

Le champ historique comme terrain de jeu. La conception de jeux vidéo d'histoire face au « droit de véto » des sources

Julien A. Bazile



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/narratologie/14053>

DOI : [10.4000/narratologie.14053](https://doi.org/10.4000/narratologie.14053)

ISSN : 1765-307X

Éditeur

LIRCES

Référence électronique

Julien A. Bazile, « Le champ historique comme terrain de jeu.

La conception de jeux vidéo d'histoire face au « droit de véto » des sources », *Cahiers de Narratologie*

[En ligne], 42 | 2022, mis en ligne le 12 décembre 2022, consulté le 08 août 2023. URL : [http://](http://journals.openedition.org/narratologie/14053)

journals.openedition.org/narratologie/14053 ; DOI : <https://doi.org/10.4000/narratologie.14053>

Ce document a été généré automatiquement le 8 août 2023.



Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International
- CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Le champ historien comme terrain de jeu.

La conception de jeux vidéo d'histoire face au « droit de veto » des sources

Julien A. Bazile

Introduction

Lorsqu'elle fait de la formule « l'histoire est notre terrain de jeu » le slogan de sa série de jeux vidéo *Assassin's Creed*, le studio Ubisoft donne aux concepteurs et conceptrices de jeux vidéo² un statut singulier. Si ce « terrain de jeu » peut être le studio lui-même, au sein duquel on « joue » avec le matériau historique, ce « terrain » est aussi l'environnement virtuel du jeu, l'espace interactif offert aux joueurs et joueuses, un espace entre « création et fiction, qui s'érige sur (et à partir de) ce terrain [historique], et qui le prolonge et le transforme »³. Parce qu'ils construisent à la fois un monde ludique et un récit sur le passé, les concepteurs.trices de jeux vidéo ont un statut d'auteur qui gagne à être compris en relation à la fois aux joueurs et joueuses. Rappelons que la narration vidéoludique est un espace partagé avec celui ou celle à qui le récit est présenté : l'œuvre est ouverte à la possibilité d'être explorée voire modifiée⁴. Dans la continuité des récits interactifs, les narrations vidéoludiques impliquent à la fois l'existence d'un.e concepteur.trice qui en définit le cadre et les règles, et d'un.e joueur.euse qui en actualise les possibilités⁵.

Étudier la production historique a souvent nécessité de comprendre les modalités, enjeux et conditions de sa matérialisation sous la forme d'un « récit » historique, d'une narration répondant à des principes méthodologiques et à des codes esthétiques spécifiques⁶. Conséquemment, les « études historiques du jeu vidéo » (*historical game*

studies) concentrent depuis plusieurs années leur attention sur la manière dont les jeux vidéo d'histoire constituent une forme médiatique déployant un récit sur le passé, c'est-à-dire à se pencher sur la façon dont ils « représentent, racontent ou s'appuient sur » le passé⁷.

La spécificité de ce champ réside cependant dans le fait de chercher à s'appuyer, sans pour autant s'y restreindre, aux concepts et questionnements issus des études portant sur l'écriture de l'histoire, et en y associant des perspectives issues des études du jeu (vidéo) afin de prendre en compte la dimension ludique de l'objet vidéoludique autant que sa dimension numérique. Il importe de rappeler, dans les mots de Serge Bouchardon, que « l'essence du numérique, plus que d'être du lisible, serait d'être du manipulable », et que « le texte numérique, autant que d'être un texte donné à lire, est un texte donné à manipuler »⁸. L'élaboration d'un récit sur le passé sous la forme d'un jeu vidéo doit par conséquent tenir compte de la manipulation dont il devra faire l'objet. La sélection du matériau historique s'effectue ainsi selon son utilisation pour concevoir un dispositif ludique destiné à communiquer efficacement la jouabilité dont il doit faire l'objet, à rendre lisible sa vocation à être manipulé, ainsi qu'à susciter l'interaction ludique.

Bien que spécifique, le statut de concepteur.trice de jeu vidéo doit aussi être replacé aux côtés d'autres producteurs de récits (non ludiques), dans un espace de pratiques connexes, semblables ou apparentées. La conception vidéoludique, comprise au sens large, n'est pas une pratique *sui generis* : elle combine entre autres choses recherche documentaire, écriture scénaristique, production graphique, programmation. C'est par sa mise en relation avec d'autres arts, disciplines et métiers préexistants (artistes, designers, ingénieurs, informaticiens...) que l'on saisit mieux le caractère unique, hybride et protéiforme de cette pratique créative⁹, ses emprunts ainsi que ses similarités.

La présente contribution propose de lire la conception vidéoludique à l'aune des pratiques historiennes. À travers l'exemple d'*Assassin's Creed IV : Black Flag* (Ubisoft, 2013) et *Assassin's Creed : Freedom Cry* (Ubisoft, 2013)¹⁰, nous chercherons à voir comment la conception vidéoludique prend place aux frontières d'un « champ historien », compris comme espace de production des récits sur le passé dans toute leur diversité, « scolaire », « publique », « profane » ou bien « savante », de culture populaire ou institutionnelle. Sans prétendre qu'ils puissent donner lieu à une montée en généralité, nous avons retenu ces deux cas en raison de l'accès unique qu'il nous a été possible d'avoir, aussi bien en ce qui concerne les équipes de production elles-mêmes qu'aux archives qui ont été conservées (courriels, documents préparatoires, présentations, etc.).

Nous proposons d'évaluer le positionnement historien des concepteur.trices de jeu en nous intéressant aux modalités de convocation du matériau historique convoqué dans le processus de conception vidéoludique, particulièrement au « droit de véto » qu'il impose sur ce dernier et comment il agit sur la façon dont les concepteur.trices se représentent ce qu'ils peuvent, doivent raconter ou non. S'intéressant à l'élaboration d'un récit par le numérique (la conception d'un jeu vidéo d'histoire), cette contribution révèle un récit sur le numérique : celui produit pour décrire certaines pratiques créatives, mais surtout les expliciter au regard du caractère historique des représentations produites.

La conception des jeux vidéo d'histoire a jusqu'ici été peu étudiée en détails, en particulier au regard de leur inscription dans une communauté plus large d'« artisan.e.s culturel.le.s » faisant du passé le matériau sur lequel repose leur travail créatif¹¹. À la fois « historiques » et « ludiques », le statut « hybride » des jeux vidéo d'histoire est bien connu. Véritables « œuvres-frontières », ils mêlent aspects fictionnels et factuels, références historiques, légendes et invention¹². Le matériau historique, que nous comprenons ici comme « toute source d'information dont l'esprit de l'historien sait tirer quelque chose pour la connaissance du passé humain (...) textes, documents, observations de tout ordre »¹³, joue un rôle capital dans l'élaboration du récit sur le passé proposé par les jeux d'histoire. C'est justement sur le plan de leur conception, informée par ce matériau documentaire, que les jeux vidéo d'histoire se singularisent par rapport aux autres œuvres vidéoludiques. Selon les théoriciens et *game designers* Salen et Zimmerman, la prémisse du « genre historique » repose sur la recherche de l'émulation du réel historique. Penser la relation qui lie le contenu simulé en jeu et son référent (le document historique) est un aspect essentiel du processus de conception. À l'évidence, si ce qui fait le jeu d'histoire est la documentation historique sur laquelle sa conception s'appuie, il est crucial d'éclairer la fonction de cette documentation dans le processus de conception.

Les concepteurs.trices de jeux vidéo aux frontières du « champ historien »

Avec sa saga de jeux vidéo *Assassin's Creed*, le studio Ubisoft a engagé depuis plusieurs années un rapprochement remarqué avec d'un certain nombre d'institutions de légitimation, qu'il s'agisse d'établissements d'enseignement secondaires et universitaires¹⁴, de chantiers de fouilles archéologiques¹⁵ ou encore d'institutions muséales¹⁶.

Il se dessine alors un autre espace dont Ubisoft fait son « espace de jeu » : celui d'un « champ historien » aux frontières duquel cet acteur de premier plan de l'industrie vidéoludique prend position avec les jeux de la saga *Assassin's Creed*. Ce « champ historien », nous le comprenons comme l'espace de production des récits sur le passé dans toute leur diversité, qu'il s'agisse d'histoires « scolaire », « publique », « profane » ou bien « savante », de culture populaire ou institutionnelle.

Situer la production de jeux d'histoires aux frontières d'un champ, compris ici selon les termes de la sociologie bourdieusienne, nous permet de découvrir à la fois diverses positions (« champ des positions ») et un espace de luttes (« champ des prises de positions »), en somme un espace de rapports de forces, de négociations et de résistances¹⁷. L'exemple de la conception des jeux *Assassin's Creed* nous fait constater que les concepteurs et conceptrices de jeux vidéo sont impliqués sur le plan de la production de récits d'histoire. Ils et elles situent leur activité et se représentent leurs pratiques créatives en relation à (à l'image de, en contraste avec, voire en concurrence avec celles des historien.ne.s. Bien qu'opérant selon des déterminants différents, tous participent d'un même « espace de jeu ». Comme un « ensemble d'agents qui ont partie liée »¹⁸, ils et elles partagent un intérêt commun pour la production de récits sur le passé.

Questions de terrain : recueillir le récit des concepteurs sur eux-mêmes

Nous avons mené un terrain auprès des concepteurs dans les studios d'Ubisoft à Montréal et Québec, et avons collecté deux types de données : le témoignage de membres ayant participé à la supervision et/ou à l'encadrement du projet ainsi que des documents de travail issus du processus de développement des jeux. Cet article ne s'appuie que sur les seules retranscriptions des témoignages de concepteurs, issu de neuf entretiens d'une heure menés auprès des acteurs investis dans le processus de conception des jeux à un niveau d'encadrement et/ou de direction¹⁹. Les sessions d'entretiens (six consacrées à *Black Flag*, et trois à *Freedom Cry*) permettent notamment aux répondants de commenter certains des documents issus des archives de la conception²⁰.

Les répondants sont, pour l'équipe de Montréal ayant travaillé sur *Black Flag* : Darby McDevitt (scénariste, *lead writer*), Eric Baptizat (directeur *game design*), Jean Guesdon (directeur créatif), Mustafa Mahrach (directeur *level design*), Olivier Ged (directeur de production et chargé de la conception sonore et des personnages) et Raphaël Lacoste (directeur artistique). Pour l'équipe de Québec ayant travaillé sur *Freedom Cry*, nous avons recueilli le témoignage de Hugo Giard (directeur missions, *lead quest design*), Steve Beaudoin (directeur technique) et Thierry Dansereau (directeur artistique).

Les entretiens offrent aux concepteurs²¹ un espace d'expression utile sous plusieurs aspects. Un questionnaire préalable a été soumis à un membre de l'équipe chargé de superviser les entretiens. Il est destiné à être parcouru par le chercheur et permet de se repérer dans un entretien qualitatif semi-directif, afin de laisser s'exprimer les intervenants dans leurs propres termes. L'objectif n'est pas d'effectuer un recoupement qui permette de distinguer les témoignages « incorrects » et témoignages « valides », mais de permettre la comparaison des points de vue, d'éclairer des réalités différentes quant au rapport à la documentation historique ou à la revendication de la paternité de certaines idées. Face à un processus créatif dont le récit public apparaît souvent lisse et linéaire, cet espace d'entretien offre une fenêtre inédite sur l'échange d'idées au sein de la production, et permet d'éclairer les conflits et oppositions les plus structurantes dans le processus créatif.

La confrontation du récit que les concepteurs produisent sur eux-mêmes est difficile, compte tenu du terrain envisagé. La limite intrinsèque de ces entretiens est qu'ils ne procurent qu'une vision restreinte aux sphères de direction, et ne donnent la parole qu'à des individus ayant l'habitude d'exposer les motifs et justifications de leurs actions de manière extensive. Cette enquête ne repose de plus que sur le témoignage d'individus de niveau hiérarchique approximativement équivalent, excluant la possibilité de confronter ces entretiens à des récits émanant des sphères supérieures.

L'entretien avec les concepteurs est malgré tout un temps de réflexivité. Il leur permet de présenter leur expérience de travail sur les projets « Golden Age » (désignant la conception d'*Assassin's Creed IV : Black Flag*, aux studios de Montréal) et « Code Noir » (la conception d'*Assassin's Creed Freedom Cry*, aux studios de Québec). De la même manière que l'historien est amené à « élucider ses implications »²², à prendre du recul sur ses motivations et son environnement lors du processus d'écriture, nous portons notre réflexion aussi bien sur les outils employés et les méthodes de travail que sur l'environnement culturel et le contexte socio-économique dans lequel ces méthodes se

déploient, pour tenter de distinguer ce qui relève des contraintes collectives et des volontés individuelles.

Le dispositif réflexif associant un questionnaire manié par le chercheur à une manipulation de documents de conception par les interrogés permet de replacer le développement des jeux dans le contexte d'une évolution plus globale de la série. Les concepteurs peuvent commenter l'évolution de leurs pratiques concernant l'utilisation de sources historiques. Les entretiens sont menés cinq ans après la fin du développement et de la sortie des jeux, ce qui en fait un espace de témoignage situé en dehors du processus de conception. L'expression du dissensus au sein de l'équipe est éclairante pour saisir la façon dont le travail de conception ludique entre en tension, voire en opposition avec la mobilisation de documents historiques. De la même manière, l'entretien est un espace d'exposition de certaines méthodes de travail, d'exemples de pratiques de recherche concrètes et des règles qui les régissent. Dans ce cas, l'absence de précision nous permet de comprendre si ces pratiques s'inscrivent dans une méthodologie structurée prenant place dans des cadres collectifs, ou si elles relèvent d'explorations individuelles.

Les tentatives de remonter jusqu'aux sources utilisées dans le développement est parfois contrariée par des problèmes de mémoire²³, ce qui laisse suspecter la présence, même involontaire, d'exagérations, d'omissions ou de faux souvenirs. Reconnaître les limites du terrain auquel nous avons eu accès ne conduit pas à relativiser l'ampleur ou la pertinence des résultats auxquels conduit cette recherche. Bien qu'abordé dans sa spécificité, le terrain investi par ce travail donne à voir un processus relativement standardisé, des logiques internes, des intentions et des pratiques créatives dont l'étude n'empêche pas de formuler des conclusions d'ordre général. La valeur de cette étude de cas réside notamment dans la façon dont elle cherche à mettre en relation une observation inédite de la conception vidéoludique avec des réflexions pratiques et théoriques préexistantes sur l'opération historiographique.

Localiser et identifier un « droit de véto de sources » dans la conception vidéoludique

Pour éclairer le statut des concepteurs de jeu au regard de l'utilisation qu'ils font des sources historiques, nous empruntons à l'historien et épistémologue de l'histoire Reinhart Koselleck le concept de « droit de véto des sources » (*Vetorecht der Quellen*)²⁴. Cette expression renvoie spécifiquement à la capacité qu'ont les sources d'interdire aux historiens

[...] d'avancer des propositions [qu'ils n'ont] pas le droit de faire. Les sources ont un droit de véto. Elles nous interdisent de risquer ou d'admettre des interprétations que d'autres sources révèlent comme totalement fausses, des motivations inventées, de fausses analyses psychologiques : la critique des sources permet de détecter cela et bien plus encore. Les sources nous protègent donc des erreurs mais ne nous dictent jamais ce que nous devons dire.²⁵

Retenons ici que les sources disposent d'un pouvoir de contrôle sur les interprétations qui peuvent être faites à partir d'elles. Si les concepteurs de *Black Flag* et *Freedom Cry* identifient dans leur travail une part d'interprétation de ces sources²⁶, il est important de voir dans quelle mesure celles-ci limitent l'interprétation créative. Plus important encore, ce droit de véto est reconnu et consenti par les concepteurs, ce qui rend

nécessaire la définition de certaines règles destinées à cadrer leurs pratiques. Ils doivent, comme le feraient des historiens, « définir la fonction des sources, leur critique et leur interprétation »²⁷.

Comme l'implique la métaphore politique du « droit de véto » maniée par Koselleck, le pouvoir contraignant des sources historiques n'est pas intrinsèque : il doit être reconnu collectivement. La communauté historique, pour des raisons méthodologiques, investit les sources du pouvoir d'arbitrer les interprétations²⁸. L'industrie vidéoludique opérant selon des déterminants et des objectifs différents, où localiser ce droit de véto dans la conception de *Black Flag* et *Freedom Cry*. Quelles en sont ses fondations et quelle forme concrète prend-il ?

Le pouvoir de contrainte des sources apparaît dès le moment de la définition initiale du projet. Jean Guesdon, en tant que directeur créatif de *Black Flag*, est le « garant de l'expérience globale » du jeu. Il formule en priorité les attentes liées au projet ainsi que les principales directions conceptuelles associées à sa réalisation²⁹. Dès les premiers mois du développement il met en garde l'équipe contre le « danger de tomber dans la fantaisie », et réaffirme que la licence *Assassin's Creed* est tenue de proposer un contenu différent « des attentes » du public³⁰. Il est impératif pour l'image de la marque *Assassin's Creed* que le traitement de la période historique choisie soit au minimum informé par la documentation historique, d'autant plus si la période convoque un imaginaire populaire riche. Selon Guesdon, « on devait respecter l'histoire même si on parlait de pirates », et signale à l'équipe au cours de premières réunions d'équipe que le but est « d'aller vers la réalité derrière la fantaisie »³¹ : à la fois de tenir compte des attentes accompagnant l'imaginaire populaire sur l'âge d'or de la piraterie, mais aussi de parvenir à un équilibre dans le dépassement voire la déception de ces attentes.

À partir de cet objectif premier, les concepteurs ont adopté au cours du processus de conception certaines pratiques destinées à faire respecter le droit de véto des sources. Parmi ces pratiques se trouvent la consultation d'expert.e.s, notamment d'historien.ne.s de métier. Une vérification importante a été effectuée lorsqu'il s'agit de certaines représentations du passé jugées sensibles (par exemple autour de thématiques liées à la souffrance, la mort, les sévices corporels). Ainsi, en juillet 2013, l'historien Jean-Pierre Le Glaunec est consulté sur les questions de représentation de la résistance à l'esclavage. Il est convié à donner son avis sur plusieurs détails visuels sur lesquels l'équipe de conception s'interroge, par exemple sur l'historicité de l'étampe qui doit figurer sur le corps d'Adéwalé, protagoniste de *Freedom Cry*³². En associant des historiens à une décision créative qu'ils ne veulent pas trancher seuls, les concepteurs ont eu recours à une forme de collégialité et d'expertise. Cette pratique est ponctuelle, mais indique néanmoins que les concepteurs sollicitent un partage de responsabilités. Si le passé est leur « terrain de jeu », ceux-ci n'ignorent pas que le représenter comporte des enjeux qui nécessitent la consultation d'expert.e.s historien.ne.s.

Le travail des concepteurs interrogés ne s'est pas résumé à produire des représentations uniformisées ou archétypales destinées à être reconnues par le joueur. Au contraire, ils ont consenti à un effort réel de reproduction de la variété linguistique de l'époque ainsi que les variations internes à chaque langue³³, s'appuyant sur une documentation à laquelle ils reconnaissent une valeur d'arbitrage. Le matériau n'est plus seulement convoqué au motif de sa compatibilité ou de son utilité pour communiquer efficacement une jouabilité préétablie, mais à des fins d'exactitude dans la représentation du passé. Dès lors, se pose la question de l'origine de la concession

d'un pouvoir de contrainte aux sources. S'agit-il d'une concession forcée, face à une demande sociale relayée par la communauté des joueurs, ou d'une discipline revendiquée au sein des équipes de conception ?

« Historiens » malgré eux ? Le « droit de véto » comme concession nécessaire

Lorsqu'il est effectif, le respect des sources consenti par les concepteurs interrogés émerge du contexte culturel dans lequel la production est située. Au-delà des déterminants qui affectent localement le processus créatif (le studio de production et ses dynamiques propres), ce dernier est inscrit dans un contexte plus global, non réductible au seul contexte politico-économique d'un « hyper-capitalisme » mondialisé qui pousserait, au contraire, à la standardisation des représentations du passé³⁴. Il faut inscrire la production vidéoludique dans un contexte alternatif : le contexte culturel et mémoriel, marqué par la présence persistante de représentations collectives dont les acteurs de l'industrie doivent tenir compte.

Les enjeux liés au contexte mémoriel sont particulièrement manifestes dans la conception de *Freedom Cry*, jeu qui met en scène la colonie française de Saint-Domingue au milieu de la décennie 1730. Saint-Domingue y est représentée à une époque où sa puissance économique est en plein essor : elle est en voie de devenir la « Perle des Antilles » de l'empire colonial français, et le principal producteur mondial de sucre³⁵. Hugo Giard, qui participe à l'écriture du scénario, concède que l'équipe de conception « ne pouvait pas passer à côté »³⁶ de thématiques aussi incontournables que celles de la production et du commerce du sucre. Les connaissances acquises par les concepteurs sur l'histoire de Saint-Domingue, le système des plantations et la traite transatlantique imposent des contraintes créatives dont Giard reconnaît qu'il n'y avait « pas moyen de s'[en] échapper »³⁷. Le directeur artistique de *Freedom Cry* concède à son tour que l'esclavage et la traite d'esclaves « sont des moments moins glorieux de l'Histoire, mais [qu']il ne faut pas les ignorer »³⁸.

L'équipe de conception a conscience de s'adresser à un public susceptible de se sentir impliqué par les personnages et les thématiques du jeu. Le héros de *Freedom Cry*, Adéwalé, est décrit comme « un personnage [...] fort [...] le premier Assassin noir, aussi. [...] », en précisant qu'il était particulièrement apprécié parmi les joueurs et joueuses « de la communauté noire »³⁹. Les contraintes que les sources font peser sur la production proviennent ainsi en partie de l'attention portée par le studio à la réception des œuvres. Le public auquel est destiné le jeu correspond, du moins en partie, à un « public mémoriel » selon la terminologie proposée par Johann Michel ; ils constituent un groupe d'individus porteurs de demandes et d'attentes liées à un héritage culturel et mémoriel qu'ils revendiquent.

Les décisions prises quant à la conception du personnage d'Adéwalé montrent que les questions de représentation du passé ne sont, dans ce cas, pas directement corrélées au seul impératif de communication de la jouabilité de l'objet : les concepteurs prennent en compte le contexte de réception afin d'anticiper les demandes du public concernant la représentation du passé esclavagiste. Dans le cas de *Freedom Cry*, cette attention se traduit par un effort de vigilance de la part des concepteurs quant à l'utilisation de leurs sources.

Rappelons que le droit de véto des sources n'existe dans la conception vidéoludique que si l'équipe de conception reconnaît, d'une manière ou d'une autre, sa responsabilité vis-à-vis du fait que leur travail créatif se matérialise par l'expression d'un discours sur le passé. Lorsque la question de cette responsabilité est abordée frontalement, il apparaît pour eux que « Ubisoft ne prend jamais position par rapport à des événements [historiques] », et que le jeu vidéo « reste un jeu vidéo... »⁴⁰. Aborder les thématiques de l'esclavage et des résistances à l'esclavage revient à traiter « un sujet glissant, ou sensible à toucher », ce qui conduit ici à affirmer que le jeu vidéo n'aurait pas la prétention ni la capacité de s'inscrire dans quelque débat historiographique que ce soit. Cependant, la dernière partie de cette citation (« ça reste un jeu vidéo ») indique également une prise de conscience des forces et des limites de la forme vidéoludique. Mentionner l'absence de position est moins un constat de part des concepteurs que la formulation d'un désir d'impartialité, alors qu'ils distinguent leurs pratiques de celles des historiens. Selon leurs termes, lorsque la « sensibilité » d'un sujet appelle à la neutralité, ils opposent la rigueur historique qui serait fermée à toute considération esthétique et artistique, au « regard artistique » qu'ils posent sur le passé⁴¹. Raphaël Lacoste, directeur artistique de *Black Flag*, décrit ce qu'il conçoit être les attributs d'une représentation « historique ». L'histoire est comprise comme le domaine de la scientificité, de la littéralité et de la description. La conception vidéoludique renvoie quant à elle à une démarche artistique, qui fait appel au rêve, à l'abstraction et à l'imagination (nous soulignons) :

On a vraiment une colonne vertébrale qui est solide avec l'aspect historique, une richesse qui vient de là, mais on ne fait pas un travail de scientifique, de création littéraire. On est là pour vraiment amener du divertissement et de l'émotion. Et ça vient par beaucoup de choix *design*, artistiques (...) on évite d'être trop descriptifs, on y va aussi avec de l'abstraction, des gestes qui sont plus dans la suggestion, on va suggérer des détails pour permettre d'imaginer, de rêver et éviter d'être trop dans le côté réaliste détaillé, dans chaque recoin. Donc on a ce côté impressionniste comme tu disais, qui donne de la place à l'imagination aussi.⁴²

La distinction effectuée entre prérogatives scientifiques et esthétiques ne montre pas que les concepteurs nient toute responsabilité dans la représentation du passé. Au contraire, ils acceptent de mettre en comparaison les intentions, les objectifs et les pratiques de chacun. Conscients que leur travail créatif se déploie dans une industrie en position de domination culturelle et économique, ces concepteurs adoptent une attitude de vigilance vis-à-vis de la portée de leurs productions. Le fait d'opposer le processus créatif d'un jeu à une « neutralité » qui serait de rigueur pourrait indiquer qu'ils redoutent la trivialisat[i]on de certaines thématiques, ce qui motive une forme de respect à maintenir envers le matériau historique.

La vigilance des concepteurs s'étend plus largement au mode d'expression qu'ils utilisent. Le contact avec les sources historiques les pousse à questionner la pertinence (voire la légitimité mémorielle) du jeu vidéo comme forme pour véhiculer certaines représentations du passé. Comme le souligne Adam Chapman au sujet de la représentation vidéoludique de la Grande Guerre, « la forme ludique, comme toutes les formes historiques est (ou du moins est considérée comme) plus ou moins appropriée pour traiter de certains thèmes et sujets », et ajoute que « cette forme historique des plus nouvelles démontre particulièrement que la mémoire est un processus actif qui est constamment redéfini et négocié »⁴³. Eric Baptizat, directeur *game design* de *Black Flag*, souligne ainsi la nécessité de penser les mécaniques et systèmes du jeu en relation avec

« le contexte dans lequel [le] système se trouve »⁴⁴, en somme à s'assurer de la pertinence de chaque élément de la structure de jeu par rapport à la thématique historique.

Le contexte avec lequel les concepteurs doivent négocier est aussi, et peut-être en premier lieu, un contexte commercial. Ils doivent répondre aux attentes d'une clientèle qui attend d'eux un effort manifeste de véridiction. Le droit de véto fait partie de la « promesse » faite aux joueurs par les concepteurs. Il est au cœur de l'identité de la marque et un argument commercial contribuant à faire de la licence *Assassin's Creed* « un produit de qualité »⁴⁵ susceptible de rencontrer une clientèle spécifique. Les sources détiennent un droit de véto dans la mesure où l'irrespect d'une certaine rigueur historique décevrait les attentes du public. Comme le rappelle le directeur créatif de *Black Flag*, « nous, c'est *Assassin* [*Assassin's Creed*], donc on voulait aller retrouver la réalité des choses avant ce mythe fondé, qui a été créé par la fiction »⁴⁶. L'ambition affichée est le dépassement des stéréotypes auxquels d'autres jeux pourraient s'arrêter. Dans l'exemple de *Freedom Cry*, « l'intention dès le départ, ça a été d'être très réaliste sur ce qu'était l'esclavagisme (*sic*) à l'époque ». Il s'agit d'offrir un supplément de véridicité par rapport à d'autres productions fictionnelles, de « voir ce que c'était vraiment » par-delà de « l'image mentale » généralement acceptée, ou des idées reçues⁴⁷. En définitive, le consentement d'un droit de véto envers les sources est perçu comme une valeur ajoutée, un capital qui permet aux productions d'Ubisoft de se positionner avantageusement sur le marché des œuvres de divertissement à caractère historique. Le négliger peut conduire à un échec commercial.

Les concepteurs ont conscience d'avoir une responsabilité sur le plan de la réception et du jugement critique de l'œuvre. Au-delà de l'exactitude des contenus qu'ils proposent, ils s'interrogent aussi sur leur portée et leur signification, et plus largement sur la façon dont elle apparaît authentique aux yeux du public actuel.

Les concepteurs admettent notamment que l'œuvre vidéoludique est porteuse d'un regard contemporain sur le passé. Eric Baptizat reconnaît que dans le cas de la mise en jeu de scènes de chasse animalière dans *Black Flag*, particulièrement concernant des espèces aujourd'hui protégées, les sources mobilisées par l'équipe comportaient certains « éléments qui existaient à l'époque, qui aujourd'hui moralement ne passeraient pas ». Les concepteurs savent de ne pas être de simples relais neutres des sources historiques, mais les créateurs d'une œuvre originale. Comme le résume Baptizat, ils se positionnent comme cherchant à « faire de la vérité historique le plus possible, mais aussi [à faire] un jeu qui va être joué par des gens de notre époque »⁴⁸.

Les concepteurs reconnaissent que la création est orientée vers la poursuite d'un objectif contemporain : la satisfaction du public. Dès lors que la liberté d'action du joueur pose certaines « questions morales » vis-à-vis de la représentation historique, on note une prise de position de la part de certains concepteurs. Eric Baptizat affirme ne pas vouloir « que [le joueur] puisse arriver dans une ville et étripier tout le monde », que ce « n'était pas le type de liberté qu'on voulait donner au joueur »⁴⁹. Qu'il s'agisse de certains animaux sauvages ou de civils, Baptizat avance que « le côté « tuer gratuitement » (...) paraissait mal par rapport à ce qu'on voulait faire, véhiculer »⁵⁰. Finalement, le rapport au passé qui est établi au moyen de la conception vidéoludique résulte de ce que les concepteurs eux-mêmes identifient comme « un choix de philosophie ». Leur relation au matériau historique et les choix qu'ils effectuent sont motivés à la fois par un souci de cohérence et d'exactitude historique, mais plus encore

par un désir de (dé)montrer qu'ils cherchent à établir une relation au passé socialement acceptable, voire consensuelle.

Pour autant, le fait d'endosser certaines responsabilités au regard de la représentation du passé ne suffit pas à faire d'eux des historiens. Ils semblent préoccupés par leur image et par le fait d'avoir à potentiellement répondre de leurs choix créatifs. Comme le reconnaît Thierry Dansereau dans le cas de *Freedom Cry*, « traiter de l'esclavagisme (*sic*) c'est un sujet qui dans le contexte d'un jeu vidéo, peut vite être mal interprété ». « Ce sujet-là », ajoute-t-il, dans le contexte de « l'époque [où le projet était lancé], c'était quand même assez osé, on se demandait ce qu'on devait faire avec ça »⁵¹. Cette formulation (« ce qu'on devait faire avec ça ») indique une réflexion de leur part concernant l'adéquation entre le projet historiographique associé à la conception, les outils et stratégies pour le réaliser ainsi que les contraintes que les sources font peser sur le processus.

La crédibilité historique est un capital à gérer. Les concepteurs anticipent (redoutent et prévoient) d'avoir à rendre compte de l'authenticité des représentations qu'ils produisent, ce qui les pousse à effectuer des recherches visant à en assurer la précision. Pour *Freedom Cry*, ils vont « chercher comment [les acteurs de l'époque] étaient habillés, quels textiles et quels couleurs utiliser, quelles étaient les coiffures, à quoi ressemblaient les gens. Qu'est-ce qu'ils mangeaient, cuisinaient [...] ». Il apparaît crucial dans tous les cas que l'effort de recherche consenti soit mis en scène, rendu visible et identifiable comme tel : comme le précise Ged, il est important « que le joueur sente qu'il y ait une recherche derrière, que ça sonne crédible »⁵².

Les concepteurs ont conscience que le traitement du matériau historique peut être perçu négativement. Tout en reconnaissant que l'exactitude des représentations du passé fait partie de leurs prérogatives en tant qu'auteurs, l'authenticité du rapport avec le passé relève, selon eux, en dernier lieu de la responsabilité du joueur interagissant avec elles et les interprétant à sa manière. Ce constat révèle un positionnement ambigu des concepteurs face à la signification historique de leur œuvre : conscients de diriger l'interprétation en assumant certains choix créatifs (et historiographiques), ils laissent entendre que ces choix sont avant tout destinés à répondre à des contraintes extérieures (le goût du public contemporain, le respect de la jouabilité traditionnellement associée à la série de jeux).

Pour compléter l'exploration de leur positionnement, nous allons nous arrêter sur les témoignages révélant l'exercice d'un regard critique des concepteurs sur le processus créatif. Certains d'entre eux manifestent un réel intérêt pour l'histoire, revendiquent un désir de rigueur et de véridicité qui se reflète dans leurs pratiques. Sans être exclusivement contraint, leur consentement à une responsabilité historiographique se traduit ponctuellement par une défense active de la rigueur historique dans le processus de conception.

Le « droit de véto » comme principe revendiqué

Si concepteurs de jeux et historiens partagent certaines pratiques et responsabilités, ils les mettent en application à des fins et dans des cadres radicalement différents. Les concepteurs reconnaissent pleinement la distinction entre leurs prérogatives et celles des historiens, admettant régulièrement que le jeu vidéo n'est « pas un travail de scientifique »⁵³ ou « pas un livre d'histoire »⁵⁴. Certains, à l'instar du scénariste de *Black*

Flag Darby McDevitt, se reconnaissent malgré tout comme « historiens amateurs » ou « amateurs d'histoire » (*amateur historian*⁵⁵). Leur intérêt voire leur passion pour l'histoire, bien réelle, est marquée par un certain amateurisme, compris aussi bien comme un caractère « profane » que comme un jugement de goût.

McDevitt est chargé de l'écriture scénaristique (*lead writer*) des jeux de la licence *Assassin's Creed* depuis 2009. Le témoignage qu'il offre dans la presse spécialisée sur sa pratique artistique laisse peu de place à une réflexion sur le rôle de la recherche documentaire. McDevitt s'intéresse surtout à la façon dont le scénario contribue à l'expérience ludique et à la communication de la jouabilité⁵⁶. En revanche, il évoque les contraintes créatives amenées par les documents desquels il s'inspire lorsqu'il évoque son rôle dans le processus de conception de *Black Flag* en 2013. Le récit présenté par McDevitt rend visible l'existence de débats internes, au cours desquels il est conduit à prendre position afin de faire primer le respect du matériau historique sur celui des impératifs de production. Il existerait selon lui, au cœur de la conception de chaque volet de la série *Assassin's Creed*, « un débat » sur le statut de la documentation historique et les modalités de son usage⁵⁷. Dans ce qui est décrit comme un « combat », McDevitt avoue ne pas être en « première ligne de défense⁵⁸ » pour imposer le respect du matériau historique. La décision finale ne lui appartenant pas, il ne se trouve pas en position de faire valoir son point de vue de manière significative et de convaincre les autres concepteurs lorsque l'exactitude historique est en débat.

Toutefois, en tant que responsable de l'écriture du scénario et des dialogues de *Black Flag*, McDevitt intervient précocement dans le processus de développement et pose les bases de l'univers fictionnel ainsi que les références historiques qui appuient cet univers. Le scénario est bouclé dans sa version définitive à la mi-mai 2013⁵⁹, c'est-à-dire dans les premiers temps du développement du projet, ceux où la recherche historique a le plus d'influence⁶⁰. Le droit de veto des sources s'exerce donc dans un temps où les contraintes productives ne sont pas encore les plus déterminantes.

Comme le formule McDevitt, le processus créatif est composé de plusieurs séquences se déroulant parfois en parallèle les unes aux autres⁶¹. Des décisions contrastées peuvent faire émerger des tensions entre, par exemple, le scénario et les mécaniques du jeu en cours d'élaboration. Alors qu'il est « supposé écrire un scénario véhiculant une histoire de pirate crédible », il reproche le fait que la jouabilité vienne « contredire la réalité de ce qu'était être un pirate »⁶². McDevitt est un acteur de premier plan dans ce qu'il désigne au cours du processus de conception comme « un processus constant de vigilance », en dépit du fait qu'il ne contrôle pas les décisions en dernière analyse. Il veille sur les différents secteurs de la conception pour s'assurer du fait que certains détails intéressants issus de ses recherches soient respectés. Il affirme devoir être vigilant « en travaillant avec les concepteurs des environnements (*level designers*), des cinématiques, les artistes, pour réintroduire dans le monde les détails [qu'il] a trouvés vraiment intéressants [...] c'est vraiment un processus parallèle, donc on garde toujours un œil sur eux »⁶³.

La vigilance affichée par le scénariste témoigne d'une attitude critique qu'il attribue à son parcours académique et qui le pousse à mobiliser des notions permettant d'approcher de manière critique la représentation du passé⁶⁴. Il souligne que « la critique orientaliste (*sic*) est très présente dans [son] esprit »⁶⁵. Cette référence est éclairante pour saisir le positionnement de McDevitt au regard du matériau historique. Dans *L'Orientalisme*, ouvrage pionnier des études postcoloniales, Saïd remarque déjà

cette dialectique à l'œuvre dans la représentation de « l'Orient », résultant de la rencontre de connaissances positives et de préjugés, d'attentes et d'espairs ancrés dans le regard de l'Occident. « L'Orient », écrit-il, « est une idée qui dépasse ce que l'on en connaît empiriquement »⁶⁶.

Le regard occidental décrit par Saïd fait partie intégrante de la conception vidéoludique, et de manière plus générale de la mise en jeu qui circonscrit des temps et des espaces perçus comme exotiques. Le processus de conception les réduit, selon l'expression de Saïd, en « un champ fermé, une scène de théâtre attachée à l'Europe »⁶⁷. S'il participe activement à l'élaboration de ces représentations, McDevitt indique par la référence théorique à Saïd qu'il adopte une posture de recul réflexif sur la création. Il ne conçoit pas la rigueur historique comme émergeant spontanément du fait qu'un matériau « factuel » serait convoqué⁶⁸. La documentation historique ne procure pas de faits « purs », vierges de toute interprétation. D'autres concepteurs se montrent conscients, eux aussi, du fait que leur regard et leurs intentions créatives aboutissent à une mise en scène du passé, tel Raphael Lacoste qui reconnaît dans les sources historiques le matériau d'un « vocabulaire visuel, d'un langage visuel »⁶⁹.

Les concepteurs savent qu'ils manient les sources historiques comme les éléments d'un langage, qui leur permet de respecter l'histoire ou au contraire d'avoir recours à des anachronismes. Raphael Lacoste n'ignore pas que « historiquement, la cathédrale baroque [de la Havane] n'existait pas à la date de *Black Flag* ». Il justifie cette décision en soulignant que ce bâtiment particulier « fait partie des éléments iconiques ». Les concepteurs s'autorisent ainsi de « petites entorses pour permettre au joueur, finalement, d'avoir une impression de voyage et de retrouver [des] lieux connus par rapport à sa réalité à lui, sa connaissance du monde »⁷⁰. En identifiant cette « entorse » comme telle, Lacoste reconnaît qu'il refuse ponctuellement un droit de véto des sources qui serait par ailleurs la norme, et apporte à ce refus une justification qui met en avant son caractère bénéfique pour la communication de la thématique historique du jeu.

Conclusion

Si l'histoire est comprise comme un ensemble de pratiques (« c'est ce que font les historiens »⁷¹), alors que « font » exactement les concepteurs de jeux vidéo d'histoire ? De quelle manière les seconds participent-ils, à leur manière, à une activité créative inscrite dans un « champ historien » duquel les premiers sont familiers ?

Le choix d'observer les concepteurs de jeux vidéo dans un « champ historien » n'est ni un jugement de valeur, ni une concession, pas plus qu'une appréciation de leur (il)légitimité à s'y trouver. Il s'agit d'une tentative de notre part de prendre acte, de comprendre et caractériser des *prétentions* à l'histoire, telles qu'elles se manifestent par la présence dans leur communauté de récits expliquant, justifiant et mettant en cohérence l'adoption de certaines pratiques créatives, postures théoriques, ainsi que la revendication de certains droits, devoirs et responsabilités associés à cette position. Nous avons voulu révéler ici plusieurs indices des « pratiques historiennes » (« historical practices⁷² ») adoptées par les concepteurs, c'est-à-dire les différentes manières de rechercher, collecter, apprécier de manière critique et mettre en cohérence un matériau historique, afin de les présenter à un public.

Même lorsqu'une réflexion d'ordre historiographique semble émerger, les concepteurs pensent d'abord dans l'optique (et dans la langue) du *game design*, et communiquent

entre professionnels de la conception vidéoludique. Ils emploient notamment un langage spécifique (un *game talk*) qui oriente leur réflexion autour de problèmes de conception spécifiquement ludiques⁷³. Le processus créatif de certains jeux vidéo d'histoire repose sur la négociation des choix créatifs à effectuer par rapport aux sources. Il ne faudrait pas déduire que les « batailles ⁷⁴ » gagnées sont celles qui opposent les tenants d'une rigueur historique intransigeante et les défenseurs d'une créativité débridée affranchie des sources historiques. Dans la conception de *Black Flag* et *Freedom Cry*, le respect des sources se manifeste moins au travers de « victoires » nettes que par la réalisation de compromis.

Interpellés sur l'utilisation d'un matériau historique, les concepteurs de jeu élaborent un récit touchant certes leurs pratiques, mais plus encore à la façon dont ces pratiques sont rendues manifestes aux yeux du public. Nous ne pouvons que constater le poids joué par le regard du public : la question de l'acceptabilité de la représentation, du caractère subjectivement perçu comme « authentique » s'entremêle à la question de la véracité et, parfois, la supplante. C'est la raison pour laquelle notre objet n'était pas d'examiner si leurs pratiques font des concepteurs des historiens *de profession*, ou *de formation*, mais comment ces pratiques et les récits qui les explicitent leur confère un statut singulier, une place prise, une position assumée ; Antoine Prost précise du statut d'historien qu'il est le produit d'une « double reconnaissance, par les pairs et par le public »⁷⁵.

Quelle attitude la communauté historique pourrait-elle adopter à l'avenir face lorsqu'elle cherche à comprendre « ce que font » des concepteurs.trices de jeu vidéo d'histoire ? Loin d'être capable d'assumer fructueusement un rôle de « gardes-chasse » qui la condamnerait à assurer le rôle d'arbitre de l'(il)légitimité des « prélèvements » dans le matériau historique⁷⁶, cette communauté aurait selon nous tout intérêt à adopter une posture de « douaniers ». Depuis ce « champ historique » dans lequel elle détient une position de compétence et de légitimité, elle prendrait acte (et étudierait) des franchissements plutôt qu'elle ne chercherait à les ralentir ou les freiner, et chercherait à rendre compte de l'ampleur et de la nature d'échanges s'effectuant dans deux directions. Avec *Assassin's Creed*, Ubisoft puise dans un réservoir d'imaginaire historique collectif et participe en retour à son expansion et à sa redéfinition.

BIBLIOGRAPHIE

AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997, 203 p.

ARCHIBALD, Samuel et Bertrand GERVAIS. « Le récit en jeu : Narrativité et interactivité ». *Protée*, vol. 34, n° 2-3, 2006, p. 27-29.

BAZILE, Julien. « La perspective de l'action. Pistes pour l'interprétation du jeu vidéo historique : l'exemple d'Assassin's Creed ». Dans *Mondes profanes. Enseignement, fiction et histoire*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2018, p. 219-238.

- BOUCHARDON, Serge. « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique ». *Communication et langages*, vol. 155, n° 1, 2008, p. 81-97.
- BOURDIEU, Pierre. *Questions de sociologie*. Paris, Editions de Minuit, 2002 (1981), 277 p.
- BURNARD, Trevor et John GARRIGUS. *The Plantation Machine: Atlantic Capitalism in French Saint-Domingue and British Jamaica*. Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 24 mai 2016, 360 p.
- CERTEAU, Michel de. *L'écriture de l'histoire*. Paris, Gallimard, 2002 (1975), 358 p.
- CERTEAU, Michel de. *L'écriture de l'histoire*. Paris, Gallimard, 1975, 358 p.
- CHAPMAN, Adam. « The Histories of/in Games ». *ROMchip*, vol. 1, n° 1, juillet 2019, consulté le 17 juillet 2019, <<http://romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/70>>.
- CHAPMAN, Adam. « It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames ». *Game Studies*, vol. 16, n° 2, décembre 2016, consulté le 20 janvier 2017, <<http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>>.
- CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York, NY, Routledge, 16 mai 2016, 302 p.
- DONNELLY, Mark. *Doing History*. London ; New York, Routledge, 2011, 256 p.
- DYER-WITHEFORD, Nick et Greig DE PEUTER. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009, 298 p.
- ÉTHIER, Marc-André, David LEFRANÇOIS et Alexandre JOLY-LAVOIE. *Mondes profanes: enseignement, fiction et histoire*. Québec, PUL, 2018, 515 p.
- FARGE, Arlette. « Écrire l'histoire ». *Hypothèses*, vol. 7, n° 1, décembre 2008, p. 317-320.
- GARRIGUS, John. *Before Haiti: Race and Citizenship in French Saint-Domingue*. New York, Palgrave Macmillan, 2006, 401 p.
- GENVO, Sébastien. *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris, Editions L'Harmattan, 22 mai 2009, 280 p.
- GILBERT, Lisa. « "Assassin's Creed reminds us that history is human experience": Students' senses of empathy while playing a narrative video game ». *Theory & Research in Social Education*, vol. 47, n° 1, janvier 2019, p. 108-137.
- JOLY-LAVOIE, Alexandre. « Assassin's Creed : synthèse des écrits et implications pour l'enseignement de l'histoire ». *McGill Journal of Education*, vol. 52, n° 2, 2017, p. 455.
- KARSENTI, Thierry et Simon PARENT. « Teaching history with the video game Assassin's Creed: effective teaching practices and reported learning ». *Review of Science*, février 2020, p. Forthcoming papers.
- KOLEK, Lukáš *et al.* « Can video games change attitudes towards history? Results from a laboratory experiment measuring short- and long-term effects ». *Journal of Computer Assisted Learning*, 2021, p. jcal.12575.
- KOSELLECK, Reinhart. *Le futur passé: contribution à la sémantique des temps historiques*. Paris, Éditions EHESS, 2016, Nouvelle édition revue et complétée, coll. « En temps & lieux », 398 p.
- KOSELLECK, Reinhart. « Standortbindung und Zeitlichkeit. Ein Beitrag zur historiographischen Erschließung der geschichtlichen Welt ». Dans *Objektivität und Parteilichkeit. Theorie der Geschichte. Beiträge zur Historik*. vol. 1, Munich, Deutscher Taschenbuch Verlag, 1977, p. 44-46.

- KULCSÁR, Lili. « Linguistic representations of ethnicities in Assassin's Creed: Black Flag ». *Mémoire de maîtrise en langues et communication*, Jyväskylä, University of Jyväskylä, 2019, 95 p.
- MARROU, Henri-Irénée. *De la connaissance historique*. Paris, Seuil, 1975, coll. « Points », 320 p.
- MARTIN, Jean-Clément. « L'Historien et le jeu vidéo, ou l'inquiétude du garde-chasse ». *Ecrire l'Histoire*, n° 16, 2016, p. 225-227.
- MCDEVITT, Darby. « A Practical Guide to Game Writing ». *Gamasutra. The Art and Business of Making Games.*, 2010, consulté le 5 mars 2018, <https://www.gamasutra.com/view/feature/134542/a_practical_guide_to_game_writing.php>.
- MOLINA, E.C. « A pedagogical proposal to support the teaching of history with audiovisual content, including video game advertising: The example of Assassin's Creed IV: Black Flag and Privateer Amaro Pargo ». Dans *Advances in Communications and Media Research.*, 1 janvier 2017, p. 146-164.
- MORI, Biancamaria. « Gamification: To Engage Is to Learn ». Dans Giuliana Guazzaroni et Anitha S. Pillai, dir., *Advances in Computational Intelligence and Robotics*. s.l., IGI Global, 2020, p. 81-92, consulté le 17 février 2022, <<http://services.igi-global.com/resolvedoi/resolve.aspx?doi=10.4018/978-1-7998-1796-3.ch005>>.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Mass, MIT Press, 2000, 324 p.
- O'DONNELL, Casey. *Developer's Dilemma. The Secret World of Videogame Creators*. Cambridge ; London, The MIT Press, 2014, 337 p.
- POIRON, Perrine. « Assassin's Creed Origins Discovery Tour: A Behind the Scenes Experience ». *Near Eastern Archaeology*, vol. 84, n° 1, mars 2021, p. 79-85.
- PROST, Antoine. *Douze leçons sur l'histoire*. Paris, Seuil, 1996, 330 p.
- REDIKER, Marcus. *The Slave Ship: a Human History*. New York, Penguin Books, 2008, coll. « A Penguin book History African-American studies », 434 p.
- RICŒUR, Paul. « L'écriture de l'histoire et la représentation du passé ». *Annales*, vol. 55, n° 4, 2000, p. 731-747.
- RIVARD, Benoît. « RE : RE : Assets » 3 juillet 2013.
- SAÏD, Edward W. *L'Orientalisme*. Paris, Seuil, 2005, 422 p.
- SMALLWOOD, Stephanie E. *Saltwater Slavery. A Middle Passage from Africa to American Diaspora*. Cambridge, Harvard University Press, 2008, 288 p.
- STONE, Lawrence. « The Revival of Narrative: Reflections on a New Old History ». *Past & Present*, n° 85, 1979, p. 3-24.
- TELLES, Helyom Viana et Lynn ALVES. « Narrative, History, and Fiction: History Games as Boundary Works ». *Comunicação e Sociedade*, vol. 27, 2015, p. 319.
- UBISOFT MONTRÉAL. *Assassin's Creed Golden - Age All Script Scenes Export by Darby McDevitt*. Montréal, Ubisoft, mai 2013, 556 p.
- VEYNE, Paul. *Comment on écrit l'histoire. Essai d'épistémologie*. Paris, Seuil, 1971, 352 p.
- WACQUANT, Loïc et Pierre BOURDIEU. *Réponses. Pour une anthropologie réflexive*. Paris, Seuil, 1992, 267 p.

WHITE, Hayden. *The Content of the Form - Narrative Discourse and Historical Representation*. Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1990, Reprint, 264 p.

WIESNER, Claudia, Taru HAAPALA et Kari PALONEN. *Debates, Rhetoric and Political Action: Practices of Textual Interpretation and Analysis*. Londres, Palgrave Macmillan, 2017, coll. « Rhetoric, Politics and Society », 251 p., consulté le 8 juillet 2020, <<https://www.palgrave.com/gp/book/9781137570567>>.

NOTES

1. Antoine Prost, *Douze leçons sur l'histoire*, Paris, Seuil, 1996, p. 13.
2. On pourrait, au lieu de parler de jeu « vidéo », utiliser le terme de « jeu numérique » (traduction de l'anglais « computer game »), qui rappelle la nature fondamentalement numérique du jeu vidéo. Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, Editions L'Harmattan, 22 mai 2009, 280 p.
3. Marc-André Éthier, David Lefrançois et Alexandre Joly-Lavoie, *Mondes profanes: enseignement, fiction et histoire*, Québec, PUL, 2018, p. 155.
4. Samuel Archibald et Bertrand Gervais, « Le récit en jeu : Narrativité et interactivité », *Protée*, vol. 34, n° 2-3, 2006, p. 27-29 ; Julien Bazile, « La perspective de l'action. Pistes pour l'interprétation du jeu vidéo historique : l'exemple d'Assassin's Creed », dans *Mondes profanes. Enseignement, fiction et histoire*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2018, p. 219-238.
5. Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997, p. 1 ; Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, Mass, MIT Press, 2000, p. 152-153.
6. Paul Veyne, *Comment on écrit l'histoire. Essai d'épistémologie*, Paris, Seuil, 1971, 352 p. ; Lawrence Stone, « The Revival of Narrative: Reflections on a New Old History », *Past & Present*, n° 85, 1979, p. 3-24 ; Hayden White, *The Content of the Form - Narrative Discourse and Historical Representation*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1990, Reprint, 264 p. ; Antoine Prost, *Douze leçons sur l'histoire*, op. cit. ; Paul Ricoeur, « L'écriture de l'histoire et la représentation du passé », *Annales*, vol. 55, n° 4, 2000, p. 731-747 ; Michel de Certeau, *L'écriture de l'histoire*, Paris, Gallimard, 2002 (1975), 358 p. ; Arlette Farge, « Écrire l'histoire », *Hypothèses*, vol. 7, n° 1, décembre 2008, p. 317-320.
7. Adam Chapman, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York, NY, Routledge, 16 mai 2016, p. 9-11.
8. Serge Bouchardon, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », *Communication et langages*, vol. 155, n° 1, 2008, p. 85.
9. Casey O'Donnell, *Developer's Dilemma. The Secret World of Videogame Creators*, Cambridge ; London, The MIT Press, 2014, p. 51.
10. *Freedom Cry* et *Black Flag* s'appuient en partie sur des matériaux historiques communs. Les deux jeux sont similaires en termes de jouabilité, partagent une continuité scénaristique et surtout thématique, puisque ces deux jeux ont pour thème l'âge d'or de la piraterie, et de manière indirecte l'esclavage et les résistances à l'esclavage.
11. Marc-André Éthier, David Lefrançois et Alexandre Joly-Lavoie, *Mondes profanes*, op. cit., p. 37-37.
12. Alexandre Joly-Lavoie, « Assassin's Creed : synthèse des écrits et implications pour l'enseignement de l'histoire », *McGill Journal of Education*, vol. 52, n° 2, 2017, p. 462 ; Adam Chapman, « The Histories of/in Games », *ROMchip*, vol. 1, n° 1, juillet 2019, consulté le 17 juillet 2019, <<http://romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/70>> ; Helyom Viana Telles

et Lynn Alves, « Narrative, History, and Fiction: History Games as Boundary Works », *Comunicação e Sociedade*, vol. 27, 2015, p. 237.

13. En somme, nous appelons « matériau » ce que ce que Henri-Irénée Marrou, *De la connaissance historique*, Paris, Seuil, 1975, p. 73 désigne comme « document ». Michel de Certeau utilise quant à lui le terme de « matériau » pour désigner ce dont l'historien ne se saisit dans son travail. Voir Michel de Certeau, *L'écriture de l'histoire*, Paris, Gallimard, 1975, p. 98-99.

14. Lisa Gilbert, « "Assassin's Creed reminds us that history is human experience": Students' senses of empathy while playing a narrative video game », *Theory & Research in Social Education*, vol. 47, n° 1, janvier 2019, p. 108-137 ; Thierry Karsenti et Simon Parent, « Teaching history with the video game Assassin's Creed: effective teaching practices and reported learning », *Review of Science*, février 2020, p. Forthcoming papers ; Lukáš Kolek *et al.*, « Can video games change attitudes towards history? Results from a laboratory experiment measuring short- and long-term effects », *Journal of Computer Assisted Learning*, 2021, p. jcal.12575.

15. E.C. Molina, « A pedagogical proposal to support the teaching of history with audiovisual content, including video game advertising: The example of Assassin's Creed IV: Black Flag and Privateer Amaro Pargo », dans *Advances in Communications and Media Research*, 1 janvier 2017, p. 146-164.

16. Biancamaria Mori, « Gamification: To Engage Is to Learn », dans Giuliana Guazzaroni et Anitha S. Pillai, dir., *Advances in Computational Intelligence and Robotics*, s.l., IGI Global, 2020, p. 81-92, consulté le 17 février 2022, <<http://services.igi-global.com/resolvedoi/resolve.aspx?doi=10.4018/978-1-7998-1796-3.ch005>> ; Perrine Poiron, « Assassin's Creed Origins Discovery Tour: A Behind the Scenes Experience », *Near Eastern Archaeology*, vol. 84, n° 1, mars 2021, p. 79-85.

17. Loïc Wacquant et Pierre Bourdieu, *Réponses. Pour une anthropologie réflexive*, Paris, Seuil, 1992, p. 78-81.

18. Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie*, Paris, Editions de Minuit, 2002 (1981), p. 209, 221.

19. Il s'agit d'approcher la direction créative (*creative director*), artistique (*franchise art director*), la direction chargée de la conception du système de jeu (*lead game design*), de la conception des quêtes et de celle des environnements (*mission and level design director*), ainsi que la scénarisation (*lead scriptwriter*).

20. Parmi les documents d'archives auxquels nous avons eu accès, on compte notamment des *creative briefs* (« exposés créatifs »), des documents de travail et de communication internes destinés à exposer les recherches effectuées sur les différentes fonctionnalités du jeu aux autres membres de l'équipe (n=37), des *feature sign-off* (n=34) destinés à l'équipe de programmation une fois que la définition des diverses fonctionnalités du jeu (features) est achevée et close (« sign-off »), ainsi que des dessins (n=876), photographies (n=166) et fichiers de traitement de texte contenant des notes (n=10).

21. Dans la suite du texte, nous utiliserons le masculin (« concepteurs ») lorsque nous ferons référence spécifiquement au groupe des répondants de notre étude.

22. Antoine Prost, *Douze leçons sur l'histoire*, *op. cit.*, p. 99.

23. « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », entretien réalisé par Julien Bazile, 8 mars 2019, l. 5-6.

24. Reinhart Koselleck, « Standortbindung und Zeitlichkeit. Ein Beitrag zur historiographischen Erschließung der geschichtlichen Welt », dans *Objektivität und Parteilichkeit. Theorie der Geschichte. Beiträge zur Historik*, vol. 1, Munich, Deutscher Taschenbuch Verlag, 1977, p. 44-46.

25. Reinhart Koselleck, *Le futur passé: contribution à la sémantique des temps historiques*, Paris, Éditions EHESS, 2016, Nouvelle édition revue et complétée, p. 224.

26. Hugo Giard reconnaît qu'il y a « toujours de la place pour l'interprétation » « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », entretien réalisé par Julien Bazile, 8 mars 2019, l. 212-215.
27. Reinhart Koselleck, *Le futur passé*, *op. cit.*, p. 223.
28. Claudia Wiesner, Taru Haapala et Kari Palonen, *Debates, Rhetoric and Political Action: Practices of Textual Interpretation and Analysis*, Londres, Palgrave Macmillan, 2017, p. 65, consulté le 8 juillet 2020, <<https://www.palgrave.com/gp/book/9781137570567>>.
29. « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », entretien réalisé par Julien Bazile, 1 avril 2018, l. 133-149.
30. *Ibid.*, l. 52-55.
31. *Ibid.*, l. 49-52.
32. Benoît Rivard, « RE : RE : Assets », 3 juillet 2013.
33. Lili Kulcsár, « Linguistic representations of ethnicities in Assassin's Creed: Black Flag », Mémoire de maîtrise en langues et communication, Jyväskylä, University of Jyväskylä, 2019, p. 55-57, 90-92 ; Sur le brassage ethnique et linguistique associé à la traite atlantique, voir notamment Trevor Burnard et John Garrigus, *The Plantation Machine: Atlantic Capitalism in French Saint-Domingue and British Jamaica*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 24 mai 2016, p. 58 ; Stephanie E. Smallwood, *Saltwater Slavery. A Middle Passage from Africa to American Diaspora*, Cambridge, Harvard University Press, 2008, p. 118 ; Marcus Rediker, *The Slave Ship: a Human History*, New York, Penguin Books, 2008, p. 381-383.
34. « Our hypothesis, then, is that video games are a paradigmatic media of Empire- planetary, militarized hypercapitalism- and of some of the forces presently challenging it », Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009, p. xv-xxix.
35. John Garrigus, *Before Haiti: Race and Citizenship in French Saint-Domingue*, New York, Palgrave Macmillan, 2006, p. 21-50 ; Trevor Burnard et John Garrigus, *The Plantation Machine*, *op. cit.*, p. 34-40.
36. « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 14-17.
37. *Ibid.*, l. 94-96.
38. « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », entretien réalisé par Julien Bazile, 8 mars 2019, l. 176-177.
39. *Ibid.*, l. 169-175.
40. *Ibid.*, l. 41-45.
41. « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », entretien réalisé par Julien Bazile, 1 avril 2018, l. 133-135 ; « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », entretien réalisé par Julien Bazile, 1 avril 2018, p. 245-251.
42. « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 133-140.
43. « This means that the game form, like all historical forms, is (or is at least considered to be) more or less suitable for dealing with certain themes and topics in particular ways.(...) This newest of historical forms best emphasises that memory is an active process which is constantly redefined and negotiated », Adam Chapman, « It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames », *Game Studies*, vol. 16, n° 2, décembre 2016, consulté le 20 janvier 2017, <<http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>>.
44. « Demain je vais pas arriver une idée de système sans penser le contexte dans lequel ce système se trouve (...) mettons qu'on ait une idée de la vie à cette époque, ils faisaient telle chose (...) si on fait des recherches un peu trop et qu'on se rend compte que nos idées étaient fausses, il faut tout réajuster, reposer. Il faut donc toujours passer de l'un à l'autre sans arrêt », « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », entretien réalisé par Julien Bazile, 1 avril 2018, l. 41-48.
45. « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 144-148.

46. « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 121-125 ; « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, p. 57-62.
47. « Retranscription de l'entrevue avec Steve Beaudoin », entretien réalisé par Julien Bazile, 8 mars 2019, l. 24-28.
48. « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 182-190.
49. *Ibid.*, l. 215-222.
50. *Ibid.*, l. 205-209.
51. « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », *op. cit.*, l. 41-50.
52. « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », entretien réalisé par Julien Bazile, avril 2018, l. 245-251.
53. « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 133-135.
54. « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 38-42.
55. « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 136-145.
56. Darby McDevitt, « A Practical Guide to Game Writing », *Gamasutra. The Art and Business of Making Games*, 2010, consulté le 5 mars 2018, <https://www.gamasutra.com/view/feature/134542/a_practical_guide_to_game_writing.php>.
57. « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », entretien réalisé par Julien Bazile, avril 2018, l. 354-358.
58. « I'm typically not a first line of defense when it comes to inspiring people in the team. Although I can give a cool presentation, but I really think it's the work I would do, filtered through a lot of the visual art, and prototypes, that would be actually the best », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 327-329.
59. Ubisoft Montréal, *Assassin's Creed Golden - Age All Script Scenes Export by Darby McDevitt*, Montréal, Ubisoft, mai 2013, 556 p.
60. « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 345-348.
61. « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 202-208.
62. « I'm supposed to tell a scenario that is a believable pirate story, but the gameplay is always contradicting the reality of what being a pirate is », *ibid.*, l. 105-107.
63. « And then you try to work the details in there, and it's really a constant vigilant process of always like keeping an eye on, for me it would be like, working with level designers, or cinematics guys, visual artists, to reiterate details that you found really interesting in the world. (...) it's a really parallel process, so you're always really keeping an eye on them », *ibid.*, l. 312-316.
64. *Ibid.*, l. 159-167.
65. « I know you, as an academic, are probably familiar with the term "orientalism", or "orientalist", right ? (...) our lead artist was very much into the orientalist artistic movement, but was not very interesting in the more political post-modern like, orientalist critique that like Edward Said... (...) So when he said something like "oh we want to do an orientalist approach to Egypt", me as a (because I have a masters in literature, Irish literature), that kind of, the orientalist critique is very present in my mind, like, "uh, don't say that in an interview"... Cause that's like a negative connotation for a historiography, history perspective, a literary perspective », *ibid.*
66. Edward W. Saïd, *L'Orientalisme*, Paris, Seuil, 2005, p. 72.
67. *Ibid.*, p. 80.
68. « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 245-251.
69. « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 326-331.
70. *Ibid.*, l. 56-51.
71. Antoine Prost, *Douze leçons sur l'histoire*, *op. cit.*, p. 146.
72. Mark Donnelly, *Doing History*, London ; New York, Routledge, 2011, p. 155.
73. Casey O'Donnell, *Developer's Dilemma. The Secret World of Videogame Creators*, *op. cit.*, p. 41-43.

74. « And I'm not gonna say that I lost, I didn't lose every battle. I won a lot of battles », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 183-187.

75. Antoine Prost, *Douze leçons sur l'histoire*, *op. cit.*, p. 13.

76. Jean-Clément Martin, « L'Historien et le jeu vidéo, ou l'inquiétude du garde-chasse », *Ecrire l'Histoire*, n° 16, 2016, p. 225-227.

RÉSUMÉS

En décrivant que « l'histoire, c'est ce que font les historiens », Antoine Prost envisage l'histoire comme « pratique sociale (...) située dans le temps et l'espace », portée par des individus « qui se disent historiens et sont reconnus comme tels »¹. Prolongeant cette assertion, nous chercherons dans cet article à mieux comprendre « ce que font » les concepteurs et conceptrices de jeux vidéo à caractère historique, et plus particulièrement leur positionnement aux frontières d'un « champ historique ». En raison du matériau historique mobilisé, et auquel semble être reconnu un « droit de véto », certains secteurs de la conception vidéoludique adossent leurs pratiques créatives à des principes d'éthique, les équipes de conception explicitent et circonscrivent leurs droits, leurs devoirs et leurs responsabilités « d'artisans culturels » perçues au regard de la représentation du passé. Basée sur plusieurs récits de pratique issus de la conception des jeux vidéo *Assassin's Creed IV: Black Flag* (Ubisoft, 2013) et *Assassin's Creed: Freedom Cry* (Ubisoft, 2013), la présente contribution présente l'élaboration d'un récit *par* le numérique (la conception d'un jeu vidéo d'histoire), et comment celle-ci est accompagnée d'un récit *sur* le numérique : celui produit pour rendre compte de pratiques créatives singulière, les positionner et les expliciter.

When stating that “history is whatever historian do”, Antoine Prost looks at history as a “social practice (...) situated in time and space”, entertained by individuals “that present themselves as historians and are acknowledged as such”. Building from this assertion, in this article we will seek to better understand “what game designers do” when it comes to historical videogames, more particularly regarding the position they assume on the frontiers of a “historian field” of activities. Due to the historical material they invoke, and to which a “veto right” seems to be granted, certain sectors of videogame design ground their creative practices to ethical principles, design teams clarify and delineate their perceived rights, duties and responsibilities as “cultural artisans” representing the past. Based on multiple testimonies and reflections from the designers of the games *Assassin's Creed IV: Black Flag* (Ubisoft, 2013) and *Assassin's Creed: Freedom Cry* (Ubisoft, 2013), this contribution presents the formulation of a narrative *via* the digital (the production of a historical videogame), and how it is supported by a narrative *about* the digital : one that seeks to appreciate and justify singular creative practices, to situate and clarify them.

INDEX

Mots-clés : Histoire ; Assassin's Creed ; conception ; vidéoludique ; sources ; game design

Keywords : History ; Assassin's Creed ; conception ; computer game ; sources ; game design

AUTEUR

JULIEN A. BAZILE

Ph.D ; Université de Sherbrooke