Écrire l'histoire

Histoire, Littérature, Esthétique

16 | 2016

Accélération

Histoire et jeu vidéo

Jean-Clément Martin et Laurent Turcot

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/elh/1131>

DOI : 10.4000/elh.1131

ISSN : 2492-7457

Éditeur

CNRS Éditions

Édition imprimée

Date de publication : 15 septembre 2016

Pagination : 225-230

ISBN : 978-2-271-09325-7

ISSN : 1967-7499

Référence électronique

Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, « Histoire et jeu vidéo », *Écrire l'histoire* [En ligne], 16 | 2016, mis en ligne le 15 septembre 2019, consulté le 23 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/elh/1131> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/elh.1131>

Tous droits réservés

Histoire et jeu vidéo

L’Historien et le jeu, ou l’inquiétude du garde-chasse

Quelle attitude l’Historien¹ doit-il adopter devant un jeu vidéo historique tel qu’*Assassins’s Creed*? La question n’est pas si simple qu’elle peut paraître. Depuis que l’Histoire, méthode scientifique, s’est imposée au sein d’une communauté constituée, et donc que, selon la formule aussi heureuse qu’énigmatique d’Antoine Prost, «l’histoire, c’est ce que font les historiens», on considère les usages du passé par le roman, la peinture, le théâtre ou le cinéma, sans oublier les «spectacles historiques», soit comme des maux inévitables, des incitations à la réflexion, des exemples illustrant des époques ou encore des divertissements instructifs. Le jeu vidéo rompt avec cet ensemble de pratiques culturelles codifiées en donnant à chacun la possibilité d’inventer et ré-inventer la trame même des événements, voire de la modifier en ligne au sein d’un réseau de joueurs dispersés dans le monde. L’appropriation des stéréotypes ancrés dans le passé est tout à la fois individuelle et globalisée, échappant aux traditions nationales ou communautaires, tandis que le rapport à la chaîne des temps et aux récits fondateurs de liens sociaux est remis en cause, voire disloqué. Il n’est sans doute pas inutile de rappeler ici que le jeu vidéo

est aujourd’hui le média le plus répandu dans le monde et qu’il est plus diffusé que les films de cinéma et, évidemment, que les romans – et ne parlons pas des productions scientifiques.

L’écriture de l’Histoire attentive aux causalités, aux anachronismes et aux enchaînements, se coule entre une introduction et une conclusion ou un épilogue; elle est ici abandonnée au profit de choix aléatoires ou répétitifs des épisodes, mais aussi des acteurs, qu’il est possible d’armer et de vêtir à sa guise (de «customiser»), comme il est possible de revenir sur des séquences d’affrontements, quitte à tuer à plusieurs reprises le même adversaire pour obtenir un avantage dans le jeu. Ce qui n’a pas d’incidence lorsque le jeu vidéo met en scène un scénario purement fictionnel change de sens dès lors que le jeu s’inscrit dans une période historique dûment spécifiée. Les deux notions «temps et récit» qui caractérisent l’Histoire, comme discipline et méthode, n’ont plus cours, même à propos de personnages, d’événements et de situations particulièrement ancrés dans un Passé historique incontestable.

Si l’on veut bien considérer le Passé comme un domaine aux limites indéfinies et aux ressources inépuisables, véritable

«terre étrangère», pour reprendre la dénomination donnée par le canadien David Lowenthal², l'Historien avait l'habitude, bon gré mal gré, d'en partager l'exploitation avec des concurrents, forts différents de lui et souvent mieux établis que lui, même s'il se comportait en gardien du temple, distribuant les rétributions plus symboliques que sonnantes et trébuchantes.

Il n'y a rien de commun avec les romans prévoyant plusieurs conclusions possibles, des histoires contrefactuelles (*What-If History*)³ ou des inventions idéologiques ou des détournements artistiques qui sont des pratiques bien connues. Le jeu vidéo, lorsqu'il s'intéresse au passé, crée *de facto* un autre rapport à l'Histoire puisque chaque joueur est libre de la bâtir comme il le sent. Le paradoxe a consisté à ce qu'une maison de production se soit préoccupée des avis d'Historiens – quitte à ne pas en tenir compte sur l'essentiel même de la trame du jeu!

Il ne s'agissait pas, en ce qui me concernait, de proposer un scénario, ce dont je suis incapable, encore moins d'imposer telle ou telle scène, mais de signaler aux scénaristes et concepteurs ce qui pouvait être particulièrement inapproprié, choquant ou susceptible de prêter à polémique. La maîtrise de l'écriture de l'Histoire qui m'était reconnue m'investissait d'une sorte de tâche d'arbitre de touche, chargé d'évaluer les transgressions, en partant toutefois d'un contrat d'emblée totalement transgressif puisque tout allait être organisé autour d'un personnage inventé, réglant des comptes métaphysiques dans un cadre historique variant selon les exigences des joueurs. Le scénario se devait d'éviter de trop grosses bévues, et surtout des mésinterprétations idéologiques en France, tout

comme il doit éviter les scènes à connotations sexuelles au Japon ou aux États-Unis!

C'est la raison pour laquelle je me vois en l'occurrence plutôt en garde-chasse, chargé d'évaluer la pertinence des prélevements possibles dans le réservoir des héros et des grands faits disponibles dans un Passé particulier. L'image me paraît d'autant plus s'imposer que le mot *game*, qui désigne le jeu vidéo, se traduit autant par *jeu* que par *gibier*. Avec nos déjà longues habitudes d'apprendre l'Histoire et de la considérer comme un des éléments essentiels du savoir collectif, à élaborer, à transmettre et à protéger, le devoir de l'Historien est de veiller scrupuleusement sur les ressources du Passé, d'en limiter et d'en proscrire les «mauvais usages», en bref, d'assumer sa charge de gardien du parc où les héros et les humbles, les victimes et les bourreaux, sont rangés et étiquetés comme des insectes dans leurs boîtes, prêts à l'emploi avec cahiers de charge à l'avenant. Le bricolage et le braconnage ordinaires ont changé de dimension.

Dire cela n'est pas démissionner d'un rôle plus noble, que nous n'avons sans doute jamais eu vis-à-vis de ces usages intempestifs du Passé. Accepter de traiter «historiquement» ces pratiques, sans les mépriser, sans les juger, mais sans transiger pour autant, permet de comprendre ce qu'elles montrent de notre rapport collectif au Passé et donc d'appréhender ce qui conditionne la possibilité même de l'écriture de l'Histoire, dont on sait depuis Croce à quel point elle dépend de nos interrogations et plus largement de notre vision du monde.

C'est pour cette raison que j'ai considéré la possibilité qui m'a été donnée de discuter d'un scénario au moment même

de sa conception comme une chance inattendue. D'autant que c'est bien au titre de la spécificité reconnue à la France d'être ce pays où la vigilance sur l'histoire est manifeste et inévitable que j'ai été sollicité; ce que les réactions hostiles de Jean-Luc Mélenchon ont validé. La Révolution n'est pas terminée, elle vit toujours dans la mémoire collective selon des mécanismes apparemment inusables et finalement peu sensibles aux mutations de l'écriture de l'Histoire. L'image portée par Robespierre et par la guillotine, la question de la violence, demeurent toujours aussi sensibles qu'elles l'étaient quand Clemenceau s'opposait à la pièce de Victorin Sardou sur Thermidor, à la

Chambre des députés. Un siècle de travaux d'historiens lisant les violences révolutionnaires selon des perspectives anthropologiques ou comparatives n'a finalement pas eu d'influence sur les réactions publiques.

Alors, devant ce jeu consacré à la Révolution française, qui confirme que les personnages clés de notre passé national sont devenus des stéréotypes structurant la connaissance diffuse de la période sur l'ensemble de la planète, on comprendra que le garde-chasse soit inquiet; mais, sachant qu'il accomplit une tâche facilitant le lien social, il préfère l'assumer en conscience, occupant toute sa place et rien d'autre.

Jean-Clément Martin

Enseigner (avec) les jeux vidéo ?

L'autre grande question que pose le jeu vidéo dans la pratique historique est sans aucun doute la manière dont nous enseignons l'histoire aujourd'hui. Le fait de voir les acteurs de la société contemporaine s'emparer des grands événements ou personnages de l'histoire dans le but de divertir une société du loisir n'est pas neuf. Le théâtre historique de Shakespeare, celui de Hugo, de Musset ou encore de Rostand, ne sont que quelques-uns des exemples que l'on peut évoquer. Mais le ^{xx}e siècle a vu la naissance d'une industrie du divertissement qui peu à peu évacue toute substance, certains diront toute transcendance. On parle de société du spectacle, de crétinisation des masses, d'encasement de l'esprit ou encore d'imposition de valeurs qui permettent de mieux

asservir. Dès son invention, le cinéma a été fortement teinté de contenu historique, le *Napoléon* d'Abel Gance (1927) étant ici un symbole de réussite par excellence. Avouons cependant que les débuts de l'industrie cinématographique n'ont pas révolutionné la manière d'enseigner l'histoire: durant tout le ^{xx}e siècle, la totalité des cours universitaires ont été des exposés où l'on faisait très peu intervenir des médias associés au divertissement – quelques feuilles de notes, un crayon et une voix bien sonnante, voilà tout ce qu'il fallait.

Notre monde, celui du ^{xxi}e siècle, a changé. Qu'on le veuille ou non, la révolution numérique crée des tensions sur les formes d'apprentissage, certains évoquant même une fracture numérique à propos des laissés-pour-compte de

l'informatique, de l'internet et des médias numériques. Il faut être de son temps et investir ces pratiques pour comprendre les fondements de notre société. Les gouvernements des sociétés occidentales ont ainsi considéré qu'il fallait massivement subventionner ce domaine, souvent même au détriment de l'embauche de professeurs. Il est alors question de compétence, de renouveau pédagogique, de réinvestissement du savoir à l'aide de modalités numériques nouvelles. Le fer de lance de cette nouvelle industrie de l'enseignement est sans conteste le « tableau numérique interactif », nouvel avatar d'une science pédagogique qui se voit comme dominante et veut écraser les « disciplinaires », lesquels doivent alors leur être inféodés. Avouons-le, c'est une grave dérive, et tous les beaux investissements, tous les efforts pour créer une classe 2.0 sont louables, mais complètement déconnectés de la matière, en l'occurrence ici l'histoire, qui doit primer.

Si les cours d'histoire furent d'abord des cours magistraux où seul le verbe permettait de faire voyager (ou non) l'étudiant, on a peu à peu vu arriver les diapositives, puis les PowerPoint – souvent un enchaînement de textes et d'images venant « illustrer » et « argumenter » le propos déjà fixé en dehors de ces médias. Les PowerPoint souffrent d'une mauvaise image auprès des étudiants, à juste titre lorsque les enseignants ne font que réciter le texte qui s'y trouve ; ils peuvent même devenir un boulet limitant l'interaction nécessaire, qui doit être improvisée en fonction des réactions de l'auditoire. Enseigner l'histoire du XVIII^e siècle aujourd'hui, c'est nécessairement faire appel à un certain imaginaire cinématographique qui se diffuse dans l'espace médiatique et qui forme les

consciences. Il est alors possible d'utiliser des extraits de films pour faire sentir le siècle aux étudiants, de faire réaliser des commentaires de documents sur les films pour en saisir la portée historique, mais aussi les distorsions. On songe ici au *Parfum*, à *Amadeus*, *Barry Lyndon*, *Que la fête commence* ou encore *Farinelli*, pour prendre quelques exemples qui peuvent valoir la peine et nous dispensent de montrer les moins intéressants – tels *Le Pacte des loups*, *Quills* ou *Fanfan la Tulipe* (nouvelle version) –, lesquels malgré tout donnent une image du siècle à ceux qui consomment le film, pour reprendre le langage cher aux producteurs et distributeurs, car nous parlons ici de produits culturels.

Cette approche, que j'utilise depuis près de dix ans, sera bientôt dépassée par un nouveau média dont la portée est plus grande que celle des films en ce qu'il implique le spectateur, qui n'est d'ailleurs plus spectateur, mais acteur : le jeu vidéo. Cette industrie est particulièrement rentable, plus même que l'industrie cinématographique aujourd'hui, et ce depuis 2002. Les capacités des consoles permettant des graphismes de plus en plus léchés et une interface de jeu encore plus libre, les concepteurs ont puisé dans le vivier de l'histoire pour faire revivre ces événements qui ont changé le monde. On peine à prendre la mesure de cette industrie tant les nouveautés sont nombreuses. Certains historiens se détournent de ce média, considéré comme vulgaire. Selon eux, les jeux vulgarisent mal la grande connaissance universitaire, que seuls quelques élus peuvent manier. Il y a là, je pense, matière à réfléchir, mais plus encore à comprendre tout l'intérêt potentiel des « humanités numériques » ou « digitales », comme on se plaît à les

appeler, alors que pour certains il ne s'agit plus en réalité que de lire des pdf sur des tablettes. Il faut voir comment les jeux vidéo peuvent devenir une porte d'entrée qui permettrait d'analyser un peu mieux le monde dans lequel nous vivons, grâce à une approche de sociologie historique, mais aussi de comprendre les formes de représentation de l'histoire qui sont données aux non-pratiquants. La représentation de la Révolution française d'*Assassin's Creed Unity* touchera environ quinze millions de personnes, beaucoup plus qu'un livre d'histoire de référence ne pourra jamais le faire. Certes, le but n'est pas le même, mais le jeu vidéo donne un horizon d'attente, créant une connaissance du passé que l'historien se doit de prendre en charge dans sa pratique.

Nombreux sont alors les enseignants qui se demandent – car seulement certains chercheurs s'intéressent au domaine – si les jeux vidéo peuvent servir à enseigner l'histoire. Une tendance se dessine dès les années 1990 chez les développeurs de jeux vidéo, celle que l'on qualifie aujourd'hui de «potentiel ludo-éducatif», qui consiste à intégrer l'histoire dans une trame narrative ludique permettant au joueur de connaître un peu mieux la période historique dans laquelle se déroule l'action. Saluons ici au passage *Versailles. Complot à la cour du Roi Soleil* (1996) ou encore le très populaire *Civilization* (1991), qui, même après vingt ans d'existence, trouve son public, succès sur lequel s'appuie également la série *Age of Empires*. Pourtant, reconnaît Thomas Rabino, «hormis l'éveil ou l'enracinement d'un intérêt pour un sujet, le jeu n'apprend pas pour autant l'histoire elle-même, et les problématiques centrales

demeurent mises de côté au profit d'une vulgarisation efficace⁴».

Le fait d'être consultant sur le dernier opus d'*Assassin's Creed Unity* nous a permis de réfléchir à une nouvelle approche de l'enseignement qui forcerait à penser la matière vive de l'histoire (qui doit toujours primer) et la technique (le jeu vidéo). C'est ce que nous pourrions qualifier d'«enseignement augmenté». La réalité augmentée est un principe selon lequel l'informatique vient se superposer à la réalité pour l'encadrer ou apporter des informations supplémentaires; les fameuses lunettes Google en seraient le parangon. Qu'est-ce que l'enseignement augmenté? Remettons-nous en contexte. On se souvient des salles de classe qui sont passées des cours magistraux aux diapositives, puis aux extraits de films. Quelle serait la suite? Que la salle de classe joue au jeu vidéo? Absolument pas, mais que du jeu vidéo on puisse extraire des séquences sans la trame narrative afin de faire vivre une réalité passée. Il faudrait ainsi développer des séquences animées, un peu à la Google Street View, afin d'entrer dans le Paris de 1789 et de s'y promener nonchalamment pour le simple plaisir de découvrir la ville et d'en profiter. Nous pourrions ainsi remonter la rue Saint-Antoine en ce 14 juillet 1789, admirer les ouvriers penchés sur leur métier, pour ensuite être emporté par la foule. S'arrêter, se tourner un instant vers un magnifique immeuble en pierre de taille, parler un peu d'architecture, croiser un cri de Paris, évoquer sa fonction dans la ville, puis se rendre jusqu'à la Bastille et être témoin de la mort du gouverneur de Launay. Voilà ce que pourrait être l'enseignement augmenté.

Laurent Turcot

Notes

- 1 «L’Historien» est, ici, considéré comme un terme indéci, équivalent à «l’Enquêteur» du Procès de Kafka.
- 2 David LOWENTHAL, *The Past is a Foreign Country*, Cambridge / New York, Cambridge University Press, 1985.
- 3 Quentin DELUERMOZ, Pierre SINGARAVÉLOU, *Pour une histoire des possibles. Analyses contre-factuelles et futurs non advenus*, Éd. du Seuil, 2016.
- 4 Thomas RABINO, «Jeux vidéo et Histoire», *Le Débat*, n° 177, 2013, p. 114-115.