dans une machine, l'Animus, conçue pour explorer les souvenirs de ses ancêtres assassins, lesquels sont contenus dans son ADN.

Les personnages que le joueur est amené à incarner au sein de l'Animus sont, de même que Desmond, entièrement fictifs et donc parfaitement extérieurs à l'Histoire, qu'ils aient eu un impact sur celle-ci dans la fiction du jeu ou n'en aient été que spectateurs. Ils maintiennent toutefois une incarnation dans le présent grâce à leur descendant, qui assimile leurs gestes et devient progressivement lui-même un assassin.

Après avoir vécu les souvenirs d'Altaïr Ibn la-Ahad au cours de la troisième croisade, voyage de Florence à Constantinople sous les traits d'Ezio Auditore da Firenze durant la Renaissance, puis pris part à la guerre d'indépendance des États-Unis dans la peau du métis natif-américain Ratonnhaké: ton, aussi appelé Connor Kenway, le périple de Desmond touche à sa fin.

La série se poursuit avec la justification que le conglomérat Abstergo publie désormais dans les épisodes suivants des versions révisées des souvenirs des assassins sous forme de jeux vidéo. La mise en abîme du joueur incarnant Desmond, lequel incarne un de ses ancêtres, est remplacée par la mise en abîme d'Ubisoft, proposant les expériences révisées développées par Abstergo Entertainment.

Ainsi est introduite Aveline de Grandpré, protagoniste métisse du spin-off sur console portable *Assassin's Creed : Liberation* (Ubisoft Sofia, 2012). Née en Louisiane d'une mère esclave affranchie et d'un père blanc, fortuné et aimant, elle rejoint les Assassins et se donne pour mission de secourir les esclaves qui n'ont pas bénéficié des privilèges qu'elle a reçus à la naissance. Aveline n'a pas de descendant connu, le joueur jouant son propre rôle.

Assassin's Creed IV : Black Flag (Ubisoft Montréal, 2013), mettra par la suite lui aussi le joueur dans son propre rôle, mais réaffirmera l'ancrage dans le présent de deux manières. Premièrement, le protagoniste, Edward Kenway, est le grand-père

de Connor Kenway, et donc un ancêtre de Desmond. Deuxièmement, le joueur peut visiter les bureaux d'Abstergo pour trouver des *easter eggs*².

La publication du jeu *Assassin's Creed : Freedom Cry* (Ubisoft Québec, 2013), initialement un contenu téléchargeable de *Black Flag*, propose de nouveau au joueur d'incarner un protagoniste noir, toujours dans un spin-off, toujours dans une quête de sauvetage d'esclaves. Les séquences dans le présent sont de nouveau absentes.

Il est somme toute facile de pointer du doigt les approximations de la série dans tout ce qui concerne ses environnements, qu'Ubisoft semble mettre en avant plus que tout autre aspect. Les caractérisations sont nettement plus compliquées à interpréter, d'autant que les connexions des diverses narrations et l'ancrage des protagonistes dans le présent sont variables dans les épisodes consécutifs à la fin de la trilogie Desmond, indépendamment de la couleur de peau des protagonistes.

Toutefois, plutôt que de promouvoir la diversité, les protagonistes Noirs dans la série *Assassin's Creed* semblent plutôt révélateurs d'une inclusivité superficielle : l'esclavage est la seule mémoire accordée Noir³. Il est l'étranger perpétuel, sans passé ni avenir, auquel on offre tout juste dans une démarche narcissique morbide (Arrault - Troyas, 2017) la mise à mort de l'esclavagiste auteur de ses souffrances. Puisqu'il est question de faire justice soi-même, l'esclavage est, de fait, dépolitisé, et son Histoire est représentée sans être explorée, étudiée, comprise.

De la mémoire, on dit qu'elle « n'entretient le souvenir d'un passé [...] qu'en en tirant une relation entre vérité (réelle ou reconstruite) et bien » (Tudesq, 2007) et on l'accuse ainsi d'être autrice de tous les communautarismes. Les mémoires Noires d'*Assassin's Creed* semblent pourtant plutôt le résultat d'un déni d'Histoire, lequel remet en question l'opposition proposée entre Histoire et mémoire.

On trouve effectivement dans les problématiques historiennes le « "devoir de mémoire", la nécessité de collecter et de faire connaître les mésaventures humaines, pour que les souffrances du passé n'aient pas été de vaines souffrances »

² « Oeufs de pâques ». Éléments dissimulés au sein des jeu, comme des oeufs de pâques, qui communiquent avec le joueur en brisant le quatrième mur.

³ Depuis le premier jet de cet article en 2024, un autre protagoniste Noir a été introduit dans *Assassin's Creed Shadows* (Ubisoft Québec, 2025). Celui-ci entretient de même que les précédents un lien avec l'esclavage, bien que son histoire se situe au Japon, mais il est également le premier protagoniste de la série qui soit une personnalité historique réelle. Son inclusion plus d'une décennie après les sorties consécutives de *Liberation* et *Freedom Cry* pourrait justifier une nouvelle analyse ultérieure.

(Bonnechere, 2008) mais cette démarche universaliste est fourvoyée lorsqu'elle se révèle réductrice ou prête à l'amalgame.

3. Du corps universel au corps désidentifié

Detroit : Become Human (Quantic Dream, 2018) est en cela au jeu vidéo ce que le film *Intolérance* (Griffith, 1916) était au cinéma un peu plus d'un siècle avant lui : une tentative de représentation de la souffrance comme hyper-résumé de l'expérience humaine. Ces intentions, indépendamment de leur bien-fondé, entraînent des amalgames dommageables en cela qu'ils empêchent de penser politiquement les problématiques à la source des souffrances décrites, que celles-ci soient racistes, sexistes, religieuses, économiques, etc.

Ce qui distingue *Intolérance* de *Detroit*, c'est que là où le premier présente son propos au travers de quatre épisodes de souffrances distinctes, *Detroit* fait le pari d'un pot-pourri incarné par des intelligences artificielles pour représenter une version universelle de la souffrance. Dès le menu principal, Chloé, une gynoïde produite en série, va accompagner le joueur et, à certaines dates, se permettra même de faire référence à des événements historiques : le 4 avril, par exemple, elle commente la mort de Martin Luther King, le 4 juillet, l'indépendance Américaine, le 14 juillet, la Révolution française... Le seul lien entre ces événements est leur écho à la notion de liberté, une valeur universaliste.

Detroit est un film interactif limitant les interactions que nous pourrions qualifier de systémiques pour leur préférer des interactions contextuelles. Ainsi, les boutons de la manette n'ont pas de fonctions dédiées, et tous deviennent, selon la situation, une manière arbitraire, bien que souvent évocatrice, de permettre à l'action de se produire, principalement par le biais de *Quick Time Events*⁴ (QTE) et de choix aux finalités prédéfinies. La jouabilité est donc ici parfaitement alignée avec les corps androïdes des protagonistes du jeu : universelle, accessible à tous sans différenciations possibles. Il n'y aura pas de joueur meilleur qu'un autre à *Detroit*, la seule difficulté étant de connaître l'emplacement des boutons de la manette et d'avoir un temps de rédaction adéquat. Le *gameplay* ne permet pas au joueur d'expérimenter en dehors des chemins prédéfinis.

⁴ Désigne dans un jeu vidéo une suite de touches que le joueur doit presser contextuellement dans un ordre précis, bien que parfois aléatoire, et dans un temps limité.

Nous pourrions dès lors qualifier les protagonistes du jeu de véhicules manèges (Serdane - Siegel, 2014) conçus pour permettre au joueur de vivre une expérience nouvelle mais néanmoins sécurisée en ce sens qu'il est difficile pour lui de s'éloigner des chemins préconçus par les développeurs.

Dans ce jeu, des machines humanoïdes douées de conscience cherchent à quitter l'état de servitude pour lequel elles sont programmées de sorte à être égales aux humains.

Ainsi, ces machines sont tout à la fois figurativement juives, en ce sens que les uniformes dont elles sont vêtues les marquent d'un triangle bleu dont la fonction est de signaler leur non-humanité, et Noires, en ce sens qu'elles sont esclaves des humains, et ségréguées, donc voyagent à l'arrière des bus. Au cours du jeu, elles sont victimes de violences policières et envoyées dans des camps d'extermination. La construction de l'identité de ces machines, et par la même, leur humanisation, est faite par des références à ce que nous pourrions appeler les « intolérances passées », en référence au film de Griffith.



Fig. 1 – Les androïdes de Detroit sont marqués d'un triangle bleu et voyagent à l'arrière des bus. *Detroit : Become Human*, 2018

Parmi les trois protagonistes du jeu, deux nous intéressent particulièrement : Markus et Kara.

Markus est un leader charismatique menant ses semblables dans leur quête de liberté. Empruntant au *woke* associé aux luttes antiracistes afro-américaines (Hanania, 2023), il peut « éveiller » ses pairs androïdes aux oppressions dont ils sont les victimes. Dans sa peau, le joueur devra manipuler l'opinion publique en menant des actions violentes ou pacifiques, lesquelles dicteront le futur de ses semblables. L'approche du jeu est manichéenne : l'option pacifiste a toujours un impact positif sur l'opinion publique tandis que l'option violente est toujours préjudiciable.

Markus n'ayant nullement besoin d'argumenter, auprès ni des oppresseurs, ni des opprimés, le jeu présente l'émancipation d'un peuple comme une question de bon sens, presque une lapalissade, et dépolitise les souffrances politiques auxquelles il fait référence.

Kara, la protagoniste féminine du jeu, va s'éloigner de ces problématiques aux échos historiques pour représenter les violences faites aux femmes. Brisée par son maître à de multiples reprises, elle est à chaque fois réparée pour prendre soin de son enfant et s'occuper des tâches ménagères. Lorsque, pour protéger l'enfant, elle rend à son maître les violences qui lui ont été infligées, elle se retrouve en fuite.

Les intentions universalistes du jeu semblent aussi apparentes qu'elles s'avèrent kitsch (Arrault, 2010) dans leur traitement des corps. L'interpellation (Lecerle, 2019) effectuée par Markus pour faire des corps-objets qui l'entourent des corps-sujets se heurte au fait que les corps choisis ne sont pas biologiques, ne sont ni ethniques, ni religieux, ni générationnels. Surtout, la sortie de Kara du cadre délimité par Markus, celui de la race, semble faire d'elle, en donnant la primauté à sa féminité, une gynoïde mineure (Galliano-Valdiserra, 2020), ce qui revêt un caractère profondément dissonant avec les idées universalistes que semble afficher le jeu.

Assassin's Creed comme *Detroit* sont des œuvres de science-fiction, mais ces narrations mettent en lumière des problématiques bien réelles pour les artistes et chercheurs s'intéressant à la recreation du passé : en effet, les nouvelles technologies, métavers et intelligences artificielles génératives sont des outils dont les ambitions sont de faire partie du quotidien. La ludification, et les rapports idéologiques que celle-ci entretient avec l'éducation (Siegel, 2015), s'affirment, en effet, par un usage de l'Histoire.

4. L'exclusion par le corps

En 2022, l'entreprise Meta publie une campagne institutionnelle à destination de l'Union Européenne⁵. Ces vidéos interrompent nos visionnages sur des plateformes comme YouTube ou nos écoutes sur des plateformes comme Spotify pour exposer diverses mises en scène supposées représenter des utilisateurs en immersion dans son métavers.

Le produit lui-même a un nom : *Horizon Worlds* (Meta, 2021). Celui-ci n'est pourtant jamais mentionné et son rendu 3D est parfaitement absent de ces vidéos. On peut supposer que l'entreprise lui préfère l'appellation généraliste métavers de sorte à éviter les comparaisons avec d'autres jeux vidéo communautaires en trois dimensions, tels que *Second Life* (Linden Lab, 2003), *PlayStation Home* (SIE London Studio, 2008) ou *VRChat* (VRChat, 2014). Ces métavers plus anciens ont des allures de cours de récréation ou de sites de rencontre. Le métavers de Meta se veut sérieux : on n'y trouve pas des joueurs mais des étudiants, des enseignants et des chercheurs, lesquels pourraient très bien n'avoir jamais touché à un jeu vidéo de leur vie, moins encore à un casque de réalité virtuelle.

Aux yeux de Meta, son métavers n'est ni un passe-temps, ni le réseau social du futur : c'est le futur, tout simplement. Une extension de son quotidien avec laquelle le consommateur devra composer de la même manière qu'il s'est fait à la radio, à la télévision et à internet. Nous sommes plutôt dans le domaine de la propagande que de la publicité.

L'interlocuteur de Meta, ici, n'est de toute manière pas tant le consommateur lambda que les gouvernements et institutions de l'Union Européenne, que l'entreprise tente de convaincre du bienfondé de sa démarche.

Une voix hors-champ prend le soin de nous expliquer les enjeux :

Certains pensent que le métavers n'est qu'un monde virtuel. Un jour, cet amphi sera créé avec du code. Même si leur présence est virtuelle, ce que ces étudiants apprennent est bien réel. (...) Même s'ils ne sont pas vraiment revenus en 32 avant notre ère, ces étudiants peuvent écouter Marc Antoine débattre dans la Rome Antique. Même si le métavers est virtuel, son impact sera réel.

⁵ <<https://www.youtube.com/watch?v=P5cBgOAIk2k>> (24 mars 2026)

Le but premier de cette séquence en particulier semble de mettre en avant les bénéfices éducatifs liés à la ludification (McGonigal, 2012) de l'apprentissage. D'autres campagnes font référence, par exemple, à la chirurgie.

Il est difficile de ne pas voir dans la proposition de Meta l'Abstergo d'*Assassin's Creed*, avec tout ce que cela impose de soupçons quant aux récupérations historiques et mémorielles (Besson – Ducret – Lancereau - Larrère, 2022), et de pousser le fantasme technolibéral en imaginant des mondes peuplés d'intelligences artificielles à l'image de *character.ai* (Shazeer - de Freitas, 2021). Toutes les rhétoriques seraient couvertes et automatisées. Cette application gratuite reposant sur ces robots conversationnels permet d'ores et déjà d'attribuer des rôles à des intelligences artificielles et d'entretenir avec elles des conversations : les conversations avec des personnalités historiques sont désormais d'autant plus envisageables que, pour peu que des images d'archives convaincantes ou des enregistrements sonores existent, les associer à des *deepfakes*⁶ ou des meta-humains conçus dans un Unreal Engine permettrait de donner vie aux androïdes de *Detroit* : des corps kitsch dont l'apparence n'est un témoignage d'aucune histoire sinon de l'ère du temps.

Toutes les rhétoriques formelles et audiovisuelles pourraient être couvertes par ces technologies pour, à terme, constituer des portes d'entrée vers le passé. Elles laissent cependant en suspens certaines des questions soulevées par les représentations afro-américaines d'*Assassin's Creed* comme de *Detroit* quant à l'importance que l'on choisit d'attribuer à la couleur de peau d'un personnage, même historique.

Le *rogue-lite* Hadès (Supergiant Games, 2019) a pour parti pris de représenter les divinités du canon Olympien et divers personnages mythiques sous différentes ethnicités. Athéna, Arès, Patrocles, Eurydice ou Dionysos, par exemple, sont Noirs. L'imaginaire blanc et immaculé qui imprègne nos mémoires de la Grèce antique pourrait laisser penser à une récupération mercantile ou au kitsch, mais cela reviendrait à actualiser la compréhension d'alors des couleurs de peau à nos problématiques actuelles (Aziz, 2022).

⁶ Un *deepfake* utilise des données audiovisuelles pour produire, par superposition, de nouvelles données audiovisuelles. A l'ère de la post-vérité, ces technologies inquiètent en raison de leur usage potentiel à des fins de désinformation ou de propagande.

L'Antiquité Grecque d'Hadès devient dès lors un espace hétérotopique au sein duquel sont explorées d'autres possibilités de représentations des imaginaires mémoriels (Fouillet, 2022). Ces questionnements ont le potentiel de pousser à l'enquête, à la recherche ; il est difficile de voir, donc, dans la démarche, un préjugé porté à l'Histoire en tant que « compte-rendu raisonné d'une enquête scientifique dans le passé humain à jamais refermé sur lui-même, sous le regard amusé d'une fée retorse, nommée Vérité » (Bonnechere, 2008).

Cet exemple concerne des mythes plutôt que des individus ayant existé, mais les mythes, par nature, s'actualisent. Ainsi nous dit Hervé Lewers (Andureau, 2014b) lorsqu'il est interrogé quant aux polémiques entourant la caractérisation de Robespierre dans *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft Montréal, 2014) :

(...) la perception du personnage est plastique et se prête aux transformations fictionnelles dans les films, les livres, et maintenant aux jeux vidéo. Chaque œuvre l'aborde chaque fois avec un regard très différent. (...) Avant même sa mort, c'est un mythe vivant. (...) Il reste qu'on peut se poser la question de l'influence que peut avoir ce genre d'œuvre sur une génération et sa perception de l'histoire.

Représenter n'importe qui avec n'importe quelle couleur de peau ne serait naturellement pas approprié, mais le choix de l'ethnicité, plus que la question de l'historicité, semble poser la question des valeurs.

Hamilton : An American Musical (Miranda, 2015) n'est pas un jeu vidéo, mais a pour parti pris de représenter le mythe des Pères Fondateurs Etats-Uniens au travers de la culture Hip-Hop. Le rap est aussi anachronique que l'idée que les pères fondateurs soient afro-américains est évidemment erronée. Pour autant, le hip hop est un genre musical dont les stéréotypes sont ancrés dans les valeurs méritocratiques du rêve américain, en témoignent les paroles de la chanson titre *Alexander Hamilton*, lesquels insistent sur les humbles origines du protagoniste travailleur : « *The ten-dollar Founding Father without a father got a lot farther by working a lot harder by being a lot smarter, by being a self-starter (...)* ».

La démarche réintègre l'Afro-américain au roman national dont le récit de l'esclavage et de la ségrégation semble l'exclure. La question n'étant pas « le Marquis de Lafayette était-il Afro-américain » mais bien « un Afro-américain peut-il incarner les valeurs associées aux mémoires du Marquis de Lafayette ».

Les LLM et les *deepfakes* retirent cette poétique aux représentations corporelles.

5. Conclusion

Au cours de cet article, nous avons développé une réflexion sur les enjeux idéologiques et politiques associés aux représentations de la diversité dans un contexte historique. Le médium vidéoludique, en tant que fleuron du technolibéralisme, est souvent perçu dans son rapport à l’immersion comme une échappatoire face à une réalité mortifère. Leur virtuel permet pourtant également, par sa création d’espaces extérieurs à la réalité mais néanmoins reliés à celle-ci, de prendre du recul face aux enjeux idéologiques pour les affronter sous l’angle de l’expérimentation.

Les représentations des luttes afro-américaines au sein de productions vidéoludiques AAA nous ont permis de mettre en lumière les tensions existantes entre les notions d’histoire et de mémoire. Par la même occasion, elles nous ont également permis de révéler que ces notions, plutôt qu’antagonistes, se complètent dans la construction d’un rapport critique à l’information et au racolage de la société du spectacle.

Ainsi nous avons effectué les constats suivants à partir d’une analyse des rhétoriques formelles et procédurales de la série *Assassin’s Creed* et de *Detroit : Become Human*.

Premièrement, la limitation des problématiques identitaires aux souffrances passées enferme les corps dans des stéréotypes réducteurs et contraires aux ambitions « inclusives » affichées par les studios mettant en avant la diversité dans leurs œuvres. Surtout, cette approche de la mémoire révèle un désintérêt vis-à-vis des histoires auxquelles sont attribuées une valeur marchande moindre, au profit de grands récits favorisés pour leur potentiel évocateur mais néanmoins délesté de leurs implications sociales et politiques.

Deuxièmement, une tension se crée au sein des volontés universalistes portées par une réactualisation de l’histoire lorsque les mémoires se prêtent à un des amalgames kitsch. Les simplifications manichéennes mises en scène dans ces fictions retirent autant aux individus les complexités qui imposent une compréhension du passé scientifique pour la réalisation d’un « devoir de mémoire ».

Ces observations sont des symptômes d’une économie narcissique et kitsch, qui perçoit dans le post-humain et les technologies — métavers, intelligences artificielles génératives — des substituts à la poétique sensible des corps humains mis en situation.

Certaines productions, comme le jeu *Hadès* ou la comédie musicale *Hamilton*, par leur usage de la diversité, permettent de remettre en question certaines idées reçues du point de vue de la mémoire et, par la même, de redialectiser les représentations que l'on se fait des corps auxquels on refuse une histoire. Au-delà des souffrances rendues synonymes des problématiques identitaires et mémorielles, le jeu vidéo permet ainsi de réaffirmer le potentiel hétérotopique du médium et de repenser l'inclusion comme l'émancipation.

6. Bibliographie

- Albinet, Marc (2015) *Concevoir un jeu vidéo*. Limoges, FYP éditions.
- Andureau, William. (2014) 'Assassin's Creed est un jeu grand public, pas une leçon d'histoire', *Le Monde*. <https://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2016/12/20/assassin-s-creed-unity-est-un-jeu-video-grand-public-pas-une-lecon-d-histoire_4523111_1616924.html#:~:text=Jeux%20vid%C3%A9o,%C2%AB%20Assassin's%20Creed%20Unity%20est%20un%20jeu%20vid%C3%A9o%20grand%20> (24 mars 2026)
- (2014b) 'Jean-Luc Mélenchon et "Assassin's Creed Unity" : "deux formes différentes de la mémoire" de la Révolution', *Le Monde*. <https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/11/14/jean-luc-melenchon-et-assassin-s-creed-unity-deux-formes-differentes-de-la-memoire-de-la-revolution_4523940_4408996.html>
- Archimtiros (2022) 'King's Diversity Space Tool: A Leap Forward for Inclusion In Gaming', *Wowhead*. <<https://www.wowhead.com/news/kings-diversity-space-tool-a-leap-forward-for-inclusion-in-gaming-327053>> (24 mars 2023)
- Arrault, Valérie (2010) *L'empire du Kitsch*. Paris, Klincksieck.
- Arrault, Valérie - Troyas, Alain (2017) *Du narcissisme de l'art contemporain*. Paris, L'échappée.
- Aziz, Maya (2022) 'Skin Colour in Ancient Greece: The Insertion of a Non-Existent Colour Prejudice into Antiquity', *Leeds African Studies Bulletin*, 83.
- Barbérés, Isabelle (2022) *Panique identitaire. Nouvelles esthétiques de la foire aux identités*. Paris, Presses Universitaires de France.

- Besson, Florian - Ducret, Pauline - Lancereau, Guillaume - Larrère, Mathilde (2022) *Le Puy du Faux. Enquête sur un parc qui déforme l'histoire*. Paris, Les Arènes.
- Bogost, Ian (2007) *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Boston, Massachusetts Institute of Technology.
- Bonnechere, Pierre (2008) *Profession historien*. Montréal, Presses de l'Université de Montréal.
- Calleja, Gordon (2011) *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Boston, The MIT Press.
- Cervellin, Patrice (2019) *Etude critique pour une création vidéoludique non formatée : du coffre à jouets au jeu vidéo*. Montpellier : Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault.
- Debord, Guy (1967) *La Société du Spectacle*. Paris, Gallimard.
- Fouillet, Aurélien (2022) *Playtime. Comment le jeu transforme le monde*. Paris, Les Pérégrines.
- Galliano-Valdiserra, Richard (2020) *Rome, de la Cité à l'Empire*. Paris, Hachette Education.
- Hanania, Richard (2023) *The Origins of Woke: Civil Rights Law, Corporate America, and the Triumph of Identity Politics*. Northampton, MA, Broadside Books.
- Jenkins, Henry (2004) 'Game Design as Narrative Architecture', dans Wardrip-Fruin, Noah - Harrigan, Pat, *First Person : New Media as Story, Performance, Game*. Boston MA, MIT Press, pp. 118-130
- Juul, Jesper (1999) *A Clash Between Game and Narrative*, University of Copenhagen.
- Lecerle, Jean-Jacques (2019) *De l'interpellation. Sujet, langue, idéologie*. Editions Amsterdam.
- McGonigal, Jane (2012) *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Londres: Vintage.
- Millet, Audrey (2023) *Woke washing. Capitalisme, consumérisme, opportunisme*. Les Pérégrines.

Serdane, Thierry - Siegel, Claire (2014) 'Des jeux comme œuvres et véhicules expérientiels : un potentiel de plaisirs contre-culturels', *Interfaces numériques*, 3 (1).

Siegel, Claire (2015) *L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification ?* Montpellier : Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault.

Tudesq, André-Jean (2007) 'Histoire et Mémoire : une relation ambiguë et contradictoire', dans Bohler, Danielle - Peylet, Gérard, *Le Temps de la Mémoire II : soi et les autres*. Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, pp. 97-106

7. Curriculum vitae

Thierry L'hôte est doctorant en arts plastiques au RIRRA21 sous la direction d'Emmanuelle Jacques et Valérie Arrault. Spécialisé dans le jeu vidéo, son travail de thèse vise à interroger et définir la notion de dissonance ludo-narrative.

Derrière un goût pour un primitivisme contemporain : les logiques commerciales des industries culturelles et vidéoludiques?

Behind a taste for contemporary primitivism:
the commercial logic of cultural and video game industries?

Emmanuelle Jacques

RIRRA21, Université Paul Valéry, Montpellier

Date of receipt: 15/08/ 2025

Date of acceptance 22/09/2025

Resume

Cet article montre comment une exploration historique renseigne une pratique plastique en artgame. L'artiste 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 perdure 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. Finalement pour qui prend au sérieux le décryptage des idéologies, les spectacles de l'altérité visent à effacer les réalités matérielles de domination.

Mot-clés:

Jeu colonial; jeux mondialisés; jeu d'art; idéologies dominantes; sociocritique; poïétique.

Abstract

This article shows how historical exploration informs artistic practice in Art Games. The artist finds themselves working with the history of the entertainment industry and African Art as artistic material. Through this history, representations of black playable characters in video games take on a meaning beyond a simple battle of media representations. A material reality persists and shapes these representations, while video games ultimately seem very similar to world's fairs, colonial exhibitions, and human zoos. Ultimately, for those who take the decoding of ideologies seriously, spectacles of otherness aim to erase the material realities of domination.

Keywords:

Colonial Game; Artgame; Vidéogames AAA; Idéologies Dominantes; Sociocritique; Poïétique.

1. Introduction - 2. L'altérité à l'intericonicité des stéréotypes et mythes. - 2.1 Une relation à l'altérité hautement faillible. - 3. La méthodologie sociocritique et l'intericonicité. - 4. La logique des affaires dans l'industrie vidéoludique: des altérités marchandisées. - 5. La construction matérielle d'un goût pour l'exotisme. - 6. Rhétorique du coup d'oeil, au service des idéologies dominantes. - 7. Les dérives de Campers et de Manou. - 8. Conclusion. - 9. Bibliographie. - 10. Curriculum vitae.

1. Introduction

Cet article montre comment une histoire de l'industrie du divertissement et des arts permet de décrypter les significations inscrites dans les formes plastiques des personnages et univers vidéoludiques afin de réaliser une création contre-culturelle. Alors qu'une tendance contemporaine dans les études des jeux vidéo tend à délaissier le décryptage des représentations au profit d'un décodage et d'une réception qui semblent devenus intuitifs, à la portée de tous, qu'ils soient chercheurs, joueurs et amateurs, le décryptage des idéologies articulé à une approche critique, historique et matérialiste des représentations reste intéressant si ce n'est indispensable. L'enjeu semble d'autant plus sérieux que les stéréotypes discriminants et racistes dans les studios vidéoludiques sont souvent abandonnés à une sorte de fatalité qui s'exprimerait dans un inconscient difficilement saisissable.

Au contraire, avec une méthodologie sociocritique, la notion d'intericonicité permet d'appréhender les idées, images et idéologies qui circulent dans les espaces intermédiaires du non-conscient collectif. Ainsi un artiste n'est pas considéré comme un sujet simplement individuel, il est aussi un sujet transindividuel, culturel et collectif. Passer de l'inconscient au non-conscient permet à l'artiste et au game designer de prendre conscience qu'ils peuvent agir sur ces formes plastiques sédimentées et les remettre en mouvement dans l'Histoire. Alors les représentations discriminantes ne sont plus de "méchants problèmes de design", un acte manqué ou l'expression involontaire d'un goût pour des corps séduisants de femmes métissées, ni même l'expression d'une "mélancolie de l'homme blanc" pour des périodes barbares, mais le symptôme d'un besoin de hiérarchiser les relations sociales et économiques. Situés dans un espace intermédiaire, des représentations se réunissent dans une sorte de réservoir dynamique d'où le sens commun, les mythes, les croyances, les stéréotypes et rumeurs circulent. Dans cet immense réservoir du non-conscient, les industries culturelles et créatives à la recherche de recettes à succès, y prélèvent les représentations en accord avec un esprit du temps dominant. Alors que les faiseurs de tendances marketing l'approvisionnement de nouvelles imageries et stéréotypes marchandes. Quant aux artistes et intellectuels critiques ils devraient y

débusquer les manipulations idéologiques et créer des représentations contre-culturelles de cette instrumentalisation marchande.

Dans cet article, sont présentées, quelques pages du carnet de voyage de l'artgame *Nodja au pays des enfants mō'cœurs* où j'essaie de remettre les signes stéréotypés en mouvement. L'article tente ainsi d'illustrer le processus poïétiques articulé à une théorisation critique et à une exploration de sources historiques. Cette œuvre est constituée d'un jeu (road game) et d'un carnet de voyage. Trois planches poïétiques du carnet de voyage sont présentées et montrent comment je voyage à travers l'Histoire afin de saisir le sens des formes vidéoludiques. Cet artgame (jeu de société et jeu vidéo) matérialise les résultats d'une recherche sur les représentations des altérités vidéoludiques et est contre-culturel des productions vidéoludiques industrielles. Le récit s'inspire d'une expérience de ma vie personnelle. Lors d'un processus d'adoption à l'international en Afrique de l'Ouest, j'ai rencontré la difficulté d'accéder à un visa pour ma fille togolaise. De cette expérience inattendue, est né mon travail de recherche artistique et théorique, mettant en scène une autofiction et éclairant par une documentation anthropologique différentes questions et émotions ressenties tout au long du processus poïétique de cette pratique artistique vidéoludique.

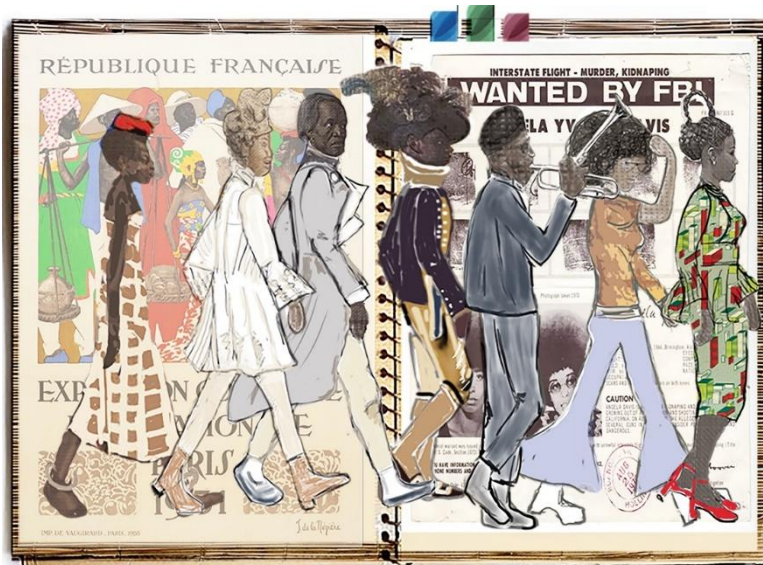


Figure 1: Planche du carnet de voyage de l'artgame "Nodja au pays des enfants mō'cœurs", Emmanuelle Jacques, 2025

De fait, un corpus d'œuvres d'art et de figurations vidéoludiques sont ainsi rassemblés et mis en dialogue avec des réalités matérielles. Ces différentes références montrent que certaines représentations ont une troublante stabilité à travers le temps, pourtant leur sens est différent parfois opposé suivant la période historique. Ainsi dans ce travail de recherche, les formes vidéoludiques prennent sens dans leurs mises en relation avec leurs altérités constitutives, c'est -à-dire vers l'histoire des images, des discours, des structures, des langages et médiums que les formes vidéoludiques transforment et sur lesquels elles s'appuient pour se constituer.

2. L'altérité à l'intericonicité des stéréotypes et mythes

Dans le grand réservoir du sens commun où les stéréotypes circulent, les idéologies sont naturalisées et c'est une altérité négative qui se construit sur un long processus d'incorporation historique. Chaque époque et chaque société crée des représentations des autres en tant qu'entités distinctes et opposables, instituant des stéréotypes racistes. Cette opposition binaire entre "nous" et "eux" produit fatalement des déformations et des falsifications qui se révèlent être à la longue de véritables "menottes forgées par l'esprit". C'est ainsi que des représentations créées par l'Occident ont enfermé les peuples noirs dans un primitivisme sans histoire légitimant en quelque sorte leur exploitation et le pillage de leurs contrées. Ce processus d'altérité négative n'est pas réservé à l'occident, personne aujourd'hui n'ignore que les peuples d'Afrique noire ont été victimes de trafiquants d'esclaves arabes ainsi que de sociétés africaines esclavagistes. L'impérialisme japonais a été accompagné d'un mépris envers les Chinois et les Coréens avec de nombreuses exactions (Colas, 2004). Il y a ainsi souvent dans la façon de percevoir l'autre, une position de domination envers l'altérité et de stigmatisation vers la figure du barbare, du sauvage, de celui à qui manque l'éducation et la civilisation. Il n'en reste pas moins que l'avènement d'une industrialisation de l'esclavage des peuples à la peau noire par des occidentaux reste un fait d'histoire d'une importance capitale.

2.1 Une relation à l'altérité hautement faillible

Dès les premières expéditions, des illustrateurs, artistes embarquent à la découverte du monde afin de mémoriser, analyser et classer les différences et constantes qui caractérisent le vivant et les cultures. Ces images de l'altérité sont alors élaborées dans une conscience évidente de frontières, de limites, de configurations plus ou moins étanches d'espèces au sein de l'humanité, frontières variables suivant les époques et les intérêts (Lafond, 2019). Les caractères physiques définissant la race ont eux-aussi varié selon les périodes : couleurs de peau, forme du crâne, texture des cheveux et ont donné lieu à toute sorte de constructions. Les positions philosophiques et scientifiques sont plus nuancées qu'elles paraissent et si on n'échappe pas à une simplification rétrospective, les hommes éclairés (artistes, philosophes, religieux...) sur le sujet apparaissent à côté de théories et arguments racialisant. Malgré des positions contre-culturelles et aussi étonnant que cela puisse paraître, les avancées scientifiques et philosophiques défendant une égalité des droits n'ont guère fait bouger les représentations des autres, le déterminisme derrière toute approche raciale qui fixe les caractéristiques est par exemple passé du biologique au culturel. Ainsi aujourd'hui à travers le concept d'ethnicité et de Sud global (dé et post colonial) opposé à un Nord apparaît une fixation culturelle dans les questions identitaires. Les corps traumatisés d'un côté et ceux repus de surconsommation sont à nouveau assignés à territoire et donc ethnicisés. C'est pourtant pour contrer le racisme que le culturel fut saisi. Les concepts d'*ensauvager le civilisé* et de *civiliser le sauvage* semblent toujours opérer dans les jeux vidéo notamment avec des représentations fictionnelles de fablabs africains, nouvel espace de bricolage¹. Mais aussi par le métissage des héros et héroïnes noirs, symbole de la réalisation du multiculturalisme avec un père blanc et une mère noire. Sur la courbe des nuances de couleurs marquant l'ascension sociale et économique, une nouvelle forme d'altérité apparaît, l'Intelligence artificielle bienveillante, plus blanche que blanche et qui pourrait bien remplacer l'idéal de la beauté de la statue grec d'Apollon sur les gravures du 18e siècle.

Certaines représentations africaines dans les fictions vidéoludiques oscillent entre exotisme, sauvagerie et source fantasmée d'une régénération de la création occidentale. Parfois elles continuent à opérer dans une étonnante continuité d'une iconographie coloniale souvent à des fins ouvertement érotiques, marchandes et

¹ Voir à ce sujet, le jeu vidéo industriel Overwatch 2 de Blizzard et la carte de la ville de Numbani en Afrique où est mis en scène un fablab.

spectaculaires. La figure d'une femme aux allures de sauvage de peau noire semble continuer à ravir les regards occidentaux alors que derrière ces représentations exotiques, métisses et hybrides de nouvelles formes d'exploitation se cachent et les stéréotypes se renouvellent afin d'approvisionner la machine à stéréotypes technolibérales dont a besoin de marketing identitaire et une économie de la curiosité.

3. La méthodologie sociocritique et l'intericonicité

La sociocritique (Cros, 2003) s'intéresse aux idéologies insérées dans les formes plastiques des œuvres qu'elles soient littéraires ou audiovisuelles. Appliquée au ludique, elle construit l'idée que dans la façon de faire du jeu vidéo se réalise une permutation, une intertextualité où se croisent, se renforcent ou se neutralisent différents idéogrammes en cours de constitutions ou de sédimentations (qui peuvent devenir des stéréotypes permettant de renforcer certains mythes). La base épistémologique du raisonnement sociocritique appliquée au jeu vidéo porte une attention à la manière dont celui-ci est relié non pas à des déterminations sociales objectives et antérieures mais à des langages conjoncturels et intertextuels qu'il altère toujours (d'où une sorte de combat idéologique et de classes sociales à l'intérieur même des formes vidéoludiques). Ainsi l'analyse des formes vidéoludiques n'a de sens que par sa mise en relation avec les images, les mots, les structures, les langages et médiums qu'elle transforme et sur lesquels elle s'appuie. Le jeu vidéo est ainsi considéré comme un langage, une expression, un dialogue vers les autres médiums et fictions où circulent des inter-discours enserrés dans des idéologies dominantes. En même temps mobiles et figés, les signes stéréotypés colonisent les imaginaires. La question qui se pose alors est comment et pourquoi la société contemporaine intègre l'altérité dans les formes plastiques vidéoludiques. Il semble qu'effectivement comme le défend le post et décolonial game, c'est une altérité négative qui apparaît au nom d'une diversité des représentations, même derrière des univers mignons et à l'apparence inoffensive. Ces stéréotypes à l'esthétique kitsch (Arrault, 2010) ne sont pas l'expression d'une mélancolie pour des périodes légitimant un racisme mais ils sont en lien avec des réalités matérielles qu'ils tendent à occulter. Enfin, ils permettent de légitimer une nouvelle hiérarchisation économique et ainsi de normaliser des dominations économiques et culturelles. Même si les appareils conceptuels idéologiques se révèlent cohérents à travers les fictions contemporaines, leurs significations ne sont pas absolues ou

stables mais fluctuantes, elles ne se stabilisent que fugitivement en fonction de réseaux de sens multiples, contradictoires, si ce n'est paradoxales car elles sont soumises à une esthétique de l'amalgame ludique.

L'objectif va donc être de décrypter la formation discursive sociale et idéologique, celles des mythes, des stéréotypes et fantasmes contemporains notamment celui d'un goût pour un primitivisme contemporain qui semble ne rien avoir à envier aux zoos humains et expositions universelles. A travers l'expression de fantômes sémiotiques méthodiquement construits et malgré une histoire beaucoup plus nuancée qu'elle ne paraît, les stéréotypes discriminants se transforment et se réinventent tel le symptôme d'un malaise dans notre civilisation.

4. La logique des affaires dans l'industrie vidéoludique: des altérités marchandisées

Aujourd'hui sur fond de marketing identitaire et de politiques des représentations, qui s'affairent à répondre aux désirs d'exotisme et de diversité d'une nouvelle génération, montrer l'altérité semble toujours une marchandise lucrative. Le jeu *Resident Evil 5* (studio japonais Capcom, 2009) est sans doute celui qui illustre le plus l'instrumentalisation marchande des représentations de l'altérité. Réalisé avec une pointe de naïveté et dans une logique affairiste (Trazom, 2008), cet épisode de la saga se passe en Afrique : les autochtones sont déshumanisés et se transforment en zombies cannibales extrêmement violents justifiant par la même occasion leur extermination. En fusionnant les figures du Nègre et du zombi sur le continent africain, Capcom déclenche un précipité historique et sémantique de l'histoire de l'esclavage et de la colonisation, des fictions d'horreur et de survie, où réalisateurs et joueurs occidentaux réveillent les signes sémiotiques d'un passé traumatisant et sont accusés de racisme. Ce jeu est le 5ème volet d'une saga vidéoludique qui justifie une colonisation du monde au nom d'un combat contre l'impérialisme d'une multinationale pharmaceutique. Lors du lancement promotionnel en 2007, une controverse autour d'une vidéo publicitaire divise autant les joueurs que les chercheurs. Dans cette vidéo, Chris Redfield est un des personnages jouables qui explore un bidonville : au détour d'un baraquement, un homme noir se transforme en zombie et Redfield se retrouve assailli par une horde sauvage de personnes noires qui arrivent de partout, ne donnant aucune alternative à leur massacre.

La journaliste Bonnie Ruberg (2007)² titre “Un homme blanc abat des zombies noirs” et reproche au studio Capcom d'exhiber des africains affamés; plus que la couleur de peau noire des zombies, ce qui lui pose un problème est que tous les africains ont l'air eux aussi de zombies. Le studio est à ce moment accusé de faire commerce de massacres de corps noirs en Afrique alors que le joueur joue une sorte de justicier bodybuildé qui se bat contre une multinationale fascisante. Cette polémique sera reprise par d'autres journalistes³ qui constatent à ce moment une augmentation des discours critiques en ligne dédiés à l'industrie vidéoludique. Comme l'affirme Derfoufi malgré un argument nuancé du fait que le Japon lui semble situé à la frontière du Sud global et ayant subi une domination américaine occidentale⁴:

Avec la polémique Resident Evil 5, le thème des représentations raciales s'est durablement installé dans les discussions autour des jeux. A l'instar du sexisme, identifier et dénoncer le racisme apparaît dès lors aux yeux de l'observateur/l'observatrice comme une activité interne à la communauté des joueurs et joueuses. (Derfoufi, 2021).

Le studio se défend de toute intention raciste et déclare que son seul objectif est de développer les ventes et répondre à un marché global:

Nous sommes dans le business de l'entertainment. Nous n'avons jamais eu l'intention de faire un jeu raciste ou une déclaration politique. Nous avons bien senti qu'il y avait une incompréhension à propos du premier trailer. (Trazom, 2008)

² Ruberg, Bonnie, (2007) ‘Resident Evil 5: White man shoots black zombies’, *villagevoice.com*, 30 juillet 2007; En ligne, <<https://www.villagevoice.com/resident-evil-5-white-man-shoots-black-zombies/>> consulté le 28 août 2023.

³ Le journaliste N’Gai Crawl de Newsweek et Sébastien Martinez-Barat#

⁴ Pourtant lors de l'exposition coloniale de Chicago de 1895, le Japon considéré comme une puissance coloniale, dispose de la même surface d'exposition que la France, et expose des tribus qu'il considère comme sauvages. Lors de l'exposition d'Osaka en 1903, différents peuples assujettis par le Japon furent également exposés avec des légendes scientifiques typifiant les caractéristiques ethniques. Les aborigènes des montagnes de Taïwan, considérés comme des “barbares cannibales de l'âge de pierre”, étaient exposés tels des trophées de chasse (ils ont été victimes de massacres de la part des troupes coloniales japonaises): une mise en scène ensauvagée les obligeait à se tenir au milieu d'une forêt factice où ils devaient mimer une cérémonie religieuse utilisant des têtes humaines, ce qui n'avait aucun lien avec une quelconque réalité. Ce que fit également la France avec les kanaks lors de l'exposition de 1931.

Suite à ces critiques, deux modifications sont alors faites : l'ajout du personnage féminin noire Sheva qui va accompagner Redfield, et l'ajout d'une diversité ethnique (asiatique) des populations zombifiées. Mais ce jeu de la globalisation, enfermé dans une logique de conquête économique du monde, ne résout pas ses problèmes de représentations racistes aussi facilement. L'économie du divertissement et ses valeurs marchandes deviennent effectivement le premier message, comme le notifie assez clairement le studio lui-même.

Cette saga du genre 'survival horror' est composée d'une trentaine de jeux vidéo, hors compilations (sept), films d'animations (cinq), films (sept) et séries (deux), sans compter une adaptation littéraire et deux mangas : cette multinationale japonaise vise clairement le marché mondial de la culture. Ce genre joue sur les mécanismes de la peur pour maintenir une tension chez les joueurs amateurs de sensations fortes. Lorsque Capcom démarre la production de cet opus, son objectif est d'augmenter ses ventes en Occident et notamment aux USA, et pour atteindre cet objectif, le studio japonais cherchera à appliquer les recettes à succès des jeux industriels américains. Afin d'offrir une expérience inédite, les game design patterns du "survival horror" s'hybrident avec un univers post-apocalyptique zombifié et des actions de tir qui se jouent à la troisième et première personne.

Les lieux et parures exotiques sont présentés comme de simples décors et objets au service du gameplay ; toutefois leur ressemblance avec les spectacles coloniaux interpelle quand le personnage Sheva s'harmonise étrangement avec l'esthétique des affiches de zoos humains. Cet exotisme fantasmé a une étrange saveur déshumanisante qui s'accorde avec le scénario et les personnages, où la raison et la science sont devenues folles et cupides et où l'irrationnel et les sectes prennent le pouvoir politique. Comme dans les affiches et photographies coloniales, *Résident Evil 5* utilise les stéréotypes raciaux et culturels comme mécaniques ludiques. Le monde est un terrain de jeu où différentes contrées sont infestées et dangereuses, ce qui légitime toutes les violences. Les conditions des peuples malades ou soumis ne sont pas prises en compte, leur survie et leur organisation sociale réduite à une horde de sauvages qui ont perdu toute dignité humaine. La juxtaposition d'images militaires et de puissance assoit la domination technologique du sauveur (joueur) qui contraste avec les armes archaïques des indigènes. L'Afrique est réduite à un marché noir d'armes, elle est non seulement le continent d'où vient le virus et le seul lieu de la série où la contagion rend cannibales les infestés. Lorsque des "easter eggs"

(oeufs de Pâques)⁵ sont posés par les développeurs, objets qui pourraient revendiquer un autre message idéologique, c'est le personnage de Sheva qui se dénude puis se déguise en sauvageonne. Les recettes à succès des jeux vidéo qui visent le marché de la globalisation ressemblent à l'appareil conceptuel idéologique de la colonisation qui est présenté ci-après.

Quelques années après la sortie de *Resident Evil 5*, un tournant de la diversité culturelle apparaît dans l'industrie des jeux vidéo mondialisés montrant des représentations qui semblent plus inoffensives et subversives mais qui ne quittent pas la logique des affaires du divertissement. Ainsi les jeux vidéo *Remember me* (Don't Nod, 2013) et *Assassin's Creed Libération* (Ubisoft, 2012), mettent en scène une protagoniste métisse comme personnage jouable. Les corps noirs répondent alors à une diversité de cibles marketing ethniques où les yeux sont bridés, le nez droit occidental, la bouche pulpeuse africaine, le teint légèrement hâlé, les cheveux raides et les yeux souvent bleus. Puis *The Diversity Space Tool* (2022) est conçu chez Blizzard avec l'aide d'une équipe du MIT. Ce logiciel expert permettrait de conseiller les créateurs vidéoludiques et de les encourager à concevoir des personnages plus diversifiés et variés sans réelles considérations des formes stéréotypées et de leurs incidences sur la société. Au contraire, le genre héroïc fantaisie des jeux d'où est initié l'outil tend plutôt à créer de nouveaux corps stéréotypés en accord avec une économie de la curiosité.

Dans la même tradition que celle des expositions coloniales et zoos humains d'antan, des parcs d'attractions et des complexes touristiques d'aujourd'hui, les univers et gameplay instrumentalisés par les cibles marketing, sont pensés pour satisfaire les exigences occidentales de dépaysement exotique: objets, animaux, végétaux et personnages permettent de créer un appareil qui apparaît neutre, sans enjeu et témoin d'une réalité en grande partie fantasmé. Les jeux vidéo sont ainsi pensés comme un simple divertissement inoffensif même si leurs réalisations bénéficient de fonds côtés à la bourse et sont donc soumises aux logiques spéculatives des marchés financiers.

⁵ Ce sont des objets cachés dans l'environnement du jeu qui sont rendus visibles après que le joueur ait réussi certaines performances et qui historiquement sont des informations cachées que les concepteurs donnent aux joueurs directement sans en informer l'entreprise.

5. La construction matérielle d'un goût pour l'exotisme

Ainsi aujourd'hui, malgré les indépendances politiques des anciens pays colonisés, malgré des cultures et mentalités de plus en plus tournées vers une mondialisation des pratiques et uniformisation des quotidiens, un goût pour le primitivisme habite toujours nos imaginaires. Derrière les dispositifs contemporains de l'industrie du divertissement, la notion d'exotisme a été construite minutieusement afin d'attirer un public toujours plus important. A partir du 19^e siècle, en même temps que des marchandises exotiques se glissent dans un nouvel art de vivre, l'industrie du divertissement se constitue sur la monstration de l'altérité dans les fêtes foraines et les zoos humains. Montrer les humains, les exotiser et manipuler leur représentation est au cœur du développement de l'économie de la curiosité et de l'industrialisation du divertissement.

En anthropologie culturelle et visuelle du début du XVIII^{ème} siècle, une publication importante reste le "Traité des cérémonies religieuses de toutes les nations" (Picart, 1673-1733)⁶ qui, au-delà des intentions philosophiques des auteurs de démontrer un universel de la condition humaine, figure déjà l'intérêt croissant pour l'exotisme. Reprenant le concept de "chinoiseries", Anne Lafond (2019) propose celui d'"africaneries" pour nommer un processus comparable apparu seulement à la fin du XIX^{ème} siècle. Elle souligne que les "africaneries", contrairement aux "chinoiseries" ou "turqueries", sont étrangement absentes de l'histoire des objets d'art et de décoration, comme si cette absence confirmait l'idée d'une Afrique en marge de toute culture, sans développement technique ni artefacts. Les sociétés africaines et amérindiennes (qui avaient soi-disant juste quelques rituels de transe, peu d'idoles et d'objets à l'exception de quelques armes blanches) sont à nouveau effacées, alors même que depuis la Renaissance, la possession d'une salière ou d'un olifant d'ivoire sculpté par des artistes des côtes du Bénin et du Congo était un signe de distinction prestigieux en Europe. Ces ivoires dits "afro-portugais", car exécutés en Afrique mais commandés par des marchands principalement portugais, séduisent (Martin, 2016) par leur finesse exceptionnelle, démontrant les hautes compétences de ces artisans.

Comme le souligne Joséphine Vodoz (2023), le développement industriel et matériel lié à l'essor de la bourgeoisie voit se développer dès le XIX^{ème} siècle un

⁶ « Traité des cérémonies religieuses de toutes les nations », Bernard Picart, édité entre 1673-1733, encyclopédie de 9 volumes, textes de J-F Bernard, en savoir plus : <<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k96933830.texteImage>> consulté le 20 mars 2026

ensemble d'artefacts et de formes accompagnant l'évolution des valeurs et visions du monde. Cette culture matérielle produite dans des manufactures puis des usines se tourne vers les simulacres du passé (préhistoire, Renaissance) et du lointain (Orient, Asie, Afrique). Des bibelots envahissent les intérieurs aisés de la classe dominante qui les produit et/ou les utilise. De nouvelles esthétiques s'incorporent dans la production industrielle d'objets, "faussement authentiques" mais culturellement valorisés, ce qui va permettre de promouvoir à grande échelle l'exotisme et le voyage qui devient possible pour de plus en plus de "touristes" dès les années 1960.

Au début du XXe siècle, de nombreux artistes (Picasso, Derain, Gauguin, Apollinaire, Cendrars...) commencent à s'intéresser aux formes des artefacts extra-occidentaux et vont les sortir de leur confinement anthropologique, amorçant l'arrivée de l'Afrique et de l'Océanie dans la catégorie des beaux-arts. Le primitivisme devient une qualité esthétique qui touche les arts visuels ainsi que la littérature, la musique, le théâtre et la danse. Comme l'argumentent Michel Leiris (1934) et Victor Segalen (1999), des rencontres différentes se réalisent entre l'Occident et l'Afrique, de nouveaux espaces d'expressions sont rendus possibles par la (re)découverte de ces objets. L'art brut et l'intuition, les fauves avec leurs couleurs, l'intérêt manifeste pour une "esthétique du divers", modifient de plus en plus "ce qui fait Art". Les masques et statuettes Nègres sont exposés à côté des œuvres dadaïstes, puis deviennent objets de composition et d'illustration de plusieurs mouvements artistiques. L'art Nègre intéresse alors autant que l'art moyenâgeux ou les primitifs flamands, parce qu'il représente une vision hors des valeurs conventionnelles et permet en même temps d'interroger "ce qui fait œuvre". Daniel Hourdé⁷, peintre, sculpteur et marchand spécialisé dans l'art tribal, fait cohabiter dans son atelier un reliquaire korwar à tête de mort, un fétiche à clous africain, une momie inca à côté de ses propres sculptures christiques: l'étrange et l'étranger restent objets de sensations nouvelles, révélatrices d'une nature humaine en quelque sorte brute, primitive et exotique.

Mais derrière l'arrivée de l'artisanat africain en Occident, des logiques d'exploitation cachée seront dénoncées par les surréalistes, notamment par Michel Leiris sur les pratiques très questionnantes des anthropologues de l'École de Griaule qu'il a accompagnés durant deux années avant de publier en 1934 son carnet de voyage "l'Afrique fantôme" (Leborgne, 2017). Ces logiques d'exploitation d'une

⁷ Pour en savoir plus voir Hourdé, Daniel, 2001.

création artistique sont toutefois très anciennes : les peuples africains vont être mis à contribution dès les premiers contacts. La plupart de ces objets cachent des stratégies de vol mais aussi de pouvoir, (James, 1996) et des “impôts” totalement injustifiés comme incompréhensibles vont permettre petit à petit une exploitation des corps et des richesses autochtones. Mille ruses se mettent alors en place pour éviter les sanctions arbitraires dont l’objectif est d’humilier pour mieux dominer. Dans les villages, des ateliers de fortune s’organisent dès qu’apparaît une demande de plus en plus pressante et organisée d’objets rituels, statuettes, masques ou autres sculptures. C’est ainsi que dès les premières rencontres, avant même une colonisation d’Etat, les artefacts et objets d’art qui arrivent sur nos territoires ont été fabriqués progressivement pour un marché occidental sans lien avec une quelconque authenticité. Il est bien possible que la réapparition des objets venus des laboratoires d’anthropologie ait également participé au mythe d’authenticité d’objets anciens parfois complètement créés à des fins commerciales sinon volés.

Le marché de l’art a ainsi répondu à sa propre demande, en créant de nouvelles conditions d’exploitation des artisans et en légitimant par simple déplacement géographique la transformation d’artefacts volés ou sous-payés⁸ en véritables œuvres d’art. Les experts du marché de l’art africain (moitié antiquaires, parfois historiens et souvent marchands) proclament aujourd’hui que les derniers objets authentiques - c’est-à-dire faits par les autochtones et pour les autochtones - ont été pris par des coloniaux (sic!) lors de la décolonisation; plus les objets portent en eux une histoire délicate ou une conquête difficile, très souvent présumées voire inventées, plus ils sont prisés.

Pour devenir œuvre d’art en Occident, ces objets ont aujourd’hui besoin d’un pedigree, d’une sorte de certificat de naissance. La cotation d’un masque Bambara peut alors varier de 2000 euros à 100.000 euros, si l’origine en est reconnue. “ Encore faut-il être capable d’apprécier”, affirme Bernard Dulon⁹, marchand réputé pour qui l’art tribal serait à présent une affaire d’initiés. D’après Alain de Monbrison¹⁰:

⁸ Montants ne relevant même pas d’un temps de travail et souvent échangés contre des perles en plastiques et objets de pacotilles. Car rappelons que toute circulation d’argent sera longtemps interdite sur les territoires occupés, puis colonisés.

⁹ Pour en savoir plus: <<https://www.comitedesgaleriesdart.com/galeries/galerie-bernard-dulon/>> consulté le 7/12/2024

¹⁰ Pour en savoir plus: <https://www.challenges.fr/lifestyle/paris-tombe-le-masque_192879> consulté le 7/12/2024>

Les objets authentiques ont une âme, les faux n'en ont pas (sic!). Et les collectionneurs le sentent. Ils s'aperçoivent que l'objet est vide, qu'il est impossible de dialoguer avec lui.

Ce "flair" réservé à des experts a tout d'un animisme marchand et calculé. Cet ensemble de pratiques va initier dès les années 60 ce que Frank McEwen (1960) nomme "l'art d'aéroport", qui est produit seulement pour être vendu auprès des vacanciers. Cette notion exprime "la forme la plus triste de prostitution artistique que les touristes ignorants soutiennent" (McEwen, 1960).

Contre de l'or, des esclaves, des pierres précieuses et quelques objets travaillés, ce ne sont que des verroteries, miroirs, tissus, alcool, couvertures (et plus tard des objets en plastique...) qui servent de monnaie d'échange. Il est même interdit d'utiliser de l'argent avec les indigènes. Cette situation avec d'un côté des artisans qui sont exploités et de l'autre quelques privilégiés qui spéculent, illustre une autre face des relations à l'altérité, particulièrement quand un impérialisme et une colonisation régissent ces relations.

Dans la pratique plastique de l'artgame Nodja au pays des enfants mô'coeurs une photographie qui fit scandale est détournée: "À Paris, rue Jacob, le dîner des collectionneurs de têtes" (publié dans Paris-Match en 1966)¹¹ de Tony Saulnier (1926-1968) car, au-delà d'un goût un peu macabre, elle révélait que certains marchands - et même certains artistes - deviennent rapidement des collectionneurs pour spéculer sur ces objets en les introduisant sur le marché de l'art. Sur la table du "dîner des collectionneurs de têtes", des ivoires et autres sculptures témoignent d'une esthétique africaine élaborée. Dans le carnet de voyage de Nodja au pays des enfants mô'coeurs, cette étrange photo accompagne Manou dans sa découverte des arts africains: dans la capitale du Togo, à Lomé, aucun musée ne semble exister sauf celui "ethnographique" qui présente des informations folkloriques, historiques et politiques, ressemblant plus à un office de tourisme. Quant au "musée des artisans", situé en plein marché permanent, c'est un véritable lieu de vie, sorte de grande maison communautaire où sont fabriqués les artefacts à vendre. En définitive, ce sont les quelques galeries privées d'art qui exposent vraiment ce qui pourrait se rapprocher de l'art africain contemporain au sens occidental: on y vient en visiteurs, l'accueil est agréable et on peut acheter une œuvre sans que cela soit obligatoire. S'y côtoient des objets anciens plus ou moins authentifiés et des œuvres d'artistes

¹¹ Pour en savoir plus: <<https://www.arquipelagos.pt/imagen/a-paris-rue-jacob-le-diner-des-collectionneurs-de-tetes-tony-saulnier-1966-paris-franca/>> consulté le 19 octobre 2025.

contemporains. Un bar ou un restaurant permet de se poser et profiter de l'espace d'exposition.

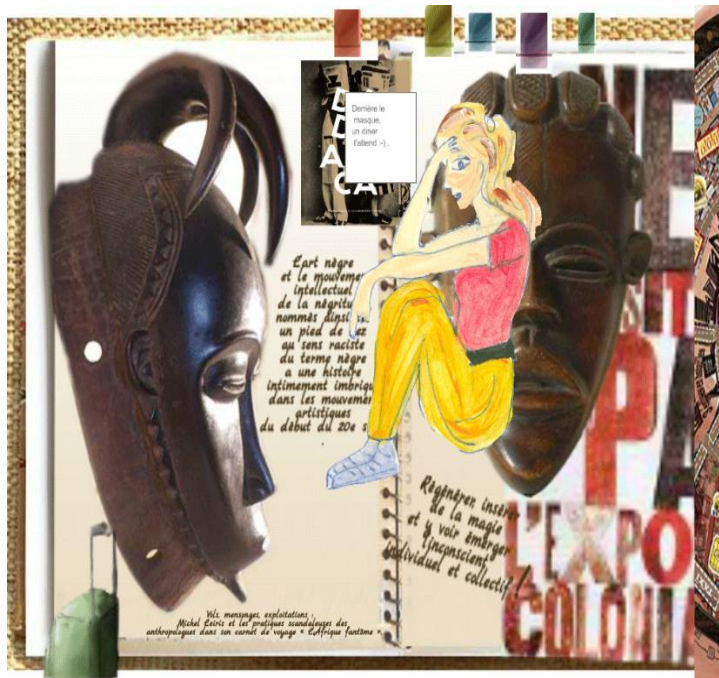




Figure 2: Avant-après planches du carnet de voyage de l'artgame "Nodja au pays des enfants m'ocoeurs", Emmanuelle Jacques, 2025.





Figure 3: Avant-après planches du carnet de voyage de l'artgame "Nodja au pays des enfants m'oeurs", Emmanuelle Jacques, 2025.

6. Rhétorique du coup d'œil, au service des idéologies dominantes

La "rhétorique du coup d'œil"¹² est une technique centrale dans les outils du game design, elle permet d'identifier en un coup d'œil les ennemis ou chemins disponibles aux joueurs. Les systèmes de jeu qui mettent au cœur de leurs logiques procédurales l'urgence ou le temps, l'utilisent fréquemment. Mais elle est déjà utilisée en 1762 par Petrus Campers (1722-1789) dans l'objectif de convaincre, par des illustrations¹³, qui vont hiérarchiser les races humaines en donnant l'apparence d'une classification facile à comprendre.

Depuis notamment le milieu du XIX^{ème} siècle, les exhibitions de l'altérité, zoos humains, freaks, expositions coloniales soutiennent une propagande qui visent à

¹² Rhétorique présente et fondamentale dans les jeux vidéo.

¹³ <<https://www.sciencephoto.fr/images/Petrus%20Camper>> consulté le 20 mars 2026

légitimer et naturaliser l'exploitation. Dans l'histoire de l'industrialisation du divertissement, une économie de la curiosité s'instaure sur des modèles d'affaires opportunistes, souvent liés à du brigandage, où d'anciens commerçants, directeurs de cirque, impresarios côtoient les laboratoires d'histoire naturelle et d'anthropologie culturelle. Un ensemble d'activités glissent dans le spectacle marchand à partir de la sphère des collectionneurs érudits.

Les débats pré-darwiniens et post-darwiniens mettent en question le mythe de la genèse chrétienne, et aussi paradoxale que cela puisse paraître aujourd'hui, ces divertissements populaires diffusent quelques idées nouvelles à l'encontre des croyances religieuses. Avec la mise en scène hiérarchisée des races (où le noir apparaît entre le singe et l'homme occidental), la théorie du "chaînon manquant" permet de convaincre sur les liens que peuvent entretenir les différents types d'humains avec les babouins, chimpanzés et gorilles. Ces premières représentations populaires montrent les peuples de contrées lointaines à côté des corps difformes, fantastiques et anormaux. Toutefois, même si leurres et mensonges constituent ce monde du spectacle et de l'illusion (P.T Barnum se qualifie lui-même de "prince des charlatans", se vantant de profiter de la crédulité des gens, d'où sa phrase célèbre "il y a un pigeon qui naît à chaque minute"), ces divertissements renforcent une conscience hiérarchique des races.

Cette "rhétorique du coup d'œil" se trouve donc au cœur de la mise en spectacle de l'altérité et du commerce des êtres humains : mais capter la curiosité d'un public de plus en plus important impose des effets de surprise et des stratégies de mise en scène. Les promoteurs et commerçants de cette économie du divertissement entrent alors dans une surenchère de la nouveauté avec des animaux rares tels que grands singes, hippopotames, éléphants, girafes, puis avec des tribus "exotiques et curieuses"¹⁴. P.T. Barnum (1810-1891) vivant de petits métiers et devenu forain, met en place en 1836 un spectacle qui va procurer aux *mass media* naissants l'une des plus grandes attractions de l'époque, en exhibant Joice Heth à travers tout le nord-est des États-Unis : une femme afro-américaine, soi-disant âgée de cent soixante et un ans et qui aurait été la nourrice de George Washington. En Europe, les frères Hagenbeck (Karl 1844-1913 et Wilhelm 1850-1910), en parallèle de compétences reconnues dans le dressage des animaux pour le cirque, collectionnent des animaux rares (perroquets, singes, phoques) qu'ils achètent aux marins et revendent aux zoos, cirques, scientifiques et amateurs-collectionneurs. Puis ils ont l'intuition que

¹⁴ Ces exhibitions se multiplient après 1870 et se déroulent souvent dans les zoos, à Paris, Berlin, Vienne, Bâle ou Lyon.

l'homme fera plus recette que l'animal, lorsqu'ils exhibent une famille de Lapons avec une trentaine de rennes : ils portent une attention particulière à créer des décors en important des objets traditionnels et animaux avec les personnes déplacées.

Animaux et décors cristallisent ainsi des images stéréotypées de contrées lointaines, sans grande exigence pour la réalité. L'objectif est d'évoquer l'exotisme et de faire frissonner de peur et de fascination face à un ailleurs sauvage et dangereux. Cette mise en scène de théâtres sauvages, dont le public est friand, suggère que les tribus appartiennent plus à la catégorie des animaux qu'à celle des humains. Le zoo symbolise la volonté et la satisfaction d'avoir vaincu le sauvage: la composition de l'espace avec les grillages ou les barreaux suggère la victoire de la culture sur la nature, du monde civilisé sur la sauvagerie. Une architecture ethnographique permet d'augmenter la théâtralité, le pittoresque et le spectaculaire. Cette architecture participe à la typification des peuples exposés.

Dans la même logique que les illustrations de Campers, la photographie va accompagner la conquête coloniale et l'avènement de l'anthropologie culturelle en cristallisant une méthode de représentation qui se définit comme scientifique. La photographie, par sa captation d'une réalité physique indiscutable de tout ce qui se trouve devant l'objectif, exerce alors un pouvoir de persuasion tout à fait particulier: par le cadrage et la mise en scène, qui sont loin d'être neutres ou naturels, la photographie donne naissance à un être imaginé, rarement rencontré réellement. L'ambiguïté spatiale et temporelle du cliché donne alors la preuve que l'autre est situé dans un espace-temps décalé, alors même que beaucoup de ces photos seront prises dans les expositions coloniales ou zoos humains.

La méthode de Paul Broca, Topinard ou Huxley, d'une photographie anthropométrique par le cadrage serré et les poses frontales ou de profils participent à créer un spectre taxonomique de "spécimens types". Le cadre photographique trahit souvent les marqueurs culturels du stéréotype, confirmé par une légende générique où le "guerrier africain" a toujours une lance, le "chasseur aborigène" un boomerang, la "jeune villageoise" une cruche d'eau et la "vahiné tahitienne" des fleurs dans les cheveux. Les costumes de cérémonie ou corps dénudés sont minutieusement préparés: vestes de daim, parures de perles, de plumes ou de coquillages deviennent emblématiques de races fantasmées. L'objectif implicite est de ré-individualiser le sujet au profit d'une simplification déniait toute autre personnalisation.

Roland Bonaparte (formé par Paul Broca) a constitué un fond important de photographies ethnographiques réalisées au jardin d'acclimatation. Cette économie

visuelle va produire et diffuser un nombre faramineux d'images à partir de 1860. La reproductibilité des clichés et leur circulation sous différents formats, notamment les cartes postales envoyées à travers le monde, vulgarise ces photographies. Les studios dans les grandes villes du monde (Beyrouth, Rio de Janeiro, Melbourne, Casablanca, New York...) exposent des clichés dans des vitrines à la vue de tous, avec une influence importante dans la construction d'un sens commun. Cet intérêt à exposer l'altérité n'est pas réservé à l'Occident mais participe plutôt d'un processus de domination entre peuples.

A travers l'analyse des affiches des différentes expositions coloniales, Pascal Blanchard appréhende la construction de l'altérité négative, en dévoilant les idéologies à l'œuvre dans ce qu'il nomme le matériau-image. A l'invitation de ces affiches, des millions d'Européens visitent ces expositions, qui deviennent le principal support de la propagande coloniale. Slogans, univers et décors forment une technique de communication publicitaire extrêmement bien maîtrisée dans sa dimension graphique. Ce sera principalement par les photographies et les affiches que les dogmes impériaux, coloniaux et raciaux vont pénétrer un large public et fixer des représentations dans la culture populaire. Elles reflètent une sorte de mémoire historique des non-dits et des codes répétitifs et discursifs qui s'harmonisent aux concepts dominants.

Ainsi un ensemble de signifiants constitue un code iconographique, alimentant des stéréotypes, le blanc et le noir étant des signes à part, des pôles de référence, où le noir symbolise le négatif alors que le blanc représente le positif et le bien. Les affiches montrent une opposition binaire entre uni (dominant) et rayé (signe d'exclusion et de la marge) (Pastoreau, 2017), nu (sauvage, érotique et puissance du corps souvent sans visage visible de dos ou de profil) et vêtu (portant une histoire culturelle et économique), à gauche (non chrétiens) et à droite (chrétiens), en haut ou en bas (de l'échelle de la civilisation), de face (les civilisés) et de profil (les sauvages). Cet ensemble institue des hiérarchisations subtiles entre les personnages représentés. Pour renforcer ce morphotypage des populations exhibées, de nombreux accessoires viennent en complément des postures et mises en scène: anneau dans l'oreille, os dans les cheveux, voile, masque, arme impressionnante, peinture sur la peau, scarifications, corps dénudé et musclé outrageusement, animal sauvage, vêtement de peau... Ces "peuples" et leurs localisations sont donc des constructions totalement abstraites, imaginaires et fantasmagoriques: l'Asie, l'Afrique noire, l'Afrique maghrébine, l'Océanie et l'Orient deviennent des figures

emblématiques de l'empire colonial dont la réalité reste volontairement vague et englobante.

Comme auparavant pour certains tableaux de peinture, la plupart des affiches et photographies de propagande (spectacles de l'altérité, célébration des colonies) sont étrangement belles et séduisantes: pas de yeux en boule de loto, pas de nez exagérément épaté, pas de langage petit nègre, ni de visage fourbes. Comme le souligne Anne Lafond, plus les réalités dans les contrées mises en spectacles sont conflictuelles et violentes, plus les représentations ont comme objectif de démontrer la force et la légitimité de la domination dans une mise en scène soit policée d'un quotidien rudimentaire, soit ensauvagée de force combative. L'enjeu est de hiérarchiser et légitimer la domination, et tous les moyens sont utilisés afin de convaincre les occidentaux de la valeur de l'entreprise coloniale, tout en montrant une altérité opposée et retardée.

7. Les dérivées de Campers et de Manou

Dans la pratique plastiques de l'artgame *Nodja au pays des enfants môme*, l'affiche de zoos humains (les Achantis d'Afrique de l'ouest) est détournée, altérée et Sheva, personnage du jeu *Resident Evil 5*, incrustée dans le décors où elle apparaît comme directement sortie d'un zoo humain. A côté l'affiche des surréalistes avertie et dénonce les conditions inhumaines de la colonisation, montrant combien l'exotisme est au service d'une exploitation coloniale.

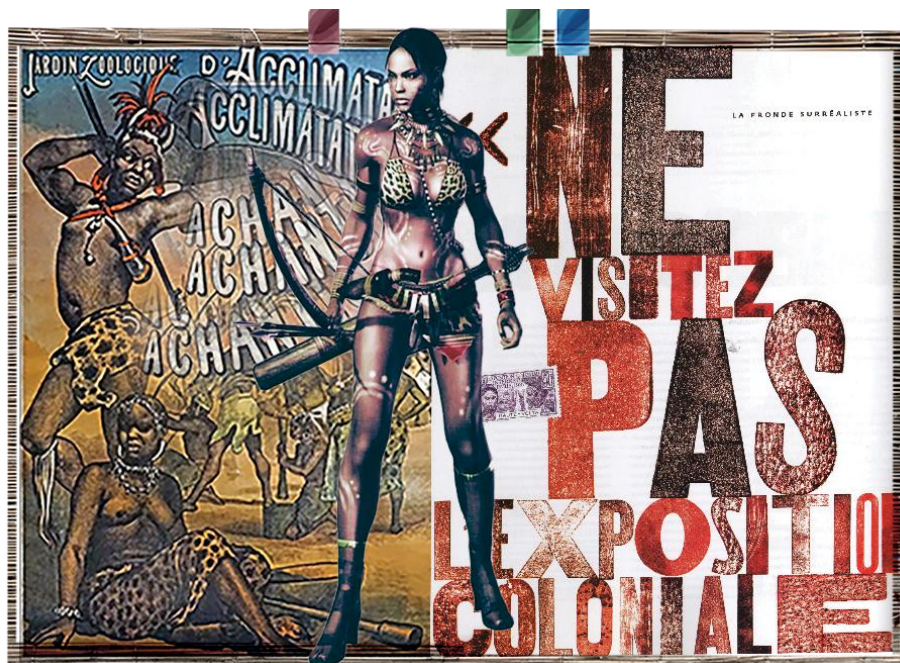


Figure 4: Planche du carnet de voyage de l'artgame "Nodja au pays des enfants mô'coeurs", Emmanuelle Jacques, 2025.

Les anciennes illustrations de Campers sont posées dans le carnet au moment où Titi et Manou analysent le dossier médical et découvrent la maladie de la drépanocytose dont Nodja porte un gène récessif. La drépanocytose est une maladie génétique de l'hémoglobine, une protéine contenue dans les hématies (globules rouges) et transportant l'oxygène à travers le corps. Lorsque la maladie se déclare, elle se manifeste par une anémie (fatigabilité, vertiges, essoufflements...), une sensibilité aux infections, et des crises douloureuses causées par une mauvaise circulation sanguine et le manque d'oxygénation des tissus (surtout les os). Elle résulte d'une des dernières mutations génétiques connues permettant de résister au paludisme, mais fut longtemps utilisée comme preuve d'une infériorité des corps noirs! Manou plonge alors dans la triste et horrible réalité de l'esclavagisme et du racisme. A la suite des images de Campers dans le carnet de voyage du jeu, le joueur doit positionner la tête noire sur la blanche "à égalité" pour faire disparaître le singe et le surhomme. Les têtes se transforment ensuite en portraits des grands entrepreneurs du début du divertissement, dans une hiérarchisation inspirée du

travail plastique de la photographe Lisl Ponger (2007), qui pointe la permanence d'objets à caractère colonial dans notre quotidien. Une des photographies de la série Le butin est un autoportrait où elle est entourée d'objets suggérant la faune africaine ainsi que d'un pseudo-artisanat ethnique: cet agencement exprime d'emblée un primitivisme qui devient désirable avec des objets apportant un "ensauvagement policé". Une autre photographie fait une critique de l'industrie culturelle en mettant en scène une jeune femme coiffée d'un turban et habillée d'un T-shirt imprimé d'une peinture de Gauguin. Devant elle, un bureau où des statues africaines avoisinent des puzzles des Demoiselles D'Avignon de Picasso. Dans ses mains, le catalogue de l'exposition Primitivism in 20th Century Art (qui a eu lieu au Muséum of Modern Art, à New York en 1984) rappelle les polémiques qui ont eu lieu autour de cette exposition qui retrace l'histoire du primitivisme dans l'art occidental#. Ces photographies font partie de l'installation Die Beute ("Le Butin").

Ainsi dans Nodja au pays des enfants môme-cœurs se côtoient dans un collage dialectique: Elon Musk, Carl Hagenbeck (un des premiers entrepreneurs des zoos humains en Allemagne), Nilhin, personnage du jeu vidéo Remember me (studio Don't nod) et un joueur inconditionnel de jeux vidéo (dont les pratiques sont considérées comme tribales dans des études des jeux vidéo). Le primitivisme contemporain est ainsi non pas un simple goût personnel à questionner pour les stéréotypes qu'il continue de véhiculer, mais un appareil idéologique minutieusement construit pour légitimer de nouvelles hiérarchies sociales, qui ont donc une matérialité économique.

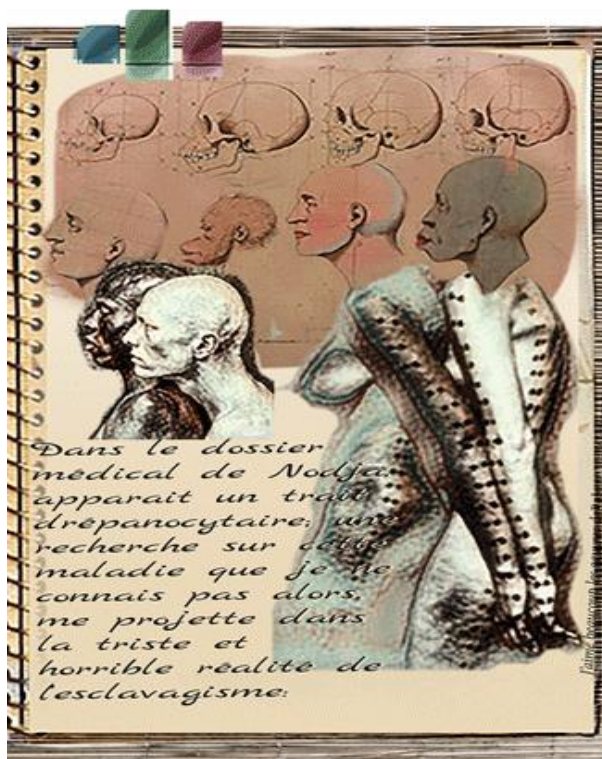


Figure 6:
Planches du carnet de voyage de l'artgame
"Nodja au pays des enfants m^ocoeurs"
Emmanuelle Jacques, 2025.

Dans le carnet de voyage de Manou, les photographies de l'artiste Mapplethorpe qui met en scène des corps noirs puissants à la peau brillante et aux formes bodybuildées dans une esthétique classique gréco-romaine sont détournées et avoisinent un texte qui met en perspective notre relation à l'altérité. Cette esthétique gréco-romaine est diamétralement opposée à l'esthétique de la Négritude. Les corps noirs homosexuels statufiés prennent alors place dans la culture helléniste, dans le classicisme dont la modernité est friande et entrent dans l'Histoire en suscitant un malaise pour le regardeur. Ainsi Robert Mapplethorpe devient une référence visuelle qui met en perspective une esthétique classique des corps noirs à rebrousse-poil des représentations exotiques et folkloriques.



Figure 7:
Planche du carnet de voyage de l'artgame
"Nodja au pays des enfants m'oeurs",
Emmanuelle Jacques, 2025.

8. Conclusion

L'analyse critique et historique des représentations de l'altérité, permet de décrypter les idéologies insérées dans les formes plastiques vidéoludiques et de déceler les propositions contre-culturelles. Les figurations des noirs dans les jeux vidéo, respectent une longue tradition iconographique dont des variations apparaissent concomitantes aux mouvements de revendication des droits civiques et citoyens. Ainsi le noir dans l'histoire de l'art, permet de sublimer le blanc, il est l'érudit faisant la preuve de sa capacité à être civilisé, docile et heureux de servir la France (Barthes, 1957), l'ennemi identifiable d'un coup d'œil lors d'une bataille (Lafond, 2019), mais aussi à des fins de spectacles et de vulgarisation le chaînon manquant de la théorie de l'évolution (Blanchard et al., 2004). Puis il devient la preuve de la barbarie de

l'esclavagisme (Mérot, 1989), le héros de la révolution (Lafond, 2019), l'icône de l'accès aux droits civiques (Stuart, Hall, 1997). Pourtant malgré ces signes remis en mouvement par une action dans la société civile, des fantômes sémiotiques persistent et un goût pour un primitivisme contemporain continue étrangement à côtoyer les nouvelles formes plastiques plus émancipées. Par exemple dans *Resident Evil 5*, l'exotisme semble toujours attractif et au travers de la figure de la mauvaise mère noire qui porterait dans son corps, le traumatisme indélébile de la violence subit par ses ancêtres, et reproduirait cette maltraitance historique envers ses enfants (Russworm, 2016).

C'est du côté des structures économiques et d'une continuité d'exploitation des corps marginalisés et noirs que l'analyse des idéologies m'a mené. Des appareils conceptuels idéologiques semblent toujours opérés. Car pour qu'un mode de pensée devienne dominant et s'intègre au sens commun, il lui faut un appareil conceptuel qui, tout en épousant les institutions, s'harmonise aux instincts, valeurs et désirs d'une époque (Harvey, 2024). Une fois installé, il sera persistant et sa remise en question nécessitera du temps et des moyens critiques. Une propagande va ainsi se construire afin de légitimer le colonialisme et aujourd'hui un technolibéralisme mondialisé que je retrouve dans les univers vidéoludiques. Ainsi loin d'être une histoire ancienne comme le pointe Lisz Ponger¹⁵ dans son exposition *Le butin* et David Harvey dans "Brève histoire du néolibéralisme", l'exploitation des pauvres reste une modalité du technolibéralisme. Ainsi Harvey explique que l'accumulation primitive du capitalisme colonial s'est transformée en une accumulation par dépossession financière où la dette des pays pauvres permet un nouvel enrichissement des pays riches et de quelques privilégiés et opportunistes. Peut-être qu'une des explications plausibles à cette stabilité est qu'une avancée sociale est souvent suivie d'une contre-révolution conservatrice et régressive. Après des années keynésiennes où s'amorce une crise de l'accumulation (les riches ne s'enrichissent plus suffisamment!) consécutive à une redistribution des richesses, le milieu financier et de la globalisation reprennent le volant de la politique des affaires où les idées politiques et économiques de Hayek et Friedman permettent d'inverser le ruissellement. Pour arriver à ce résultat étrange qui légitime une économie de prédation antidémocratique et à l'opposé de la philosophie des Lumières, un

¹⁵ Ponger, Lisl, (2007) *Foto - und Filmarbeiten* (catalogue d'exposition: Linz, 2007), Klagenfurt, Wieser, 2007.

appareil conceptuel de propagande brouille le jugement, relativise le sens et joue de l'amalgame.

Le primitivisme contemporain est ainsi non pas un simple goût personnel à questionner pour les stéréotypes qu'il continue de véhiculer, mais un appareil idéologique minutieusement construit pour légitimer de nouvelles hiérarchies sociales, qui ont donc une matérialité économique. Le décryptage des idéologies¹⁶ et la mise à nu des masques technolibéraux permet de rendre visible le discours falsifié des industries vidéoludiques qui voudraient faire croire que la logique des affaires (et donc d'une extraction de valeurs ajoutées) est neutre et inoffensive. Bien au contraire, dans cette exploration au sein de travaux de recherche critique et de l'Histoire de nos relations à l'altérité, le spectacle industrialisé apparaît comme un moyen de propagande idéologique. Ainsi que ce soit dans les portraits de la Renaissance mettant en valeur une marine marchande et les nombreuses richesses qu'elle promet, dans les affiches des expositions coloniales et universelles ainsi qu'au coeur de l'intérêt pour les formes plastiques d'un art nègre jusqu'aux jeux vidéo industriels, notre relation à l'altérité ne semble apparaître que dans l'angle mort de notre reflet. Dans ce miroir narcissique de l'Occident, l'altérité offre aux joueurs des ménestrels pixélisés et ce sont les intérêts économiques qui parlent et dirigent le spectacle vidéoludique.



Figure 8:
Recherches iconographiques poétiques sur le primitivisme contemporain,
Emmanuelle Jacques
le 19 avril 2025

¹⁶ Medhi Derfoufi se défend de décrypter les idéologies (2021).

9. Bibliographie

- Amselle, Jean-Loup (2005). *L'art de la friche, essai sur l'art contemporain*. Paris, Flammarion.
- Arrault, Valérie (2010) *L'empire du Kitsch*. Paris Klincksieck.
- Blanchard, Pascal - Bancel, Nicolas - Boëtsch, Gilles, (2002) *Zoos humains. De la Vénus hottentote aux reality shows*. Paris : La Découverte.
- Blanchard, Pascal (2008) *Human zoo.*, Liverpool, Liverpool University Press.
- Barthes, Roland. (1957) *Mythologies*, Éditions du Seuil, Paris.
- Colas, Dominique (2004) *Races et racismes de Platon à Derrida. Anthologie critique*, Plon.
- Campers, Petrus, (1803). *Œuvres sur l'histoire naturelle, la physiologie et l'anatomie comparée*, traduction par Jansen, Hendrick, 3 volumes, in-8. <<https://www.sciencephoto.fr/images/Petrus%20Camper>>
- Cros, Edmond, (2003). *Sociocritique*, L'Harmattan.
- Derfoufi, Mehdi (2021). *Racisme et Jeux video*. Paris, Editions de la Maison des sciences de l'Homme.
- Hall, Stuart, dir. (1997). *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*. Londres, Sage Publications & Open University.
- Harvey, David, (2024). *Brève histoire du néolibéralisme*. Paris Éditions Amsterdam.
- Hourdé, Daniel, (2001). 'Moment sacrificiel', in *Art primitif*. Collection Hubert Goldet. Catalogue de la vente aux enchères publiques des 30 juin et 1er juillet 2001 – Étude de François de Ricqlès. Paris, Maison de la chimie.
- James, Clifford, (1996). *Malaise dans la culture. L'ethnographie, la littérature et l'art au xxe siècle*, traduit de l'anglais par Sichère, Marie-Anna. Paris, École nationale supérieure des Beaux-Arts, *Espaces de l'art*, 1996 [*The Predicament of culture: Twentieth-Century Ethnography, Literature and Art*, 1988].
- Lafond, Anne, (2019). *L'Art et la Race. L'Africain (tout) contre l'œil des Lumières* Dijon, Les presses du réel, "Œuvres en sociétés".

- Leborgne, Érik, (2017). *L'Afrique fantôme de Leiris: un colonialisme unheimlich?*, TRANS- [En ligne], Séminaires, mis en ligne le 17 mars 2017, consulté le 14 janvier 2025. <<http://journals.openedition.org/trans/1515>> consulté le 15/12/2025.
- Leiris, Michel (1934). *L'Afrique fantôme*. Paris, Gallimard.
- Leveratto, Jean-Marc, (2006). *Introduction à l'anthropologie du spectacle.*, Paris, Éd. La Dispute, coll. Essais.
- Malkowski, Jennifer - Russworm, Treaandrea, (2017). *Race, Gender, and Sexuality in Video Games*, Indiana University Press.
- Martin, Nola, (2016). « L'art "noir" victime du mépris raciste », *LE MONDE* du 25.07.2016; En ligne: <file:///C:/Users/JACK/Downloads/Lart_noir_victime_du_mepris_raciste.pdf> consulté le 25/12/2023.
- McEwen, Frank, (1960). *Art Promote Racial Understanding*, Museum News.
- Mérot, Alain, (1989). « Hugh Honour : *L'image du Noir dans l'art occidental. De la révolution américaine à la première guerre mondiale* », Traduit de l'anglais par de La Coste-Messelière M.-G. - Y.-P Hémonin, Y.-P. Publication de la Menil Foundation, sous la direction de Bugner, L. Paris, Gallimard, 1989. 2 vol., 379 et 320 p., 379 ill. dont 92 en couleurs, *Revue de l'Art*, 1989, n°85. pp. 86-87.
- Pastoureau, Michel, (2017). *L'étoffe du diable*, Paris, Point.
- Segalen, Victo, (1999). *Essai sur l'exotisme, Une esthétique du divers*. Paris, Editions Le livre de poche.
- Blanchard, Pascal- Snoop, Nanette - Boetsch, Gilles (2011). *Exhibitions. L'invention du sauvage*, Paris-Arles, Musée du quai Branly/Actes sud.
- Trazom, (2008). « Resident Evil 5, un jeu raciste? » [archive], sur *INpact Virtuel*, 4 juin 2008.
- Vodoz, Joséphine (2023). « Le langage idéologique des objets. Fabriquer la morale dominante dans le roman réaliste », *Littérature* 2023/1 (209), Paris, Editions Armand Colin, en ligne : <<https://www.cairn.info/revue-litterature-2023-1-page-58.htm>> consulté le 21 novembre 2023.

10. *Curriculum vitae*

Emmanuelle Jacques est maître de conférences en arts plastiques et game design critique à l'Université Paul Valéry de Montpellier, membre du RIRRA21, habilitée à diriger des recherches. Elle vient de terminer un essai "Altérités vidéoludiques: des jeux mondialisés aux artgames". Elle propose une exploration des représentations de l'altérité dans l'industrie vidéoludique, et à travers des créations contre-culturelles propres à l'artgame, emmène le lecteur dans un voyage critique qui démystifie les appareils idéologiques contemporains et propose de se réapproprier la scène vidéoludique et le médium vidéoludique. L'artgameuse universitaire revendique être une cyborg émancipée qui désire mettre du trouble dans le cyberspace technolibéral et initier des récits utopiques et humanistes qui tissent des lieux communs, des alliances contingentes et des parentés dépareillées. Cette odyssée dédiée à sa fille est une invitation à rencontrer l'Afrique contemporaine avec des personnages hauts en couleurs et à découvrir son musée imaginaires d'artistes contemporains africains.

Video Games and History: Some initial reflections on a troubled relationship

Luciano Gallinari

(CNR- Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea)

Date of receipt: 07/05/2025

Date of acceptance: 29/09/2025

Abstract

in this text I would set out some brief initial reflections on the relationship between History and Videogames, a subject in which I have been taking an interest for some years now. Specifically, I will dwell on some epistemological and methodological considerations elaborated in the field of digital games on the historical narrative produced in the academic world that, in my opinion, reveal an inexact and even somewhat stereotyped knowledge. Furthermore, I reflect on certain aspects of historical narration on the one hand and Video Games narration on the other, which reveal a proximity between them that proves very stimulating for further research.

Keywords

Historical Video Games; Video Games as Tools for Teaching History; Epistemology of History.

Resumé

Dans ce texte, je voudrais exposer quelques brèves réflexions initiales sur la relation entre l'Histoire et les jeux vidéo, un sujet auquel je m'intéresse depuis quelques années. Plus précisément, je m'attarde sur certaines considérations épistémologiques et méthodologiques développées dans le monde des jeux numériques sur la narration historique produite dans le monde académique, qui, à mon avis, révèlent une connaissance inexacte et même quelque peu stéréotypée. Par ailleurs, je réfléchis à certains aspects de la narration historique d'une part et de la narration vidéoludique d'autre part qui révèlent une proximité entre elles très stimulante pour la suite de la recherche.

Mots-clés

Jeux vidéo historiques; les jeux vidéo comme outils pédagogiques pour l'enseignement de l'histoire; épistémologie de l'histoire.

1. Introduction. - 2. Some interesting points of contact between History and Video Games - 2.1. The historical truth and plausibility within historiography and ludology. - 2.2 The representation of Timelines in Video Games. - 2.3. The functional utility of History for game design. - 3. Very brief and preliminary conclusions. - 4. References. - 5. Curriculum vitae

1. Introduction

While this is not the appropriate juncture to introduce a detailed historiographical discussion, it must be noted that for several decades, History has been undergoing a profound crisis. This is attributable to various factors, notably the difficulty of interpreting the postmodern world through the diachronic frameworks that prevailed until the late twentieth century. Such interpretative tools appear to have been overwhelmed by an accelerated 'Presentism'—a phenomenon where events are almost immediately forgotten, rendering history seemingly superfluous and incapable of deciphering contemporary developments. Consequently, some scholars have provocatively suggested the 'end of History' (Fukuyama, 1992)¹. Furthermore, it must be acknowledged that digital technology has played a pivotal role in the questioning of Clio. Having rapidly permeated every facet of human existence, these technological advancements have imparted an unprecedented acceleration to social and historical processes. Over forty years ago, Jean-François Lyotard (1979) observed that his era was defined by the exhaustion of the 'grand narratives' that had driven the modern world—including the French Revolution, German Idealism, decolonisation, and sexual emancipation—through which humanity had previously been cast as the 'heroic agent of its own liberation'.

A further dimension of the contemporary historiographical crisis is the increasing tendency of the discipline to prioritise themes deemed relevant by the market—and, by extension, by the consumers of history. Consequently, History appears to have abdicated its guiding role, instead undertaking research that often seems demand-driven or commissioned (Deleuze, 2018, pp. 5-12; Zuboff, 2020). As a result of these shifts, we have entered a historical period—originating in the 1980s—in which robust historical literacy has become essential. In an era where societies evolve with unprecedented rapidity, generating entirely new cultural,

¹ Attali 2015, p. 145 recalls that from the end of the 1960s, and even more so since 1989, the modernity of reason, so criticized and fought against until then, took hold in an increasingly large part of the world. We are once again talking about the end of history' ("A partir de la fin des années 60 et plus encore depuis 1989 la modernité de la raison si critiquée et combattue jusqu'alors s'installe dans une partie de plus en plus vaste du monde. On parle à nouveau de fin de l'histoire"). The scholar proposed the hypothesis that the collapse of the Berlin Wall and the USSR coincided with the end of history known as a one-way process.

social, and economic paradigms, a profound understanding of the past is no longer merely advantageous, but fundamental.

Building upon these premises, this study explores the synergy between History and video games, aiming to identify innovative research and pedagogical methodologies. Such approaches seek to more effectively convey the content and rigorous methodologies of scientific historical analysis, leveraging the widespread cultural reach of gaming². This reflection considers the recent arguments of Italian scholars Paci and Salvatori (2023), who caution that the 'historicity' of video games must be understood as an 'ontological' element of the discipline, as it is dynamically reshaped through the interaction between the player and the digital medium. Indeed, for over a decade, the field of historical video games has become increasingly distinct from the broader digital gaming landscape, defined by its specific theoretical frameworks, content, and objectives.

So much so that in 2016 *Rethinking History. The Journal of Theory and Practice* dedicated a Special Issue to Historical Games Studies, presented as an already established discipline (Peñate Domínguez, 2017, pp. 387-398).

My engagement with these digital tools is further informed by the epistemological framework established in a significant edited volume, a perspective I share, which defines History as "a shared cultural process spread across multiple forms, practices, social domains, and stakeholders" (Chapman, Foka, and Westin, 2017, pp. 359–361). This conception of history as a multifaceted

² Marti, 2018, p. 3 mentions Chartier, 1998 pp. 120-126, who underlined that "fictional narrative and scientific narrative seem formally quite similar: they plot characters within the framework of a temporal and causal construction" ("récit fictionnel et récit scientifique semblent formellement assez proches: ils mettent en intrigue des personnages dans le cadre d'une construction temporelle et causale"). But there were some notable differences: 'the nature of the facts narrated: the notes and references to the historian's archive construct a narrative based on 'verifiable knowledge' ("la nature des faits narrés : les notes et les renvois à l'archive de l'historien construisent un récit qui se fonde sur" un savoir vérifiable" Marti also adds that "the purpose of the two types of story is different: fictional narration has above all an aesthetic and/or entertaining aim, whereas historical narration is intended to be cognitive, transmitting knowledge in the service of science" ("la finalité des deux types de récits diverge : la narration fictionnelle possède avant tout un but esthétique et/ou ludique alors que la narration historique se veut cognitive, transmettant un savoir au service de la science").

process is one I shall endeavour to highlight at various points throughout this text. Furthermore, my interest stems from the inherent parallel between the reconstruction of History and the design of video games. Both are the product of artificial connections that constitute ‘the very essence of the inevitable retrospective mental process aimed at constructing a plot’. This convergence highlights how both the historian and the game designer engage in a form of narrative synthesis to render complex events intelligible³.

Finally, this study originates from the international Journée d'étude entitled *Jeux vidéo, pratiques plastiques contemporaines et histoire(s)*, held on 16 June 2023 at the University of Montpellier Paul Valéry. This symposium provided a highly productive forum for examining the intersection of video games and historical discourse. Having chaired the round table in the latter part of the proceedings, I was afforded the opportunity to review the contributors' abstracts in advance. This prior engagement enabled the identification of several thematic keywords common to the papers presented. From this analysis, a series of connections emerged—not only between the individual contributions but, more significantly, between empirical historical research and the epistemological frameworks of Historical Video Games. These reflections underscore the necessity of synthesising rigorous, evidence-based historical narration with the vast communicative potential of digital media.

Furthermore, an analysis of the diverse scientific literature concerning the relationship between historiography and ludology has highlighted a point of significant relevance, which this study intends to examine. Specifically, it appears that historians and game designers may engage in a mutually beneficial exchange to enhance their respective narrative frameworks. This synergy is supported by the observation, as noted by several scholars:

(...) such individuals and organisations [designers and producers of video games with big budgets] have not traditionally been and are frequently still not taken seriously in their role of shaping our collective Teaching through Play (...). (Boom -

³ Zerubavel, 2005, pp. 29-30: “l'essenza stessa dell'inevitabile processo mentale retrospettivo volto a costruire un intreccio”, (“the very essence of the inevitable retrospective mental process aimed at constructing a narrative”). See also White, 1987, p. 83.

Ariese, - Hout *et al.*, 2020)

These data are significant as, consistently with established research, the primary consumption of video games—including those with historical themes—occurs within informal settings rather than through institutions formally tasked with historical education. Consequently, it is imperative to understand how these digital tools shape public perceptions of the past. A compelling and somewhat concerning confirmation of this dynamic is provided by Lisa Gilbert (2019, p. 127); her recent work highlights that students often perceive the design choices of a video game as historical facts, “fully trusting the designers to present an unbiased view of history.”

2. Some interesting points of contact between History and Video Games

The second part of this study examines several points of convergence that could render the collaboration between History and the video game industry more effective. This is particularly relevant for the dissemination of rigorous historical knowledge across all sectors of contemporary society. Such dissemination provides individuals with enhanced analytical tools to interpret and decode rapid societal changes, thereby transforming these shifts into opportunities—starting with the student population. In this regard, video games may serve as sophisticated digital environments for bolstering the social and cultural awareness of players and citizens, regardless of their formal educational background.

The three aforementioned points comprise: (A) historical truth and plausibility within historiography and ludology; (B) the representation of timelines in video games; and (C) the functional utility of History for game design.

2.1. historical truth and plausibility within historiography and ludology

The initial point of focus stems from an observation derived from an extensive review of specialised literature on historical video games. Specifically, there appears to be a rigid, and perhaps overly pedantic, dichotomy between the concept of 'plausibility'—often attributed to ludic narratives—and that of 'truth', which is occasionally and uncritically defined as the definitive objective of historical

research. This tension is exemplified by the arguments of Jeremiah McCall, who states: "The idea that academic historians generate a single factual, agreed-upon narrative for anything is problematic".

It is difficult to maintain that such definitive historical narratives exist; conversely, there are numerous historiographical interpretations of events and their protagonists which, as previously noted, evolve over time and under the influence of shifting human societies and cultures. These interpretations are the product of several competing factors, including the varying quantity and provenance of sources relating to a specific subject, as well as the diverse exegetical methodologies employed by scholars. Such factors yield narratives of markedly different scholarly value. Furthermore, a second prominent figure in this epistemological debate, Adam Chapman, challenges his colleague's position by asserting that historians are adept at providing explanations as to why the past unfolded in a specific manner: "they [i.e. Historians] are very good offering explanations for why things happened", that is, it emphasises the search for the causes that led to certain events rather than others (McCall - Chapman, 2017, p. 4).

Returning to the concept of 'plausibility', this notion is intrinsically linked to the postmodernist critique concerning the crisis of values within preceding societies. As previously noted in the Introduction, it is also connected to the profound crisis facing the discipline of History and its perceived utility in interpreting the contemporary world. In this regard, a pre-eminent theorist on the relationship between temporal structures and human societies explicitly stated that:

Presentism no longer believes in history, but relies on memory, which is, in short, an extension of the present towards the past, by evoking and summoning certain moments of the past [...] into the present⁴.

Memory is essential, for without it, both personal and collective identities dissipate. However, this memory weakened considerably at the turn of the twenty-first century and has since been frequently instrumentalised in favour of 'politically correct' agendas. The notion that transitioning into a postmodern, globalised society would be facilitated by shedding the memory that underpins responsibility

⁴ Hartog, 2019, p. 4: "Le présentisme⁴ ne croit plus en l'histoire, mais il s'en remet à la mémoire, qui est, en somme, une extension du présent en direction du passé, par évocation, convocation de certains moments du passé [...] dans le présent".

proved to be an illusion—particularly when such memory lacks the necessary counterbalance of historicisation within its specific temporal and cultural context. This is exemplified by the numerous instances of 'cancel culture' that have emerged globally since the turn of the century; these episodes underscore the problematic relationship that the Western world maintains with its past and, by extension, with the discipline of History itself.

Due to spatial constraints, I shall present a single instance of 'cancel culture' that is arguably indicative of the mechanisms governing such phenomena. This case study focuses on a particularly significant example of 'uncomfortable memory': Christopher Columbus. I have previously examined this figure in an extensive article, to which I refer the reader for a more detailed analysis of additional cases, the primary sources consulted, and the associated bibliographical references (Gallinari, 2020)⁵.

The Admiral has long embodied this discomfort and has recently—though, in truth, he has never ceased to be so—become a battleground for cultural and minority conflicts within a globalised world. The original impetus for that research on Christopher Columbus arose after I encountered several newspaper articles concerning the removal of monuments dedicated to the Admiral, initially in Argentina and subsequently in the United States. These removals occurred in parallel with the dismantling of statues commemorating Confederate generals, key figures of the American Civil War⁶. An analysis of these events, as documented in American and European media, immediately revealed significant connections to concepts such as collective memory, social identity, suppressed memories, globalisation, presentism, and historical revisionism.

The study of these attempts to obliterate history and specific figures is both crucial and paradigmatic; it demonstrates the convergence of diverse memories that may be defined as 'ethnic' in the cultural sense of the term. The phenomenon of removing or replacing monuments, alongside attempts at their resignification and the subsequent debates, is particularly illuminating. These initiatives clarify that our memories are inherently social, as they encode perceptions based on

⁵ The article also contains reflections on the removal of monuments to Columbus in other countries, as well as the damage and removal of Confederate Army memorials.

⁶ These are cases of what are currently called "Dissonant Heritages" that is heritages politically uncomfortable given their narrative, their use or their resignification.

shared meanings—specifically, a world-knowledge structure that serves as the direct expression of a culture (Halbwachs, 1997, p. 3). In the case of the Columbus monuments in Argentina, there was a manifest, albeit unsuccessful, attempt to supplant a contentious historical figure with one more aligned with the policies of indigenous rediscovery and the promotion of Native American cultures prevalent at the turn of the twenty-first century. Specifically, Columbus was to be replaced by Juana Azurduy, a Bolivian patriot noted for her anti-Spanish resistance.

The lack of a rigorous scientific objective behind this initiative is evidenced by the absence of any intention to juxtapose a monument to Juana Azurduy, or any other indigenous figure, with that of the Admiral. Had such a juxtaposition occurred within a museum-like setting, it would have facilitated a scholarly contextualisation of the two memorials; instead, the project lacked the drive to produce a balanced historiographical narrative.

Returning to the dichotomy between 'truth' and 'plausibility', historians recognise that scholarly discourse concerning the past eschews categorical statements in favour of multiple reconstructions and interpretations of events and their protagonists. The degree of plausibility—to adopt a term favoured by many scholars of historical games—is heavily contingent upon the quantity and quality of available primary sources, as well as the methodological exegesis employed. Consequently, historians are often the first to resist a rigid application of the concept of 'truth' within their discipline.

To corroborate the aforementioned points, it must be emphasised that History and Memory are perpetually reconstructed according to the stimuli and conditions dictated by the societies and cultures to which the researchers belong. These influences often operate—powerfully—at an unconscious level. From this perspective, the perceived gap between formal historiography and the world of video games appears significantly narrower than is frequently asserted.

2.2. the representation of Timelines in Video Games

A second theme of focus concerns the significant evolution of timelines within strategy video games. These structures grow increasingly complex as gameplay progresses and new data are acquired, thereby stimulating the player's analytical skills and their interaction with the technological medium (Radetich & Jakubowicz,

2015, p. 18). Timelines emerge as ‘the most tangible signs of the cognitive fields stimulated by historical strategy games’; furthermore, they serve as a vital tool to counteract the contemporary flattening of temporal perception. This flattening is heavily conditioned by the presentist and postmodernist interpretations discussed in the Introduction. Indeed, such timelines provide students and players with a tangible representation of the *longue durée* of cultural and social structures. Consequently, they offer enhanced tools for comprehending contemporary reality and its enduring—albeit often obscured—connections to the past⁷.

A further point of contention regarding the perceived rigidity of certain scholarly discourses arises when the concept of ‘historical truth’ is challenged. Such critiques often argue that video games merely produce a ‘rewrite of what might have happened’ based on historical variables, thereby privileging the more relative notion of ‘plausibility’. However, this perspective frequently rests upon a somewhat monolithic conception of history; it fails to account for the reality of multiple, and often conflicting, historiographical reconstructions that define the discipline (Radetich and Jakubowicz, 2009, p. 19).

A potential foundation for these restrictive interpretations of history may be found in the work of the influential educational psychologist Jerome Bruner. He posited that the language of history belongs to the realm of ‘what is’—and is therefore indicative—whereas the language of a video game may be considered ‘subjunctive’, or the language of ‘what might be’. By categorising historical discourse as purely indicative, this perspective risks relegating history to a mere chronicle of facts. In doing so, it overlooks history’s inherent nature as a narrative construction—one that remains perpetually subject to scholarly reinterpretation and ideological shifts⁸.

Based on these claims, it is argued that while historical language is assertive, that of the video game is the language of ‘what could have been’—effectively, a

⁷ Lorenz, 2019, p. 22 ‘observed that “the spectre of presentism is haunting Europe” arguing that recent decades have witnessed the dissolution of the temporal and spatial coordinates within which history was traditionally conceived. Similarly, Attali (2015, pp. 146-147) emphasises that when the present becomes the sole focus, the future becomes unpredictable and contingent; under such conditions, ‘no one has to worry about what can be such an uncertain future’ ” (“nul n’a plus à se préoccuper de ce que peut-être un avenir si aléatoire”.

⁸ Bruner, 2013 p. 141, cited by Laura Radetich; Eduardo Jakubowicz, “Using Video Games for Teaching History. Experiences and Challenges”, p. 10.

counterfactual history⁹. I contend, however, that this perspective is somewhat ungenerous towards historical narrative. Even at a purely linguistic level, historians frequently employ the conditional mood to propose hypotheses or reconstructions of events and figures that appear most acceptable—or indeed, *plausible*—among various competing interpretations. The reliance on the concept of ‘plausibility’—a cornerstone of the counterfactual history advocated by game designers and players—appears to be inextricably linked to the relativism of ‘Truth’ characteristic of postmodernist thought (Paci and Salvatori (2023, p. 1)¹⁰.

This approach further diminishes the perceived distance from academic historical reconstructions, a gap frequently highlighted by scholars of digital games. Furthermore, it should be emphasised that psychology also demonstrates a profound interest in counterfactual thinking. Research in this field underscores the inclination of individuals to explore and experience the impact of self-constructed alternatives—a process directly linked to their emotional states and self-perception (Gilbert, 2019, pp. 108-137)¹¹.

⁹ A similar, albeit more nuanced, perspective is presented by Bazile (2021, p. 10), who observes that while historical narrative presupposes the fixation of a discourse on the past as it unfolded, the ludic conception relies on the realisation of scenarios in which “it is not over yet” (“tout n’est pas joué”). However, this definition of historical narrative arguably overlooks the fact that such discourse is the product of an analytical engagement with extant or newly discovered sources. These sources are interpreted by scholars through their specific epistemological and exegetical frameworks. This explains why historical analysis yields multiple, shifting interpretations of events and their protagonists; it also clarifies how scholars can revisit established topics by introducing new evidence or innovative interpretative lenses. Such re-evaluations invariably reflect the contemporaneous cultural and social parameters of the researchers, as previously noted.

¹⁰ The two academics argue that the player “can also make use of “counterfactual imagination”, which invites a creative and critical attitude towards the reimagining of history (“il giocatore può anche fare uso della “immaginazione controfattuale” che invita a stimolare un atteggiamento creativo e critico di rielaborazione della storia”). This cognitive engagement transforms the player from a passive consumer of a fixed narrative into an active participant in the historiographical process, albeit within a simulated environment.

¹¹ The scholar underscores that students, through the act of play and the immersion in ludic narratives, experienced a sense of immediate access to history and the individuals of the past. This perceived immediacy allows for an affective engagement with historical

However, while emphasising the considerable utility of students' active participation in historical study through video games, several authors highlight an absolute necessity: once the ludic phase concludes, students and teachers must engage in sustained discussion and comparison to distinguish historical fact from fictitious elements, thereby completing the learning cycle. Consequently, traditional formal education remains indispensable, enabling players to critically evaluate the knowledge acquired through gaming (Lynch - Mallon - Connolly, 2015, p. 35).

A similar situation is faced by those who use generative Artificial Intelligence to do research. Its usefulness is reduced if one consults it without having the knowledge to verify the information received.

Regarding the perception of time in postmodernity—and as a demonstration of how historiography and the philosophy of history are shaped by epistemological reflections that are anything but monolithic—Zoltán Boldizsár Simon provides a crucial intervention. In his essay '*History in Times of Unprecedented Change: A Theory for the 21st Century*', (2019) posits that the disruptive shifts of the post-war era—encompassing the threat of nuclear conflict, anthropogenic climate change, and the technological horizons of artificial intelligence, bioengineering, and transhumanism—are of such magnitude that they challenge the very concept of a historical continuum. He argues that we must fundamentally question whether such transformations can be meaningfully integrated into traditional frameworks. In essence, Simon calls into doubt the capacity of conventional historical thought to fully comprehend the singular, global developments that characterise the contemporary world)

However, while emphasising the considerable utility of students' active participation in the study of history through Video Games, several authors highlight an absolute necessity: once the ludic phase concludes, students and teachers must engage in sustained discussion and comparison to distinguish historical fact from fictitious elements, thereby completing the learning cycle.

figures, bridging the temporal distance that traditional, purely indicative pedagogical methods often struggle to overcome. Roberts, 2011 pp. 117-123 "Using counterfactual history to enhance students' historical understanding" states that his students who interacted with the historical cause/effect mechanism contained in *Sid Meier's Civilization (Civ)* showed an increased understanding of History and a greater interest in it.

Consequently, traditional formal education remains indispensable, enabling players to critically evaluate the knowledge acquired through gaming¹².

In one of his subsequent works, the scholar explicitly states that “The modern idea of history as a temporal construct and a specific way of conceiving of change over time in terms of processual developments has been subject to severe criticism over the last decades on several grounds”. He also goes so far as to ask “why would there be only one kind of historical time? There are sound reasons to believe that not only is modern time multi-temporal, but even a specifically historical time should not mean one monolithic conception of time experienced as ‘historical’”¹³.

This scholar, drawing on the interpretative theories of other scholars, demonstrates that he has arrived at a multi-temporal conception of modern time, stating that “Modern historical time is not gone; it has only become one of the multi-temporalities we came to embrace”. A multi-temporality that also encompasses the temporality of cultures ‘other’ than that of the Western world, such as Chinese culture, for example.¹⁴

Unlike Simon and Hartog, Aleida Assmann does not see the postmodern regime of time as defined by a complete dichotomy between the “realm of experience” (Erfahrungsraum) and the “horizon of expectation” (Erwartungshorizont). On the contrary, she argues that ‘wherever we look, the gulf separating the realm of experience and the horizon of expectation is being bridged, and the past and present are once again becoming more closely linked to one another.’ (Assmann, A., 2020, pp. 195-199). The above essays provide a wealth of

¹² Lynch - Mallon - Connolly, “The pedagogical application of alternate reality games: Using game-based learning to revisit history”, *International Journal of Game-Based Learning*, 5, 2015, p. 35 (18–38). Paci -, Salvatori, 2023 state that “after the game experience is over, the teacher [...] should accompany the students in an operation aimed at deconstructing the narratives in which they have been protagonists” (“una volta conclusa l’esperienza di gioco, l’insegnante [...] dovrà accompagnare gli studenti in un’operazione volta a decostruire le narrazioni di cui sono stati protagonisti”) In doing so, “the teacher will be able to act as a mediator in charge of following the student/gamer during, before and after the game [...]” (“il docente potrà porsi come figura di mediatore preposta a seguire lo studente /giocatore durante, prima e dopo il gioco [...]).

¹³ Simon, ‘Domesticating the future through history’, *Time & Society*, 30 (4), 2021, pp 497-498 (494-516), <<https://doi.org/10.1177/0961463X2111014804>>

¹⁴ Huang C. and Henderson JB (2006) (eds). *Notions of Time in Chinese Historical Thinking.*, Hong Kong: Chinese University Press.

epistemological and historiographical data concerning the critical relationship between time and the historian and, thanks also to the extensive references cited, offers a vivid image of how History is negotiating its active role in postmodern society. All this to propose a more dynamic function of this discipline, which can further enrich the world of Video Games as well.

A further point of convergence between history and digital media is found in the assertion by various game designers that the video game serves as a vessel for a 'contemporary gaze' upon the past. As will be elaborated in the following section, this contemporary perspective is equally intrinsic to the historian's craft. As sociology and psychology demonstrate, the act of remembering and reconstructing the past is fundamentally shaped by the specific stimuli and exigencies of the observer's present-day context."¹⁵ It is imperative that the historian remains profoundly aware of these psychological processes, as they inevitably shape the reconstruction of historical events and figures. Indeed, historiographical tradition offers numerous instances where the scholar's subconscious biases have been granted undue latitude, leading to results that are—at best—contentious. Failing to acknowledge these internal influences risks producing a narrative that reflects the researcher's own contemporary anxieties rather than a rigorous engagement with the past. Again, a somewhat naïve statement made by Darby McDevitt can nevertheless further unite History and Video Games. The scriptwriter of the video game *Black Flag* asserts that historical sources do not generate 'pure' facts, that is free of interpretation (Bazile, 2022, p. 12). Granted that the scriptwriter should better detail his thoughts: it is clear that sources, regardless of their nature, are cultural products that contain and propose a narrative of events and figures created by its 'authors'. Precisely for this reason, the reconstruction of the past must be based on the greatest possible number of sources of information as well as exegetical methodologies. Only in this way can more plausible historical analyses be offered.

¹⁵ Assmann, J. 1997, p. 22: "the need for meaning and the frames of reference of the present" ("[il passato è] una costruzione sociale la cui composizione risulta dal bisogno di senso e dai quadri di riferimento del presente").

2.3. *The functional utility of History for game design*

The assertion that Video Games lack both the intent and the capacity to engage in historiographical debate (Bazile, 2022, p. 8) is one I do not entirely share. Indeed, this claim appears to be contradicted by the practices of game designers themselves, who frequently invoke history as a foundational element of their creative process. When digital media confront 'sensitive' or 'divisive' themes—topics that necessitate a degree of neutrality between competing narratives—designers often fall back upon the scientific rigour of history. By doing so, they delegate the responsibility for providing a 'plausible' response to the discipline itself, effectively using historical methodology as an objective arbiter in the face of contemporary socio-political friction. These statements are important because, although they have an utilitarian purpose, they explicitly recognise the importance and value of historical reconstruction with a scientific nature and also, in my opinion, they would show that Video Games might participate in historiographical debates, since, in reality, by accepting rigorous data from scientific historical analysis, they do nothing more than accept some historiographical interpretations on certain divisive/sensitive topics, among the different ones that exist, choosing on the basis of their own parameters that should always be based on the aforementioned criterion of greater plausibility¹⁶.

The inclusion of such themes within video games establishes them as potent tools of Public History, with their efficacy predicated upon the degree of player interaction. Regarding these digital products, several scholars contend that it is essential to avoid the pursuit of a strictly 'objective' or neutral gaze. Such a stance is arguably unattainable, given that players—much like historians—approach historical events, their causalities, and their protagonists through a lens shaped by

¹⁶ Among these sensitive issues is the construct of Western modernity—a concept that has historically produced and legitimated civilisational hierarchies. This framework places European development at the vanguard of progress, while condemning all other cultures to what Dipesh Chakrabarty (2008 2nd ed, p. 8) memorably termed the 'imaginary waiting room of history'. By invoking this phrase, Chakrabarty critiques the historicist assumption that non-Western societies are merely 'not yet' civilised, perpetually trailing behind a European ideal. In the context of video games, this suggests that the 'scientific rigour' designers claim to employ may often be filtered through a Eurocentric lens, inadvertently codifying these hierarchies into the very mechanics of the game's progression.

pre-existing perspectives and values. Consequently, the utility of the History lies not in providing a sterile, neutral account, but in fostering a participatory engagement with the complexities and controversies of the past. As previously observed, even primary sources are far from 'neutral'; they are themselves 'cultural' artefacts, fashioned with specific rhetorical or ideological purposes. Furthermore, individuals do not possess a neutral cognitive state. Indeed, as Daniel Cohen (2022, pp. 36–37) reminds us, “we start from the conclusions we believe in and look for the path that validates them”¹⁷. This subjective inclination represents one of the most significant hazards for the historian; if one fails to critically monitor the impulses arising from the subconscious, they risk compromising the integrity of the historical narrative. Without this self-awareness, the resulting history may inadvertently become a mirror of the historian’s own psyche rather than a disciplined engagement with the traces of the past.

By adopting diverging perspectives on a single event or theme, players foster a space for internal and collective debate. In this capacity, video games serve as instruments for resolving conflicts between antithetical positions (Paci - Salvatori, 2023, p. 1). This process mirrors the fundamental methodology of the historian, who—when examining primary sources of disparate origins—must navigate conflicting accounts and establish a hierarchy of credibility based on the empirical reliability of the data. Consequently, the player’s negotiation of multiple ludic viewpoints functions as a practical exercise in historiographical exegesis.

A further dimension of the affinity between video games and history is found in Adam Chapman’s conceptualisation of the 'ludic form', which aligns digital play with sociological theories of memory. Within this framework, memory is understood as a dynamic process that periodically reinterprets the past through the prism of the present. This re-evaluation is driven by a scholar—or indeed, a player—intent on re-analysing and re-signifying historical narratives. Crucially, this 'gaze' at the past is fundamentally conditioned by the contemporary socio-cultural structures of the observer, transforming the video game into a site where

¹⁷ Cohen, 2022, p. 36-37: “nous partons des conclusions en lesquelles nous croyons pour chercher le chemin qui les valide”. The sociologist also adds that: “The human mind [...] is especially inclined to simplistic reasoning. We always need to be for or against something, we prefer to jump to conclusions and stick to them”. (“L'esprit humain [...] est surtout enclin à des raisonnements simplistes. Nous avons toujours besoin d'être pour ou contre quelque chose, nous préférons sauter aux conclusions et nous y tenir”.

collective memory is not merely stored, but actively reconstructed to meet modern exigencies

"Building upon previous discussions regarding the historiographical reflections of game designers and the construct of Western modernity, Bazile (2022) highlights a persistent dissonance: development teams within the video game industry often project a homogenous Western gaze onto past societies. This frequently results in the re-propagation of stereotyped imagery that has long been refuted by 'official' historiography, leaving the industry 'lagging behind' professional historians. Paradoxically, this reinforces the parallelism between the two fields; just as historians must navigate their own subconscious biases, studies have underscored the profound ideological and cultural constraints that weigh upon game designers—even those who claim to be motivated solely by artistic intent. Ultimately, this commonality is inescapable, as both types of professionals are inextricably immersed in the specific societal and cultural milieus to which they belong.

3. Very brief and preliminary conclusions

By way of a brief and preliminary conclusion, I would like to conclude with two final examples that illustrate the increasing scientific rapprochement between the disciplines of history and video games. The first concerns the pedagogical application of these theories, specifically the university-level coursework developed by John J. Harney (2016, p. 19), Professor of Asian History at Centre College, Kentucky. His experience in integrating digital media into the historical curriculum resulted in profound student engagement and academic satisfaction. His findings suggest that when students move from passive consumption to the active, systemic analysis required by video games, they develop a more nuanced understanding of historical contingency mentions that fit in with the further scientific rapprochement between history and Video Games of which we talked about earlier.

Students are eager to accept Video Games as historical sources, and the challenge inherent in guiding them to understand when games can be valid or how they can be rendered valid within specific analytical approaches creates positive experiences in the classroom.

The teacher also added other elements of satisfaction with the results of the course as it seemed to him that there was the potential for students to take initial opinions on the value of Video Games as narrative and historical tools and then attempt to engage with historical dynamics. Finally, he concluded that the students

just need to see the games as sources, important resources and examples of human contributions to competing discussions on our collective past purpose or not, that can be brought to bear within a work of historical value when used with the right tools (Harney, 2016, pp. 19-20).

To conclude the discussion on video games as a historical source—one that serves as a vital tool for contemporary historiographical consultation—I wish to offer a reflection by Marc Marti:

Games based on historical narratives are a form of reception and appropriation that can reveal the relationship to memory of the societies that consume them, the place they accord to History and the way in which they construct their national narrative. From this point of view, video games are undoubtedly a prime document for contemporary historiography¹⁸.

Whilst significant progress has been made in intertwining the spheres of history and Video Games, substantial work remains. This is particularly vital in the effort to engage younger generations with historical discourse, providing them with the analytical tools necessary to interpret the complex societies they inhabit.

By fostering this connection, we may counteract the growing phenomenon of historical detachment—a dissociation even from the recent past that, as previously noted, erodes the identity perception of the individual. Ultimately, strengthening this link serves to bolster the collective identity of society itself, transforming history from a distant memory into a functional framework for navigating the contemporary world.

¹⁸ Marti, 2018 p. 16: "Les jeux issus de la narration historique en constituent une forme de réception et d'appropriation qui peut révéler le rapport à la mémoire des sociétés qui les consomment, la place qu'elles accordent à l'Histoire et la façon dont elles bâtissent leur roman national. De ce point de vue, le jeu vidéo constitue sans doute un document de choix pour l'historiographie de l'époque contemporaine.

Last but not least

I have left until last, given its significance, what I consider to be the most important aspect of the relationship between history and Video Games: the latter are a highly effective tool for fostering a critical mindset among users of these digital devices and for building modern societies that are democratic and inclusive of all forms of diversity.

4. References

- Assmann, Aleida (2020) *Is Time out of Joint? On the Rise and Fall of the Modern Time Regime* (trans. Sarah Clift). Ithaca Cornell University Press, 2020.
- (1997) *La memoria culturale. Scrittura, ricordo e identità politica nelle grandi civiltà antiche*, Torino, Einaudi.
- Attali, Jacques (2015) *Histoire de la modernité*, Paris, Flammarion,.
- Bazile, Julien (2021) *Opération historiographique et game design de jeu vidéo: les sources historiques dans la conception de 'Assassin's Creed IV BlackFlag' et 'Assassin's Creed Freedom Cry'*, PhD Thesis in Sciences de l'information et de la communication. Université de Lorraine; Université de Sherbrooke (Québec, Canada).
- (2022) 'Le champ historien comme terrain de jeu. La conception de jeux vidéo d'histoire face au 'droit de véto' des sources', *Cahiers de Narratologie Analyse et théorie narratives*, 42, p. 12, <<https://doi.org/10.4000/narratologie.14053>>.
- Boom, Krijn H.J - Csilla E. Ariese - van den Hout, Bram *et alii* (2020) 'Teaching through Play: Using Video Games as a Platform to Teach about the Past' in Hageneuer, Sebastian (ed.) *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12–13 October 2018)*, London: Ubiquity Press. DOI: <<https://doi.org/10.5334/bch.c>> License: CC-BY 4.0., pp. 27-44.
- Bruner, Jerome (2013) *La fábrica de historias. Derecho, literatura, vida*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica
- Chakrabarty, Dipesh (2008) *Provincializing Europe: Postcolonial Thought and Historical Difference*, 2nd ed., Princeton and Oxford, Princeton University Press.

- Chapman, Adam; - Foka, Anna; - Westin, Jonathan (2017), 'Introduction; what is historical game studies?', *The Journal of Theory and Practice*, 21 (3), <<https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>>, pp. 359-361.
- Chartier, Roger (1998) *Au bord de la falaise*. Paris, Albin Michel.
- Cohen, Daniel (2022) *Homo numericus. La "civilisation" qui vient*. Paris, Albin Michel.
- Deleuze, Gilles 'Les sociétés de contrôle', in *EcoRev*, 1, 2018, pp. 5-12.
- Fukuyama, Francis (1992) *The End of History and The Last Man*. New York The Free Press.
- Gallinari, Luciano (2020) 'Christopher Columbus and the Confederate Generals versus Native Peoples? The struggle of memories amid removal, re-placement and resignification of their monuments', *RiMe. Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea*, Vol. 7/II n.s., DOI: <<https://doi.org/10.7410/1437>>, pp 53-111.
- Gilbert, Lisa (2019) 'Assassin's Creed reminds us that history is human experience': Students' senses of empathy while playing a narrative video game'. *Theory & Research in Social Education*, 47 (1), DOI <[10.1080/00933104.2018.1560713](https://doi.org/10.1080/00933104.2018.1560713)>, pp 108-137>.
- Harney, John (2016) *Video Games as sources, tools... history?*, in *American Historical Association Annual Meeting*, <https://www.academia.edu/attachments/41059888/download_file>
- Hartog, François 'La trame du présent (The Plot of the Present)' (2019), *Critical Hermeneutics*, 3, 3(1), pp.1-10. DOI: <<https://doi.org/10.13125/CH/3873>>, pp.1-10.
- Huang ,Chun-chieh - Henderson, John B. (2006) (eds). *Notions of Time in Chinese Historical Thinking*. Hong Kong: Chinese University Press.
- Lorenz, Chris (2019) 'Out of Time? Some Critical Reflections on François Hartog's Presentism', in Marek Tamm and Laurent Olivier, eds., *Rethinking Historical Time: New Approaches to Presentism*. London, Bloomsbury.
- Lynch, Ronan - Mallon, Bride - Connolly, Cornelia) 2015) 'The pedagogical application of alternate reality games: Using game-based learning to revisit history', *International Journal of Game-Based Learning*, 5, p. 35 (18-38).
- Lyotard Jean-François (1979) *La condition postmoderne*. Paris, Les éditions de minuit.

- Marti, Marc (2018) 'L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique? Le cas de la guerre d'Espagne (1936-1939) et de sa ludicisation', *Sciences du jeu [En ligne]*, 9 <<https://doi.org/10.4000/sdj.1041>>
- McCall, Jeremiah - Chapman, Adam (2017) 'Discussion: historical accuracy and historical video games (Part 1)', in *Gaming the Past*, <<https://gamingthepast.net/2017/12/26/>>.
- Paci, Deborah - Salvatori, Enrica (2023) 'Gaming as Public History', *Public History Weekly*, 11/3, p. 1, <<https://dx.doi.org/10.1515/phw-2023-21362>>.
- Peñate Domínguez, Federico, (2017) 'Los Historical Game Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades', *Cuadernos de Historia Contemporánea*, 9, pp.387-398, <<http://dx.doi.org/10.5209/CHCO.56282>>.
- Radetich, Laura Jakubowicz Eduardo, 'Using Video Games for Teaching History. Experiences and Challenges', *Athens Journal of History*, January 2015, 1 (1), <<https://doi.org/10.30958/ajhis.1-1-1>>.
- Roberts, Scott L. (2011), 'Using counterfactual history to enhance students' historical understanding'. in *The Social Studies*, 102 (3), pp. 117-123.
- Zóltan Boldizsár, Simon (2019) *History in Times of Unprecedented Change. A Theory for the 21st Century*. London: Bloomsbury.
- (2021) 'Domesticating the future through history', *Time & Society*, 30 (4), pp 494-516, <<https://doi.org/10.1177/0961463X211014804>>
- White, Hayden (1987) '*The Historical Text as Literary Artifact*', in *Tropics of Discourse. Essays in Cultural Criticism*, Baltimore, Md., Johns Hopkins University Press.
- Zerubavel, Eviatar (2005) *Mappe del tempo. Memoria collettiva e costruzione sociale del passato*. Bologna, Il Mulino.
- Zuboff, Shoshana (2020) *L'âge du capitalisme de surveillance*. Paris, Zulma.

5. Curriculum vitae

Lead Researcher at the Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea del CNR Institute of Mediterranean European History of the National Research Council (CNR)

PhD in Medieval History from the University of Cagliari

PhD in History and Civilisations from the École des hautes études en sciences sociales in Paris

Author of numerous studies on the medieval Mediterranean

ORCID ID: < <http://orcid.org/0000-0002-9701-4032> >

Periodico semestrale pubblicato dal CNR

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