Réflexions autour de la place de l'historien dans la production vidéoludique « historique » : le cas du jeu *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*

Entretien avec Alexandre Lafon

José-Louis de Miras

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/essais/1833>

DOI : 10.4000/essais.1833

ISSN : 2276-0970

Éditeur

École doctorale Montaigne Humanités

Édition imprimée

Date de publication : 15 octobre 2019

Pagination : 199-212

ISBN : 979-10-97024-07-9

ISSN : 2417-4211

Référence électronique

José-Louis de Miras, « Réflexions autour de la place de l'historien dans la production vidéoludique « historique » : le cas du jeu *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* », *Essais* [En ligne], 15 | 2019, mis en ligne le 05 octobre 2020, consulté le 17 octobre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/essais/1833> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/essais.1833>

Réflexions autour de la place de l'historien dans la production vidéoludique « historique »

Le cas du jeu *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*

Entretien avec Alexandre Lafon¹

José-Louis de Miras

Alexandre Lafon est docteur en histoire contemporaine, conseiller pédagogique et historique de la Mission du Centenaire de la Première Guerre mondiale, pour laquelle il met en œuvre des actions pédagogiques transverses en direction de la communauté éducative, en lien avec le Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, les académies et les partenaires scolaires nationaux et internationaux. Il a notamment officié en tant que conseiller historique pour Ubisoft lors de la production du jeu *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* en 2014.

José-Louis de Miras (JLDM) : L'un des débats les plus actifs autour du jeu vidéo se focalise autour de la relation entre l'histoire et le média vidéoludique, et plus particulièrement sur l'opposition jeux historiques/sur l'histoire. Quel est votre avis lorsqu'il s'agit d'accorder une dimension historique au médium vidéoludique ?

Alexandre Lafon (AL) : La Mission du Centenaire a choisi de s'engager formellement et avec enthousiasme dans une lecture pluridisciplinaire et très ouverte des commémorations du Centenaire. Pour nous, il était question avant tout de sensibiliser l'ensemble du grand public à l'intérêt des commémorations. Littéralement, commémorer signifie se souvenir ensemble. Cet acte doit s'inscrire dans un rapport présent au passé avec pour horizon la transmission d'un enseignement partagé. Afin de réussir cette transmission, nous avons souhaité faire des jeunes générations les principaux bénéficiaires de cette transmission, non pas dans l'injonction mémorielle, mais en les incluant dans le processus d'adhésion. Pour cela, il ne fallait pas uniquement sensibiliser les professeurs d'histoire-géographie dans le cadre d'un enseignement disciplinaire de la Grande Guerre, qui aurait été en quelque sorte l'alpha et

1 Entretien réalisé le 24 septembre 2018 à Bordeaux.

l'oméga de la transmission, mais essayer de se positionner sur d'autres champs. Il nous a dès lors paru intéressant d'explorer le jeu vidéo, que vous appelez ludique et que nous avons souhaité pédago-ludique, c'est-à-dire à destination des jeunes générations, dans cette idée de transmission par le jeu. Il s'agissait d'intéresser ce jeune public à l'idée de la Première Guerre mondiale, conflit préhistorique pour les élèves de primaire et du collège, en leur montrant tout l'enjeu contemporain de la connaissance de ces mémoires et de l'histoire de la Première Guerre mondiale. Le jeu vidéo nous a semblé être un médium adapté, s'il était pris en charge par des pédagogues et des historiens. Pour *Soldats Inconnus*, c'est une rencontre entre le pédagogue et historien que je suis et la volonté essentielle d'Ubisoft et de Paul Tumelaire de construire un jeu mettant en valeur l'histoire généalogique de la famille de Yoan Fanise².

JLDM : Doit-on dès lors encadrer ce médium ?

AL : Si l'on veut créer une action pédagogique de transmission intelligente, il faut faire confiance aux créateurs de jeux qui ont travaillé à travers le graphisme, le scénario, etc., et faire confiance au dialogue entre les producteurs de jeux vidéo et des conseillers historiques et pédagogiques si l'on veut transmettre un certain nombre de choses. Dans le cadre d'Ubisoft, on avait affaire à une forte demande de l'entreprise, et notamment de Paul Tumelaire et de son équipe, de s'engager dans un tel dialogue, qui fut assez fructueux et pas du tout déséquilibré. Cela ne partait pas seulement d'un intérêt économique, c'est-à-dire faire de la Grande Guerre un *shooter*, mais bien d'une volonté de transmettre à travers le jeu un certain nombre d'éléments véridiques liés à la Première Guerre mondiale. C'est peut-être une exception ou du moins un coin dans le rapport du jeu vidéo à l'histoire. Je ne sais pas si ça s'est fait pour d'autres jeux, mais en tout cas celui-là a été conçu en accord avec l'entreprise, qui est l'équipe, et la Mission du Centenaire de la Première Guerre mondiale, d'où le résultat qui est vraiment pédago-ludique. On peut évidemment lui trouver des défauts, c'est-à-dire pas assez ludique, pas assez pédagogique ; on rencontrera toujours des personnes qui iront dans l'un ou l'autre sens, mais il me semble que *Soldats Inconnus* a connu une sorte de succès d'estime qui pourrait peut-être être réutilisé pour d'autres jeux ou d'autres périodes.

JLDM : Certaines superproductions vidéoludiques (triples AAA), comme *Battlefield* (EA) et *Call of Duty* (Activision), ont à plusieurs reprises choisi la Première et la Seconde Guerre mondiales comme périodes historiques. Au fil du

2 Paul Tumelaire a officié en tant que directeur artistique pour *Soldats Inconnus* tandis que Yoan Fanise en était le directeur du contenu. Les lettres et documents historiques qui ont servi de source d'inspiration ont été apportés par Y. Fanise en 2010 lorsque P. Tumelaire démarra le projet. Antoine Flandrin, « "Soldats inconnus" est un jeu vidéo sur la Grande Guerre, mais ce n'est pas un jeu de guerre » *lemonde.fr*, publié le 19 mai 2014 : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/05/19/soldats-inconnus-est-un-jeu-video-sur-la-grande-guerre-mais-ce-n-est-pas-un-jeu-de-guerre_4421313_4408996.html (dernière visite le 02/03/2019).

temps, les capacités techniques des dispositifs de jeu se sont considérablement améliorées afin d'accroître davantage le réalisme des représentations. Quel est votre point de vue concernant la consommation de ces productions culturelles par le jeune public ? N'y a-t-il pas un risque d'interférence entre l'histoire et sa représentation vidéoludique, parfois fantasmée, au niveau de l'apprentissage ?

AL : Je ne suis pas un grand spécialiste des jeux vidéo, mais il me semble qu'on touche là à la différence entre le documentaire et l'œuvre de fiction. Je pense que les jeunes qui jouent à *Call of Duty*, *Assassin's Creed* et les autres triples AAA, font la différence entre le jeu et la réalité de l'histoire et du cours historique, donc entre la représentation et le passé. Pour moi, c'est encore une fois la différence entre une œuvre de fiction au cinéma et un documentaire construit à partir d'images d'archives. Ou, pour être encore plus didactique, entre jouer à la guerre et avoir un fusil et passer à l'acte de faire la guerre. Qu'il y ait des interférences, sans doute, entre ce que vous appelez des produits culturels, c'est-à-dire des jeux vidéo grand public, et l'histoire elle-même, donc un brouillage des représentations, mais c'est tout le rôle de l'école et d'autres objets culturels comme les expositions et les musées, de montrer la différence entre ces deux niveaux. Qu'il y ait des jeux pour la partie ludique, c'est une chose ; qu'il y ait ensuite l'étude de l'histoire, le goût de l'histoire, le travail de l'archive et l'étude du passé, ça en est une autre. Si l'on peut construire des ponts entre les deux, sans brouillages, par le biais par exemple de *Soldats Inconnus*, c'est cela qui me paraît intéressant.

JLDM : Il faut donc à la fois un encadrement pédagogique pour orienter le jeune public qui pourrait croire certains aspects fictifs présents dans ces jeux qui « jouent l'histoire », et réussir à encadrer cette pratique par l'éducation.

AL : Tout à fait !

JLDM : Dans *Cinéma et Histoire*, Marc Ferro évoque les différentes façons de considérer un film historique et que l'on peut également transposer ici dans le cadre du jeu vidéo :

La plus courante, héritée de la tradition érudite, consiste à vérifier si la reconstitution est précise, si les soldats de 1914 ne portent pas, à tort, des casques alors qu'ils n'en furent coiffés qu'après 1916 ; à observer si les décors et les extérieurs sont fidèles, les dialogues authentiques. La plupart des [*ludéastes*] sont attentifs à cette précision érudite ; pour la garantir, ils appellent volontiers à leur aide des historiens postiches, qui, au reste, figurent égarés dans quelque coin du générique. Naturellement, il est des [*ludéastes*] qui ont des exigences plus élevées : ils vont aux Archives eux-mêmes, jouent les historiens ; ils se forcent à restituer au dialogue sa saveur ancienne [...] ³

3 Nous remplaçons ici le terme « cinéaste » par le néologisme *ludéaste*, pour décrire les développeurs de jeux vidéo qui, à travers leur travail et de la même manière que les cinéastes, proposent une représentation interactive et ludique de la réalité. En *ludicisant* la Grande

Comme le cinéma avant lui, le jeu vidéo se documente ; lui aussi fait appel à des historiens « postiches » pour éviter au maximum les anachronismes et ainsi assurer une certaine fidélité aux faits. A. Lafon, vous avez participé en 2014 à la création du jeu *Soldats Inconnus*, développé par Ubisoft Montpellier. Si l'on fait un lien avec les propos de M. Ferro, vous étiez ce que l'auteur considère comme un historien « postiche ». Quelle était véritablement votre mission lors de la production de *Soldats Inconnus* ?

AL : Sur cette affirmation de Marc Ferro à laquelle je souscris volontiers, pour avoir aussi participé comme conseiller historique à d'autres productions documentaires, il est souvent difficile, pour l'historien, de trouver sa place dans des produits culturels marchands qui sont soumis aux aléas financiers, et aux exigences des réalisateurs qui ont souvent une idée bien précise de ce qu'ils veulent faire. Effectivement, ils peuvent faire appel à des conseillers historiques « postiches », pour reprendre M. Ferro, qui sont là pour cautionner en quelque sorte le travail du réalisateur et du producteur. Il faut cependant nuancer cela : premièrement, il y a, à la fois pour ces productions cinématographiques et vidéoludiques, la notion de vérité des lieux, de vérité du contexte culturel et visuel que l'on souhaite attacher au mieux à l'époque qui est représentée. C'est assez facile et l'historien peut être là en soutien. La deuxième chose concerne les dialogues qui sont donnés, la voix off qui est proposée et qui met en intrigue le jeu, le documentaire ou le film. C'est ici qu'il faut être extrêmement vigilant, parce que c'est à cet endroit que le diable se cache et que l'on coupe l'historien ou qu'on évite toutes les nuances qu'il peut apporter, les discours stéréotypés étant évidemment les plus faciles à absorber par le grand public. C'est souvent à ce moment-là que l'historien est mis sur la touche. Pour *Soldats Inconnus*, il y avait donc ce premier niveau qui consistait à vérifier que le jeu soit bien conforme à la réalité historique (les lieux, les personnages et la façon dont ils sont habillés) ; à éviter les erreurs de chronologie, etc. Et au niveau de l'intrigue et de la narration, je ne pense pas qu'il y ait de problématique dans *Soldats Inconnus*, donc l'écueil des fausses problématiques ou insuffisamment approfondies n'ont pas eu cours dans ce jeu. On a juste veillé à une cohérence chronologique et à faire en sorte que tel personnage pouvait être ou non dans telle ou telle bataille ; qu'il pouvait avoir existé ou non dans ce contexte, etc. Le vrai rapport pour moi dans *Soldats Inconnus* et qui remet en cause l'affirmation de Marc Ferro sur l'historien « postiche » – encore une fois à laquelle je souscris parce qu'effectivement il y a beaucoup d'historiens qui se sont portés cautions de films documentaires ou de films de cinéma dans lesquels ils ne se sont pas retrouvés –, c'est qu'il y a l'apport de ces petits

Guerre, les *ludéastes*, tels qu'Ubisoft et Electronic Arts, participent à la construction d'un imaginaire d'une période historique peu représentée dans les jeux vidéo modernes. Marc Ferro, *Cinéma et Histoire* [1977], Paris, Gallimard, 1993, p. 219.

textes historiques à l'intérieur du jeu. On peut regretter ou non le fait qu'ils n'apparaissent pas assez souvent, mais on peut dire sans trop exagérer qu'une cinquantaine de textes historiques, écrite par un historien et où il n'y a eu aucune censure du producteur du jeu, apporte une réelle caution historique au jeu, d'autant plus que ces petites pastilles donnaient aussi une extension au jeu, dans le sens où l'on proposait au joueur, pour approfondir autour de telle bataille ou de telle problématique, d'aller lire tel livre, d'aller voir telle exposition ou de consulter tel site. Ce sont ces deux apports-là qui me font dire que sur *Soldats Inconnus*, le rôle de l'historien n'a pas été vain.

JLDM : La citation de Marc Ferro n'est pas toujours d'actualité et peut même être débattue ; elle peut toutefois être utilisée pour parler de certaines productions vidéoludiques, notamment celles des années 1990 et 2000, qui font parfois appel aux historiens et aux musées pour justifier certains éléments du jeu, comme la modélisation et le nom des armes et des véhicules, sans pour autant se soucier du récit historique, souvent concurrencé par le récit vidéoludique et le *game design*. En quelque sorte, il s'agit d'obtenir un seuil de véridicité suffisant qui n'interférerait pas avec le jeu et de fait ne viendrait pas compromettre son *gameplay*⁴.

AL : C'est un peu ce qui se passe dans les documentaires et les fictions. Pour avoir participé à de nombreuses commissions culturelles d'attribution, par exemple de subventions, on demande à tel producteur d'avoir une caution historienne pour que ça passe en commission. Parfois, le dialogue peut bien se dérouler entre l'historien et le réalisateur, et ça peut donner des choses tout à fait intéressantes. Parfois, les réalisateurs ont en tête une vision des choses et l'historien n'a que peu de voix au chapitre et découvre d'ailleurs souvent, lorsque le film sort, des images, des propos ou bien une voix off qu'il n'a pas du tout cautionnés.

JLDM : J'ai à ce sujet rencontré Laurent Turcot, spécialiste de la culture urbaine, des loisirs et des divertissements du XVI^e au XIX^e siècle, lors d'une séance de *gameplay historique*⁵ organisée dans le cadre du projet *Montaigne in*

4 On pense notamment au premier *Medal of Honor* (Electronic Arts, 1999), dans lequel l'utilisation de l'image d'archive diffère entre les versions américaines et européennes. En effet, la censure européenne imposa aux développeurs de supprimer toutes les mentions au nazisme : le nom d'Hitler et le mot « nazis » ne furent plus prononcés et les plans montrant des croix gammées ont tous été supprimés dans les versions européennes. En revanche, on peut relever un élément qui apparaît dans toutes les versions : l'omniprésence de l'armée américaine. Si les images d'archives permettent de contextualiser le jeu, de lui apporter une dimension historique supplémentaire, les ouvertures de ces jeux des années 1990-2000 finissaient très souvent par indiquer au joueur qu'il allait prendre place au sein de l'armée américaine. Il y a donc une forme de légitimation du héros américain dans des jeux qui traitaient pourtant d'une guerre « mondiale ».

5 Ces séances de *gameplay historique*, également appelées *ballades virtuelles*, sont des ateliers interactifs organisés à l'Université Bordeaux Montaigne par Nicolas Patin et moi-même, depuis

*Game*⁶. L. Turcot a travaillé comme conseiller historique dans le cadre de la production d'un autre jeu d'Ubisoft, *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014), qui se déroule en plein cœur de la Révolution française. À ce sujet, L. Turcot a expliqué que son expertise sur certains détails du jeu – l'historien écrivait des notes pour mettre en avant le fait que certains éléments historiques étaient anachroniques, à l'image des drapeaux tricolores omniprésents dans le jeu, qui se déroule en 1789, alors qu'ils ne furent véritablement popularisés qu'à partir de 1794 –, ne fut pas forcément prise en considération par les développeurs qui ont privilégié l'immersion au détriment de la réalité historique. Cela rejoint donc un peu votre discours, en ce qui a trait à certaines productions documentaires et cinématographiques. Néanmoins, si l'on prend en compte votre propre expérience, l'impact de vos recherches et de votre expertise sur la production de *Soldats Inconnus* ne semble pas avoir eu le même effet.

AL : Tout à fait ! Mais je suis également conscient que face au marché du jeu vidéo, *Soldats Inconnus* était un ovni, c'est-à-dire qu'il n'avait pas du tout le même investissement qu'un *Assassin's Creed* ou qu'un autre *blockbuster* vidéo-ludique. Il y eut ainsi une certaine latitude de liberté de l'équipe pour prendre du temps, pour y injecter ces aspects historiques, et avec beaucoup moins de contraintes, peut-être. Si j'avais eu l'expérience d'être conseiller historique pour un jeu avec beaucoup plus d'attentes économiques et de réussite, je ne suis pas sûr que j'aurais eu la même expérience.

JLDM : Ubisoft développant très régulièrement des jeux dont la narration se situe dans des périodes historiques précises – on a évoqué la série des *Assassin's Creed*, mais l'on peut également citer *Battlefield* pour Electronic Arts et *Call of Duty* pour Activision –, la production de *Soldats Inconnus* s'est quant à elle faite en partenariat avec la Mission du Centenaire. Comment ces deux entités se sont-elles rencontrées ?

AL : Par le biais d'un de nos amis historiens, Nicolas Offenstadt, qui était intéressé par la question du numérique et donc du jeu vidéo. L'équipe d'Ubisoft est dès lors venue présenter le projet de jeu à la Mission du Centenaire dans le cadre de la labélisation, c'est-à-dire de la valorisation des projets portés par des entreprises et par des collectivités, dès 2013. À la même période, d'autres supports numériques en lien avec les commémorations de la Grande

mars 2018. Elles consistent à présenter au public diverses productions vidéoludiques et à interroger les différentes représentations qu'elles proposent, en faisant régulièrement appel à des spécialistes des Sciences Humaines et Sociales, tels que des historiens, des sociologues, des narratologues, etc.

6 La séance en question s'est déroulée à la Maison de l'Archéologie de l'Université Bordeaux Montaigne, le 2 mai 2018. Une rediffusion du *stream* réalisé par nos soins est disponible sur *Twitter* : <https://twitter.com/MontaigneinGame/status/991598615436124160> ; <https://twitter.com/MontaigneinGame/status/991604501508444160> (dernière visite le 2 mars 2019).

Guerre se mettaient en place, comme le projet de médiation mené par le Musée de la Grande Guerre du Pays de Meaux, qui redonna vie au poilu Léon Vivien en racontant son histoire à travers *Facebook*⁷, ou encore avec des plateformes comme *Plateforme 14-18*⁸ ou *Génération 14*⁹, qui permettaient de s'immerger dans des expériences de soldats, de combattants et de civils pendant la Première Guerre mondiale. Il y avait donc à cette époque tout un contexte de foisonnement pour trouver de nouvelles prises en main ludiques et pédagogiques, et c'est comme ça qu'Ubisoft est venue à la Mission du Centenaire. Du coup, le projet m'a très vite intéressé et on a tissé des liens très forts avec Paul Tumelaire et Yoan Fanise, jusqu'à faire connaître le jeu auprès des scolaires et proposer des séances de jeu à des Néo-zélandais qui venaient en France dans le cadre d'un projet pédagogique d'échange autour des mémoires de la Première Guerre mondiale.

JLDM : Votre travail a également consisté à organiser ces séances en amenant *Soldats Inconnus* en milieu scolaire. Quel était le fonctionnement de ces séances et les thématiques abordées ?

AL : Nous n'en avons pas réalisé beaucoup, car ce n'était pas notre travail, mais nous avons offert *Soldats Inconnus* à des élèves à l'occasion de la réussite de projets pédagogiques réalisés dans le cadre de la labélisation du Centenaire. C'était un moyen de faire connaître le jeu, sans pression commerciale. Nous sommes donc allés sur le site d'Ubisoft à Paris où nous avons reçu une délégation de jeunes Néo-zélandais d'une quinzaine d'années et nous leur avons présenté *Soldats Inconnus* pour leur transmettre les mémoires et l'histoire de la Grande Guerre autrement. Nous avons essayé à travers ces quelques événements de montrer une logique de savoir-faire et une manière originale d'aborder les commémorations et les enjeux de transmission de la Première Guerre mondiale.

JLDM : Nous avons précédemment évoqué le fait qu'il n'y a eu aucune pression commerciale lors de votre collaboration avec les équipes d'Ubisoft, bien que cela existe parfois dans le cadre de productions plus importantes budgétairement parlant. Le fait de contribuer à la production d'un jeu en tant qu'historien pose-t-il néanmoins, selon vous, des problèmes éthiques et de rigueur historienne ?

AL : Je ne peux parler que de l'expérience que j'ai eue. Pour moi, c'était plutôt enrichissant. D'un point de vue éthique, au contraire, c'était très intéressant d'explorer un nouveau champ de transmission de l'histoire. L'historien

7 Voir le profil de Léon Vivien sur *Facebook* : <https://www.facebook.com/leon1914/> (dernière visite le 2 mars 2019).

8 Voir le projet *Plateforme 14-18* sur Internet : <https://www.plateforme1418.com> (dernière visite le 2 mars 2019).

9 Voir le projet *Génération 14* sur Internet : <http://generations-14.fr> (dernière visite le 2 mars 2019).

est au cœur de la cité, et le jeu vidéo est également dans cette cité. Pourquoi ne pas utiliser les jeux vidéo pour apporter une lecture, une expression et une ouverture d'esprit ? Le jeu vidéo n'est pas juste un élément ludique absolument détaché du reste. Non, je pense que l'historien, en apportant son expertise et quand on le lui demande, peut nourrir un dialogue sérieux, équilibré, avec des producteurs de jeux vidéo. Il ne s'agit pas de faire de l'histoire : le jeu *Soldats Inconnus* avait pour ambition d'amener des jeunes sur leur terrain, celui du jeu, pour ensuite dépasser ces représentations et leur donner le goût de l'histoire. C'est ensuite, par les lectures, par les expositions et par le travail d'archives, qu'ils pourront faire œuvre de recherche et d'enquête historiques. On aurait pu aller plus loin dans *Soldats Inconnus* ; on pourrait faire des jeux historiques et je pense que cela existe ! Il y a des jeux plutôt ludo-pédagogiques, mais il y a aussi des jeux plutôt pédagogiques ou plutôt ludiques. Je pense qu'on peut encore inventer des jeux historiques où l'on peut montrer divers types d'archives, éditer des images intéressantes pour inciter le public à réfléchir sur le passage de la guerre à la paix, par exemple. Cette opposition entre le jeu vidéo et l'historien est donc à mon avis une opposition stérile. Du coup, lorsqu'on connaît cette donnée qui veut que le divertissement prône sur la vérité historique, on y va ou on n'y va pas. Et si on y va, c'est pour faire avancer les choses à petits pas, ou à grands pas. Quand on est conseiller pédagogique pour un jeu historique ou pour un documentaire, il y a une grande part de négociation. Et quand le dialogue est constructif avec les réalisateurs ou les développeurs, ça peut donner de belles choses. D'ailleurs, il y a des historiens qui se sont retirés de productions qui ne donnaient rien. C'est à chaque historien de voir où est la frontière entre ce qu'il peut ou non accepter. Effectivement, on connaît l'enjeu et on connaît les règles ; il s'agit d'avoir la bonne intelligence de savoir ce que l'on peut accepter ou ne pas accepter.

JLDM : Il faut donc prendre le jeu vidéo comme une sorte de « rampe de lancement » de l'histoire et non pas comme un objet qui doit absolument raconter l'histoire. On peut au contraire extraire de ces jeux vidéo historiques des éléments qui vont nourrir les débats et les discussions.

AL : Évidemment ! Il faut également prendre le jeu en tant que tel et se demander par exemple si la représentation des soldats qu'il propose est fidèle à l'histoire, cent ans après. À partir de là, il s'agit d'éduquer les élèves/les jeunes à la confrontation des documents, à l'épaisseur de la mémoire et à l'enquête historique. Je me souviens que lorsqu'on a travaillé sur le jeu, ce qui nous intéressait aussi, c'était de montrer aux troisièmes toute la diversité des métiers qui pouvaient y avoir quand on faisait un jeu vidéo. C'est le jeu lui-même, en tant qu'objet de représentation, qui est interrogé et confronté à d'autres pièces de l'enquête. Et c'est ça qui fait aussi toute la richesse de l'enseignant et de l'enseignement.

JLDM : *Soldats Inconnus* est une production vidéoludique particulière en ce qu'elle épouse le format de bande dessinée interactive dans laquelle la violence se situe à l'opposé des jeux vidéo sanguinaires traditionnels. Cette direction artistique vous semble-t-elle plus adéquate pour une application pédagogique destinée à un jeune public ?

AL : La Mission du Centenaire a privilégié le support de la bande dessinée pour communiquer en direction des plus jeunes, et on parle particulièrement ici d'élèves du CM2 à la troisième. Le graphisme et l'univers de la bande dessinée ont été très investis avant le Centenaire, notamment par Jacques Tardi¹⁰, mais également à travers l'œuvre de Kris et Maël, *Notre Mère la Guerre* (2009-2012). Le cycle commémoratif a permis à travers un certain nombre d'auteurs – Kris et Maël¹¹, autour des bédéistes de l'association *On a marché sur la bulle*¹², des bandes dessinées scénarisées par l'historien Jean-Yves Le Naour¹³ – de développer l'investissement mémoriel de la bande-dessinée en termes de présentation et de narration afin de sensibiliser les jeunes générations. Dans le cas de *Soldats Inconnus*, le graphisme en BD déréalise un peu la notion centrale d'hyper violence rattachée à la Première Guerre mondiale et ne rentre donc pas par le sentiment d'écrasement de cette violence sur l'histoire et la mémoire de la Grande Guerre, comme peut le faire l'œuvre de Tardi. On peut dire que c'est une vision mémorielle militante de la Grande Guerre. Le graphisme du jeu d'Ubisoft permet d'entrer dans l'univers de cette guerre, sans totalement lisser l'idée de conflit, tout en incitant les jeunes générations à prendre possession de cette idée de guerre mondiale qui a bouleversé des existences, des sociétés et qui a un impact direct sur les réflexions que l'on peut avoir sur la paix, la guerre et leur passé.

JLDM : La direction artistique (DA) de *Soldats Inconnus* est-elle selon vous une forme de contre-violence ?

AL : Je n'irais pas jusqu'à dire que le jeu n'est pas violent. Il est aussi fondé sur la violence de la guerre, ne serait-ce que par les ruines, le champ de bataille et par certaines étapes que le joueur doit suivre. Mais cette violence n'est pas

10 La Première Guerre mondiale est omniprésente dans l'œuvre de Jacques Tardi depuis le début des années 1970. Pour la plupart éditées chez Casterman, les bandes-dessinées de J. Tardi ont connu un succès critique exceptionnel, en particulier *C'était la guerre des tranchées* (1993) et *Putain de guerre* (J. Tardi et Jean-Pierre Verney, 2008-2009).

11 *Entre Histoire et Fiction. Autour de la bande dessinée Notre Mère la Guerre*, de Kris et Maël, catalogue de l'exposition réalisée par les Archives départementales de l'Aude (2015) : <https://francearchives.fr/article/91635038> (dernière visite le 2 mars 2019).

12 Album *Traces de la Grande Guerre* (2018) et <http://centenaire.org/fr/autour-de-la-grande-guerre/bande-dessinee/le-centenaire-au-coeur-des-19e-rendez-vous-de-la-bande> (dernière visite le 2 mars 2019).

13 À ce sujet, voir les dernières parutions de Jean-Yves Le Naour, dont la version intégrale de la série *1914-1918*, aux éditions Perrin (2018) : <http://www.jeanyveslenaour.com/grande%20guerre.html#soldatinconnuv> (dernière visite le 2 mars 2019).

centrale dans le jeu. Je soutiens cette DA, parce qu'on risquait sinon de faire fausse route et de centrer peut-être trop le sujet sur la question de la violence et de la fascination pour la guerre que peut ressentir un certain nombre de jeunes joueurs aujourd'hui, en sachant qu'ils font bien la part des choses entre le jeu et la réalité.

JLDM : Effectivement, bien qu'ils ne prônent pas la violence, les jeux vidéo de guerre grand public la mettent en premier plan et nous permettent de la manipuler, là où *Soldats Inconnus* la relègue en arrière-plan, tel un décor, dans lequel les personnages principaux n'utilisent pas d'armes et ne tuent pas directement. Contrairement à *Soldats Inconnus* où les bombes ne servent qu'à détruire des infrastructures, *Battlefield* et *Call of Duty* donnent aux joueurs la possibilité de tuer des personnes. Ce n'est donc pas le même type de participation du joueur à l'écriture vidéoludique de l'histoire. Dans *Soldats Inconnus*, l'interactivité permet de collectionner des objets et autres documents pour une consultation depuis un menu dédié. Pour chacun des chapitres joués, plusieurs faits sont relatés et sont accompagnés de photogrammes et d'un descriptif (La déclaration de guerre, la débâcle d'août 1914, la caserne et son régiment, les gares, etc.) Quel était votre rôle lors de la création de ces bonus/wikis ?

AF : J'ai été associé à toute la partie historique et le choix des documents qui y étaient liés. Mon rôle a donc été de les proposer, en accord avec l'équipe d'Ubisoft, et ensuite de relire et de corriger les autres. Pour moi, le cœur de ma collaboration avec Ubisoft fut l'écriture de ces bonus éparpillés dans le jeu ; je souhaitais donner une plus-value intellectuelle au jeu, une sorte d'extension de la connaissance du contexte dans lequel se déroulait telle ou telle bataille et pourquoi il y avait la mise en œuvre de tel ou tel événement. Il s'agissait de dire aux joueurs que les paysages et les batailles qu'ils traversaient, que les armes ou les objets qu'ils utilisaient, avaient une réalité historique. Ces petits textes permettaient aussi une extension de la connaissance par le biais d'indications, d'approfondissements possibles, par exemple allez voir certaines expositions, lisez le témoignage de Louis Barthas, etc. Ils avaient donc une invitation à approfondir certaines thématiques liées à la Première Guerre mondiale telles que le témoignage combattant, la place des femmes, des infirmières, l'utilisation des animaux, etc. ; autant de champs historiographiques explorés pendant le Centenaire. J'aurais aimé savoir si les joueurs allaient au-delà de ça, mais en tout cas, on leur donnait cette possibilité.

JLDM : Pour pouvoir consulter ces différents documents historiques, les joueurs doivent trouver des objets cachés dans le jeu. Ils ne sont pas donnés d'emblée.

AF : Il y a en effet un intérêt à les trouver et à les chercher. Le jeu ne doit pas être vu seulement comme un terrain d'apprentissage de l'histoire puisqu'il est lui-même un objet étudié. Aller chercher les wikis, ce n'est pas seulement leur donner des informations historiques, c'est aussi donner du sens à leur présence.

JLDM : Vous avez en quelque sorte détourné le langage vidéoludique pour y apporter du langage historique.

AF : Pour nous, c'est une démarche importante : aller sur le terrain du public auquel on s'intéresse et pour lequel on travaille ; s'emparer du langage du jeu qu'ils manipulent pour pouvoir les amener à s'intéresser à l'histoire. De la même manière, on ne souhaite pas amener artificiellement les élèves devant le monument aux morts, mais préférer amener le monument aux morts aux élèves, dans le cadre d'un projet scolaire qui fait sens. C'est la même chose pour le public adulte : on ne souhaite pas qu'il aille uniquement au monument aux morts une fois par an, par conformisme ou « devoir de mémoire », mais qu'il puisse, dans son quotidien, dans sa culture, lorsqu'il se réunit aux stades de rugby Aimé-Giral de Perpignan et Maurice Boyau de Dax, se souvenir en partageant émotion et compréhension¹⁴.

JLDM : Autrement dit, vous amenez l'histoire sur des supports qui ne sont pas directement liés à l'histoire, à l'image du jeu vidéo et des matchs sportifs. Dans *Soldats Inconnus*, vous invitez même les joueurs à sortir du jeu vidéo pour consulter d'autres sources, grâce à un onglet « plus d'informations », qui renvoie par exemple au site *Apocalypse-10destins.com*. Quel était le lien unissant Ubisoft, la Mission du Centenaire et le projet Apocalypse ?

AL : C'était une relation à trois entrées, Ubisoft travaillant avec « Apocalypse » qui lui-même avait été labellisé auparavant par la Mission. Nous avons mis en réseau nos trois entités pour la même raison que j'ai évoquée précédemment : en tant qu'historien, je pourrais critiquer l'utilisation frauduleuse des images d'archives dans *Apocalypse : la Première Guerre mondiale* (Daniel Costelle, Isabelle Clarke, TV, 5 épisodes, 2014), à l'image de ce que propose Laurent Véray pour le cinéma. Il ne faut pourtant pas oublier que cette série télévisuelle est le plus grand succès du Centenaire sur la Grande Guerre, entre cinq et six millions de téléspectateurs en mars 2014¹⁵, et que si on peut aller sur le terrain de la vulgarisation des thématiques de la Grande Guerre, autant y aller et amener ensuite des gens à approfondir et à critiquer. D'ailleurs, lors de la production d'*Apocalypse : la Première Guerre mondiale*, et hormis les questions économiques, nous avons accompagné le film d'un *Live*

14 A. Lafon fait également référence au match de rugby du samedi 22 septembre 2018, opposant le Racing 92 au Castres Olympique, à l'U Arena de Nanterre, qui a débuté par la commémoration du Centenaire avec la présence de la fanfare militaire du Premier Régiment de Tirailleurs d'Épinal, suivi de la projection d'un film d'archive de rugbyman au front entre 1914 et 1918. Voir l'article Yannick Purgues, « Le racing 92 avec le Bleu de France », *onac-vg.fr*, 22 septembre 2018 : <https://www.onac-vg.fr/actualites/le-racing-92-avec-le-bleu-de-france> (dernière visite le 2 mars 2019).

15 La série a été diffusée sur France 2 du 18 mars au 1^{er} avril 2018. Chaque épisode a fait entre 20 % et 22,5 % de part de marché : https://fr.wikipedia.org/wiki/Apocalypse,_la_Première_Guerre_mondiale (dernière visite le 2 mars 2019).

Twitte préparé à l'avance et qui, pour chaque séquence du film, présentait une extension « pour information » pour inciter le public à s'emparer d'autres sources historiques.

JLDM : Il est aussi intéressant de constater que les liens hypertextes permettant d'accéder au site *Apocalypse-10destins.com* depuis les menus de *Soldats Inconnus* renvoient les joueurs à une autre bande dessinée interactive, étudiée par Clément Puget dans ce numéro d'*Essais*. Il y a donc une sorte de relation intermédiatique qui se crée entre deux productions issues de médias différents, réunies par la Mission du Centenaire. À ce jour, en tant qu'historien, quel regard portez-vous sur le médium vidéoludique ? Pensez-vous que le jeu vidéo peut permettre de mieux comprendre l'histoire ? N'est-il pas au contraire un « outil » dangereux qu'il faut manier avec précaution ?

AL : Pour moi, la politique de la « chaise vide » n'est pas la bonne. Les jeux vidéo existent ; certains producteurs de jeux vidéo prennent comme champ de bataille la Première Guerre mondiale ou l'histoire en règle générale. Soit l'historien laisse la main à des communicants marketing, soit on les appelle en tant que conseiller et ils essayent de faire leur travail. Quand ils n'y arrivent pas, c'est une chose ; quand ils y arrivent, ils gagnent en crédibilité pour intégrer des thématiques qui peuvent faire réfléchir ou orienter vers d'autres objets culturels. Le jeu vidéo est un médium qui peut être utile, d'autant plus qu'il représente un nombre de joueurs incroyable. C'est un outil, et comme tous les outils il faut savoir s'en servir et il faut savoir le construire. Si on le construit mal et qu'on s'en sert mal, il ne sera pas du tout utile, voire nuisible. Nous avons eu l'occasion de développer ces thématiques dans le cadre du groupe d'études sur le jeu vidéo de l'Assemblée nationale et lors d'un séminaire organisé en décembre 2018 à l'Université Bordeaux Montaigne sur la question de la bataille dans les arts audiovisuels¹⁶. Le sujet de la place du jeu vidéo, aujourd'hui médium de poids dans l'univers culturel, doit être pris à bras le corps dans le cadre de l'enseignement.

JLDM : On peut dès lors prendre le jeu vidéo commercial et l'étudier sérieusement pour qu'il se transforme en outil, afin de transmettre, partager et sauvegarder la mémoire de l'histoire, en prenant néanmoins toutes les précautions nécessaires. La place de l'historien ne se résume donc pas à faire du *fact checking*, mais bien à rendre ces jeux un peu plus pédagogiques.

AL : Tout à fait !

JLDM : Dans un article publié en 2013, Thomas Rabino s'est intéressé à cette relation qui unit le jeu vidéo à l'histoire. L'auteur cherchait à comprendre comment « associer l'histoire, dont la quintessence se situe dans l'objectivité,

16 Voir, http://www2.assemblee-nationale.fr/instances/fiche/OMC_PO747017 et <http://www.histoiredesmedias.com/Seminaire-Interdisciplinaire.html> (dernière visite le 2 mars 2019).

et le jeu vidéo, qui repose sur les actions du joueur, donc sur une subjectivité appelant un cadre fictionnel »¹⁷. Que pensez-vous de cette opposition vue par le prisme de l'objectivité et de la subjectivité ?

AL : On peut en effet opposer l'objectivité de l'historien à la subjectivité du spectateur ou du joueur, mais avec toutes les nuances qui s'imposent. On sait très bien que l'objectivité de l'historien n'existe pas. C'est une objectivité soumise à la subjectivité du chercheur ; il peut donc y avoir autant d'histoires à partir de faits avérés. Ça ne veut pas dire non plus que la prise ou la chute de la Bastille ne s'est pas faite le 14 juillet 1789. Rien qu'en utilisant les termes « prise » et « chute », on est déjà dans la subjectivité. Cette opposition objectivité/subjectivité me paraît de fait assez fallacieuse, parce que l'histoire concerne aussi le présent ; elle est en constante évolution, transformation et interrogation puisqu'on interroge toujours le passé à l'aune du siècle auquel on vit. La subjectivité du joueur me semble aussi intéressante : dans un jeu de rôle, par exemple, la subjectivité c'est le choix. Chaque joueur fait un choix, ce qui peut être très formateur, car cela permet de montrer que le passé est une succession de choix qui ont été faits par un certain nombre d'acteurs et qui ont amené à tel ou tel événement. Je suis donc assez dubitatif à opposer les deux et à dire que l'histoire est objective et que la subjectivité du joueur serait plutôt négative.

JLDM : N'y a-t-il pas dès lors un effet « roman national » dans *Soldats Inconnus* ? Le récit vidéoludique ne sert-il pas, parfois, le récit historique ?

AL : Je ne suis pas tout à fait d'accord. Je pense que le roman national a fait partie, ou fait encore partie, d'une mythologie identitaire de la France qui a nourri la construction nationale sous la Troisième République¹⁸. Aujourd'hui, je parlerais plutôt de récit national, un terme souvent discuté lorsqu'il s'agit de comparer l'histoire mondiale de la France et l'histoire du roman national français. Je pense que *Soldats Inconnus* est plutôt dans le récit historique, national et international, car on peut jouer un soldat américain et un soldat allemand. Un récit polyphonique, très ouvert, puisqu'il n'y a pas une héroïsation d'un soldat ou d'un camp. Il y a bien sûr une dramaturgie qui sert à donner du souffle et du sens à l'histoire, mais de là à dire que ça nourrit le roman national, c'est un peu trop dire. Le jeu ne cherche pas à héroïser le poilu, mais au contraire à montrer comment des individus ont été happés par l'histoire et ont fait ce qu'ils ont pu dans ce contexte.

JLDM : La direction artistique de *Soldats Inconnus* semble en effet confirmer vos propos. En plus de l'internationalisation des personnages jouables,

17 Thomas Rabino, « Jeux vidéo et Histoire », p. 110-116, *Le Débat*, 2013/5, n° 177, p. 113 : <https://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-p-110.html> (dernière visite le 2 mars 2019).

18 Voir à ce sujet, Suzanne Citron, *Le Mythe national : l'histoire de France revisitée*, Paris, l'Atelier, 2008.

il faut également souligner qu'on ne voit quasiment par leur visage et qu'ils sont courts sur patte ; il y a un vrai affaissement des personnages qui vivent une tragédie.

AL : Il y a en effet une vraie dramaturgie de la condition humaine face à une situation qui dépasse l'humanité.

JLDM : Le jeu vidéo est de plus en plus utilisé par les enseignants du primaire et du secondaire qui utilisent ce média comme outil ludo-pédagogique destiné au jeune public. La plateforme de vidéo *YouTube* regorge ainsi de chaînes qui publient des analyses de jeux vidéo historiques. Ces *podcasts* ont en quelque sorte le même objectif que la Mission du Centenaire, puisqu'ils adaptent l'histoire aux nouvelles technologies afin de sensibiliser le jeune public. Quel rôle l'enseignant doit-il adopter vis-à-vis de ces nouveaux outils de communication ?

AL : Ce sont des outils et des médiums qui sont à la fois ludiques et pédagogiques, et qui peuvent être utilisés à des fins de transmission. Il faut que les enseignants puissent s'approprier ces outils pour ensuite les utiliser le plus remarquablement possible, par exemple dans des séances pédagogiques ponctuelles qui ne joueraient pas uniquement sur le sentiment, la dramaturgie, le rejet, mais qui pourraient au contraire, cinq minutes à l'occasion du début d'un cours sur la Grande Guerre ou sur la relation entre le jeu vidéo et la Grande Guerre, soutenir l'apport de connaissance et de sens. Il faut faire confiance aux enseignants pour qu'ils puissent utiliser ces nouveaux outils à bon escient.

Entretien mené par **José-Louis de Miras**
Université Bordeaux Montaigne
jose-louis.de-miras@u-bordeaux-montaigne.fr

José-Louis de Miras est doctorant contractuel à l'Université Bordeaux Montaigne. Sa thèse, sous la direction de Pierre Beylot, porte sur le cinéma interactif, les films à choix multiples et la relation cinéma/jeu vidéo. Il organise depuis 2018 un cycle de conférences annuel, *Montaigne in Game*, qui rassemble autour du jeu vidéo toutes les disciplines des Sciences Humaines et Sociales. Il a organisé en 2018 une journée d'étude labélisée par la Mission du Centenaire, « Pour une écriture vidéoludique de l'histoire (14/18) », puis dirigé le présent ouvrage.