

Représenter la Première Guerre mondiale : entre absence et uchronie

par Julien Lalu (Docteur Histoire - CRIHAM – Université de Poitiers)

Dérivé des jeux de plateau comme *Tactics* de 1954 et des reconstitutions de batailles historiques, notamment aux États-Unis dans la seconde moitié du XX^{ème} siècle, le jeu de guerre (*wargame*) se développe durant les années 1960. Le cadre ludique du *wargame* : le contrôle des troupes et des unités dans un environnement prédéfini pourvu des contraintes de la réalité, donne naissance aux jeux vidéo de stratégie en temps réel (STR) ou au tour par tour (STT) puis aux jeux de tir à la première personne (FPS) et à la troisième personne (TPS). Le développement en France se cristallise autour de la revue *Jeux et stratégie* qui présente chaque mois un jeu de plateau de guerre. Ces derniers sont souvent organisés de la même manière : un plateau représentant le terrain où le joueur place ses pièces, chaque pion possède ces propres caractéristiques (offensive, défensive et capacité de mouvement) permettant de résoudre les combats. Selon Alain et Frédéric Le Diberder, la micro-informatique est sollicitée pour résoudre deux limites de ces jeux¹. Dans un premier temps, la complexité des règles de résolution de combat qui, même si elle est simplifiée par rapport aux autres jeux de société, reste dépendante du hasard. Puis, dans un second temps, la difficulté pour les joueurs de trouver des adversaires : pour une majorité de joueurs d'autres jeux de plateau, ces activités se résument à un simple exercice militaire et guerrier.

Le genre du jeu de tir devient très populaire sur ordinateur à partir de la fin des années 1980 et début des années 1990, notamment depuis 1992 (*Wolfenstein 3D*). Le domaine de la guerre se répand ainsi rapidement dans le jeu vidéo, devenant une thématique omniprésente. Ils permettent aux utilisateurs de pratiquer, seul face à l'écran, les *wargames*. La solitude du jeu n'est pas rédhibitoire pour les joueurs, la gestion de l'adversaire par une intelligence artificielle permet de développer la possibilité d'un jeu simultané et d'une gestion de l'inconnu face à un adversaire anonyme.

Le nombre croissant de jeux vidéo rend l'entreprise d'une étude exhaustive périlleuse. Cette analyse est donc réalisée à partir du site internet *HistoriaGames.com*. Les jeux privilégiés sont ceux dont l'environnement narratif et ludique est centré sur la guerre comme les FPS ou

¹ Alain et Frédéric Le Diberder, *Qui a peur des jeux vidéo ?*, Paris, Éditions La Découverte, 1993, p. 42.

les TPS ; les STR ressemblant à des jeux de plateau et les jeux de simulation principalement de vol. En observant les thèmes de ces licences, on constate un vide concernant la période de la fin du XIX^{ème} siècle et le début du XX^{ème} siècle (des années 1870 aux années 1930) et notamment la quasi-absence de la Grande Guerre. Pourquoi la Première Guerre mondiale est un thème si peu utilisé ou représenté dans le jeu vidéo ?

Le site répertorie quarante-trois titres pour la catégorie de la Première Guerre mondiale. Quarante-deux jeux ont été sélectionnés comme base de réflexion : un jeu de la liste d'*HistoriaGames.com* est en projet (*The Somme*, TopHat Game Studios). De plus, d'autres titres intégrés à une série de jeux comme des suites ont été écartés lorsqu'ils n'apportaient pas d'innovation majeure sur la Première Guerre mondiale ou n'étaient pas centré sur le conflit, c'est le cas de *Civilization II Scenarios : Conflicts in Civilization* (Microprose, 1996). Ces jeux ont été remplacés dans la liste par des titres absents du site internet mais caractéristiques des représentations sur le Premier conflit mondial comme *1916 : Der Unbekannte krieg* (DADIU, 2011) ; le jeu met en scène un soldat lors de la guerre de tranchée qui doit résoudre une série d'énigmes tout en évitant les monstres préhistoriques qui ont envahi le champ de bataille. Ces choix sont aussi valables pour l'analyse trans-périodique qui est faite des jeux de guerre.

Les éléments qui émergent du manque de représentation de la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo, sont un indice – et non pas une analyse péremptoire – des raisons de la mise en avant d'autres conflits et de la manière dont ils sont représentés.

Le présent article est une version approfondie d'une première réflexion qui prenait place dans le cadre de la *Mission centenaire 14-18*, un programme national commémoratif.

2 Julien Lalu, « Représenter la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo : entre absence et uchronie », *Mission centenaire.org*, Espace Scientifique / Société, mai 2014, <http://centenaire.org/fr/espace-scientifique/societe/representer-la-premiere-guerre-mondiale-dans-les-jeux-video-entre>.

1. Un thème omniprésent, un conflit absent

La représentation d'un conflit ou d'une guerre, qu'elle soit tacite ou explicite, est un thème omniprésent dans le jeu vidéo. Mario ne participe-t-il pas au conflit entre le Royaume Champignon et l'armée de Bowser ? C'est même l'élément le plus utilisé tant la guerre facilite la mise en place d'une tension narrative, d'une action et d'un *gameplay*. En cela, les jeux vidéo sont « l'avatar moderne des jeux de soldats de plombs qu'affectionnaient nos grands-pères et les généraux en retraite de la comtesse de Ségur³ ». Cette omniprésence est perceptible dans les jeux dits « historiques », un élément qui renforce l'idée d'une histoire construite par la guerre.

Sur les mille quatre cent six jeux répertoriés sur le site internet *HistoriaGames.com* entre les années 1970 et l'année 2013, mille deux cent quatre-vingt mettent en scène une bataille historique ou un conflit. Rappelons que, malgré la volonté de bâtir une liste exhaustive des jeux historiques, le site internet omet des titres dans son classement. En cela, les données ou les statistiques déduites de son répertoire ne pourraient fournir une réponse définitive pour l'ensemble du catalogue des jeux historiques mais seulement une idée de grandeur en fonction des jeux répertoriés. Pour une meilleure lisibilité de cette seule analyse, les titres classés dans la catégorie « Mythes et Légendes » comprenant notamment la « mythologie gréco-romaine » ou encore « les légendes arthuriennes », ont été écartés pour se concentrer sur les jeux classés dans les catégories éponymes des grandes périodes historiques.

Figure 5.3. Tableau du taux de présence des périodes historiques en fonction du nombre des jeux répertoriés sur *HistoriaGames.com*

Période historique (nombre de jeux)	Taux de présence	Thème(s) le(s) plus représenté(s) (nombre de jeux)
Antique (179)	14,50 %	Conquêtes romaines (55)
Médiévale (107)	8,50 %	Croisades (38)
Moderne (159)	12,00 %	Colonisation du continent américain (55)
Contemporaine (835)	65,00 %	La Seconde Guerre mondiale (506), la Guerre froide (100) et la Guerre de Sécession (76)

³ Alain et Frédéric Le Diberder, *op.cit.*, p. 42.

Au vu de ces résultats, la guerre, par sa représentation ludique, devient une porte d'entrée vers le passé. La thématique de la guerre est trans-périodique mais chaque période historique est symbolisée par des conflits caractéristiques. Ainsi, deux périodes sont majoritairement représentées.

L'Antiquité représente 14,5 % soit cent soixante-dix-neuf jeux qui comprennent autant les titres basés sur une région ou un événement précis comme *Rome : Total War* (Creative Assembly, 2004), sorte de *focus* historique centré sur l'Italie dont le but est de conquérir un vaste empire ; que les séries qui intègrent une chronologie large comme *Age of Empires* (Ensemble Studios, 1997), un jeu de stratégie entre l'âge de Pierre et l'âge de Fer. Les trois thèmes les plus utilisés sont la guerre des Trois Royaumes à 25 %, les conquêtes romaines à 31 % et les conquêtes d'Alexandre à 11 %. D'une manière générale, l'Histoire gréco-romaine est représentée dans 57 % des jeux vidéo (cent deux titres) et l'Histoire extra-européenne notamment l'Asie et l'Égypte à 36 %.

La période contemporaine est sur-représentée et symbolisée en majorité par la Seconde Guerre mondiale : catégorie composée de cinq cent six titres soit 61 % des jeux, puis par la Guerre froide (12 %) et la Guerre de Sécession (9 %). Ces trois conflits représentent à eux seuls 82 % de l'ensemble de la catégorie « contemporaine ». La Seconde Guerre mondiale est le conflit qui lance le succès des grandes licences de jeux de tir historiques auprès du public comme *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003) ou *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive, 1999). Avec quarante et un jeux vidéo (5 %), la lisibilité de la Première Guerre mondiale est réduite par la représentativité d'autres guerres jugées, par les développeurs et les éditeurs, plus commerciales. De plus, sur le même site, alors que la Seconde Guerre mondiale possède six entrées (sous-catégories) vers des terrains d'opérations spécifiques comme « front de l'ouest » ou « front de l'est » et la Guerre froide en possède quatre, la Première Guerre mondiale n'en possède aucune.

De l'analyse des conflits mis en avant dans les jeux vidéo émerge des amalgames entre période historique et civilisation. Lorsque l'on étudie les périodes les plus anciennes (antique et médiévale), on peut constater une présence notable de civilisations extra-européennes telles que les civilisations du Moyen-Orient ou de l'Extrême-Orient comme le jeu *Les Trois Royaumes : Le Destin du Dragon* (Overmax Studios, 2001) où le joueur, seigneur chinois, doit instaurer son

régime lors du déclin de la dynastie Han entre 184 ap. J.C et 220 ap. J.C. Mais plus le passé est proche du temps présent plus l'Histoire se concentre sur l'Occident, le paroxysme est atteint avec la période contemporaine quasi-centrée sur les conflits dont sont acteurs les États-Unis, premiers producteurs des jeux de tir sur la Seconde Guerre mondiale. Doit-on y voir une idéologie latente, inconsciente des États-Unis qui admettent que les époques précédentes ont été influencées par d'autres civilisations – grecque, romaine, chinoise, arabe, française, anglaise – mais affirme que la période contemporaine leur est propre et influencée par leur modèle politique, économique et culturel ?

Un certain nombre de jeux de gestion et de stratégie met en scène des affrontements de « grandes civilisations » dont le but ultime est la suprématie de la civilisation choisie. Il faut mettre cette réflexion en perspective avec le thème du « choc des civilisations ». On peut voir dans le jeu vidéo, comme dans certaines productions hollywoodiennes, une vitrine des thèses controversées de Samuel P. Huntington. Les identités et la culture engendrent les conflits et les alliances entre les états. La civilisation est devenue l'entité culturelle prédominante tant elle est :

« Le mode le plus élevé de regroupement et le niveau le plus haut d'identité culturelle dont les humains ont besoin pour se distinguer des autres espèces. Elle se définit à la fois par des éléments objectifs, comme la langue, l'histoire, la religion, les coutumes, les institutions, et par des éléments subjectifs d'auto-identification⁴».

Ainsi, le jeu vidéo ne représente pas les situations géopolitiques réelles mais une géopolitique et une situation géographique lissées et simplistes qui opposent deux ensembles dans une lutte pour la domination. La civilisation occidentale est opposée à la civilisation chinoise, japonaise, hindoue ou musulmane lors de conflits qui aboutissent généralement à la guerre pour faciliter le *ludus*.

Dans les jeux vidéo de guerre, le joueur incarne principalement la civilisation occidentale. Ainsi, plus la période est proche, plus la civilisation et l'utilisateur sont identifiés à la civilisation américaine. Par exemple, dans *Medal of Honor*, le joueur incarne le lieutenant Jimmy Patterson, un soldat américain recruté par le bureau des services stratégiques OSS : *Office of Strategic Services*, et envoyé en Europe en 1944. Le véritable enjeu ici est donc de

⁴ Samuel P. Huntington, *Le choc des civilisations*, Paris, Éditions Odile Jacob, 2000, p. 47.

comprendre ce manque de représentation de la Première Guerre mondiale face à la sur-représentation d'autres conflits.

2. Pourquoi ce manque ? Quelques éléments de réponse

Plusieurs éléments liés à la nature intrinsèque du médium vidéoludique participent de la sous-représentation de la Première Guerre mondiale. Il ne faut pas négliger les enjeux ludiques et commerciaux du secteur. Par contre, cette omniprésence de la guerre n'est pas seulement le moyen d'apporter une part d'action concrète aux jeux. Elle peut être utile à la fois dans le jeu, pour le jeu et pour le public qui l'utilise.

Opposée aux autres civilisations, la civilisation occidentale représente l'apogée du développement et de l'évolution vers un état moderne qualifiée de « sociogenèse de l'état » par Olivier Mauco. Il cite Max Weber et constate que l'état moderne est :

« Un groupement de domination de caractère institutionnel qui a cherché à monopoliser, dans les limites d'un territoire, la violence physique légitime comme moyen de domination et qui, dans ce but, a réuni dans les mains des dirigeants les moyens matériels de gestions ».

Cette domination de la violence et par la violence se produit, en Occident, depuis la féodalité. Dans les jeux vidéo, le monopole est réapproprié par le joueur *via* les *wargames*, dans une logique de domination ou de compétition dans les parties en ligne ou en multijoueurs. La logique des jeux de guerre est inspirée par la dynamique de l'Occident qui se caractérise par le passage d'une société féodale à un état monopolistique⁶. La lutte des fiefs médiévaux, petites entités territoriales, fait rompre l'équilibre des forces dès l'instant où il y a un vainqueur : il devient militairement supérieur à son voisin. C'est le même concept dans les jeux de gestion ou de stratégie. La victoire du joueur sur un ennemi fait augmenter son score en diminuant celui de l'adversaire entraînant une rupture de l'équilibre des forces. Cela permet au vainqueur de se développer et d'évoluer politiquement et technologiquement. Donc la guerre, dans le jeu vidéo, est un processus déclencheur nécessaire à l'évolution de la civilisation et à l'unification du territoire.

⁵ Olivier Mauco, « Les représentations et logiques politiques des jeux vidéo. L'intériorisation des logiques collectives dans la décision individuelle » in Sébastien Genvo (dir.), *Le game design de jeux vidéo: approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2006, p. 117-135, sur <http://www.omnsh.org/spip.php?article149>, le 31 août 2011.

⁶ *Ibid.*

a. Armements et *gameplay* dynamique

Les jeux de tir sont basés essentiellement sur une dynamique d'action qui pousse le joueur à avancer. En cela, un faible niveau technologique de l'armement pourrait ralentir le *gameplay*. Par exemple, les armes à feu du début du XX^{ème} siècle ont une cadence de tir moins rapide et mettent plus du temps à se recharger que celles utilisées lors du second conflit mondial. Cette limitation ne facilite pas l'impression de vertige (*ilinx*) au sens de Roger Caillois⁷.

Cet élément rentre probablement peu en considération puisque la guerre de Sécession est un sujet assez traité aux États-Unis dans les jeux de tir comme *The History Channel : Civil War* (Cauldron, 2007) qui permet au joueur d'incarner au choix un soldat de l'Union ou un soldat confédéré. Le jeu n'est pas présenté comme un FPS révolutionnaire mais un moyen de découvrir la guerre civile américaine. Il a été classé tout public par l'ESRB, justifiant le caractère éducatif.

Ajoutons à cela que les jeux de stratégie utilisent des batailles bien plus anciennes comme *Rome : Total War* (The creative Assembly, 2004) qui débute en -270 av J.C en Europe méditerranéenne. Ces jeux mettent en scène de grandes batailles rangées, des phalanges hoplitiques aux campagnes napoléoniennes. Le joueur commande l'armée grâce à une position extérieure, omnisciente et omnipotente. Il peut passer de division en division pour ordonner un changement de stratégie d'une seule pression de bouton. Ainsi, les STR privilégient les opérations militaires de grandes envergures notamment dans des paysages de plaines et plateaux pour encourager et faciliter l'affrontement : « La délimitation du plateau de jeu réfère curieusement à la représentation antique du monde, une représentation plane, dont les bords du monde tombent de manière abrupte vers le néant ». L'espace restreint met en avant l'affrontement de deux blocs, l'espace conditionne le *gameplay* vers la marche à la guerre.

Ce genre de jeu peut donc retranscrire la Première Guerre mondiale en simulant la

⁷ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Folio, Collection essai, 1958, 372 p.

⁸ « Civil War games – gameplay highlights », *Real Time Strategy Games*, le 19 juillet 2007. Consulté sur <http://www.realtimestrategygame.com/page/2/>, le 21 mai 2014.

⁹ Laury-Nuria André et Sophie Lécole-Solnychkine, « La référence à l'Antiquité dans les jeux vidéo : paysages et structures mythologiques », in Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, L>P, Questions théoriques, 2011, p. 92.

position d'un général en charge d'une ligne de front, mais obligerait le joueur à lancer de vastes opérations en terrain dégagé, une vision du conflit qui rompt avec la guerre de tranchées. Dans la vision collective, la tranchée est devenue le paysage et l'espace associés à la Première Guerre mondiale. Cette vision collective, qui participe du manque de représentation du conflit dans les jeux vidéo, minimise les premiers mois de la guerre et l'avancée allemande. Dans cet inconscient collectif, la Première Guerre mondiale est une guerre de positions et s'oppose donc à d'autres conflits cités précédemment.

Ainsi, quel que soit le genre du jeu (FPS ou STR), l'attente, l'ennui, la peur et les questionnements du soldat sur la guerre, enjeu essentiel du premier conflit mondial, entre ici en opposition avec les enjeux commerciaux et ludiques du jeu vidéo. Une maison d'édition veut faire vendre et pour cela offrir une expérience de jeu dynamique.

b. Les industries cinématographiques et vidéoludiques : des liens d'influence

La compréhension de la structure et des influences du secteur vidéoludique est importante pour comprendre ses représentations. Il ne faut pas négliger les liens qui existent entre l'industrie du cinéma et celle des jeux vidéo¹⁰. En tant que produit de masse et culture populaire, un grand nombre de productions vidéoludiques s'inspire ou profite du succès des œuvres cinématographiques soit par l'adaptation soit par l'influence commerciale.

Les développeurs affirment de plus en plus une distance entre l'industrie du cinéma et celle du jeu vidéo. Par exemple, l'équipe de développement de la série *Call of Duty* se défend, dans un article intitulé « la chaîne de l'Histoire », de proposer une expérience qui plonge ses racines dans une réalité passée¹¹. Ils donnent ainsi quelques exemples de leurs jeux qui s'inspirent d'événements historiques : le parachutage des forces alliées au-dessus de Sainte-Mère l'Église dans *Call of Duty* ; l'opération *Husky* en Sicile dans *Call of Duty : Big Red One* et la bataille de la poche de Falaise dans *Call of Duty 3*. Pourtant, on se rend compte que les réelles influences et les inspirations de ces jeux sont le cinéma et particulièrement les films de guerre.

¹⁰ Voir les travaux d'Alexis Blanchet, notamment la publication de sa thèse *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, 2010, Pix'n love, Châtillon, 450 p. + ill.

¹¹ « La chaîne de l'Histoire », in *Console +*, n° 234, décembre 2011, p. 13

Le succès des films *Rambo* (Ted Kotcheff, 1982) avec l'acteur Arnold Schwarzeneger, donne lieu à une production de titres reprenant le caractère invisible du soldat américain telle que *Commando* (Capcom, 1985) : le but est d'avancer en éliminant le plus d'ennemis venant du haut de l'écran, ou *Operation Wolf* (Taito, 1987) : jeu de tir au pistolet sur borne d'arcade où le joueur doit résister aux vagues successives d'ennemis. Les éditeurs prennent rapidement l'habitude d'adapter les films de guerre et d'action en jeu.

Les liens entre cinéma et jeu vidéo se resserrent dans le courant des années 1980¹². L'exemple de la série *Call of Duty* est éclairant pour illustrer les références cinématographiques des développeurs¹³. Les jeux s'inspirent de nombreux films en reprenant quelques fois des scènes entières. La première mission de *Call of Duty* est le repérage d'une zone de parachutage pour préparer le débarquement sur la plage d'Utah Beach. Les développeurs ont été influencés par la série *Band of Brothers* (2001) qui met en scène le parachutage de la *Easy Company*. Ainsi, dans le jeu, la ville de Carentan est reproduite à l'identique de la ville éponyme du troisième épisode. Dans *Call of Duty : Le jour de gloire*, pour atteindre une certaine forme de réalisme, le jeu s'inspire de la première scène du film *Il faut sauver le soldat Ryan* (Steven Spielberg, 1998) sur le débarquement en Normandie¹⁴. Le joueur voit la scène par les yeux du soldat qu'il incarne. Grâce au procédé de la caméra psychologique, la vue à la première personne renforce l'immersion dans le conflit et l'acceptation de l'action par le joueur.

Le film de Steven Spielberg a influencé d'autres séries notamment *Medal of Honor*. En 1997, le réalisateur se rapproche de Dreamwork Interactive pour créer un jeu sur la Seconde Guerre mondiale : marqué par le tournage de son film, il lance le projet *Medal of Honor* qui se concrétise en 1999. L'épisode d'Electronic Art intitulé *Débarquement allié* (2002) reproduit aussi la scène du débarquement sur Omaha Beach. La série produite par Activision utilise d'autres conflits, le film *Apocalypse now* (Francis Ford Coppola, 1979) inspire *Call of Duty : Black Ops* qui se déroule au Vietnam. Le jeu reprend plusieurs scènes du film.

Comparée à d'autres conflits, la Première Guerre mondiale est peu représentée au

¹² Alain et Frédéric Le Diberder, *op. cit.*, p. 51.

¹³ « Sur grand écran », in *Console +*, *op. cit.*, p. 68.

¹⁴ Pour plus de détail sur le développement de la série *Call of Duty*, de ses liens avec la série *Medal of Honor* et le cinéma, voir « *Call of Duty : la machine à milliards* », in Jean-François Morisse, *Histoires secrètes des jeux vidéo : de Tetris à Grand Theft Auto*, Paris, First Interactive, 2013, pp. 43-63.

cinéma, encore moins lorsque l'on regarde le marché américain. Le recensement fait d'après les travaux de Laurent Véray met en lumière entre 1945 et 2013 : cinquante-sept films sur la Première Guerre mondiale dont vingt films (35 %) sont anglo-saxons, mais trois cent vingt-cinq films et vingt séries sur la Seconde Guerre mondiale dont cent quatre-vingt-quinze films (60 %) et quatorze séries (70 %) sont anglo-saxons¹⁵. Les « violences paroxysmique » de la Seconde Guerre mondiale comme la Shoah ou les séquelles laissées par la période d'Occupation évincent la référence à la Première Guerre mondiale au cinéma à partir de 1945¹⁶. Pourtant, dès les années 1950, le cinéma réactualise la Grande Guerre à des fins politiques. Ainsi, *Les Sentiers de la gloire* de Stanley Kubrick (1957) est un film contre la guerre qui axe principalement sa narration sur les mutineries de 1917. Les critiques de ces films montrent l'horreur de la guerre et l'humanité des soldats comme *Joyeux Noël* de Christian Carion (2005) narrant une trêve des soldats français, écossais et allemands entre les 24 et 25 décembre 1914 pour célébrer Noël¹⁷. Cette réappropriation du conflit à des fins politiques ne facilite pas son adaptation vidéoludique puisqu'elle ne correspond pas aux enjeux ludiques.

Cela se constate dans l'ensemble de la culture populaire nord-américaine. Dans les *comics*, un certain nombre de héros utilisé comme outil de propagande, participe à la Seconde Guerre mondiale (Captain America, 1940) ou à la Guerre froide (Hulk, 1962). La Première Guerre mondiale ne passionne pas le public états-unien, les sociétés nord-américaines se sont détournées de cette période. La moins grande implication des GI, contrairement à l'armée britannique et française, ne facilite pas les ventes aux États-Unis. On peut le constater avec le cinéma, une grande majorité des productions cinématographiques sur la Seconde Guerre mondiale réalisées par des Américains traitent de l'armée américaine.

De plus, le cinéma américain est en relation avec le département de la Défense qui privilégie les conflits utiles à la propagande. Dans un dossier de 2005, Christophe Collier, Isabelle Denervaud, Julie Lasne et Armelle Legoff, reviennent sur la coopération entre Hollywood et le Pentagone¹⁸. Cette relation fonctionne relativement bien pour la Première et la

¹⁵ Laurent Véray, *La Grande Guerre au cinéma : de la gloire à la mémoire*, Paris, Ramsay, 2008, 239 p. + ill.

¹⁶ *Op.cit.*, p. 139.

¹⁷ *Op. cit.*, p. 220.

¹⁸ Christophe Collier, Isabelle Denervaud, Julie Lasne et Armelle Legoff, « Cinéma et propagande aux États-Unis », *Infoguerre.com*, 2005. Consulté sur http://www.infoguerre.fr/fichiers/hollywood_propagande.pdf, le 27 juin 2014.

Seconde Guerre mondiale avec des productions qui soutiennent l'armée sur le front. Elle atteint son apogée avec *Le jour le plus long* réalisé par Ken Annakin, Andrew Marton, Bernhard Wicki, Gerd Oswald et Darryl F. Zanuck en 1962 qui célèbre l'implication américaine à la victoire. La relation commence à décliner avec la guerre du Vietnam avant un nouveau rapprochement dans les années 1980 avec *Top Gun* (Tony Scot, 1986). Depuis le début des années 2000, Hollywood produit de plus en plus de films concernant le terrorisme. Cette relation repose sur un équilibre étroit entre les producteurs et le Pentagone. Ils ont accès à l'ensemble du matériel qu'ils souhaitent : porte-avion, sous-marin, images d'archives utilisées dans *Argo* de Ben Affleck en 2012 par exemple, et en contrepartie « les films magnifient l'armée, exaltent l'héroïsme, le patriotisme, la camaraderie... et incitent ainsi insidieusement à s'y enrôler ». D'après les auteurs, le cinéma américain, par une relation de don-contre don, diffuse un message de propagande et serait un outil de recrutement. Cette logique discursive a évolué depuis le 11 septembre 2001. Elle est passée du cinéma aux séries télévisées puis aux jeux vidéo. Depuis 2002, l'armée américaine utilise le système numérique *Virtual Battlefield System 1* pour la formation des soldats et le jeu vidéo *America's Army* pour le recrutement des jeunes.

Ainsi, les productions cinématographiques puis vidéoludiques sur la Première Guerre mondiale ont du mal à concurrencer d'autres films et d'autres jeux de guerre qui mettent en avant des soldats étatsuniens. Il est évident que, si le jeu vidéo s'inspire du septième art et des différents films qui ont été cités (il en existe d'autres), la réalité historique est alternée. Ces films aussi se concentrent sur la guerre, un conflit ou une bataille historique. En cumulant cet élément et le fait que le *gameplay* et le scénario prime sur la véracité historique, on peut mettre en évidence un schéma type de la vision que le jeu vidéo donne du passé : c'est le théâtre d'actions permanentes se déroulant sur la scène d'un champ de bataille. Le jeu vidéo est vecteur d'une histoire-bataille. Par contre, le joueur fait toujours la guerre pour de bonnes raisons. La guerre devient nécessairement une violence utilitaire.

c. Un engagement volontaire ou comment moraliser la guerre

L'utilisation d'un procédé guerrier ou militaire est le plus souvent utile dans le jeu vidéo. Dans la plupart des *wargames*, les raisons d'une guerre sont justes. Elles sont perçues positivement par la population dès l'instant que la guerre est faite par le joueur. L'action et la stratégie militaire sont valorisées et induites par le *gameplay*. Cette prédominance de la guerre est encouragée par les joueurs et les développeurs. L'exemple est donné avec l'argumentaire

publicitaire sur le site officiel du jeu *Civilization III* :

« Lorsque les gens nous racontent leur expérience la plus mémorable de *Civilization*, ils évoquent généralement la première fois où ils ont construit une armée puissante ou une unité vraiment importante et l'ont utilisé pour écraser une autre civilisation. Se concentrer sur la puissance militaire est toujours passionnant et représente une excellente stratégie dans le cadre de la série des *Civilization*¹⁹».

Lorsque le joueur choisi volontairement la victoire pacifique, il lui faut remplir de multiples conditions : un rayonnement international important qui implique d'avoir cédé à l'expansionnisme aux moyens de conquêtes militaires²⁰. De plus, lorsque la partie se termine, le joueur obtient des points selon son score. D'après Tony Fortin et Laurent Trémel, le plus symptomatique sont les points donnés pour les années de paix, « comme si maintenir toute stratégie pacifique relevait de l'exploit²¹».

Il existe deux logiques à ces guerres. La première est une guerre imposée ou subit par le joueur et son armée, c'est le cas dans les FPS. La deuxième est une guerre voulue par le héros, c'est le cas des jeux de stratégie.

Dans les jeux de tir, le héros est un personnage courageux, sans défaut qui combat pour le bien. C'est un soldat volontaire qui choisit de son plein gré de partir pour le combat. Il entre de lui-même dans cette aventure et le joueur est obligé de participer à cet engagement s'il veut jouer, sans cela le jeu ne peut débuter. Par exemple, dans les jeux vidéo qui se base sur la Seconde Guerre mondiale comme la série des *Medal of Honor*, le conflit est toujours l'œuvre des soldats allemands ou japonais et le plus souvent vécu du côté américain. La guerre est nécessaire pour établir la paix. Ainsi, la discussion ou la diplomatie ne sont jamais les meilleures solutions pour apaiser les tensions. L'instauration d'une paix durable passe avant tout par la défaite de l'adversaire. Le joueur est porteur de lumière, de liberté et de démocratie. Il apporte un message salubre pour les peuples opprimés. Selon les termes repris du général Eisenhower lors du discours introductif de *Medal of Honor : En Première Ligne* (Dreamworks Interactive, 2002), le joueur est l'espoir et la lumière face à la barbarie étrangère. Tel « le fardeau de l'homme blanc », il se doit de l'apporter aux peuples opprimés. Sur fond d'images d'archives

¹⁹ Tony Fortin, Philippe Mora, Laurent Trémel, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, Champs Visuels, L'Harmattan, 2006, p. 144.

²⁰ *Op. cit.*, p. 145.

²¹ *Op. cit.*, p. 146.

– renforçant d’autant le rapprochement avec le cinéma ou un documentaire – le général en charge de l’unité du héros fait un bref résumé de la situation avant le débarquement en Normandie. Totalement déconnecté du contexte, le discours et les images servent à la fois à créer une ambiance historique pour légitimer le contenu du jeu et une ambiance guerrière :

« Vous êtes sur le point de vous embarquer pour une grande croisade vers laquelle ont grandi tous nos efforts pendant de longs mois. Les yeux du monde sont braqués sur vous, les espoirs, les prières de tous les peuples épris de liberté vous accompagnent. Avec nos valeureux alliés, nos frères d’armes qui défendent les autres fronts, vous détruirez la machine de guerre allemande, vous anéantirez le joug de la tyrannie que les nazis exercent sur les peuples d’Europe et vous apporterez la sécurité dans un monde libre. Votre tâche ne sera pas facile. Votre ennemi est bien équipé, bien entraîné et dur au combat. Il luttera sauvagement. J’ai totalement confiance en votre courage, votre dévouement et votre compétence. Nous n’accepterons que la victoire totale. Bonne chance et surtout implorons la bénédiction du Tout Puissant sur cette noble et grande entreprise²²».

Ainsi, le héros se doit de rester vivant pour gagner la guerre. Il porte à lui seul les conséquences d’une réussite mais aussi d’un échec qui va de pair avec sa propre mort. Pour cela, il doit devenir plus fort en acquérant des armes de plus en plus puissantes. Ce sont ces armes qui donnent à la partie un aspect évolutif valorisant pour l’utilisateur. L’accession aux armes de plus en plus puissantes n’est possible que si le joueur a atteint un niveau de compétence nécessaire ou s’il avance suffisamment dans le niveau. Généralement, le héros commence l’aventure avec un simple pistolet puis acquière d’autres armes possédant une plus grande puissance de feu comme une mitrailleuse. Cet élément est essentiel pour maintenir, chez les joueurs, une frustration engendrée par la difficulté. Faire un premier niveau avec une arme acquise généralement à la fin du jeu soustrait à la pratique l’aspect ludique et rend le scénario extrêmement linéaire – à l’exception d’une pratique cathartique du jeu qui extériorise une violence accumulée et contrôlée. Ce schéma est une base du genre FPS.

Dans les STR, la guerre est admise et encouragée par le joueur puisqu’elle est motrice du *gameplay* et motivée par le *level design*. Elle lui permet de sauvegarder sa propre civilisation ou sa société. Elle permet de se développer, de se défendre, de gagner la partie, de diffuser son modèle et d’unifier le territoire. D’après Olivier Mauco, les jeux de stratégie représentent la

²² Dreamworks Interactive, *Medal of Honor : En première ligne*, « Scène d’Introduction », Universal City, Etats-Unis, Electronic Arts, Playstation 2, 2002.

stabilité de l'état moderne décrite par Norbert Elias (*La dynamique de l'Occident*, 1977) reposant sur deux éléments : le monopole de la violence qui est mis en place par une concentration des moyens de recours à la violence physique par l'autorité publique et l'autocontrôle qui implique une régulation interne des individus par l'introjection de normes sociales et de valeurs collectives soumises à l'intérêt général²³.

Dans les STR, le monopole de la violence est représenté par le personnage principal. Le joueur choisit seul d'armer sa civilisation et de partir en guerre sans demander l'accord de la population. L'autocontrôle est imposé par le joueur. La population ne conteste pas les décisions du chef, elle reste unie derrière sa volonté *quasi* divine. La guerre sert à unir les individus et à maintenir un contrôle permanent sur l'ensemble de sa civilisation. Le joueur est un élément supérieur du jeu dès le début de la partie et gère directement les unités sur la carte. Il choisit quel bâtiment doit être construit, quel aménagement urbain doit être privilégié ou quelle unité est la plus appropriée pour une opération spécifique. Le joueur doit construire lui-même sa gloire par les ordres qu'il donne ; soit par la technologie, soit par la guerre ou encore par l'impérialisme culturel. Son implication est donc moins grande puisqu'il ne peut recevoir directement de dégâts, ce sont les unités qu'il a créé qui sont touchés.

Ainsi, lors d'une bataille ou de tout autre événement historique représenté dans le jeu, le joueur a un regard extérieur. Il contemple le déroulement de l'action du point de vue des hautes sphères. Dans *Caesar*, le joueur incarne un gouverneur de l'Empire romain sous les ordres d'Auguste. Il a l'ordre de faire prospérer la province qui lui a été attribuée. Faisant déjà partie d'une élite, il renforce son pouvoir auprès de l'Empereur. Pour accentuer cette impression d'un héros extérieur et omnipotent, il prend le plus souvent l'apparence d'une flèche, représentant le curseur de la souris, son visage n'apparaît pas ou seulement lors des phases de scènes cinématiques.

Pourtant, intégrer le concept des héros dans les STR donne « une figure individualisée de l'action collective²⁴ ». Cette représentation préfigure une Histoire des Grands Hommes par les Grands Hommes. La réalisation d'une avancée, d'une évolution technologique et politique

²³ Olivier Mauco, « Les représentations et logiques politiques des jeux vidéo. L'intériorisation des logiques collectives dans la décision individuelle », *op. cit.*

²⁴ Olivier Mauco, *op. cit.*

ou la victoire sur le champ de bataille est l'œuvre d'une seule entité et non pas d'un groupe social plus large. À titre d'exemple, dans *Napoléon : Total War*, les victoires de la Grande Armée et la volonté du peuple de sauvegarder les acquis de la Révolution française sont totalement évincées par la figure de Napoléon Bonaparte. La représentation n'est pourtant pas dénuée d'une réalité socio-politique. Le héros représente l'union de personnes différentes rassemblées pour lutter contre un ennemi commun. Ainsi, l'unité sociale est possible grâce à une entité supérieure qui incarne l'autorité et le pouvoir étatique.

Enfin, les jeux de guerre, notamment les STR, donnent le sentiment que toutes les grandes innovations technologiques ont été découvertes en temps de guerre. Le moyen le plus efficace d'obtenir une meilleure technologie est de vaincre l'adversaire ou d'atteindre un âge supérieur avant lui. Donc, l'innovation technologique est concomitante d'une course à l'armement permanente entre voisins territoriaux. Par exemple, dans *Rise of Nation*, chaque âge du monde est marqué par l'apparition de nouvelles armes plus puissantes qu'il faut acquérir avant son ennemi :

- « L'âge classique » qui correspond à la période antique est marqué par l'apparition des catapultes et des machines de sièges.
- « L'âge de la poudre » qui correspond à la période moderne est marqué par l'apparition des armes à feu et des premiers canons.
- « L'âge industriel », période charnière entre la période moderne et la Seconde Guerre mondiale, est marqué par l'apparition du pétrole qui sert, dans le jeu, à alimenter les véhicules blindés et les avions nouvellement acquis²⁵.

Ainsi, la victoire militaire du joueur fait augmenter son score en diminuant celui de l'adversaire, entraînant une rupture de l'équilibre des forces. Cela permet au vainqueur de se développer et d'évoluer politiquement et technologiquement. En représentant cette forme de construction étatique, le jeu vidéo véhicule un schéma particulier : l'Histoire amène toutes les civilisations vers un mieux qui a l'apparence d'une démocratie libérale. Donc, la guerre est un processus déclencheur nécessaire à l'évolution de la civilisation et à l'unification du territoire.

Dans les deux schémas, les actions militaires sont glorifiées : soit elles apportent la paix contre la barbarie, soit elles instaurent un régime pseudo-démocratique basé sur l'accumulation des ressources. Pour faciliter leur mise en place, les batailles sont lisses et expéditives. Le

²⁵ Le nom des différents âges sont les termes employés dans le jeu vidéo.

gameplay pousse le joueur à avancer sans remettre en doute le bien-fondé de l'entreprise, la stagnation est synonyme d'échec : il est tué par une balle perdue dans les FPS ou la civilisation qu'il affronte évolue plus vite et le submerge dans les STR. La pratique du jeu vidéo est révélateur d'une Histoire bataille, comme en témoigne l'analyse que font des journalistes du jeu *Medieval : Total War*. D'après eux, l'époque médiévale est parfaite pour un jeu vidéo car « on retrouve le choix d'une période violente de l'Histoire : l'Europe du Moyen Age et son manichéisme si tranché²⁶ ». L'un des points forts du jeu est l'impact des religions sur les relations entre les nations. La forte influence de la religion sur la société ne peut que déboucher sur des guerres. Les *wargames* diffusent l'idée d'un passé qui serait un vaste champ de bataille donc intéressant pour le jeu vidéo car l'action y serait omniprésente. Selon ces journalistes, l'époque médiévale c'est avant tout : « l'époque sombre des croisades, de la *Reconquista*, du schisme entre catholiques et orthodoxes, des multiples hérésies²⁷ ». Dans ces jeux, le contexte est rapidement évincé au profit des batailles. De simples images fixes racontent succinctement les différents détails historiques.

L'entretien de Tom Jouett, producteur assistant de *Total War : Shogun II* (The Creative Assembly, 2011) dans le magazine *IG* renforce cette idée d'une Histoire-bataille dans le jeu vidéo. *L'interview* offre une vision du passé par un producteur de jeu. Selon lui, le jeu vidéo a besoin d'action permanente. Lorsque le jeu vidéo utilise le passé, il se sert essentiellement des périodes de conflits pour laisser les joueurs dans l'expectative : « la période *Sengoku* est le cadre idéal pour un jeu [...]. C'est un moment de bouleversement sociaux, d'intrigues politiques et de conflits militaires presque permanent²⁸ ». Il en va de même lorsque le journaliste lui demande ce qu'il pense des prises de liberté par rapport à la réalité historique. Il confirme, même s'il se défend de maintenir la réalité des faits, que le *gameplay* et le déroulement de l'action prime sur la réalité historique :

« Notre objectif est de donner vie à une période historique d'une manière amusante et informative. Il nous arrive [...] d'être un peu moins pointilleux sur certains détails s'ils ont des répercussions sur le gameplay, mais généralement, nous nous efforçons d'être fidèles à la réalité historique. [...]. Nous espérons vraiment présenter la culture japonaise très riche de la

²⁶ *IG. L'esprit du jeu vidéo : Rétrospective Kirby*, n°12, janvier/février 2011, p. 71

²⁷ *Ibid.*

²⁸ *Op. cit.*, p. 78.

*période Sengoku*²⁹».

Pourtant, il n'est laissé aucune place ni pour les enjeux sociaux de cette période, ni pour les évolutions artistiques et les courants intellectuels et très peu d'éléments sur les mutations des institutions politiques et religieuses. Le jeu est une succession de guerres amenant le joueur à se représenter inconsciemment le passé comme un vaste champ de bataille entrecoupé de quelques périodes de paix symbolisées par des images fixes, vite évincées par un nouveau conflit.

Ainsi, malgré les charges héroïques qui peuvent être mises en scène dans la guerre de tranchées, une nouvelle fois, l'attente et l'ennui qu'elle suggère ne facilite pas le *ludus* et l'implication du joueur. Concomitamment aux enjeux commerciaux et aux sphères d'influences des développeurs, l'aspect moral des jeux de guerre participe à sa lisibilité auprès du public. Les valeurs telles que la sauvegarde de la démocratie néo-libérale, la lutte contre le totalitarisme, l'exacerbation du combat solitaire du héros face aux dangers, thèmes de prédilection dans les productions nord-américaines, sont moins réalisables lors de la Première Guerre mondiale.

d. L'identification par le schéma manichéen

Le dernier élément qui peut en partie expliquer la sous-représentation et le manque de lisibilité de la Première Guerre mondiale est en lien avec le précédent : le manque d'un ennemi parfaitement identifié et identifiable peut bloquer l'appropriation de l'environnement du jeu par l'utilisateur.

Dans les productions nord-américaines, le nazi, le communiste puis le terroriste sont des ennemis récurrents. L'opposition entre Triple Entente et Triple Alliance ne favorise pas l'identification par le public. L'identification du joueur au héros est nécessaire pour qu'il adhère au jeu. Elle passe par sa mise en opposition avec l'ennemi. Pour faire accepter son statut au joueur, le *gameplay* et le *level-design* (environnement et structure d'un niveau) sont généralement intégrés à un schéma manichéen. À part de rares titres (*Spec Ops : The Line*, 2012), l'ennemi est toujours le mal. Grâce à une action soutenue et répétée – la mission commence, il faut avancer et tirer sous peine de mourir – le joueur n'a pas le temps de se poser

²⁹ *Op. cit.*, p. 81.

de questions sur les hommes qu'il affronte. Participant à la mise en situation du joueur face à l'ennemi, les jeux de tir insistent sur la solitude du soldat face à la barbarie. Joe Griffin, marin de l'US Navy dans *Medal of Honor : Soleil Levant* (Electronic Arts, 2003) se retrouve seul dès les premières minutes de jeu lors de l'attaque de la base de Pearl Harbor par l'aviation japonaise. Alors que des centaines de soldats sont affectés sur son navire, il rencontre seulement son supérieur qui lui hurle des ordres dans cette phase de jeu servant de tutoriel. Durant les différentes missions du jeu, le joueur rencontre d'innombrables soldats parlant une langue qu'il ne comprend pas. Cela renforce sa solitude ainsi que sa mise en opposition avec l'ennemi. Les décors variés – villes détruites, temples abandonnés, jungle inhospitalière – isole l'individu qui est obligé d'avancer d'un point à un autre dans une succession de couloir. Sa progression est ponctuée d'attaques de soldats ennemis dont certains, hurlant « *banzai* » en brandissant un sabre, sont une caricature occidentale du *bushido* japonais.

Donc, pour que le joueur adhère à la guerre, il affronte des ennemis qui veulent propager une idéologie ou utilisent des procédés qu'il ne peut tolérer. Dans *Battlestrike : Secret Weapons* (CITY Interactive, 2007), le joueur doit s'emparer des armes de destructions massives développées par l'armée allemande avant les Soviétiques. La narration du jeu souligne le passage d'un danger à un autre : du nazisme vers le communisme. Le seul fait d'évoquer au joueur, par les choix graphiques, un ennemi potentiellement connu et détesté justifie l'action de guerre. *Green Beret* (Konami, 1985) propose aux joueurs d'incarner un soldat américain ayant pour mission d'éviter une guerre nucléaire en anéantissant l'armée en possession des missiles avec un simple couteau, il peut acquérir comme arme secondaire comme des grenades ou un bazooka. Le jeu ne précise pas la nationalité de l'ennemi mais sa représentation laisse peu de place au doute : dans une région couverte de neige, les soldats barbus sont en uniforme composé d'un long manteau à fourrure marron et d'une chapka. L'équipe de développement japonaise prend soin de ne pas identifier l'armée ennemi qui reste pourtant identifiable. Le jeu sort dans une période trouble et d'un refroidissement des relations entre les deux blocs après l'invasion de l'Afghanistan par les troupes soviétiques en décembre 1979 puis une ouverture russe avec le lancement par Mikhaïl Gorbatchev des réformes de *glasnost* et de *perestroïka*. Il connaît un relatif succès aux États-Unis et obtient une suite en 1989, *M.I.A : Missing In Action*, sur la guerre du Vietnam.

Concernant la Première Guerre mondiale, le schéma manichéen est plus complexe à mettre en place et à justifier. L'ennemi n'est pas une idéologie extrémiste ou une religion radicalisée, ce sont des soldats (Allemand, Autrichien, Anglais, Français) qui se battent pour

leur pays.

Ces quatre éléments, la mise en place d'un *gameplay* dynamique pour valoriser l'aspect ludique, l'influence de l'industrie cinématographique américaine, l'exploitation d'une moralité justifiant la guerre et l'identification du joueur à l'avatar par son opposition à l'ennemi, participent du manque de représentation de la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo. Ils ont tous un point commun lié autant à la nature du jeu vidéo qu'aux enjeux du conflit. Pour faciliter les ventes, l'action doit être énergique et stimulante. La mort, la peur, l'ennui – quotidien du soldat mobilisé – ne peuvent combler l'aspect ludique du jeu vidéo. Ainsi, l'avatar est principalement un héros occidental luttant seul contre le mal lors de phase de jeu rythmé par son adresse au tir.

3. L'uchronie comme palliatif à un manque de ludicité

Malgré un blocage du secteur vidéoludique qui a du mal à investir la Première Guerre mondiale, il existe quelques jeux utilisant ce conflit. Nous avons sélectionné quarante-et-un titres. Confirmant les éléments apportés précédemment, les développeurs modifient la réalité historique à des fins ludiques et commerciales.

Peu commandé par les sociétés d'édition américaines : seulement seize jeux soit 39 % des titres répertoriés, la Première Guerre mondiale est majoritairement pixélisée par des sociétés d'éditions européennes notamment françaises comme Gallica Game Studio qui développe et produit *The Trench 1916* (2013), jeu de tir sur les guerres de tranchées. Le joueur incarne ici un fantassin français mobilisé sur le front de Verdun. Le scénario débute trois jours avant l'attaque allemande. Ils servent de préparation du joueur aux futurs assauts. Ces trois jours permettront d'aborder sous un angle différent la ruée que prépare l'armée du kaiser et de définir la structure des embranchements scénaristiques. Le jeu aborde ainsi l'attente des soldats, pour cela l'environnement est soumis aux conditions climatiques (pluie, neige, vent, orage) ainsi qu'aux cycles du jour et de la nuit.

Hormis les sociétés d'éditions canadiennes et russes, les jeux estampillés européens représentent 56 % du total des titres (vingt-trois jeux vidéo). Une partie de ces productions sont des simulations (44 %) ; genre de jeu qui cherche à reproduire avec réalisme une activité, dans

les cas utilisés le joueur est aux commandes de vaisseaux de guerre comme les sous-marins, les blindés ou les avions. Ce sont majoritairement des simulations de vol (89 %) comme *Red Baron* (Dynamix, 1990), reprenant le surnom donné au pilote allemand Manfred Von Richthofen pour la couleur rouge de son appareil. Le joueur y incarne un pilote de chasse aux commandes d'appareils britanniques, français ou allemands lors de la Première Guerre mondiale. L'utilisateur doit prendre en compte de nombreux paramètres pour remporter la victoire : l'enrayement des armes, esquiver les tirs adverses, les dommages du moteur. Il existe plusieurs types de missions : les duels, les interceptions de zeppelins, les bombardements ou encore des missions historiques. Ces dernières peuvent être faites dans l'aviation allemande ou dans la Royal Flying Corps britannique entre décembre 1915 et janvier 1918 comme les missions de Williams Bishop ou le dernier vol du Baron Rouge. Le jeu est congratulé par le magazine *Computer Gaming World* pour la qualité de sa simulation de vol et son intégration dans une narration historique³⁰.

Pourtant, ces jeux se concentrent sur les simulations des premiers combats aériens, l'intégration dans un conflit mondial est très peu abordée voire anecdotique. Le *gameplay* met en avant l'héroïsme des pilotes lors de duels chevaleresques. L'utilisation de la Première Guerre mondiale sert au *décorum* militaire et à la limitation du terrain : la tranchée est une ligne de démarcation qui délimite la zone de combat ; la fumée et l'explosion des bombes facilitent la mise en place d'une tension narrative et rappellent aux joueurs qu'il a une mission. Ainsi, le succès des missions et les médailles décernées engendrent des affectations vers des aérodromes possédant un « As ». Le nombre d'appareils ennemis abattus est conservé comme signe distinctif entre pilotes. L'objectif du jeu n'est pas la victoire d'une armée sur une autre mais l'évolution de la carrière du joueur au sein de l'armée. Ce n'est pas tant un jeu de guerre qu'un jeu dans la guerre.

Le genre FPS est beaucoup moins présent : seulement six jeux sur les quarante-et-un listés soit 15 %. Ce manque de représentativité du genre est lié aux éléments mis en lumière précédemment : un jeu de tir favorise l'action dynamique et le réflexe des joueurs. Pour dynamiser l'environnement, le *gameplay* et éviter la stagnation des tranchées, la plupart de ces jeux sont uchroniques : genre à l'origine littéraire qui repose sur le principe de la réécriture de l'Histoire à partir de la modification d'un événement du passé. L'auteur d'une uchronie prend

³⁰ Timothy Trimble, « Blue Skies, White Clouds, Red Baron », *Computer Gaming World*, avril 1991, p. 56.

comme point de départ une situation historique existante et en modifie l'issue pour imaginer les différentes conséquences possibles. Ainsi, à partir d'un événement modifié, l'auteur crée un effet domino qui influe sur le cours de l'Histoire.

Concernant les jeux sur la Première Guerre mondiale, l'élément perturbateur agit sur le déroulement de la guerre ou sur les protagonistes : soit la guerre ne s'est jamais arrêtée soit les tranchées sont envahies de démons, de zombies voire de dinosaures³¹.

Iron Storm est un jeu du studio français 4X Studio sortie en 2002 sur PC. Le jeu se déroule en 1964 alors que le premier conflit mondial se poursuit. La situation géopolitique est bouleversée : le conflit oppose, en Europe, une Fédération européenne à un Empire Russo-Mongol dirigé par un personnage fictif fortement inspiré de Roman Von Ungern-Sternberg (surnommé le baron sanglant). Les projets du dictateur justifient l'alliance entre l'Europe et les États-Unis ainsi que l'envoi de troupes américaines supplémentaires pour « l'empêcher de créer un immense empire Russo-Mongol, étendu de l'Atlantique à Vladivostok³² ». La ligne de front est identique au tracé du rideau de fer. Les tranchées sont présentes mais servent de couloirs entre deux infiltrations de bunkers ennemis ou d'attaques de villages en terrain dégagé. Ainsi, le joueur lutte contre un impérialisme international apparenté au bloc communiste et non pas contre une population clairement identifiée.

Le principal intérêt du scénario est l'avancée technologique qu'il sous-entend : l'armement a évolué avec le conflit. L'utilisateur manipule des armes ayant une cadence de tir proche des armes utilisées lors de la guerre du Vietnam donc favorisant une action soutenue. Par contre, elles conservent l'aspect graphique de l'armement de la Première Guerre mondiale et participent d'une certaine ambiance qui traduit la volonté de la société de développement d'offrir une nouvelle expérience de jeu – et éventuellement retranscrire l'attente des soldats dans les tranchées. La difficulté et le nombre important de tireurs d'élites obligent le joueur à se cacher, à attendre, à s'infiltrer dans les lignes ennemies. Il n'est donc pas rare d'errer plusieurs

³¹ Pour ce dernier cas, il existe le jeu *1916 : Der Unbekannte krieg* de la société danoise DADIU. Voir l'article de Jean-Charles Ray, « L'horreur primitive des tranchées : 1916 : *The War You Never Knew* », *Theoria.fr*, le 08 avril 2013. Consulté sur <http://www.theoria.fr/lhorreur-primitive-des-tranchees-1916-the-war-you-never-knew-1920/>, le 26 mai 2014.

³² Présentation du jeu présent sur la jaquette de la version PC.

minutes dans une plaine pour trouver un chemin plus sûr³³. *Iron Storm* est bien plus un jeu de survie qu'un jeu de guerre et de ce fait peut-être plus proche des ressentiments des soldats dans celle-ci.

NecroVisioN est une production du studio polonais The Farm 51 sortie en 2009. Le joueur incarne Simon Bukner, soldat américain sur le front européen en 1917. Il est envoyé pour repousser l'armée des ténèbres qui ravage le front. Profitant de la poussière soulevée par les bombardements, un commandant allemand du nom de Zimmerman réveille une armée de démons et de zombies grâce à un rituel. Le joueur ne combat donc pas l'armée allemande mais une armée non-humaine.

Le jeu met en avant la narration avec de nombreuses *cut-scenes* qui interrompent le rythme de l'action et créent une ambiance ésotérique et mystique au cœur du champ de batailles. Les tranchées ne sont qu'une petite partie de l'environnement du jeu. Simon Bukner poursuit l'armée démoniaque jusque dans le monde souterrain ou dans d'anciennes ruines. Par contre, les espaces sont étroits et tortueux, ils facilitent le combat rapproché à la baïonnette. Que ce soit dans les tranchées ou dans une ville bombardée au gaz, le joueur est sans cesse à proximité de l'ennemi : la tension est donc constante. L'armée réveillée est apparentée au mal et rapprochée de l'armée nazie avec le fantasme des expériences ésotériques des SS. C'est un procédé utilisé dans le cinéma américain des années 1940 et réinvestit dans le jeu pour créer un schéma manichéen. Les films sur la Première Guerre mondiale qui ont pris une connotation pacifiste durant l'entre-deux-guerres, disparaissent pendant la Seconde Guerre mondiale. Par contre, le conflit est réutilisé à des fins de propagandes : « pour servir la cause interventionniste qui avait besoin de modèles et de légendes, certains films traitent des enjeux de l'engagement américain contre le nazisme³⁴ ». Ainsi, les soldats allemands de la Première Guerre mondiale sont assimilés aux soldats nazis de la seconde. C'est le cas de *Sergeant York* (1941) de Howard Hawks qui présente l'héroïsme des combats avec York « qui tue les soldats allemands comme de vulgaires volailles ». Intégrée à un schéma manichéen, la narration de *NecroVisioN* devient une lutte héroïque d'un Américain apportant la lumière face aux ténèbres.

Dans ces deux cas, le déroulement de la guerre ne semble pas suffire à l'aspect ludique

³³ La presse spécialisée a critiqué cet élément, lui préférant une action plus dynamique et caractéristique du genre FPS : Dinowan, « Iron Storm – Test PC », *jeuxvideo.com*, le 22 octobre 2002. Consulté sur http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00002534_test.htm, le 26/05/2014.

³⁴ Laurent Véray, *op. cit.*, p. 139.

contrairement à la Seconde Guerre mondiale ou la Guerre du Viêtnam. L'uchronie a plusieurs avantages pour les développeurs. Elle permet une grande liberté de propos en réécrivant l'événement historique, ils se protègent ainsi des critiques. Elle justifie le *gameplay* du jeu de tir en insistant sur un ennemi identifiable grâce à la justification de sa nature mauvaise par le scénario. Enfin, elle crée une dynamique de jeu soutenue, supprime la guerre de tranchées et l'attente qui en découle pour développer un environnement propice au vertige (*ilinx*) et au dépassement de soi.

La réalité du marché influence les choix des développeurs. En tant que premier marché vidéoludique, les États-Unis sont un baromètre des thèmes qu'il faut représenter. Le développement est réalisé en fonction des préférences du public influencé par le *soft power* américain *via* le cinéma, la littérature ou la bande dessinée. Ainsi, le public américain a une préférence pour les œuvres de la culture populaire représentant des conflits dont ils perçoivent une lutte entre le bien (leur armée) et le mal (nazisme, communisme) comme la Seconde Guerre mondiale. Le manichéisme du scénario facilite une action énergique (détruire l'ennemi) et un *gameplay* instinctif (avancer et tirer). Donc, lorsqu'elle est représentée, la Première Guerre mondiale est soit modifiée pour créer une dynamique de jeu (uchronie), soit elle sert de cadre environnemental principalement dans les simulations de vol.

Il existe tout de même quelques jeux qui, par les choix réalisés, tentent de retranscrire une ambiance différente de la guerre. Participant des commémorations et du devoir de mémoire, la sortie du jeu d'Ubisoft Montpellier, *Soldats Inconnus : Mémoire de la Grande Guerre*, en juin 2014 est un effort artistique remarquable. L'idée générale est de la retranscrire de manière plutôt légère en rapprochant les graphismes du jeu de l'univers de la BD. La succession des scènes retranscrit l'évolution du regard porté par les soldats sur la guerre : la première scène se déroule dans une gare française, la population est heureuse et profite du soleil au goût du vin, du pain et du fromage. L'univers graphique est coloré et l'ambiance est tragi-comique. Au cours de l'aventure, l'environnement s'assombrit aux couleurs de la boue, des uniformes, des armes et du sang. L'évolution graphique transforme la vision de la guerre dans le jeu.

Lors d'une interview au *Monde.fr*, Paul Tumelaire, directeur artistique, Yoan Fanise, directeur de contenu et Guillaume Cerda, producteur associé chez Ubisoft, affirment que *Soldats inconnus* n'est pas un jeu de guerre : « parmi les cinq personnages que le joueur peut

choisir, aucun n'a la possibilité d'utiliser une arme ni de tuer³⁵». Ils insistent sur l'aspect « ordinaire » des personnages variés : un soldat Américain, une infirmière Belge, un jeune Allemand mobilisé ou encore un soldat Français obligé de faire la cuisine pour l'ennemi. Ils cherchent tous à éviter la mort. Leurs histoires sont différentes mais ils sont motivés par la même volonté « d'aider tous ceux qui sont en difficulté ». Le lien entre ces personnages est un chien de guerre qui migre d'un champ de bataille à un autre et d'un camp à un autre. L'utilisation du chien a un double intérêt, un premier volontaire de la part des développeurs et le second probablement pas. Il est le fil d'Ariane entre tous les protagonistes et en cela est structurant pour le jeu : il peut justifier le passage d'un personnage à un autre. De plus, il sert à résoudre des énigmes qui, pour un certain nombre de cas, aurait été mortelles pour le personnage. Par exemple, lors de la bataille d'Ypres, Émile (prisonnier Français) demande au chien d'éteindre l'évacuation qui laisse échapper un gaz moutarde ; le chien rampe jusqu'au tuyau et ferme la trappe d'évacuation. En cela, le chien est présenté autant comme un outil pour résoudre les énigmes que comme une survivance pacifiste d'avant le conflit : il n'hésite pas à sauver les soldats blessés sans distinction de camps. Mis en opposition face à la violence des soldats, il participe, très probablement de manière involontaire, de l'idée de déshumanisation et de brutalisation présent sur les champs de bataille de la Première Guerre mondiale. Ainsi, l'animal paraît plus humain que l'Homme.

Selon les développeurs, par sa narration, c'est avant tout un jeu sur la guerre. Pour éviter l'ennui dans les tranchées de Verdun, le joueur accomplit des missions pour les autres soldats comme trouver des chaussettes propres dans le but d'obtenir de l'encre auprès d'un fournisseur et répondre à la lettre de sa fille par exemple. Pourtant, la pratique du jeu n'est pas en accord avec les dires des développeurs. La violence est présente et le joueur a même l'obligation de tuer des soldats ennemis pour avancer. C'est principalement le cas lors d'une mission à bord d'un blindé que le joueur doit amener au bout d'un parcours linéaire en anéantissant des vagues d'ennemis terrestres et aériens. Ce discours d'optimisation du fictionnel a une visée *marketing* pour cibler le public le plus large possible, l'objectif étant d'intéresser les jeunes joueurs à un événement historique qui leur est peu familier voire inconnu³⁶.

³⁵ Antoine Flandrin, « *Soldats Inconnus* est un jeu vidéo sur la Grande Guerre, mais pas un jeu de guerre », *Le Monde.fr*, 19/05/2014. Consulté sur http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/05/19/soldats-inconnus-est-un-jeu-video-sur-la-grande-guerre-mais-ce-n-est-pas-un-jeu-de-guerre_4421313_4408996.html, le 26/05/2014.

³⁶ Le jeu est réalisé avec l'aide d'Alexandre Lafon (docteur en Histoire et professeur d'Histoire-géographie) et la Mission du centenaire. Par exemple, le personnage d'Emile est d'un âge avancé et ne peut pas être incorporé à

Lors de sa progression, le joueur a la possibilité d'ouvrir le menu intitulé « Faits historiques » qui reviennent sur des thèmes liés autant aux batailles qu'à la logistique et la vie des civils comme « l'attaque de Verdun » ou « Comment nourrir les soldats sur le front ». Ces onglets sont réalisés en collaboration avec *Mission Centenaire* et *Apocalypse : la Première Guerre mondiale*. Ainsi, cinquante-cinq faits historiques sont représentés comme la mobilisation à Paris, les taxis de la Marne ou les premières attaques au gaz à Ypres. Le moyen d'apprentissage n'est pas directement intégré à la narration, le joueur doit faire l'effort d'appuyer sur les photographies accompagnant chaque fait historique représenté.

À l'opposé de la presse dithyrambique qui vante l'aspect éducatif du jeu, la communauté des joueurs n'est pas convaincue de cet apport. Le *Nouvel Obs* publie, le 23 juillet 2014, un article qui analyse les mécanismes ludiques et éducatifs de *Soldats Inconnus : Mémoire de la Grande Guerre*³⁷. À l'inverse de la presse généraliste, Ronan Penetti (auteur de l'article)³⁸ estime que le jeu n'est pas à la hauteur de l'évènement commémoratif que représente la Première Guerre mondiale.

Afin de légitimer son expertise, l'introduction de l'article précise à la fois que l'auteur est un « passionné de jeux vidéo » sans véritablement expliciter son statut et que la Première Guerre mondiale est un sujet qui lui « parle particulièrement » car son père est un collectionneur invétéré de cet évènement. Il rappelle ensuite qu'à la lecture des critiques de la presse généraliste, élogieuse sur le jeu qui met en avant la vie au front et à l'arrière, il avait « un a priori positif ». Ainsi, l'article énumère les différents éléments promis par les développeurs et la critique, et les déceptions rencontrées au contact du jeu.

Soldats Inconnus : Mémoire de la Grande Guerre cumulerait, d'après Ronan Penetti, de nombreux défauts qui ralentissent la pratique ludique et limitent l'aspect éducatif.

Le *gameplay* du jeu, basé essentiellement sur la succession d'énigmes qui permettent

n'importe quel moment. Alexandre Lafon a vérifié le jour exact de la mobilisation des classes de réservistes au sein du régiment de Saint-Mihiel d'où il est originaire.

³⁷ Ronan Penetti, « Jeu vidéo « Soldats Inconnus » : la Grande Guerre méritait (beaucoup) mieux », in *Le Nouvel Obs. Le Plus*, 23/07/2014, sur <http://leplus.nouvelobs.com/contribution/1226289-jeux-videos-soldats-inconnus-la-grande-guerre-meritait-beaucoup-mieux.html>, consulté le 23/10/2014.

³⁸ Journaliste indépendant spécialisé dans les loisirs numériques et les nouvelles technologies, Ronan Penetti travaille essentiellement pour la presse qu'il qualifie de masculine.

aux personnages d'avancer dans l'aventure, est simple à comprendre voire facile à réaliser lorsque le mécanisme est assimilé. Lorsqu'il comprend qu'un premier objet sert à enclencher un mécanisme pour récupérer un deuxième objet qui lui-même sert à obtenir un troisième objet auprès d'un personnage non-joueur, l'utilisateur ne fera qu'appliquer ce schéma pour les énigmes suivantes. Ainsi, le jeu devient, d'après l'auteur, répétitif ; le joueur se contente d'avancer et d'utiliser la logique précédente. L'exploration de l'environnement graphique, vanté pour sa qualité, n'est plus au centre de la pratique ludique. Le joueur entre dans un schéma répétitif dont il peut se lasser rapidement passant ainsi à côté des enjeux du jeu : non pas un jeu de guerre mais sur la guerre. Le sentiment de répétition est accentué, d'après Ronan Penetti, par la bande-son du jeu. Le thème musical, interprété au piano, est composé d'une boucle de « notes mélancoliques » restreintes qui donne un sentiment d'éternel recommencement à chaque nouvelle étape de l'aventure.

Le principal défaut que met en avant l'auteur est l'apport éducatif. Il reconnaît qu'au travers des différents objets à collectionner comme les douilles de balles, les cantines en fer ou les masques à gaz, le jeu essaie de donner « un aperçu de la vie des poilues dans les tranchées ». Pourtant, cet élément est aussi une limite à l'intérêt que le public peut porter à ces objets. Il déplore leurs mises à dispositions comme seuls objets de collection dans le jeu. La découverte d'un *item* caché est récompensée par une iconographie et un texte explicatif. Le joueur doit faire l'effort d'ouvrir le menu pour accéder à l'image puis lire le texte qui l'accompagne. Pour cela, il doit arrêter sa progression dans le jeu et ce, plusieurs fois dans chaque niveau. Durant ces périodes, l'aspect ludique laisse place à l'apport éducatif. Effectivement, ces objets n'étant pas intégrés au *gameplay*, le joueur doit choisir entre le jeu et la connaissance. Le jeu met ainsi en concurrence les deux aspects et ne se sert pas de la pratique pour valoriser la connaissance.

D'une manière générale, *Soldats Inconnus : Mémoire de la Grande Guerre* privilégie l'intérêt ludique au travers de deux éléments principaux. Les objets que le joueur peut utiliser pour résoudre les énigmes ne sont pas différents des éléments de *gameplay* utilisés dans les jeux d'aventure et d'exploration comme un bâton de dynamite pour libérer un passage ou la roue d'un mécanisme pour redémarrer un engin véhiculé. En cela, le jeu s'inscrit dans la logique ludique des *point-and-click* sur ordinateur.

De plus, le scénario du jeu est intégré à un schéma manichéen entre les personnages jouables et le baron allemand Von Dorf. Le jeu se rapproche d'autres titres sur la Seconde Guerre

mondiale avec une lecture linéaire du bien (soldat allié) contre le mal (soldat nazi). Cet élément est renforcé par l'uniforme du baron composé d'un képi avec une tête de mort, ornement caractéristique de l'uniforme des officiers SS. Ce dernier argument est à nuancer puisque l'emblème est déjà présent sur les uniformes prussiens. Le jeu tente de décroiser cette vision en donnant la possibilité au joueur de contrôler un soldat allemand mais le joueur est constamment remis en opposition avec un ennemi identifiable.

Dans ce cas, le jeu vidéo ne peut se substituer à d'autres vecteurs éducatifs pour comprendre tous les aspects de la Première Guerre mondiale. Par contre, malgré quelques anachronismes et raccourcis historiques – lors de l'introduction du jeu narrant le contexte du début de la guerre, l'utilisateur apprend que l'Allemagne déclare la guerre à la Russie à la suite de l'assassinat de l'archiduc d'Autriche François-Ferdinand à Sarajevo le 28 juin 1914 – le jeu vidéo peut devenir un nouveau vecteur de communication ou une première approche pour intéresser une jeune génération de plus en plus distante de la « Der des Ders ».