



HAL
open science

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

Nathalie Provenzano-Martinez

► To cite this version:

Nathalie Provenzano-Martinez. 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. " Jeux vidéo, Pratiques plastiques contemporaines et Histoire(s) ", RIRRA21, Université Paul-Valéry Montpellier III, France, Jun 2023, MONTPELLIER, France. <hal-05002469>

HAL Id: hal-05002469

<https://hal.science/hal-05002469v1>

Submitted on 24 Mar 2025

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC 4.0 - Attribution - Non-commercial use - International License

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.

Nathalie PROVENZANO-MARTINEZ
UFR1 Arts plastiques & Jeu vidéo
Université Paul Valéry Montpellier III

Introduction

En quelques décennies, l'industrie de masse du jeu vidéo est devenue une actrice majeure de la scène culturelle, en proposant de plus en plus d'expériences singulières permettant aux joueurs d'interagir dans des mondes virtuels complexes et de découvrir des univers hétérogènes divertissants. Entre autres univers, celui de la guerre, horrifique et largement exploité par l'industrie vidéoludique pour créer des jeux vidéo en tout genre. Si parfois les images léchées de certains jeux peuvent apporter une forme de vraisemblance à leurs univers et participer de l'immersion du joueur, elles ne démontrent que très rarement les réalités de l'Histoire au travers d'épisodes de guerres. Or, la manière dont les jeux vidéo tentent de nous rapporter certaines périodes de l'Histoire soulève des questions d'éthique, car ce jeune médium en devenir peut aussi jouer le jeu de la désinformation, voire de la propagande, par la diffusion d'images illusoire qui peuvent parfois se révéler confondantes. Dans le cadre de la présente recherche épistémologique, il est question d'observer des jeux vidéo proposant des événements de l'Histoire qui tendent à influencer les joueurs, peut-être au travers d'idéologies biaisées. Pour ce faire, nous nous appuyerons sur les concepts de la « rhétorique procédurale » (Bogost, 2007) et de la « médiation culturelle » (Galloway, 2006) pour observer les mécaniques à l'œuvre au sein du jeu vidéo, un médium contemporain qui façonne nos modes de représentations, dont ceux de l'Histoire et de la culture postmoderne. Or, le rôle culturel du jeu vidéo s'inscrit au croisement de plusieurs disciplines et constitue un apport multidimensionnel qui combine art, technologie, psychologie, et plus encore. A ce titre, il mobilise les contributions de théoriciens spécialisés qui nous permettent d'en observer les aspects au prisme de différentes théories. Quel que soit le type d'expérience que le joueur expérimente, chaque jeu constitue un amalgame de compétences et de savoirs hétérogènes issus de différents domaines - art et design, technologies de l'informatique, scénarisation et narration, psychologie et sciences cognitives, études culturelles et sociologiques - qui participent de la transmission d'une variété infinie de sensibilités artistiques au travers d'histoires et d'expériences engageantes et mémorables qui reflètent la société postmoderne et influencent la société contemporaine. Lorsqu'il s'agit de mettre en jeu des périodes passées de l'Histoire de l'Humanité, notamment par le biais d'images illusoire hyperréalistes et confondantes - nous entendons ici la manière dont les jeux vidéo peuvent altérer ou romancer les faits historiques - la prudence nous semble devoir être observée, au risque que l'expérience vidéoludique ne puisse semer le trouble dans les esprits et dans la construction du savoir du joueur mais également dans celle de son identité.

A travers les jeux *II-II : Memories Retold*, du studio *Digixart*, et *Call of Duty: World at War*, du studio *Treyarch*, nous explorons comment les images vidéoludiques reflètent et façonnent la compréhension des grands

événements mondiaux. Dans un souci de fluidité, nous les intitulerons respectivement *Memories Retold* et *World at War*.

Quelles sont les implications de ces représentations dans la réception du joueur et dans notre perception collective de l'Histoire ? Quels enjeux sous-tendent de telles expériences vidéoludiques et quelles influences peuvent-elles exercer sur les joueurs ? Car il nous semble important de comprendre l'impact culturel et éducatif des jeux vidéo sur notre perception de l'Histoire et, plus globalement, du monde qui nous entoure.

Au-delà de leur simple aspect esthétique déjà expressif, nous observerons comment ces œuvres et leurs représentations sont construites aux prismes de la rhétorique procédurale et de la médiation culturelle, des concepts que nous tentons d'éclairer pour une meilleure compréhension du lecteur.

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

Ma recherche s'inscrit dans le cadre théorique d'une analyse critique de la postmodernité, une période marquée par la fragmentation des discours, le scepticisme envers les grands récits et une méfiance envers les vérités universelles, un cadre enrichi par l'hypermodernité, un concept développé par Gilles Lipovetsky¹, qui caractérise l'intensification des valeurs fondamentales de la modernité contemporaine. Cette hypermodernité se manifeste par une accélération des temps, une primauté exacerbée de l'individualisme et une saturation par les technologies de l'information, qui transforme en profondeur nos modes de vie, nos relations interpersonnelles et notre rapport au monde. Dans cet univers sociétal où l'éphémère et le superficiel prennent souvent le pas sur la stabilité et la profondeur, les individus naviguent à travers une multitude de choix et de stimuli sans précédent. Cette recherche explore comment ces caractéristiques de l'hypermodernité influencent et sont reflétées dans les jeux vidéo contemporains, aux prismes des concepts précédemment évoqués que nous proposons d'observer.

1.1. Sur la question de la rhétorique procédurale

Ian Bogost est professeur au *Georgia Institute of Technology* d'Atlanta, chercheur dans le domaine du jeu vidéo et *game designer*. Il est aussi le fondateur du studio de développement de jeux vidéo *Persuasive Games*. Dans son ouvrage éponyme², il définit le jeu vidéo comme étant un artefact, c'est-à-dire un produit artificiel qui dispose d'un pouvoir de persuasion. Pour Bogost, le jeu vidéo est un médium expressif qui influence le joueur de manière significative et qui dispose de la capacité à transmettre des idées, des émotions et des expériences, de manière forte, ce qui transcende la simple fonction de divertissement qui lui est généralement allouée. Au-delà du plaisir ludique et du voyage du héros proposé, il constitue une forme d'art et de communication où la culture et la société qu'il reflète, peuvent être questionnées et contestées.

La notion de « rhétorique procédurale » est étroitement liée à l'idée de médium expressif, car elle met en évidence comment les mécanismes à l'œuvre et les règles du jeu peuvent véhiculer des messages idéologiques. Ian Bogost introduit la notion de rhétorique procédurale en deux étapes : d'abord, il présente la « procéduralité »,

¹ Gilles Lipovetsky, *Les Temps Hypermodernes*, Editions Grasset, 2004.

² Ian Bogost, *Persuasive Games, The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, 2010.

La représentation de l'Histoire dans les jeux vidéo

une façon de créer, d'expliquer, et de comprendre comment les choses fonctionnent de manière systématique. Ensuite, il aborde la « rhétorique » comme étant l'art d'exprimer efficacement des idées de manière persuasive. La rhétorique procédurale, utilise des processus, y compris informatiques, pour persuader et influencer en combinant la structuration systématique avec le pouvoir expressif, afin de communiquer efficacement au sein des jeux vidéo. Finalement, la rhétorique procédurale consiste à utiliser la persuasion par des procédés généraux et des procédés informatiques en particulier. Dans le cadre d'un jeu vidéo, Bogost souligne l'utilité de la rhétorique procédurale, à la fois pour le concepteur de jeux et à la fois pour le joueur. Or, la notion de procédure porte en elle l'idée d'un ordre établi de manière autoritaire et systémique, en référence à un pouvoir institutionnel ou bureaucratique. Car dans les inconscients, les procédures sont une manière d'ancrer des façons de faire qui peuvent verrouiller nos modes de pensées et qui bien souvent n'autorisent aucun débord ni aucune liberté d'action. Ainsi, en obligeant le joueur à se soumettre par l'action répétée et à se conformer à une procédure transmise de manière persuasive par le système de jeu auquel il participe, la rhétorique procédurale du jeu dispose d'une force de persuasion à la faveur de la transmission de messages idéologiques.

Pour démystifier cette notion et l'illustrer aux étudiants de la filière des arts plastiques et du jeu vidéo de l'université Paul-Valéry de Montpellier, je présente généralement cet exemple :

« Proposition 1 : imaginons un jeu à l'univers coloré, presque bucolique, où le joueur chemine dans une clairière. Son objectif est de ramasser le maximum de fleurs, sachant que chaque couleur score de manière différente, l'objectif étant de le faire dans un temps imparti. Vous tenez en main une manette XBOX, vous devez vous présenter devant chaque fleur et appuyer sur « 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 un bouquet se compose. Une petite fleur scintillante se déplace à la manière d'une petite fée pour venir augmenter votre compteur et indiquer votre score. Vous avez réussi : bravo.

Proposition 2 : nous restons dans le même contexte, mais cette fois 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 consistera à modifier l'action du joueur, dans ce qu'on lui donne à faire, ainsi que les feedbacks sonores et visuels donnés aux joueurs. Cette fois, lorsque le joueur veut cueillir une fleur, il doit activer la gâchette « R2 » de la manette, un geste qui s'apparente à celui d'une arme à feu. Le son qu'il va alors entendre sera celui du bruit d'une arme à feu équipée d'un embout silencieux ; suivra immédiatement le bruit d'une petite voix agonisante qui symbolise la mort de la fleur qui, visuellement, commence déjà à se faner et pleure. 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. »

L'association de la répétition de l'action du joueur avec les éléments visuels et sonores qui s'y rapportent constitue la notion de rhétorique procédurale et participe de l'expressivité du jeu. Il s'agit là d'un exemple simple mais puissant, qui montre comment les choix de création effectués, dans le cadre de l'élaboration d'un jeu vidéo, peuvent sensibiliser le joueur en le questionnant de manière critique sur des problématiques environnementales.

Cette proposition permet de mettre en évidence la manière dont les mécaniques de jeux, les interactions et les retours visuels et sonores peuvent transmettre des messages spécifiques, en influençant la perception du joueur et en l'incitant à réfléchir à des enjeux plus larges, tels que la surconsommation et l'environnement.

En illustrant le concept de rhétorique procédurale, l'idée que la structure et le design des jeux vidéo peuvent servir d'outils puissants, pour la médiation culturelle et l'éducation, nous permet d'enrichir la compréhension des individus sur la façon dont les jeux vidéo peuvent être conçus et analysés. La mise en lumière de l'importance du rôle des créateurs de l'industrie du jeu vidéo, dans la définition-même de l'expérience ludique et de son influence sur le joueur, nous apparaît d'autant plus déterminante.

Cet aspect nous conduit à interroger le médium jeu vidéo dans son rôle d'agent de changement culturel et dans la façon dont il peut influencer les normes sociales et culturelles, les attitudes et les comportements, tant dans son contenu que par les structures procédurales qu'il emploie.

1.2. Sur la question de la médiation culturelle

Alexander R. Galloway est professeur au département des médias, de la culture et de la communication de l'Université de la Ville de New York. Il est notamment connu pour ses écrits sur la philosophie, la théorie des médias, l'art contemporain, le cinéma et les jeux vidéo et semble donc légitime à considérer le jeu vidéo comme un média, au-delà de son aspect ludique. Les travaux de Galloway sur les jeux vidéo et la culture numérique, offrent un cadre pour comprendre comment les jeux vidéo peuvent servir de médiateurs culturels (Galloway, 2006). L'auteur explore le rôle des jeux vidéo dans la culture contemporaine et propose une approche théorique du phénomène culturel et technologique que ce médium représente.

Dans son ouvrage « *Gaming Essays on algorithmic Culture* »³, l'auteur soutient qu'au-delà de leur statut de divertissement, les jeux sont une forme d'expression qui reflète les systèmes socio-politiques et culturels dans lesquelles ils sont créés et expérimentés, c'est-à-dire dans lesquelles ils baignent. Galloway évoque notamment l'idée de culture algorithmique, c'est-à-dire la manière dont les algorithmes et la programmation informatique peuvent influencer notre compréhension du monde et notre interaction avec lui, ce qui, à l'ère de l'avènement de l'intelligence artificielle créative *Midjourney* - élaborée par la société *Midjourney Incorporation* qui se présente comme un «laboratoire de recherche indépendant, qui explore de nouveaux moyens de pensée et développe les pouvoirs imaginatif de l'espèce humaine»⁴ - fait plus que jamais sens. Selon Galloway, en tant que produits de cette culture algorithmique, les jeux vidéo sont des artefacts culturels significatifs qui permettent d'éclairer notre monde numériquement médiatisé. Il se penche notamment sur le concept de l'action dans les jeux vidéo, et propose une typologie des actions qu'il divise en 2 catégories : les actions diégétiques et les actions non-diégétiques :

³ Alexander R. Galloway, *Gaming : Essays on Algorithmic Culture* (Electronic Mediations Book 18), Editions Kindle

⁴ *Midjourney Inc.* est un laboratoire de recherche indépendant de San Francisco qui développe la plateforme *Midjourney*, une intelligence créative et générative d'images utilisée pour produire des œuvres à partir de descriptions textuelles, ce qui souligne son rôle potentiel dans des domaines tels que le développement de jeux vidéo par la création de concepts artistiques et d'environnements virtuels, mais également dans l'art, le design, et plus généralement les médias. Source : www.midjourney.com

1.2.1. L'action diégétique

Il s'agit d'un terme emprunté à la théorie du cinéma et de la narration. Dans le contexte des jeux vidéo, une action diégétique serait donc une action qui se passe à l'intérieur de l'univers du jeu.

Par exemple, le personnage d'un jeu qui court, saute, combat des ennemis, ramasse des objets, etc. Ces actions sont dites « diégétiques » du fait de leur déroulement dans le monde du jeu lui-même : on considère alors que ses actions sont immanentes au monde du jeu.

1.2.2. L'action « non diégétique » ou « extra diégétique »

Il s'agit des actions ou des éléments qui existent en dehors de l'univers du jeu, c'est-à-dire extérieurs au monde du jeu. Par exemple, appuyer sur un bouton pour sauvegarder une progression, accéder au menu du jeu, ou ajuster les paramètres audios, sont tous des exemples d'action non diégétiques : elles participent de l'expérience de jeu, mais elles n'appartiennent pas à l'univers du jeu en tant que tel.

Galloway définit avant tout le jeu vidéo comme un média, et à ce titre le considère comme étant :

« [...] une activité définie par des règles dans laquelle les joueurs essaient d'atteindre une sorte d'objectif. Les jeux peuvent être fantaisistes et ludiques, ou très sérieux. Ils peuvent être joués seuls ou dans des scénarios sociaux complexes. Ce livre, cependant, ne traite pas des jeux dans l'abstrait, ni des jeux de toutes sortes, électroniques ou non. Il y a peu de choses ici sur la conception de jeux, ou les performances, ou les mondes imaginaires, ou la narration non linéaire. J'évite toute réflexion prolongée sur le concept de jeu. Au contraire, ce livre commence et se termine par un média de masse spécifique, le média du jeu vidéo [...]»⁵

Sur la question des jeux de tir à la première personne, tels que *World at War*, Galloway argumente que « le début d'un médium est ce moment historique où quelque chose cesse de se représenter », et n'hésite pas à évoquer la pensée foucauldienne :

« Le théâtre amène sur le rectangle de la scène, l'un après l'autre, toute une série de lieux étrangers les uns aux autres », écrit-il dans une de ses incursions peu fréquentes dans l'esthétique. « C'est ainsi que le cinéma est une salle rectangulaire très étrange, au bout de laquelle, sur un écran bidimensionnel, on voit la projection d'un espace tridimensionnel. » Le cinéma est une intersection complexe d'environnements médiatiques apparemment incommensurables : un espace tridimensionnel est utilisé pour visualiser un plan bidimensionnel ».

⁵ Ibid, Emplacement 83: « *A game is an activity defined by rules in which players try to reach some sort of goal. Games can be whimsical and playful, or highly serious. They can be played alone or in complex social scenarios. This book, however, is not about games in the abstract, nor is it about games of all varieties, electronic or not. There is little here on game design, or performance, or imaginary worlds, or nonlinear narrative. I avoid any extended reflection on the concept of play. Rather, this book starts and ends with a specific mass medium, the medium of the video game from the 1970s to the beginning of the new millennium. »*

Or, l'espace tridimensionnel du jeu de guerre en 3D diffusé sur un écran bidimensionnel, dans lequel le joueur interagit dans une vue subjective, éclaire le propos de l'auteur et le statut de médium du jeu vidéo. En effet, la capacité des univers vidéoludiques à engager le joueur dans des espaces tridimensionnels, et présentés sur des écrans bidimensionnels, démontre la puissance de ce médium expressif et, plus largement, questionne son influence éducative et culturelle, dans une dualité qui conduit à interroger et à explorer le potentiel des jeux vidéo comme outils de la médiation culturelle. D'ailleurs, Pierre Bourdieu s'intéresse au rôle des institutions dans la diffusion et la légitimation de la culture et Régis Debray étudie le processus de transmission des valeurs et des idéologies par le biais des médias. Leurs travaux contribuent de manière plus large à la compréhension des mécanismes de pouvoir et d'influence dans la sphère culturelle et médiatique.

Ces différentes perspectives permettent de comprendre comment les jeux vidéo participent du dialogue culturel et idéologique, en soulignant leur rôle de médiateurs culturels entre les mondes virtuels et la réalité sociale. Car le jeu vidéo est façonné par les représentations culturelles et historiques qu'il restitue, et de ce fait façonne les esprits. Dans le cas du jeu vidéo *World at War*, par exemple, la représentation de l'Histoire est médiée par le jeu vidéo lui-même ainsi que par les industries du divertissement et les médias qui l'entourent. Ces médiateurs culturels influencent la manière dont l'Histoire est présentée, interprétée et consommée par les joueurs et le public, du fait notamment de la réception des individus qui composent les équipes de l'industrie, par l'imprégnation culturelle des inconscients individuels et collectifs infiltrés par les autres médias, selon un déversement « en cascade » (Gori, 2016)⁶ qui favorise la convergence des représentations idéologiques.

1.3. Sur la question de la culture de la convergence

Il s'agit d'une question qui s'inscrit dans une logique conceptuelle en cohérence avec les questions de rhétorique procédurale et de médiation culturelle. y Jenkins, spécialiste des *Game Studies* et des médias contemporains, développe le concept de "culture de la convergence" (Jenkins, 2006)⁷. Il décrit comment les médias traditionnels et les nouvelles technologies interagissent dans le paysage médiatique contemporain pour créer de nouvelles formes de divertissements et de nouveaux modes de consommation médiatique. Jenkins soutient que dans une culture de la convergence, les consommateurs participent de la création et de la diffusion de contenu, et deviennent des « ou consom'acteurs ». Ce qui questionne les anciennes distinctions entre producteurs et consommateurs de médias, dans une mise en perspective permettant 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 fait donc référence à l'interconnexion des médias et des technologies, ainsi qu'à la convergence des différentes formes de médias dans un environnement numérique qui tend à les transformer pour permettre à de nouveaux médias d'émerger.

Sur l'incommensurable champ de bataille de l'industrie du jeu vidéo, les jeux de guerre sont nombreux et leurs expériences hétérogènes. Nous avons donc choisi d'observer et d'explorer deux de ces jeux : le premier jeu traite de l'épisode de la Seconde Guerre mondiale. Le second de celui de la Première Guerre mondiale. Ce choix d'inverser la chronologie des guerres permet d'emblée d'inscrire *World at War* dans la tendance actuelle, des jeux

⁶ Roland Gori, *La fabrique des imposteurs*. [En ligne] <https://www.youtube.com/watch?v=2FEtiA18IZU> [consulté le 26 juin 2016].

⁷ Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press, 2006

de guerre en recherche d'hyperréalisme des images, et *Memories Retold* dans une contre-proposition à la tendance dans l'air du temps. Leurs points de vue radicalement différents, tant dans la forme qu'ils revêtissent que dans le fond, nous permettent d'argumenter notre propos en procédant à une analyse comparative.

2. Analyse comparative n°1 :

Call of Duty, une licence historique au sein de l'industrie du jeu vidéo

Call of duty est une licence de jeu de tir en 3D. Son point de vue est centré sur divers conflits historiques et fictifs à travers le monde. La licence est connue pour son *gameplay*⁸ (Genvo, 2009)⁹ immersif, ses campagnes narratives en « mode solo » et ses « modes multijoueur » compétitifs. Elle s'adresse principalement à des joueurs adultes de plus de 18 ans, attirés par les jeux d'action et de stratégie, et à tous ceux qui apprécient l'aspect historique enrichi ainsi que les défis compétitifs en ligne, dans le cadre d'expérience en mode coopération.

La vue à la première personne permet au joueur de se sentir impliqué dans les combats et accentue l'intensité de l'immersion par l'action. Quels sont donc les atouts qui permettent à *Activision* de se distinguer sur le marché colossal du jeu vidéo de guerre ? Car dans la course au capitalisme spéculatif et à l'hyperconsommation vidéoludique, *Call of Duty* est résolument en tête de liste. Au départ, le studio californien *Infinity Ward* fût le premier à inaugurer en 2003 la licence sur fond de Seconde Guerre mondiale avec le titre *Call of Duty*. L'arrivée en 2006 du studio californien *Treyarch* permet de proposer l'épisode *World at War* dont l'univers est plus réaliste et plus violent, avec la création de deux campagnes (américaine et soviétique), et du premier mode *Nazi Zombie* dans l'air du temps contemporain. Pour des questions de productivité, le studio californien *Sledgehammer* - créé par *Activision* - les rejoindra en 2012. Notons que les différents épisodes de la saga traitent soit de la Seconde Guerre mondiale, soit de conflits fictifs.

Pour l'épisode de *Call Of Duty : Modern Warfare* (2007) du studio *Infinity Ward*, la direction artistique s'inscrit résolument dans des camaïeux de couleurs plus froides, à l'image d'œuvres futuristes. A partir de 2007, l'esthétique de la série évolue vers une simplification des graphismes qui coïncide avec l'émergence d'interfaces amorçant l'ère de la simplification (*iPhone Apple*). Avec la concurrence de *Treyarch*, le studio *Infinity Ward* se détache alors progressivement des tons camaïeux pour offrir au joueur un univers plus contemporain, en accord avec les tendances mercantiles de son époque, par l'ajout de couleurs de divertissement plus saturées plus séduisantes, en écho au monde contemporain. La présence dominante d'un vert presque électrique, qui contraste sur les visuels marketing de l'épisode *Modern Warfare*,¹⁰ évoque un lien avec l'univers technologique mais également sa fidélité au monde *Microsoft* avec laquelle la licence collabore. Selon Michel Pastoureau, spécialiste des couleurs de notre temps contemporain¹¹, la couleur verte symboliserait notamment l'argent :

⁸ Selon Sébastien Genvo le *gameplay* est l'ensemble des interactions proposées et leurs réponses (les signes et *feedbacks* visuels et sonores) organisés par le système d'un jeu vidéo, au-delà de la structure des mécaniques et des règles du jeu. Genvo inclut dans le *gameplay* la subjectivité de l'expérience du joueur, comprenant les émotions et la réflexion critique suscitée par le jeu. L'auteur considère d'ailleurs le *gameplay*, dans sa composante communicationnelle, comme un moyen de connecter le concepteur du jeu avec le joueur, par le biais des situations et des mécaniques que le joueur explore et expérimente. Il s'agit-là d'une composante significative et essentielle à l'activité ludique.

⁹ Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, L'Harmattan, 2009.

¹⁰ *Call of Duty : Moderne Warfare*, Infinity Ward, 2007

¹¹ Michel Pastoureau, *Dictionnaire des couleurs de notre temps*, Bonneton, 1999, p. 19

«[...] la couleur qui est le plus volontiers associée à l'idée d'argent n'est plus l'or, encore moins l'argent, mais le vert. À cela des raisons diverses, dont une des principales trouve son origine dans la couleur des billets de banque de l'unité monétaire américaine : le dollar. À l'époque contemporaine, tout ce qui a trait à l'argent semble se rattacher symboliquement (mythologiquement même) au dollar. Il est donc normal que la couleur de celui-ci en soi devenu la couleur par excellence. [...] »

Ce choix chromatique semble éclairer l'aspect spéculatif de la franchise dont *Activision* organise la production, selon un système de rotation entre les trois studios de développement. Un processus qui fait écho au concept de rhétorique procédurale de Bogost, laquelle s'inscrit dans une production spéculative qui nourrit la franchise de jeux vidéo la plus vendue – car la guerre fait vendre - et les intérêts ultracapitalistes de cette industrie de masse que représente *Activision Blizzard*. D'ailleurs, en octobre 2023, le géant *Microsoft* acquiert la maison d'édition dont il devient le propriétaire, pour la somme 75 milliards de dollars.¹²

Quels seront les effets de cette acquisition colossale sur les enjeux de création de la franchise ?

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

L'épisode *Call of Duty : World at War*, en français « l'appel du devoir : la guerre mondiale », est le cinquième opus de la franchise édité par *Activision* et le dernier à traiter du contexte de la Seconde Guerre mondiale, jusqu'à la sortie de *Call of Duty : World War II*, en 2017, soit dix ans plus tard.

World at War se distingue de ses prédécesseurs par son cadre historique et son traitement graphique désaturé et sombre. Le studio *Treyarch*, chargé du développement du jeu, est réputé pour la qualité de ses images réalistes et pour son savoir-faire technique et artistique que l'on retrouve dans le jeu. La période de la Seconde Guerre mondiale étant présente depuis le premier opus et un glissement vers des conflits modernes de type *Modern Warfare* (2007) ayant opéré, *World at War* marque un retour à la période de la Seconde Guerre mondiale, en se concentrant sur le théâtre de guerre du Pacifique et des pays de l'Est, dans une tentative de restitution fidèle des événements de l'Histoire. Qu'en est-il en réalité ?

Dès le démarrage du jeu nous observons des manifestations de la culture de la convergence, à travers l'intégration de divers éléments culturels et médiatiques de manière diégétique, par la présence d'images d'archives documentaires qui retracent les événements de la Seconde Guerre mondiale. Le jeu combine différents médias pour créer une expérience dense, immersive et multisensorielle. Il intègre notamment des éléments visuels réalistes, des séquences cinématiques spectaculaires, des effets sonores immersifs et des dialogues narratifs pour créer une expérience complète. *World at War* tire parti de la convergence technologique en exploitant les capacités graphiques avancées des consoles et des ordinateurs, ainsi que les fonctionnalités de jeu en ligne du mode multijoueur.

Ce qui permet aux joueurs de partager leurs expériences, d'interagir avec d'autres joueurs du monde entier, de participer à des compétitions et de constituer des communautés virtuelles pour créer des contenus additionnels, comme les *mods*¹³ de *World at War*, permettant d'ajouter des fonctionnalités ou d'étendre celles du jeu pour parfois

¹² Source : <https://www.lefigaro.fr/conjoncture/microsoft-finalise-le-rachat-de-l-editeur-du-jeu-video-call-of-duty-20231013>

¹³ Dans le contexte du jeu vidéo, il s'agit de modifications apportées par les utilisateurs, ou les développeurs, au jeu existant, pour en altérer ou en améliorer l'expérience. Ces modifications peuvent inclure des changements au niveau des graphismes, du *gameplay*, des personnages, des environnements, ou même des règles du jeu. Les *mods* – ou modificateurs - peuvent ajouter

en modifier radicalement l'expérience. Les *mods* représentent un exemple concret de convergence culturelle, où les joueurs mettent en commun leurs différents champs de compétences, en conception graphique, programmation, narration, pour créer une expérience enrichie et variée. L'objectif de cette démarche communautaire est, le plus souvent, de prolonger l'expérience de jeu par la réappropriation de l'objet virtuel.

En offrant aux joueurs de participer activement à l'évolution du jeu vidéo, les développeurs de l'industrie favorisent l'ouverture et l'appropriation des contenus par les joueurs, ce qui contribue à l'élargissement de la portée du jeu et la prolongation de sa durée de vie.

En outre, la culture de la convergence est également présente dans la manière dont *Call of Duty: World at War* incorpore des éléments culturels provenant d'autres médias. Le jeu s'inspire du cinéma hollywoodien - notamment du film « Il faut sauver le soldat Ryan » - mais aussi de films documentaires et d'œuvres littéraires sur la période de la Seconde Guerre mondiale, pour créer une représentation immersive de l'Histoire.

Les références à des événements historiques, à des personnages célèbres et à des cadres historiques spécifiques, contribuent à la création d'une expérience culturellement riche et contextualisée.

En somme, la culture de la convergence dans *Call of Duty: World at War* se manifeste par l'intégration de différents médias, l'exploitation des avancées technologiques et la référence à des éléments culturels divers. Cette approche permet de créer une expérience de jeu immersive, qui combine différents aspects de la culture et des médias pour offrir une représentation complexe de l'Histoire. Toutefois, aussi réalistes les images du jeu soient-elles, comment s'assurer que cette représentation de l'Histoire soit conforme à la réalité historique ? Finalement, quel est le rôle du jeu vidéo et quelle responsabilité ce medium porte-t-il dans ce cas précis ?

2.1.1. Une direction artistique affirmée

World at War est un jeu qui utilise des éléments artistiques et visuels pour créer une représentation immersive et poignante de la Seconde Guerre mondiale. S'inspirant de l'esthétique des films de guerre – comme « Il faut sauver le soldat Ryan »¹⁴ - mais aussi de documentaires historiques – dont les images d'archives en noir et blanc que l'on retrouve dans le jeu - *Treyarch* utilise des graphismes réalistes et une palette de couleurs sombres qui contraste avec l'éclat du rouge saturé, pour transmettre l'atmosphère sombre et violente du conflit.

A l'époque de la Seconde Guerre mondiale, la lumière du jour était probablement la même qu'aujourd'hui, à l'image des couleurs de notre temps. Pourtant, les images en noir et blanc de certains documentaires¹⁵ d'époque destinés à l'éducation, dont certaines ont ensuite été colorisées, portent en elles des moyens techniques de périodes révolues et font souvent état de cet aspect sombre et contrasté que l'on retrouve dans le jeu. D'ailleurs, dès le début du jeu le joueur découvre une interface froide et sombre en noir et blanc, et une musique particulièrement inquiétante.

du contenu, comme des niveaux, des cartes, des textures, des *scripts* ou des missions. Ils peuvent même ajuster l'équilibre ou la difficulté du jeu pour offrir une expérience plus personnalisée. Ils sont généralement créés par des communautés de passionnés et de fans. Ils sont partagés en ligne pour permettre d'étendre la durabilité et la richesse de l'expérience ludique. Ils reflètent l'engagement actif des joueurs dans la culture de leur jeu favori, en les transformant en créateurs de leurs expériences de jeu.

¹⁴ Steven Spielberg, *Il faut sauver le soldat Ryan*, Dreamworks, 1998.

¹⁵ *The World at War*, 1973, WW2 EP23 From Bluray: The Pacific, est un épisode de la série documentaire éducative de la chaîne Thames, composée de 26 épisodes qui traitent des événements de la Seconde Guerre mondiale et dont le coût en 1973 était de £ 900.000, ce qui correspond à £ 11.600.000 en 2021, source www.wikipédia.fr - <https://www.youtube.com/watch?v=I0KOrun-pX4&list=PLjChtVEs8INhWnqm0TPgUig5Askj0saPW&index=23>

La représentation de l'Histoire dans les jeux vidéo

Les décors sont détaillés et variés, allant des jungles luxuriantes du Pacifique aux villes en ruines de l'Europe de l'Est, rappelant les peintures de paysages et les photographies de guerre. Les effets de lumière, de *sfumato* et de feu sont particulièrement réalistes - pour l'époque de création du jeu - ce qui ajoute une dimension supplémentaire à l'ambiance et à l'intensité des scènes de combats, mais pourrait également symboliser l'opacité de certains aspects de cette guerre qui pourraient nous être dévoyés.

Les personnages sont conçus dans un souci du détail qui leur confère un réalisme surprenant pour une œuvre numérique développée en 2008. De plus, le jeu utilise une bande sonore émouvante et des effets réalistes pour compléter son esthétique et créer une expérience sensorielle complète pour le joueur.

L'interface visuelle du jeu est minimaliste et discrète, ce qui favorise d'autant plus l'immersion du joueur dans son environnement de jeu, notamment par l'apparition, à l'écran du joueur, d'un filtre rouge qui lui indique que son personnage est blessé. Ce filtre disparaît dès lors que l'avatar du joueur récupère de la santé.

En utilisant ces techniques, les créatifs de *World at War* donnent à voir une représentation de la Seconde Guerre mondiale qui engage le joueur sur un plan émotionnel et visuel, tout en lui offrant une perspective unique sur ce moment historique. Le studio *Treyarch* apporte donc sa propre touche artistique à la série : le jeu est d'ailleurs salué pour la qualité de ses graphismes et l'attention portée aux détails, ce qui participe d'une atmosphère immersive et réaliste. L'univers du jeu illustre de manière contrastée la violence et les horreurs de cette guerre de manière explicite et sans concession, notamment par la saturation de la couleur rouge qui contraste avec la désaturation de certaines images. Ce procédé renforce l'atmosphère du jeu et le distingue résolument des autres opus de la franchise. *World at War* reflète la gravité et la brutalité de la Seconde Guerre mondiale, telle qu'elle nous est généralement rapportée par les médias.

En somme, la direction artistique de cet épisode par *Treyarch* joue un rôle crucial, non seulement dans l'immersion du joueur, mais également dans la médiation culturelle et la construction de la mémoire collective autour de la Seconde Guerre mondiale. En s'inspirant de l'esthétique des films de guerre et des documentaires historiques, et en choisissant une palette de couleurs assombries reproduisant fidèlement les décors et les uniformes de l'époque, le jeu crée un lien visuel puissant avec les représentations historiques auxquelles le public est déjà habitué par les médias. Cette fidélité artistique ne se contente pas seulement d'immerger le joueur dans un environnement et dans une expérience réaliste. Elle participe également de la perpétuation d'un certain imaginaire de la guerre, en encrant ses représentations dans la mémoire collective.

En superposant des éléments visuels à l'esthétique réaliste avec des scènes de combat dramatiques et intenses, la direction artistique du jeu façonne la perception collective du conflit et souligne son coût humain, par la brutalité qui s'en dégage. Une telle démarche artistique ancre l'épisode historique autour de la Seconde Guerre mondiale dans les esprits, d'une part, en la rendant plus accessible au grand public, et d'autre part, en renforçant son empreinte de manière spectaculaire dans la mémoire culturelle.

2.1.2. Une narration et un design sonore soutenus

Lorsqu'on écoute la bande-son¹⁶ de *World at War*, on est immédiatement saisi par le climat anxiogène du jeu, les dissonances multiples perturbantes, le rythme répétitif soutenu et le martellement incessant des percussions, des éléments judicieusement organisés par le compositeur Sean Murray¹⁷ pour coller à l'esprit du jeu. L'ambiance puissante qui se dégage de cet univers sonore souvent angoissant, où rien n'est laissé au hasard, confère au jeu une atmosphère singulière, marquée par la violence d'une narration sonore soignée, à l'image de l'esthétique du jeu. La rhétorique procédurale sonore du jeu réside en l'alternance de musiques, tantôt rythmées de manière soutenue, tantôt par la présence de nappes musicales profondes, ou encore par des polyphonies inspirées des chants sacrés. Chaque son et arrangement participe de l'ambiance pesante et grave du jeu, comme pour nous rappeler les « réalités » d'une période sombre et difficile de l'Histoire, que la grande majorité d'entre nous n'a pas connu autrement que par les médias, dont le jeu vidéo dans son rôle de médiation culturelle nous rapportent certains aspects. Le design sonore des armes, des explosions et des éléments environnementaux et leurs *feedbacks*¹⁸ est tout aussi réaliste, et participe de l'immersion, tandis que les musiques du jeu renforcent la dimension émotionnelle déjà présente.

Finalement, le *design* sonore de *World at War* joue un rôle fondamental dans la construction de l'immersion du joueur durant l'expérience. Des tirs d'armes aux explosions, en passant par l'ambiance anxiogène des champs de bataille, la précision des effets sonores et l'utilisation d'une bande sonore forte qui touche aux émotions du joueur, tous les aspects du design et de la narration sonore façonnent la perception du joueur en soulignant les aspects les plus tragiques et les plus violents de la guerre, sans se limiter à reproduire les réalités acoustiques du conflit. Car le jeu invite le joueur à éprouver de manière presque physique le désarroi, la peur, et les tensions que les soldats pouvaient ressentir sur le front, ce qui contribue à façonner une mémoire d'une forme de violence vidéoludiquement éprouvée de la guerre, qui transcende les simples images figées des livres d'histoire ou celles en mouvement des documentaires. Car le son convoque les émotions. Dans le cas de *World at War*, la force de l'univers sonore favorise une compréhension plus approfondie des réalités historique. Ainsi, le *design sonore* recherché du jeu ne se cantonne pas à soutenir l'esthétique visuelle de l'œuvre, mais la renforce en jouant un rôle crucial dans la manière dont le jeu transmet les horreurs de la guerre de manière directe et compose la mémoire culturelle des joueurs. Le jeu ne restitue pas seulement l'histoire de la Seconde Guerre mondiale par sa narration sonore et ses musiques, il permet aux joueurs de la vivre émotionnellement, en participant d'une médiation culturelle qui favorise la compréhension et la mémorisation du conflit avec force.

¹⁶ Sean Murray, *Call of Duty: World at War full soundtrack, HQ* - <https://www.youtube.com/watch?v=VDD5oIYWKM>

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. Sa capacité à créer des musiques immersives, voire atmosphériques, favorise l'immersion du joueur durant l'expérience. Il convient de le distinguer de Sean Murray, qui est son homonyme développeur de jeux vidéo et fondateur du studio *Hello Games*.

¹⁸ Un *feedback* est un effet visuel, sonore, et même physique (vibration de la manette) généré par l'action du joueur dont la finalité est d'apporter une information sur l'action effectuée. Par exemple, le son de l'arme à feu, la fumée émanant du canon et le tremblement de la manette lors du tir, sont autant d'éléments qui participent de l'information du joueur sur les effets de son action dans l'univers du jeu.

2.1.3. Un gameplay réaliste en recherche de conformité historique ?

Outre le cœur de jeu consistant à « se déplacer, viser, tirer » inhérent à un jeu de tir à la première personne, c'est-à-dire en vue subjective, dans la structure ludique l'épisode *World at War* propose d'expérimenter les horreurs de la Seconde Guerre mondiale grâce à de nouvelles fonctionnalités de *gameplay*, comme la possibilité d'utiliser des armes de « mêlée » tels que le lance-flammes, dont d'ailleurs le *feedback* sonore ultra-réaliste est particulièrement oppressant. Ces éléments permettent de varier le *gameplay* tout en renforçant l'horreur déjà présente. Outre cet aspect, les contraintes de réactivité et de rapidité qu'impose le passage d'une arme à l'autre, et sa recharge, obligent le joueur à une rhétorique procédurale de l'action mortelle d'urgence nécessaire à sa survie dans le jeu. Cette pression continue du contexte de danger permanent, rythmée de manière soutenue par une ambiance sonore tout aussi anxiogène, est une spécificité que l'on retrouve au sein même de notre société contemporaine qui place les individus dans l'urgence de l'immédiateté en réponse aux exigences de performance qui ne laissent que peu de place à la réflexion critique. Or, ce malaise permanent incite justement l'individu-joueur à chercher à prendre un moment de respiration et de recul, pour réfléchir à la situation et mieux l'appréhender dans une approche critique.

Par ailleurs, le studio *Treyarch* apporte une innovation au *gameplay* de cet opus en introduisant l'étonnant mode de jeu « *Zombi Nazi* », une caractéristique devenue emblématique de la franchise, qui invite à s'interroger sur les motivations sous-jacentes à l'incorporation d'éléments fantastiques au sein d'un contexte historique déjà chargé. Pourquoi superposer des éléments fictionnels comme la figure du zombie avec les événements tragiques de la Seconde Guerre mondiale ? De quelle manière cette hybridation entre fiction, fantastique et réalité historique peut-elle influencer la perception du joueur sur l'incorporation des événements de l'Histoire ? Comment de tels modèles de représentation participent-ils de la mémoire collective ?

2.1.4. Le mode « Nazi Zombie » : entre radicalisation de la représentation de l'Histoire et commande sociétale

Dans un mode de jeu coopératif où il doit défendre sa position contre des vagues de zombies, le joueur accède à la campagne « *Nazi Zombie* » qui ajoute une dimension d'horreur et de survie supplémentaire à l'horreur contextuelle déjà présente dans le jeu. Par l'intégration de ce mode, le studio semble vouloir renforcer les codes d'une guerre particulièrement mortifère qui a profondément meurtri les corps et les esprits. En transformant les nazis en soldats morts vivants décérébrés, et en fragmentant les corps humains, l'épisode de la seconde guerre mondiale a surtout conditionné les esprits sur la « banalité du mal¹⁹ » (Arendt, 1966), un principe que la postmodernité poursuit en installant ses corps en état de survie (Vigarello, 2015) pour des enjeux capitalistes, à travers un système sociétal qui réifit les individus. Or, les joueurs sont nombreux à plébisciter ce mode qui est désormais intégré à la licence et qui banalisent cette forme de représentation du monstre comme allant de soi. Car la Seconde Guerre mondiale est marquée par l'horreur d'heures sombres, où les actes de brutalité, de cruauté et d'inhumanité sont commis par les soldats de tous les belligérants qui suivent les règles - à l'image du joueur qui prend part à l'action dans le jeu, selon des règles ludiques bien établies. Ainsi, toutes les parties participent aux

¹⁹ Hannah Arendt, *Eichmann à Jérusalem : Rapport sur la banalité du mal*, traduit de l'anglais par Anne Guérin, éditions Gallimard, collection « Folio Histoire », première publication en 1966

atrocités. Pourtant, les soldats, dont le métier est de tuer pour défendre et protéger, ne peuvent pas tous être considérés comme des "monstres". Or, le système de représentation dogmatique de la figure du monstre postmoderne, véhiculant des codes contemporains, ne donne qu'une vision biaisée qui s'ancre dans l'esprit du joueur, car les yeux des zombies représentés sont symboliquement allumés bien que peu éclairant sur les réalités de l'histoire. Or, les soldats nazis étaient sous l'emprise de substances stimulantes, une utilisation courante dans l'armée allemande durant la Seconde Guerre mondiale. Ces drogues permettaient d'augmenter l'endurance et la vigilance des soldats, afin de les aider à supporter les conditions difficiles du front et de les contraindre à exercer leur métier consistant à tuer. La manière dont l'industrie vidéoludique transforme ce pan de l'Histoire au travers d'images réalistes confondantes, nous semble soulever des questions d'Éthique.

Le mode *Nazi Zombie* de *Call of Duty: World at War* se limite-t-il à une forme de représentation des horreurs de la guerre ou bien participe-t-il d'un regard postmoderne spéculatif peu éclairant ?

La figure allégorique du zombie semble porter en elle le symbole d'une vision déshumanisante d'individus décérébrés, car dépourvus de tout esprit critique et maintenus en état de survie, dans une forme de transposition des réalités contemporaines.

D'ailleurs, cette figure de style s'apparente à celle que l'on retrouve dans le jeu *Les Lapins Crétins : La Grosse Aventure*²⁰ dont la métaphore vidéoludique organise une représentation ironique et critique de la société de consommation, la figure du joueur consumériste contemporain symbolisée par celle du lapin crétin.

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

*Memories Retold*²¹ est un jeu d'aventure narratif en 3D développé par le studio français *Digixart* en partenariat avec le studio anglais, *Aardman Animations*, célèbre pour ses films d'animation en pâte-à-modeler. Ce jeu se distingue radicalement des jeux de simulation de guerre traditionnelles. L'aventure du jeu prend place durant la Première Guerre mondiale²², et invite les joueurs à suivre les parcours émotionnels et les récits entrecroisés de deux soldats issus de camps adverses. Cette approche permet d'explorer les dimensions humaines et intime du conflit, loin de l'héroïsme belliqueux souvent mis en avant.

L'esthétique visuelle du jeu, inspirée de l'Impressionnisme du début du XX^e siècle, et la focalisation sur la relation et les récits personnels des protagonistes du jeu, s'inscrivent à contre-courant des standards contemporains de l'industrie vidéoludique qui privilégie souvent l'hyperréalisme contemporain des images et des représentations. Par ses partis-pris esthétiques et ses choix créatifs, *Memories Retold* dépasse la simple narration d'évènements historiques ; le jeu incite à une réflexion profonde sur les conséquences de la Grande Guerre, la mémoire collective

²⁰ *Les Lapins Crétins : La Grosse Aventure*, Ubisoft, 2009.

²¹ 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*.

²² 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 respectivement, 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.

et notre relation à l'Histoire. En éclairant des vies personnelles et des récits oubliés, le studio *Digixart* aspire à offrir une expérience qui puisse enrichir la perception de la guerre par le joueur, non pas par le truchement du maniement des armes ou l'urgence des combats armés, mais par le prisme des émotions, des souvenirs, et de l'humanité partagée.

Dès les premières interactions, le jeu établit un cadre de convergence culturelle, en intégrant des lettres de l'histoire de la Grande Guerre et des événements qui participent d'une narration enrichie par un style visuel immédiatement reconnaissable, notamment par la présence d'images qui rappellent les œuvres impressionnistes. Cette approche narrative permet de préserver la mémoire artistique et historique, mais aussi de médier 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 des figures de représentations masculines militarisées, comme celle du soldat emblématique de *Call of Duty : World at War*, *Memories Retold* engage le joueur dans une réflexion sur les conséquences de la guerre et sur la condition humaine, notamment en renforçant l'immersion réflexive du joueur sur les événements historiques qu'il traverse au sein de l'univers virtuel du, mais surtout en révélant un autre visage du soldat.

3.1. Direction artistique d'une œuvre mémorable

Nous souhaitons soulever ici différents aspects de la direction artistique du jeu *Memories Retold* et mettre en évidence le paradoxe existant entre l'intention du directeur créatif consistant à transmettre la mémoire familiale de la Grande guerre, et l'effet de déformation des images produit par les choix graphiques opérés en collaboration avec Bram Ttwheam du studio *Aardmann Animation*. Car *Memories Retold* se distingue de *World at War* par sa signature esthétique empruntée aux techniques des peintres impressionnistes. Il transmet ainsi au joueur une forme de poésie artistique visuelle rare dans l'univers du jeu vidéo, ce qui en fait une œuvre remarquable et agréable à expérimenter. Outre l'esthétique proposée, chaque coup de pinceau numérique et chaque choix chromatique sont également intégrés dans des mécaniques de jeu pour transmettre des émotions fortes aux joueurs. Ce qui met en exergue le décalage avec les jeux de guerre majoritairement proposés, dans une forme de recherche d'émancipation du joueur. Ainsi, l'immersion introspective du joueur dans l'histoire des deux soldats est favorisée par des transitions animées rappelant les œuvres impressionnistes, presque méditatives, qui suspendent l'action du joueur en lui offrant un temps d'introspection. Cette mécanique de transition entre deux scènes, qui permet de passer du quotidien d'un soldat à l'autre, semble s'apparenter à un simple intermède graphique. Elle révèle un moment sensible, une forme de contemplation réflexive, et à ressentir la complexité des émotions humaines en temps de guerre. Il semble s'agir là, d'une méthode associant l'art à la procéduralité du gameplay qui enrichit l'expérience ludique en faisant du jeu un véhicule puissant de la médiation culturelle. Car *Memories Retold* engage le joueur, non seulement dans un dialogue avec l'Histoire mondiale, mais aussi dans une réflexion sur la mémoire collective et l'oubli, soulignant l'impact durable des conflits sur l'humanité.

3.1.1. Une esthétique poétique qui transfigure l'Histoire et les mémoires ?

Dans la forme esthétique qu'elle revêt, l'œuvre de *Digixart* propose aux joueurs, une vision troublée, fragmentée, voire déformée de l'évènement de l'Histoire qu'elle évoque, dans une forme d'altération de la perception du souvenir que le jeu tend à transmettre. En réalité, cette déformation stylistique séduisante qui trouble

les esprits et la perception du joueur, ne risque-t-elle pas de mener à une abstraction de l'œuvre ? Car le studio souhaitait restituer, le plus fidèlement possible, l'histoire de la Première Guerre mondiale, à partir d'éléments de la réalité tangible. Nous évoquons ici le fonds documentaire constitué d'échanges de courriers dont *Digixart* disposait et dont l'œuvre a été nourrie dans sa narration. Dans un précédent article intitulé *11-11 : Memories Retold, l'art de la célérité en jeu vidéo*²³, nous évoquons la manière dont l'esthétique du jeu est imprégnée par notre époque contemporaine et notamment par le phénomène de l'accélération (Rosa, 2013) qui déforme et exerce une forme de *chrono-pouvoir* où le plus rapide « impose sa souveraineté ²⁴ ». Ce qui aujourd'hui fait d'autant plus sens que cela s'inscrit dans une forme de rhétorique procédurale de la création du jeu vidéo. Un soin particulier a été porté au choix des outils et des techniques numériques, afin d'atteindre cet aspect « fait main » emprunté à l'Impressionnisme.

Cette mise en lumière d'une « esthétique de la vitesse » par le studio, n'est-elle pas, finalement, la représentation d'une forme d'altération des mémoires par le temps qui passe, dans une tentative de restitution d'une vision postmoderne distanciée de tout réalité tangible ?

En réalité, dans sa forme expressive et dans son rôle de médiateur culturel, quelle Histoire le jeu *Memories Retold* nous rapporte-t-il ?

3.1.2. La métaphore des coquelicots comme fil rouge narratif ?

Au cœur de l'expérience, nous notons la présence de champs de coquelicots, dont le rouge carmin semble symboliser le sang de la perte humaine. Ce parti-pris esthétique et métaphorique apporte de la nuance à l'expérience de jeu en édulcorant le conflit selon une approche qui permet d'aborder la guerre de manière poétique, scénaristiquement et graphiquement, tel un contre-pied à la proposition hyperréaliste de *World at War*.

3.1.3. L'art de narrer la guerre

En s'appuyant sur des archives familiales et des lettres issues d'échanges réels entre des soldats et leur proches, *Memories Retold* dépasse le simple cadre de la reproduction. Le jeu leur prête des voix pour aborder le champ de leur intimité dans l'univers du jeu, ce qui a rarement été exploré par le médium du jeu vidéo dans l'Histoire des guerres vidéoludiques. Cette démarche narrative et documentaire invite le joueur à une immersion émotionnelle et cognitive différente, et à une meilleure compréhension des enjeux de la guerre sur la sphère de l'intime, en investissant des récits plus personnels et poignants. L'intégration de ce témoignage authentique dans la trame du jeu permet d'utiliser la procéduralité pour engager le joueur dans des actions significatives, en lui proposant de participer à la prise de décision, par des actions rhétoriques, développées plus loin dans la partie consacrée au *gameplay*. Le joueur est invité à réfléchir sur les vies, les rêves brisés derrière le conflit, et à l'humanité commune qui transcende les frontières et les uniformes, créant ainsi un pont entre le passé et le présent, où les événements se reproduisent selon des cycles. Ces différents éléments du jeu participent d'une compréhension plus nuancée des effets de la guerre sur l'individu et sur la mémoire collective.

²³ Nous nous permettons ici de renvoyer à notre article : Nathalie Provenzano, *11-11 : Memories Retold, l'art de la célérité en jeu vidéo*, Revue A l'épreuve, 2019 - <https://alepreuve.org/node/208>

²⁴ Paul Virilio, *Vitesse et politique : un essai de dromologie*, Paris, Galilée, 1977, p. 32.

Memories Retold transcende son rôle de divertissement pour devenir un outil de mémoire et d'éducation, illustrant parfaitement comment les jeux vidéo peuvent être saisis pour contribuer de manière significative à la culture de la mémoire et à la compréhension de l'Histoire, telle qu'elle nous est rapportée. Ou peut-être s'agit-il d'une certaine forme de transmission de la mémoire de l'Histoire ?

En le comparant au jeu vidéo *World at War*, qui plonge immédiatement le joueur dans une ambiance sonore oppressante accentuant les réalités brutales de la Seconde Guerre mondiale, le jeu vidéo *Memories Retold* nous semble adopter une approche bien distincte dans le traitement de son univers. Orchestré par Olivier Derivière,²⁵ le paysage sonore du jeu est principalement composé de musiques orchestrales et de chorales qui s'inscrivent dans une démarche philharmonique abordant l'époque de la Première Guerre mondiale avec profondeur et gravité, sans toutefois tomber dans le pathos.

Les pièces orchestrales et chorales, réalisées avec le *London Philharmonic Orchestra*, semblent refléter cette période historique du début du XX^e siècle en s'éloignant des émotions directes souvent présentes dans les jeux de guerre. Elaborée durant trois jours, cette orchestration enrichit le récit sans s'appuyer sur le spectaculaire, en favorisant l'immersion réflexive éloignée de l'immédiateté réactive.

Cette approche singulière illustre l'hétérogénéité des techniques de médiation culturelle inhérentes aux jeux traitant de l'Histoire de la guerre. Alors que *World at War* utilise une intensité sonore pour immerger les joueurs dans l'urgence des batailles selon un rythme constant et soutenu, *Memories Retold* utilise des musiques orchestrales qui invitent à la contemplation et à la réflexion distanciée, en soulignant les aspects tragiques de la guerre, de manière plus subtile et introspective. Les transitions musicales du jeu sont d'ailleurs conçues pour accompagner le joueur, en s'adaptant et en variant, selon ses actions, ses choix et son cheminement dans l'histoire du jeu, sans toutefois dominer l'expérience du joueur. Il s'agit de phases dynamiques, et non statiques, qui évoluent et réagissent en temps réel aux décisions et aux interactions du joueur. Ce qui participe d'une expérience personnalisée et plus profonde qui engage le joueur non seulement de manière ludique et mais aussi émotionnelle.

Par exemple, lors de moments-clés ou de révélations importantes dans le récit, la musique peut devenir plus intense pour toucher à l'émotionnel du joueur et renforcer les effets de ces moments. Cette approche permet non seulement de renforcer l'immersion durant l'expérience, mais aussi de souligner son caractère narratif et sensible. Ainsi, la musique agit comme un marqueur des états émotionnels des personnages et des tensions inhérentes au récit, en ajustant son intensité et son style pour correspondre à l'évolution de l'histoire.

Bien que divergeant dans leur structure narrative et dans leur expression sonore, les deux jeux démontrent le rôle et l'efficacité de l'univers sonore en tant que vecteur de médiation culturelle. Car, ils influencent la perception de l'Histoire par les joueurs, par une immersion directe et viscérale et par une approche qui valorise la réflexion et l'interprétation personnelle du conflit.

3.1.4. *Memories Retold* ou l'art du choix équitable et responsable ?

A ce stade de notre analyse, il convient de rappeler l'objectif du studio *Digixart* et de son directeur créatif, Yoan Fanise, dont l'intention initiale est de procurer au joueur une expérience immersive qui explore les complexités humaines et les horreurs de la Première Guerre mondiale, en transmettant certains aspects de l'Histoire

²⁵ Olivier Derivière est un compositeur qui est connu 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.

de ce conflit, de manière poétique, selon les points de vue de deux personnages de nations opposées, Harry et Kurt, dont l'émouvante histoire, centrée sur les thèmes de l'amitié, de la moralité, de la solidarité et des effets de la guerre sur les individus, engage émotionnellement et moralement le joueur.

Dans les diverses interactions proposées, nous constatons la présence récurrente de séquences de *quick time action*²⁶ - ou QTA- nécessitant que le joueur procède à des choix rapides et déterminants, influençant directement le déroulement de l'histoire des protagonistes ainsi que celui du jeu. Il s'agit là d'une situation reflétant la nature impérieuse des décisions, en miroir de la réalité. Cette mécanique d'interaction s'inscrit dans une rhétorique procédurale visant à conduire le joueur à considérer la gravité de sa responsabilité par l'action, en soulignant que chaque choix peut avoir des conséquences profondes, surtout en contexte de conflits armés ou les « en-jeux » de vie s'exercent.

Peut-on voir dans ce choix d'interaction un moyen de sensibiliser le joueur sur les enjeux de vie inhérents aux décisions prises dans l'urgence en temps de guerre ? ou bien révèle-t-il le paradoxe existant entre l'urgence requise par le *gameplay* et la distanciation réflexive nécessaire quant aux enjeux de survie ? Cette dynamique soulève la question des effets réels des décisions prises dans l'urgence d'un contexte antagoniste. Au-delà du contexte de guerre, elle offre une réflexion sur le conflit pulsionnel intrinsèque à tout individu entre l'immédiateté des réactions et la portée de leurs conséquences, une question et un thème qui résonne autant dans les contextes historiques que dans nos réalités contemporaines.

Conclusion

L'analyse comparative des jeux vidéo *Call of Duty: World at War* et *11-11: Memories Retold* révèle une diversité frappante des approches de représentation de la guerre, qui illustre leur potentiel à façonner des mythes contemporains selon une vision postmoderne fragmentée et fragmentante, par la manière dont les studios réécrivent et recomposent l'Histoire, en s'appuyant sur des documents d'archives qu'ils incorporent pour plus de crédibilité. Finalement, qu'est-ce que l'Histoire représente pour l'industrie du jeu vidéo, si ce n'est un récit potentiellement remodelé par des concessions de production et des intérêts commerciaux ?

Tandis que *World at War* plonge les joueurs dans des reconstitutions hyperréalistes et spectaculaires des champs de batailles, glorifiant un héroïsme belliqueux, *Memories Retold* offre une perspective sensiblement différente, selon un point de vue qui met en avant les conséquences personnelles et intimes du conflit à travers des récits empreints d'humanité et de poésie. Ces deux jeux ne se contentent pas de narrer des histoires ; elles participent activement du façonnage de la mémoire collective et participent de la construction de mythes vidéoludiques qui influencent et troublent potentiellement notre perception et notre compréhension de l'Histoire, ce qui participe de la construction de notre identité culturelle. Le symbolisme des coquelicots dans *Memories Retold* ne sert pas uniquement à commémorer le sang versé mais devient un rappel poignant de la Grande Guerre, souvent oubliée, en intégrant une tradition de commémoration qui enrichit notre rapport à l'Histoire.

Dans leurs propositions respectives, ces œuvres vidéoludiques nous poussent à réfléchir à la construction et la mise en jeu des récits historiques et, plus encore, à leur consommation dans la culture contemporaine. Car elles démontrent comment les médias peuvent à la fois révéler et obscurcir la vérité, en participant à une réalité

²⁶ *Quick Time Action* : brève séquence où le joueur doit effectuer un choix selon deux propositions au minimum dans un temps très court.

La représentation de l'Histoire dans les jeux vidéo

spectaculaire où le passé est simultanément célébré et dramatisé, pour l'argent. L'ère postmoderne, qui tend à fabriquer des mythes à travers des représentations souvent édulcorées et créatives éloignées de toute réalité tangible de la guerre, soulève des questions éthiques sur la responsabilité des créateurs de contenus vidéoludiques.

Alors que l'industrie du jeu vidéo continue de se développer et que de nouvelles tensions mondiales émergent, il est crucial de questionner le rôle des jeux vidéo dans la formation et la réflexion de notre compréhension du passé et du présent, et de reconnaître leur portée culturelle, sans la minimiser. Car *Call of Duty* et *11-11: Memories Retold* ne sont pas de simples divertissements : ils sont de puissants médiateurs culturels dont la capacité principale est de remodeler nos perceptions historiques et sociales. Au-delà des histoires et autres événements de guerre qu'ils nous rapportent, il est important de saisir que ces jeux nous enseignent une histoire majeure : la nôtre, celle des enjeux de l'industrie vidéoludique, et surtout celle de notre temps contemporain et de ses failles hypermodernes.

Face à un tel constat, il devient impératif de valoriser la capacité du jeu vidéo à influencer les joueurs culturellement et historiquement, tout en questionnant les implications éthiques des représentations qu'ils donnent à voir : comment s'assurer que ces reconstitutions vidéoludiques de l'Histoire demeurent fidèles à la réalité historique qui nous est rapportée, tout en enrichissant notre compréhension culturelle de manière éthique ?

La réponse à cette question façonnera l'avenir de la médiation culturelle à travers le médium du jeu vidéo.

Bibliographie

- Baudrillard, Jean, *Simulacres et simulation*. Éditions Galilée, 1981.
- Bogost, Ian, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MIT Press, 2007.
- Bourdieu, Pierre, *La Distinction: Critique sociale du jugement*. Les Éditions de Minuit, 1993
- Chapman, Adam, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Routledge, 2016.
- Debray, Régis, *Le Feu sacré : Fonctions du religieux*. Éditions du Seuil, 1999.
- Galloway, Alexander R., *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, 2006.
- Jameson, Frederic, *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke University Press, 1991.
- Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, NYU Press, 2006.
- Lipovetski, Gilles, (2004), *Les Temps Hypermodernes*, Editions Grasset, 2004.
- Hartmut, Rosa, *Accélération, une critique sociale du temps*, Paris, La Découverte, coll. « Poche », 2013.
- Vigarello, Georges, *Histoire du corps, tome 3 : Les mutations du regard. Le XXe siècle*. Paris: Editions POINTS, 2015.

Ludographie

- Call of Duty: World at War*, Treyarch, Éd. Activision, 2008.
- 11-11: Memories Retold*, Digixart, Éd. Bandai Namco, 2018.