

Introduction

L'histoire n'est pas sans attrait pour le jeu vidéo : de nombreux jeux vidéo, de différentes sortes, inscrivent leur action dans des périodes du passé des sociétés humaines. Toutefois, seules de rares publications, exclusivement anglo-saxonnes, ont abordé la question du rapport entre l'histoire et les jeux vidéo. Ce sont principalement des jeux de stratégie qui y sont étudiés. Le joueur a dans cette sorte de jeux un point de vue de surplomb sur une situation donnée, qui peut être inscrite dans telle ou telle période de l'histoire, et il a la main sur certains éléments de cette situation comme le joueur d'échecs qui choisit de déplacer telle pièce plutôt que telle autre. Les analyses de ces études portent par exemple sur *Civilization III*¹ ou encore *Making History*² qui est un jeu sur la seconde guerre mondiale. Il est contestable cependant que le jeu de stratégie constitue une ressource pour le savoir historique. Tout d'abord, dans un jeu de stratégie, la position du joueur est une position de surplomb extérieure à la société dont il est question. Or cette position ne correspond à l'expérience d'aucun acteur historique, fût-il majeur. Si l'on entend retrouver, en quelque manière, la vie des hommes d'une époque donnée, le jeu, qui implique de disposer de latitudes dans l'action, doit être lié à la position d'un acteur engagé dans une situation définie dont l'horizon est limité. De plus, les choix qu'opère le joueur depuis cette position de surplomb au sein des jeux de stratégie conduisent à des situations qui n'ont aucun rapport avec le cours de l'histoire. Dans *Making History*, la Tchécoslovaquie l'emporte sur l'Allemagne nazie si le joueur dont c'est le pays dans la partie est particulièrement rusé. Dans *Civilization III*, il est possible que les Aztèques connaissent les premiers la révolution industrielle, si le joueur dont c'est la civilisation dans la partie se distingue par son habileté. Non seulement de tels événements sont de complètes aberrations d'un point de vue historique, mais surtout *leur avènement dans le cours de la partie repose sur de prétendues règles des processus historiques qui n'ont aucune légitimité du point de vue de l'historien*. L'arbre des « technologies » dans *Civilization III* gouverne

1. Jeu conçu par Jeff Briggs et Soren Johnson, édité par Infogrames en 2001.

2. Jeu développé par Muzzy Lane, édité par Muzzy Lane et Strategy First, sorti en 2007. Contrairement à la série des jeux *Civilization*, *Making History* a été conçu dans une visée pédagogique.

selon un ensemble de règles les étapes du développement des « civilisations » à travers des voies prédéfinies. Accéder, par exemple, à l'art de « monter à cheval » dans un usage militaire suppose de disposer de la « roue » et du « code guerrier ». Dans l'âge dit « moyen », si l'on se consacre aux « études » dans le domaine religieux, on obtient le « monothéisme » qui débloque la possibilité de construire des « cathédrales » dans les villes. Cela augmente la satisfaction des habitants et développe la « culture ». On accède, en poursuivant dans cette voie, à la « théologie » et à la « chevalerie ». Ces règles sont contestables, non seulement en raison du caractère saugrenu du contenu des corrélations qu'elles érigent en lois du devenir historique, mais aussi par leur forme : il n'y a pas de règles en histoire. L'histoire ne relève pas du régime de causalité qui est celui des sciences de la nature, ce qui interdit de postuler que les mêmes causes ont partout les mêmes effets et qu'il est possible de déterminer le cours, effectif ou hypothétique, de l'histoire sur la base de relations de cause à effet obéissant à des lois. Les jeux de stratégie qui se réfèrent ainsi à l'histoire ne constituent donc pas une ressource pour le savoir historique et ils n'ont d'ailleurs le plus souvent pas été conçus à cette fin³. Dans un autre genre de jeux, le joueur est bien plongé dans une situation historique donnée, par exemple dans l'Italie de la Renaissance ou la Révolution française dans les jeux de la série *Assassin's Creed*. Mais il s'agit là d'un simple décor ; *l'action du jeu n'est en rien liée aux formes de vie et aux enjeux spécifiques de l'existence humaine telle qu'elle se déroulait à telle ou telle époque* comme le montre le fait que les *gameplays* des jeux qui se déroulent dans l'Italie de la Renaissance et durant la Révolution française soient familiers au joueur qui a joué au premier jeu de la série dont l'action se situe en Terre sainte à l'époque de la troisième croisade. Le joueur, par ailleurs, doit accomplir des « missions » dans le cadre de scénarios prédéfinis. Il faut, dans une de ces missions, aider un certain Paton, ancien espion pour le compte de Robespierre subitement soupçonné par ce dernier de trahison, et pour ce faire, s'infiltrer dans une prison, éliminer quelques personnages et mener à travers Paris une course-poursuite qui s'achève dans les catacombes. Cette action pourrait en fait se dérouler à n'importe quelle autre époque. Le nom de Robespierre n'est qu'un marqueur d'historicité : le joueur est censé prendre part, à travers l'accomplissement d'un certain nombre de missions, au cours de l'histoire. La référence à l'histoire n'a pas de réelle portée, elle n'est que le moyen de dramatiser l'action du jeu qui est définie indépendamment de l'époque à laquelle elle est censée se dérouler.

La question de savoir comment il est possible de réaliser des jeux vidéo qui renouvellent vraiment, tant pour les historiens que pour les amateurs d'histoire, la manière de faire de l'histoire, n'a pas encore été véritablement traitée. *Le projet d'avoir recours au jeu vidéo pour construire la connaissance historique remet en cause la position selon laquelle celle-ci ne pourrait avoir d'autre forme que le récit*. Or bien que le recours massif aux statistiques dans la construction d'une histoire sociale, au moyen notamment du traitement informatique, ait conduit à ébranler la conception selon laquelle l'histoire, comme savoir, ne peut être qu'une histoire, le récit a résisté aux assauts

3. *Making history* fait ici exception.

portés par les démarches reposant sur la formalisation mathématique et numérique. Faire de l'histoire c'est encore et toujours raconter la vie des hommes du passé, quelles que soient les voies empruntées pour y parvenir.

La nécessité de passer par le récit pour élaborer la connaissance historique tient d'une part à ce qu'*en portant sur la vie des hommes, elle a trait à du sens, à des intentions*, et d'autre part à ce qu'*elle relève d'un régime de causalité qui ne peut être formalisé dans la mesure où de multiples facteurs de différentes natures y interviennent*. L'impossibilité de rendre compte de processus historiques à travers les jeux vidéo de stratégie tient à la fois à la spécificité de ce régime de causalité et à *la contradiction que recèle le rapprochement entre le jeu et l'histoire*. Le jeu implique des marges de manœuvre et *l'exercice d'une liberté* alors qu'en histoire, par définition, *tout est déjà joué*. Nous tenons ici les raisons pour lesquelles utiliser les ressources du jeu vidéo pour le savoir historique constitue un défi. Il faudrait pour que cela soit possible trouver *la formule permettant au joueur, au moyen d'algorithmes, d'agir dans un monde humain constitué par du sens, dans lequel, comme dans le cours de nos vies, des causes de différentes natures interfèrent, tout en assurant que le jeu dont dispose le joueur ne change pas le cours de l'histoire*.

Première Partie

JEUX ET REPRÉSENTATIONS comme modes de connaissance de formes de vie du passé

Chapitre I

Une question d'historiographie

Le jeu vidéo, qui fait entrer le joueur dans un monde défini, se prête à faire traverser au joueur diverses situations qui sont spécifiques à un moment de l'histoire des hommes. Cela suppose de *concevoir un jeu qui repose sur une intrigue entendue en un autre sens que le récit*. Cette intrigue se confond avec la structure du jeu, elle donne forme à l'expérience du joueur. Ce dernier a la possibilité de mener un certain type d'actions dans un monde distinct de celui dans lequel il évolue ordinairement. À chaque moment, un certain nombre d'éléments interviennent dans le processus dont dépend l'issue de ses entreprises. Ils le contrarient dans la réalisation de ses objectifs ou, au contraire, l'aident. Le jeu se déploie dans le temps : ce qui résulte de chaque entreprise définit, pour partie, la situation dans laquelle se trouve ensuite le joueur. En ce sens, le jeu, tout comme le récit, bien que ce soit selon un régime distinct, « donne forme à une expérience temporelle ». Il est en cela légitime de chercher à élaborer le savoir historique sous la forme du jeu vidéo ; les jeux vidéo organisent une temporalité humaine, et ouvrent sur des mondes. Ces mondes, certes, sont des mondes fictifs. L'objection n'est pourtant pas de nature à proscrire un usage historien de la représentation vidéoludique. Comme nous allons le voir, le savoir historique a su reprendre à son compte, sous de multiples modes et en ayant soin de les ajuster à sa propre visée, des formes d'organisation de la temporalité humaine qui étaient d'abord, dans la littérature, au service de la fiction. La représentation vidéoludique est, de plus, par nature, porteuse de vérité ou d'illusion.

A L'évolution de l'historiographie à partir du renouvellement de la forme des œuvres de fiction

Les avancées dans les méthodes d'élaboration du récit historique ont souvent suivi le renouvellement des formes de fiction. L'œuvre de Walter Scott est à cet égard exem-

plaire. Des romans qui inscrivaient leur action dans des époques révolues avaient déjà été écrits. Ainsi, *La princesse de Clèves*, œuvre du XVII^e siècle, se déroule au temps de la Renaissance. Madame de La Fayette semble avoir construit l'intrigue principale en tenant compte du déroulement d'événements historiques. L'héroïne quitte la cour alors que commencent les guerres de religion. Son exil coïncide avec la fin d'un monde, celui, galant et élégant, de la fin du règne d'Henri II. Cependant, le roman est surtout marqué par l'influence des milieux jansénistes. Le cadre historique est un prétexte pour faire valoir des préceptes moraux que Madame de La Fayette entend magnifier en son temps. Il s'agit, comme dans les *Lettres persanes* de Montesquieu, de décrire une autre société pour parler de la sienne. Ainsi, bien que Mademoiselle de Chartres (qui devient princesse de Clèves) soit le seul personnage de l'intrigue qui ait été inventé, le caractère historique du roman se limite à des aspects très extérieurs, la mention de quelques événements, les costumes. Avec Walter Scott, au contraire, les personnages manifestent dans leurs particularités les spécificités d'une époque révolue.

Dans les récits de Walter Scott, l'histoire n'est plus un cadre prédéfini dans lequel il est possible d'inscrire n'importe quelle intrigue pourvu qu'elle soit prenante. L'histoire elle-même est au cœur de l'intrigue :

« Qu'apportaient donc de si nouveau les "*Waverley Novels*" ? Tout simplement, le roman historique y était traité pour lui-même, ce qui veut dire qu'il n'allait pas avoir d'autre objet que de nous offrir des diverses époques auxquelles il s'appliquerait une image aussi exacte que possible, et que, de la fidélité de cette peinture, c'était tout l'intérêt de l'œuvre qui devait désormais sortir. La transformation était aussi complète que possible ; c'était même une véritable révolution. »¹

Le fait de mettre au centre du récit l'histoire dans sa dimension sociale et non plus des héros créés ou façonnés par l'auteur pour les besoins de l'intrigue donne au roman historique toute sa mesure. Il rend possible la peinture des mœurs, des mentalités, des croyances d'une époque. Ses personnages ne valent plus dans leur individualité, ils appartiennent de manière décisive à des types caractéristiques de mouvements sociaux et révèlent leur évolution. On ne s'intéresse plus seulement à la parole et aux actes des grands. Le peuple a ses représentants qui importent autant que les grands :

« quelque différence qui distingue ces personnages, ils se ressemblent par un point particulier : ils ont tous, et singulièrement vivante et expressive, la physionomie de la catégorie ou de la classe qu'ils représentent, et leurs sentiments, leurs passions ou leurs intérêts sont les intérêts, les passions et les sentiments de cette catégorie ou de cette classe. Toute une société ressuscite ainsi sous nos yeux avec ses groupes particuliers et leurs nuances distinctes. *Ivanhoé* n'est que de l'histoire en tableaux. »²

Ce qui distingue les hommes du passé de ceux de l'époque à laquelle écrit l'auteur se trouve au devant de la scène. Walter Scott accomplit par là le déplacement de l'attention que Paul Veyne appelle de ses vœux chez l'historien :

« Cette évolution peut être schématisée ainsi : une histoire événementielle posera la question "quels ont été les favoris de Louis XIII ?" ; une histoire structurelle songera d'abord à se demander "qu'est-ce qu'un favori ? Comment analyser ce type politique

1. *Le roman historique à l'époque romantique*, Louis Maigron, Paris, H. Champion, 1912, p. 13.

2. *Ibid.*, p. 14.

des monarchies d'Ancien Régime et pourquoi existait-il quelque chose de tel que les favoris ?” ; elle commencera par faire une “sociologie” du favori ; elle posera en principe que rien ne va de soi, car rien n'est éternel, et elle s'efforcera par conséquent de dégager les présupposés de tout ce qu'elle écrit. »³

Le sentiment que rien n'est éternel apparaît avec la Révolution française et l'Empire. Les contemporains savent que quelque chose d'irrévocable s'est accompli ; la conscience de la distance historique naît ainsi au XIX^e. L'histoire, ou ce qu'il advient des sociétés humaines, ne peut plus être pensée comme l'éternel retour du même. Il y a un cours de l'histoire, irréversible, selon lequel les temps se distinguent les uns des autres, dans lequel les hommes inscrivent leurs actions et qui façonne leur existence. C'est parce que cette idée préside à l'écriture de Walter Scott, que ses œuvres fascinent aussi bien les historiens que les romanciers⁴.

La promotion des œuvres de Walter Scott dans le champ historiographique, dont l'intention est en partie idéologique, est menée par l'historien Augustin Thierry dans le contexte réactionnaire de la Restauration. Augustin Thierry entend promouvoir une définition renouvelée du travail historiographique en partie fondée sur le réalisme de la narration scottienne. Il s'attache ainsi à montrer l'intérêt majeur que présentent les romans de Scott dans le travail de reconstruction de la dynamique historique, qui enfin ne se résume plus à une chronique du règne des gouvernants. Le moment de la conquête de l'Angleterre par les Normands dans *Ivanhoé* est considéré comme un cas exemplaire de narration des conflits entre groupes rivaux, des luttes prolongées de succession, des histoires privées et publiques qui façonnent la puissance des gouvernements. On sort du cadre caractéristique de l'histoire officielle du pouvoir qui, par tradition ou habitude, est cantonnée aux batailles, aux changements de dynasties en passant sous silence la dimension conflictuelle de la conquête et de la conservation du pouvoir. Le récit de ces luttes et de ces conflits, même lorsqu'il relève en partie de la fiction, ouvre de nouvelles perspectives aux yeux de l'historien de la Restauration ; il constitue par sa forme une avancée majeure pour la connaissance historique. Le récit de l'invasion de l'Angleterre par les Normands évoque ainsi toute une série de phénomènes rattachés à l'acte de la conquête – l'asservissement des saxons, leur expropriation en masse ou le partage de leurs biens entre les envahisseurs étrangers – qui n'ont pas leur place dans le récit officiel de la naissance et de l'évolution des gouvernements. Prendre ses distances avec une histoire irénique du pouvoir présente l'avantage, au moment de la radicalisation royaliste de la Restauration, de manifester l'arbitraire du pouvoir et de ses mises en intrigue officielles⁵.

3. *Comment on écrit l'histoire*, p. 292.

4. Victor Hugo écrit un article (dans *La Muse française*, en 1823) dans lequel il rend hommage à celui qui selon lui parvint à « exprimer, dans une fable intéressante, une vérité utile » développée « en tableaux vrais et variés, comme se déroulent les événements réels de la vie ». La lecture de Scott conduit Balzac à entreprendre de « coordonner une histoire complète dont chaque chapitre » est « un roman, et chaque roman une époque » (Avant-propos de *La comédie humaine*). Il affirme ainsi : « la société française allait être l'historien, je ne devais être que le secrétaire [...] chaque roman n'est qu'un chapitre du grand roman de la société » (Préface aux *Illusions perdues*).

5. Sur cette question, voir Xavier Landrin, « Histoire de l'Etat et historiographie d'Etat :

D'autres exemples que celui de l'œuvre de Walter Scott montrent le rôle primordial joué par le renouvellement des formes littéraires dans les tournants pris par l'historiographie. Ils attestent d'ailleurs qu'il n'est pas nécessaire, contrairement à ce que l'exemple de Scott pourrait laisser croire, que ces formes littéraires soient en rapport avec l'histoire pour constituer une telle source d'inspiration. Jacques Revel évoque dans « Micro-analyse et construction du social » les transformations qu'a connues le roman : « Depuis Proust, Musil, ou Joyce, son écriture n'a cessé d'expérimenter des formes nouvelles. Avec un temps de retard, l'historiographie fait de même »⁶. Ainsi, et Revel se réfère ici à l'œuvre de Braudel : « ce qui a peut-être changé sous nos yeux, c'est que *le rapport entre une forme d'exposition et le contenu de connaissance est devenu l'objet d'une interrogation explicite*⁷ ». Il poursuit :

« Dans cette évolution, les micro-historiens jouent un rôle central parce qu'ils considèrent qu'un choix narratif relève de l'expérimentation historique tout autant que des procédures mêmes de la recherche. Les deux aspects ne sont guère dissociables en fait. L'invention d'un mode d'exposition n'induit pas seulement des effets de connaissance. Elle contribue explicitement à la production d'un certain type d'intelligibilité dans des conditions expérimentales définies. »⁸

La diversité des modes d'écriture de Carlo Ginzburg est significative des variations expérimentales auxquelles il soumet le récit historique. Il tranche en cela

« avec les manières d'écrire habituelles de la corporation historique. Cela a été [...] le cas du *Fromage et des vers*⁹ [...] composé comme une enquête policière (au carré puisque le livre repose pour l'essentiel sur les archives des deux procès du meunier Menocchio devant le saint office) ; puis de l'Enquête menée sur Piero Della Francesca¹⁰ [...] conçue cette fois comme une intrigue policière (annoncée dès le titre), avec ses tâtonnements, ses échecs, ses coups de théâtre soigneusement distribués. »¹¹

Nous nous attacherons ainsi, à la suite de Revel, mais en ayant en vue un autre mode d'élaboration de mondes de fiction que ceux auxquels il se réfère, à faire en sorte que *le rapport entre une forme d'exposition et le contenu de connaissance devienne l'objet d'une interrogation explicite*. Les jeux vidéo ouvrent sur des mondes. Ces mondes ont été, jusqu'à présent, des mondes de fiction. Mais cela n'interdit en rien un usage historien du médium vidéoludique puisque le savoir historique a su reprendre à son compte des formes d'organisation de la temporalité humaine qui étaient d'abord, dans la littérature, au service de la fiction.

La simulation informatique peut donner à faire l'expérience des conditions concrètes d'existence des hommes du passé. Le jeu révélerait les ressorts d'une société donnée

l'Histoire des ducs de Bourgogne du baron de Barante », Cahiers Staëliens, 59, 2008, p.141-160. <http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00400683/fr/>, consulté le 14 août 2014. Le passage qui nous occupe se trouve dans la section « Une ressource narrative ».

6. Cf. *Jeux d'échelles : la micro-analyse à l'expérience*, Paris, Gallimard, Seuil, 1996, p. 33.

7. Nous soulignons.

8. *Op. cit.*, p. 34.

9. Ginzburg, *Le Fromage et les vers. L'univers d'un meunier frioulan du XVI^e siècle*, Flammarion, Paris, 1980.

10. Ginzburg, *Enquête sur Piero Della Francesca : le "Baptême", le cycle d'Arezzo, la "Flagellation" d'Urbino*, Paris, Flammarion, 1983.

11. Revel, *op. cit.*, p. 32.

tels qu'il est possible de les reconstituer rétrospectivement et permettrait d'accéder selon un mode inédit au savoir historique. Ce savoir aurait en effet la forme qui est celle de l'expérience à la première personne : il prendrait la forme d'un vécu. Il permettrait au joueur de *connaître*, au sens où on en a fait l'expérience, les conditions de vie d'une époque révolue.

B Le médium vidéoludique porteur de vérité et de fausseté

Les mondes dans lesquels les différents jeux vidéo font entrer sont extrêmement divers. Le labyrinthe en deux dimensions de *Pac-Man*, dont le graphisme est très stylisé et enfantin, n'est pas le labyrinthe beaucoup plus vaste, en trois dimensions du jeu de tir à la première personne *Doom*. L'espace de jeu de *Street Fighter* n'est pas celui du jeu de plate-forme *Super-Mario*. Et l'univers du jeu de rôle de *World of Warcraft* n'est pas celui de *Grand Theft Auto IV*, qui n'est pas non plus celui de *Euro Truck Simulator 2*. Dans ce dernier jeu, le joueur est invité à sillonner les routes de l'Europe au volant d'un poids lourd. Il peut emprunter les autoroutes mais aussi de petites routes de montagne. La fidélité de la restitution des paysages mais aussi du rendu des conditions météo est mise en avant comme argument de vente par *SCS Software*, la société qui a produit le jeu¹². Par ailleurs, le joueur travaille au début du jeu pour le compte d'entreprises tierces, mais il peut ensuite, dès qu'il a gagné un peu d'argent, créer sa propre entreprise. Il investit, possède plusieurs véhicules et emploie des conducteurs. Ces derniers ont chacun leurs caractéristiques propres. Ils sont plus à l'aise avec tel ou tel type de cargaison ou au volant de tel véhicule. Les cargaisons doivent être livrées à temps pour que les contrats soient honorés et que l'entreprise gagne de l'argent. *Euro Truck Simulator 2* a une visée « réaliste » qui tient à la restitution des paysages des espaces traversés, aux sensations procurées par la conduite des différents camions, mais aussi à la mise en évidence de contraintes et d'opportunités pour l'activité de camionnage qui sont celles d'une conjoncture économique historiquement située. Le jeu n'a pas été conçu avec une exigence scientifique d'exactitude. Le but recherché n'est pas la conformité des situations de jeu à un monde social qui aurait été étudié de manière rigoureuse dans une perspective savante. Lors de la réalisation du jeu, l'objectif a seulement été d'obtenir un effet de réel, ce qui suppose une certaine vraisemblance aux yeux du joueur : l'effet de réel participe au plaisir que ce dernier prend au jeu. Un professionnel, un routier qui aurait créé son entreprise, trouverait sans aucun doute beaucoup à redire sur la représentation que le jeu donne du métier. De même, un sociologue du monde des transporteurs ferait très

12. « *Euro Truck Simulator is a faithful reproduction of driving trucks on the European road. Drive across a realistic depiction of Europe, visit its beautiful cities, pick up a variety of cargos, and deliver them on time!* » Voir le site de présentation du jeu : <http://www.eurotrucksimulator.com/>, consulté le 02 août 2014.

certainement porter de nombreuses critiques sur la manière dont le jeu a été réalisé. Mais la possibilité même d'une critique de cette nature implique que le jeu puisse être envisagé sous l'angle d'une conformité, qui peut toujours être jugée défailante que ce soit au regard de ce que vit l'entrepreneur dans le domaine du transport routier ou de ce que sait le sociologue qui a étudié ce groupe professionnel. Le jeu peut être légitimement considéré comme porteur, ou non, d'une vérité. Il propose une représentation d'un monde qui peut être jugée vraie ou fausse. La mise en cause de la manière dont le jeu est ici construit, le fait même d'en souligner les insuffisances, indiquent en creux la possibilité d'élaborer un jeu vidéo qui donne accès à la vérité. Et cela est envisageable aussi bien s'agissant d'un jeu dont l'action se situe à notre époque que d'un jeu dont l'action aurait lieu dans une époque révolue. S'il était possible de construire un jeu vidéo qui rende compte d'un monde historique, jouer à ce jeu permettrait de connaître les conditions de vie spécifiques de ce monde, non de manière objective, mais sous la forme d'une expérience vécue.

Il convient désormais de chercher à déterminer en quoi le jeu vidéo se prête par nature à ce que joueur puisse se familiariser avec les modes de vie qui sont propres à une société donnée.