L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique ?

Le cas de la guerre d'Espagne (1936-1939) et de sa ludicisation

Marc Marti

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1041>

DOI : 10.4000/sdj.1041

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Marc Marti, « L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique ? », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 08 juin 2018, consulté le 23 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1041> ; DOI : 10.4000/sdj.1041

Ce document a été généré automatiquement le 23 avril 2019.

Tous droits réservés

L'Histoire dans le jeu vidéo, une généalogie narrative problématique ?

Le cas de la guerre d'Espagne (1936-1939) et de sa ludicisation

Marc Marti

- 1 Si on examine la généalogie des formes narratives présentes dans le jeu vidéo, la narration historiographique pourrait sembler incongrue tant elle apparaît comme un discours d'autorité, donc peu interactif, étroitement lié au savoir et que le sens commun oppose généralement à la notion même de jeu. Il n'en demeure pas moins que les jeux vidéo se fondant sur l'Histoire sont assez nombreux et que, finalement, celle-ci offre de nombreux scénarios ludiques par leur fictionalisation, qui ont été exploités assez précocement par les concepteurs (Marti, 2016, § 21). Les rapports qu'entretiennent l'Histoire et le jeu vidéo, principalement au niveau de la narrativité et de la narration, constituent un objet d'étude original.
- 2 Le récit historiographique peut être ludicisé de plusieurs façons et donner lieu à des fictions. On ne doit cependant pas considérer que cette reformulation relève purement du jeu. Par ses thématiques et ses pratiques, le jeu vidéo est une production culturelle et, à ce titre, il dépend d'un imaginaire collectif en prise avec les réalités idéologiques de son temps. Si l'Histoire « rend plus dense la fiction du jeu » (Rabino, 2013, p. 116), le modèle narratif vidéoludique peut aussi s'éloigner de la véridicité historique, créant ainsi un paradoxe qui fait parfois l'objet de débats publics dans lesquels le « roman national » n'est jamais très loin (Martin et Turcot, 2015, pp. 5-11).
- 3 Si on considère que « la dimension ludique résulte d'une co-construction entre la structure de jeu et son contexte » (Genvo, 2012, p. 3), le rapport entre le ludique et la narration historique doit être examiné du point de vue des enjeux sociaux, mobilisés et mis en confrontation sous forme narrative. En ce sens, le jeu pourra être considéré comme une pratique articulant l'imaginaire social – par le recours à la fictionalisation – et la narrativisation du passé. Dans ce cadre, nous nous intéresserons à un épisode historique particulier, celui de la guerre d'Espagne (1936-1939), et à la façon dont il a été

traité dans le jeu vidéo et reçu dans le contexte national dans les années 2000. Quand il reprend à son compte la narration historique, que ce soit sous le mode vériste, fantaisiste ou celui de l'uchronie, le jeu vidéo peut acquérir une image sociale qui est différente du simple objectif de divertissement que ses concepteurs avaient projeté. En fonction de la thématique, le débat de société peut alors prendre des proportions inattendues mais finalement révélatrices de la place qu'occupe l'épisode ludicisé dans le « roman national ». Sur ce terrain, les créations produites par des fans proposent un point de vue bien plus nuancé que celui du « simple » divertissement.

Fiction et narration : De l'Histoire au jeu vidéo

- 4 Roger Caillois, (1967, p. 42) considérait que tout jeu possède une dimension « fictive : accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante ». Dans la même perspective, Jean-Marie Schaeffer, (1999, p. 10) rappelait « qu'aujourd'hui la question de la fiction est aussi celle des jeux vidéo ». Cette première question de la fiction dans le jeu vidéo doit être mise en relation avec celle de sa narrativité, si on considère que le jeu vidéo repose à la fois sur une narrativité statique, préétablie, scriptée et une narrativité dynamique ou émergente (Besson, 2015, p. 351) produite par l'interaction du joueur avec le jeu (Marti, 2014b, § 57). Cette confluence entre la question de la fiction et celle de la narration est un des points communs entre le jeu vidéo et l'Histoire.

La narration en Histoire

- 5 La réflexion critique sur la question de la narration en Histoire est assez ancienne (Marti, 2017). Schématiquement, le mouvement de l'école des Annales a exprimé deux réserves méthodologiques vis-à-vis de la mise en récit. Pour Fernand Braudel (1946, p. 13), seule l'histoire « traditionnelle », celle « à la dimension non de l'homme mais de l'individu, l'histoire événementielle », « la plus riche en humanité » relevait réellement du récit. L'histoire matérielle devait quant à elle se fonder sur les compilations de données géographiques, climatiques, sociologiques, économiques, démographiques, qui révèlent la nature du « temps long ». Marc Bloch faisait une critique plus radicale, considérant que le mode narratif relevait d'une pratique relativement « archaïque », qui pouvait tomber dans les pièges de la fiction, « les séductions de la légende ou de la rhétorique » (Bloch, 1952, p. XIV).
- 6 Cependant, un demi-siècle plus tard, les historiens constatent qu'il est assez difficile de se passer des formes narratives. Roger Chartier (1998, p. 126) souligne que récit fictionnel et récit scientifique semblent formellement assez proches : ils mettent en intrigue des personnages dans le cadre d'une construction temporelle et causale. Selon lui, la distinction entre fiction et Histoire repose sur deux différences. D'abord, la nature des faits narrés : les notes et les renvois à l'archive de l'historien construisent un récit qui se fonde sur « un savoir vérifiable » (Chartier, 1998, p. 120). Ensuite, la finalité des deux types de récits diverge : la narration fictionnelle possède avant tout un but esthétique et/ou ludique alors que la narration historique se veut cognitive, transmettant un savoir au service de la science.
- 7 Ce questionnement des historiens doit être interprété. En effet, en s'émancipant du récit, l'école des Annales avait pour objectif premier de mettre en place les outils et les

méthodes d'une nouvelle historiographie. L'Histoire ne devait plus relever de l'imaginaire – c'était le risque que lui faisait courir la forme narrative – mais de la science. En creux, c'était aussi le renoncement au « roman national », dévoiement et instrumentalisation de l'historiographie, usant et abusant de l'anachronisme en représentant le passé en fonction des intérêts, des croyances et des préjugés du présent.

- 8 Cette frontière, tracée par les historiens dans le cadre de leur pratique, n'a pas empêché la prolifération des œuvres artistiques fictionnelles dites historiques – roman ou cinéma principalement – mêlant habilement « le savoir vérifiable » et l'invention (Marti, 2012, § 47). Leur réception s'avère sur ce plan problématique, le public ayant parfois tendance à les considérer non comme des fictions mais comme de l'Histoire : on observe alors une forte tension entre la conception artistique, – celle de la vraisemblance – et la conception scientifique, – celle de la vérité historique (Marti, 2008, § 6). Pour des lecteurs ou des spectateurs peu avisés, les choses peuvent même se mêler. Une étude récente (2008) montre par exemple que pratiquement la moitié des Britanniques est persuadée que Sherlock Holmes et Robin des bois ont réellement – donc historiquement – existé (Besson, 2015, pp. 461-462). Après la littérature et le cinéma, le jeu vidéo fait partie des créations culturelles qui utilisent l'Histoire comme matière pour fabriquer des fictions.

Narration historique et narration vidéoludique

- 9 Bien que les choses ne soient pas aussi tranchées, on peut distinguer deux usages du passé dans le jeu vidéo. Le premier relève d'un usage « libre », terme non connoté que nous préférons à « fantaisiste ». Le référent n'est plus le passé fabriqué par l'Histoire, mais un passé préalablement fictionalisé par des pratiques culturelles antérieures, comme le Moyen-Âge dans la *fantaisie* (*fantasy*), c'est-à-dire un passé déjà perçu et donné comme un monde fictif, permettant l'évasion ludique. On comprend bien qu'ici l'exigence pour les créateurs reposera avant tout sur la vraisemblance, c'est-à-dire un monde cohérent et homogène, dont le référent relève de l'imaginaire.
- 10 Le second usage, auquel nous nous intéresserons de plus près, se rapproche du « genre historique », tel qu'on le conçoit au cinéma ou en littérature. Il emprunte une bonne partie de sa nature à la narration historiographique. Le jeu vidéo fait figure de nouveau venu dans ce domaine, avec des modalités spécifiques. La question qui se pose alors sera de déterminer « comment associer l'histoire, dont la quintessence se situe dans l'objectivité, et le jeu vidéo, qui repose sur les actions du joueur, donc sur une subjectivité appelant un cadre fictionnel ? » (Rabino, 2013, p. 113). On retrouve, formulée d'une façon légèrement différente, une problématique assez proche de celle de la relation paradoxale entre l'Histoire et les genres historiques artistiques (peinture, littérature, cinéma) que nous avons brièvement évoquée. Elle peut difficilement se résumer à de simples antagonismes, car comme pour les genres classiques, il y a parfois des conjonctions qui peuvent nous éclairer tout autant sur la narration vidéoludique que sur la narration historique. Comme dans une étude narratologique classique, il faut prendre en compte les catégories classiques du récit : temps, espace, personnage, mode et schéma narratifs, sans oublier comment la création vidéoludique les a spécifiquement déclinés. Dans ce cas, l'attente sera double, oscillant entre vérité (historique) et vraisemblance (ludique).
- 11 La narration vidéoludique utilise d'abord la narration historique comme simple référent. Dans ce cas, il s'agit essentiellement de créer un chronotope cohérent renvoyant à l'Histoire, avec des décors destinés à provoquer un « effet de réel » (Barthes, 1968, p. 87)

par leur ressemblance avec ce qui a existé et que l'Histoire nous a transmis. L'apparence des personnages (qu'ils soient avatars du joueur ou dépendants de l'IA) pourra soutenir et renforcer cet effet. Le son peut aussi jouer un rôle important dans ce qui finalement ressemblerait à une « reconstitution historique » telle que l'envisage le cinéma. Enfin, le mode narratif historique peut aussi être imité. L'adoption d'un point de vue surplombant — celui de l'historien — peut consister à insérer dans le déroulement du jeu des cinématiques extraites directement des archives ou des photos ou tout autre document authentique numérisé. Cependant, ces références font souvent l'objet d'une promotion qui les rend ambiguës. Sur le plan ludique, la vraisemblance historique d'un jeu est essentiellement au service de l'immersion imaginative ou fictionnelle (Arsenault et Picard, 2008, p. 3), alors que vue de l'extérieur, elle va être examinée dans son rapport à la véracité. Le cautionnement suprême peut venir des historiens eux-mêmes, comme ce fut le cas lors de la sortie très médiatisée d'*Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014). Ubisoft a mis en avant non seulement la prouesse des graphistes (reconstitution du Paris de 1789)¹, mais aussi la participation des deux professeurs d'université Jean-Clément Martin et Laurent Turcot (Marti, 2016, § 17).

- 12 La vraisemblance historico-ludique est fondée essentiellement sur des éléments statiques : il s'agit fondamentalement de jouer dans le passé, mais en usant de ce passé sur le mode historique de la reconstitution de « décors ». L'immersion fictionnelle repose alors sur ce chronotope cohérent (Letourneux, 2005b, p. 199). C'est essentiellement la progression technique en termes de résolution d'image qui a permis de faire émerger les jeux vidéo qui privilégiaient cet usage du passé (Rabino, 2013, pp. 111-112). La reconnaissance possible dans l'espace ludique de détails et décors à référents historiques fut une des premières étapes, comme dans *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992). C'est l'ambiance créée, dépendante du graphisme, qui ancrerait le jeu dans l'Histoire, ainsi que son objectif. Considérée uniquement sous cet angle, l'Histoire pourrait n'être qu'un habillement de plus d'une jouabilité (*gameplay*) éprouvée.
- 13 Le cas des premiers jeux de tir (*First-Person Shooters* ou *FPS*) dans la décennie 1990 est particulièrement éclairant sur ce point. On jouait peu ou prou de la même façon dans *Wolfenstein 3D* ou *Doom* (id Software, 1993), – d'autant plus qu'ils furent développés par les mêmes équipes d'id Software –, tout en évoluant dans deux contextes très différents. Le premier se situait pendant la Seconde Guerre mondiale alors que le second s'inspirait de la science-fiction et de l'horreur. Il en fut de même pour *Heretic* (id Software, 1994) et *Hexen* (id Software, 1995) qui faisaient évoluer marginalement la jouabilité. L'immersion fictionnelle repose sur une pluralité de mondes, alors que l'immersion actionnelle du système de jeu reste pérenne (Arsenault et Picard, 2008, 4). Pour un même *game play*, toute une série de scénarios fictifs est alors possible (Genvo, 2005, p. 106).
- 14 Dès le départ, pour de nombreuses raisons, jouer dans le passé ne suppose pas toujours le respect du récit historiographique mais uniquement de ses éléments référentiels et formels : par exemple, l'objectif de *Wolfenstein*, tuer Hitler, repose sur une uchronie. On voit ainsi que le jeu ouvre un autre angle possible pour l'analyse : jouer dans le passé peut aussi impliquer de jouer avec le passé, comme dans les jeux de stratégie historique (Rabino, 2013, p. 112). Dans ce cas, en plus des détails véristes (dans la limite des graphismes d'époque), la jouabilité repose sur un des fondements de l'Histoire : l'évolution dans le temps. On y joue donc dans l'Histoire et avec l'Histoire. Le joueur maîtrise des paramètres historiques structuraux proposés par le système, tels que les ressources, la démographie, l'économie, les alliances politiques, la culture, la technologie

ou la guerre. Le résultat est la production de récits historiques alternatifs (uchroniques). Ceux-ci relèvent de la feintise ludique partagée, une feintise perceptible parce qu'elle s'éloigne plus ou moins du récit historique unique, connu comme vrai. Nous précisons que nous entendons l'uchronie comme une « histoire refaite en pensée telle qu'elle aurait pu être et qu'elle n'a pas été ».² En raison de notre propos, nous laisserons de côté le sens étendu, défini comme une exploration de possibles narratifs dans le cadre d'un récit fictif (Ter Minassian, 2016, p. 3).

- 15 La troisième possibilité d'approche qu'offre le jeu vidéo dans son rapport avec la narration historique, c'est la dimension idéologique de la vision de l'Histoire. Au-delà des simples intentions des créateurs, il s'agit de déterminer la place qu'occupent certains épisodes historiques dans la mémoire collective et pourquoi joue-t-on ou ne joue-t-on pas avec l'Histoire. Dans ce cas, le décalage entre la narration historique et sa reconstruction ludique doit être observé de très près. Par le biais de l'interactivité, inhérente à la narration vidéoludique, le joueur s'éloigne au fur et à mesure de l'avancement de la partie de la narration établie par la science historique et s'enfonce dans une dimension ludique qui va de l'exploration et de la constitution d'événements fictifs – comme en littérature ou au cinéma – jusqu'à des dénouements alternatifs ou uchroniques (Rabino, 2013, p. 113 ; Ter Minassian, 2016, p. 10), auxquels se risquent parfois les historiens eux-mêmes (Rowley et D'Almeida, 2009). Il s'agit alors de se demander « comment le jeu revêt des conceptions, significations, connotations et formes différentes selon les époques, les lieux, les peuples et les personnes » en supposant que « la dimension ludique résulte d'une co-construction entre la structure de jeu et son contexte » (Genvo, 2012, pp. 1-4). Le plaisir du jeu historique – le jeu avec l'Histoire – pourrait ainsi reposer sur deux stratégies ludiques « opposées ».
- 16 La première consisterait à feindre que l'on est dans une autre époque et que l'on agit comme à cette époque selon les canons du récit historique tel qu'ils ont été transmis par les pratiques sociales (en particulier dans le milieu scolaire). Cette pratique n'empêcherait pas l'ajout d'épisodes ou de personnages fictifs, mais le cours de l'Histoire n'en serait pas bouleversé. La seconde serait de partir de ces mêmes vérités historiques afin d'explorer d'autres passés possibles pour arriver à une ou des Histoires contrefactuelles.
- 17 Afin d'explorer les trois dimensions que nous avons mises en lumière – jouer dans l'Histoire, jouer avec l'Histoire et pourquoi jouer dans et avec l'Histoire –, nous avons choisi d'examiner les rapports du récit historique de la guerre civile espagnole (1936-1939) avec les très rares jeux vidéo qui s'en inspirent.

La guerre civile espagnole et ses déclinaisons vidéoludiques

- 18 Parmi les thématiques historiques les plus utilisées par le jeu vidéo, les guerres constituent une part très importante, si ce n'est la plus importante, en particulier la Seconde Guerre mondiale (Rabino, 2013, 113). Historiquement, ce conflit a été précédé par la guerre civile espagnole (1936-1939), qui est parfois considérée comme une sorte de « préparation » grandeur nature au conflit mondialisé.

La guerre d'Espagne comme thématique vidéoludique : chronologie, genres et titres

- 19 Contrairement à la Seconde Guerre mondiale, la guerre d'Espagne a donné lieu à une quantité extrêmement réduite de jeux, développés uniquement sur PC. Le site Historia Games n'en recense que six³, à comparer aux deux cent vingt-cinq pour le seul front ouest de 1939-1945. À ces six productions commerciales, il conviendrait d'ajouter le greffon (*mod*) *España en llamas*, réalisé par des fans sur *Medal of Honor Allied Assault* (MOHAA) puis *Call of Duty 2* (COD2) (Marti, 2016, § 23). En 2012 deux versions étaient proposées, une en espagnol et l'autre en anglais. La situation pourrait être résumée dans le tableau suivant.⁴

Tableau 1 : Les jeux vidéo sur la guerre civile espagnole

	Titre	Année	Type	Genre	Développeur et éditeur
1	1936 <i>España en llamas</i>	2001-2006	Extension fan de <i>Medal Of Honor Allied Assault</i> et <i>Call of Duty 2</i>	Jeu de tir	Fans : MOHAA1936, COD2 1936 (ESP)
2	<i>Sombras de la guerra: la guerra civil española</i>	2007	Original	Stratégie	Legend Studios (ESP) pour Planeta de Agostini Interactive (ESP/ITA)
3	<i>Sombras de la Guerra: Objetivo España</i>	2008	Extension de <i>Sombras de la guerra</i>	Stratégie	Legend Studios (ESP) pour Planeta de Agostini Interactive (ESP/ITA)
4	<i>Strategic Command 2: Weapons and Warfare expansion</i>	2008	Extension de <i>Strategic Command 2</i>	Stratégie	Fury Software (USA) pour Battlefront.com (USA)
5	<i>Squad Battles: Spanish Civil War</i>	2008	Original d'une série	Stratégie	John Tiller Software (USA) pour HPS Simulation (USA)
6	<i>Hearts of Iron III: Their Finest Hour</i>	2012	Extension de <i>Hearts of Iron III</i>	Stratégie	Paradox Development Studio (SWE) pour Paradox Interactive (SWE)
7	<i>España 1936</i>	2013	Original	Stratégie	HQ (FR) pour AGEOD (FR)

- 20 Le nombre réduit de jeux pourrait signifier que le conflit est sans doute trop exotique pour les studios nord-américains, qui constituent l'essentiel de la production et qui proposent une sorte de culture mondialisée (Genvo, 2012, p. 1), construisant « un imaginaire commun à la culture occidentale postmoderne » (Besson, 2015, p. 9). Bien que l'échantillon soit réduit, on note que les studios européens ont été plus sensibles à cette thématique. Si on y regarde de plus près, seuls l'éditeur hispano-italien Planeta de Agostini Interactive et le français AGEOD ont pris réellement un risque (2, 3, 7). Ce sont les seuls à proposer un jeu totalement original (graphisme et jouabilité). Les autres sont soit des extensions (1, 4, 6), soit des originaux (5) dans le cadre de séries au

fonctionnement (en particulier le moteur graphique) éprouvé précédemment sur d'autres conflits.

- 21 Les dates de sortie sont également intéressantes, car elles suggèrent un intérêt pour le marché espagnol. En effet, l'anniversaire des soixante-dix ans du conflit coïncida dans la péninsule avec un engouement pour les documentaires, les séries et les films qui évoquaient l'époque (Marti, 2014a, p. 533). Le phénomène fut aussi sensible sur la production de bandes dessinées (Matly, 2015, p. 105). L'essor éditorial était en prise directe avec l'actualité politique du pays et une sérieuse réévaluation historique et juridique du conflit. De ce fait, les jeux datant de 2007 et 2008 sont nombreux, en particulier celui de *Planeta* de Agostini sorti en octobre 2007, qui se vendit à 60 000 exemplaires sur le seul marché national, un chiffre tout à fait respectable qui poussa l'éditeur à proposer une suite sous forme d'extension.⁵ Dans ce cadre, le jeu vidéo est pris dans un phénomène transmédiatique global, tel qu'il a pu être observé en d'autres circonstances (Letourneux, 2005a, p. 46).
- 22 En ce qui concerne les genres, ils pourraient confirmer la prégnance d'une culture mondialisée. Dans le jeu de stratégie, le changement de cartes fait partie de la pratique. La guerre d'Espagne y apparaît donc d'abord comme une possibilité de jouer sur un terrain qui présente l'attrait de la nouveauté. AGEOD met ainsi en avant dans sa promotion le fait que la jouabilité respecte une multitude de procédures historiques (chaîne de commandement, façon de combattre) ce qui le différencie des jeux classiques sur la Seconde Guerre mondiale, en donnant à *España 1936* une dimension originale.⁶ Finalement, malgré son format, c'est sans doute le jeu de tir à la première personne *1936, España en llamas*, créé par des fans à partir de deux classiques du genre, qui constitue la grande originalité, puisqu'à ce jour aucun studio n'a proposé d'adapter le conflit sous cette forme.
- 23 Cette première analyse met en relief quelques éléments qu'il conviendrait d'approfondir, comme le nombre de titres réduits, la domination du jeu de stratégie et les objectifs commerciaux. De fait, nous pensons qu'ils posent la question d'une narration historique problématique pour la guerre d'Espagne, qui aurait une incidence sur son éventuelle ludicisation.

Une narration historique problématique

- 24 Si on se situe depuis notre époque contemporaine, pour des sociétés démocratiques, le dénouement du conflit espagnol est peu euphorique. En 1939, il a consacré le triomphe d'un état fasciste qui n'a disparu qu'après la mort en 1975 de son leader, le général Franco. Bien que celui-ci, par son anticommunisme, soit devenu fréquentable dès les années 50 en tant qu'allié du bloc occidental et des États-Unis, sa mémoire reste celle d'un dictateur dont le pouvoir était issu d'un conflit insurrectionnel sanglant. Les démocraties occidentales suivirent une ligne non-interventionniste, prônée par le Royaume-Uni, alors que les insurgés étaient appuyés par l'Italie fasciste et l'Allemagne nazie. Seule l'URSS, après quelques tergiversations de la part de Staline, apporta un soutien logistique à la République.
- 25 En marge des combats violents, il y eut de très nombreuses exécutions sommaires d'opposants. La dictature imposa une mémoire unique du conflit, celle des vainqueurs. Ces derniers passèrent à l'Histoire sous le nom de « *nacionales* » (les « nationaux ») comme s'ils avaient libéré le pays d'une invasion étrangère. Les Républicains devinrent « les

Rouges » et se virent confisquer leur mémoire, en particulier celle de leurs victimes, assimilées à « l'ennemi ».

- 26 Pour diverses raisons historiques, comme la nécessité d'un consensus et la crainte de l'armée qui restait encore puissante et acquise à l'ancien régime, le retour à la démocratie en 1975 ne put régler juridiquement (et politiquement) le sort et le sens de la guerre et la dictature qu'elle avait engendrée. Cependant, le conflit, ses exactions et ses conséquences refirent surface au début des années 2000. La « mémoire unique », « mémoire imposée » (Juliá, 2006, p. 5) de même que l'oubli devinrent inacceptables. L'anniversaire des soixante-dix ans du conflit en Espagne vit se produire une conjonction entre les initiatives publiques et divers mouvements de citoyens dont les résultats les plus visibles furent l'ouverture de très nombreuses fosses communes. La promulgation d'une loi dite de « Mémoire historique » fut validée définitivement par les *Cortes* le 31 octobre 2007. L'objectif était « que soient reconnus et étendus les droits et que soient établis des moyens en faveur de ceux qui ont souffert de persécution ou de violence durant la Guerre civile et la Dictature ».⁷
- 27 Dans ce contexte, il nous a semblé particulièrement intéressant d'analyser, dans leurs rapports avec le récit historique et le débat de société, le jeu de stratégie *Sombras de la guerra* (Legend Studios, 2007), produit et réalisé par une équipe espagnole ainsi que l'extension de *Call of Duty 2*, réalisée aussi en Espagne par un groupe de fans et qui porte le titre de 1936, *España en llamas*. Ces deux réalisations posent simultanément deux questions narratives : celle de la place des cultures nationales (et leurs récits historiques) dans le cadre du jeu vidéo, fortement identifié comme une forme transnationale (Genvo, 2012, p. 2) et celle de la ludicisation de la guerre et des débats que cette pratique peut susciter.

Jouer dans et avec l'Histoire : quels objectifs et quelles conséquences ?

- 28 Pour la guerre civile espagnole, la réception et les débats autour de la ludicisation du conflit ont été relativement importants. D'abord, ce sont principalement les deux premiers jeux, *Sombras de la guerra : la guerra civil española* et 1936, *España en llamas* et qui ont fait parler d'eux au-delà de la presse spécialisée, ce qui s'explique par des dates en coïncidence avec les événements politiques et mémoriels que nous avons soulignés précédemment.

Pourquoi (et comment) jouer dans et avec la guerre civile espagnole ?

- 29 Le premier point qui a attiré l'attention des médias était l'émergence d'une thématique nouvelle et locale : la guerre d'Espagne n'apparaissait auparavant dans aucun jeu vidéo. La thématique semblait d'autant plus originale qu'elle se référait non pas à une période historique vulgarisée par la culture mondialisée (comme la Seconde Guerre mondiale), mais à un épisode national. Sur ce point, les créateurs de 1936 *España en llamas* expliquent qu'étant fans du jeu de tir à la première personne (FPS), ils n'avaient pu jouer jusqu'à présent qu'à des jeux de type « américain ».⁸ On peut considérer que le groupe était porteur d'un discours sincère, puisque le développement avait commencé au début des années 2000, et qu'il était l'affaire d'une double passion, celle pour les jeux de tir à

laquelle se mêlaient des souvenirs familiaux sur le conflit. Sur ce dernier point, nous avons pu constater qu'aucun des développeurs ne précise la nature de ces souvenirs : combats, vie quotidienne, appartenance à un des deux camps ? Il est juste fait mention de grands-parents auxquels sont rattachés les souvenirs en question, sans plus d'indications.⁹ Initiée en 2003, la démarche affichait une grande prudence. Dans une entrevue pour *Ariadn@* supplément du grand quotidien national *El Mundo*, consacré au monde numérique, l'équipe déclarait¹⁰ : « Il n'y a pas d'orientation politique. C'est une des raisons pour lesquelles on ne propose que la version multijoueur, pour que chacun soit libre de choisir le camp dans lequel il désire s'engager ».

- 30 La page Facebook indique que *1936 España en llamas* « n'est qu'un jeu de tir en 1^{ère} personne [sic] sur la guerre civile espagnole qui utilise les moteurs graphiques de *Medal of Honor Allied Assault* (MOHAA) et *Call of Duty 2* (COD2) ». ¹¹ La motivation ludique est systématiquement mise en avant, tout comme la « nationalisation » d'un type de jeu (le FPS) généralement associé à la culture mondialisée occidentale.
- 31 Le jeu multijoueur mêle quant à lui les missions « réelles », reprenant des batailles ayant eu lieu, avec des missions fictives. Il est précisé que les armes, les habillages (*skins*) et le décor respectent l'ambiance et l'équipement de l'époque.¹² La réussite de l'ensemble incita l'équipe à proposer un mode mono-joueur dans les années suivantes, avec, comme nous le verrons, un scénario ludique entièrement basé sur le récit historique.
- 32 En revanche, malgré quelques déboires, le jeu commercial *Sombras de la guerra* doit son apparition à une stratégie bien plus calculée. Au départ, Legends Studio visait une sortie qui aurait coïncidé avec le soixante-dixième anniversaire du conflit, venant s'ajouter aux nombreux ouvrages et DVD sur le sujet et bénéficiant ainsi de la dynamique culturelle du moment. Le studio avait élaboré sa propre logique commémorative. En effet, si historiquement le 18 juillet 2006 correspondait à l'anniversaire du début de la guerre, l'été n'est pas une période favorable au lancement d'un jeu. De fait, la sortie était prévue pour le 19 novembre 2006, une date qui réconciliait le consumérisme et l'Histoire. Proche de Noël et donc propice au lancement des nouveautés, cette date permettait aussi de créer l'événement par le lancement d'un produit à la veille de l'anniversaire de la mort du dictateur Francisco Franco (20 novembre 1975). Cependant, malgré les annonces faites dans la presse dès le mois de septembre 2006¹³, les retards techniques obligèrent le studio à reporter la sortie d'un an.¹⁴
- 33 La façon dont les deux jeux adaptent l'histoire et le récit historique est aussi intéressante et explique les polémiques que suscita, en partie volontairement, *Sombras de la guerra*. Dans *1936 España en llamas*, le groupe de fans a décidé de suivre une voie très originale par rapport aux FPS de référence. Dans le *Call of Duty 2* originel, les missions sont constituées par trois campagnes dans lesquelles l'avatar du joueur est toujours du côté des alliés, vainqueurs du conflit : la Soviétique (1941-1943) de Moscou à Stalingrad ; la Britannique (1942-1944) de l'Afrique au débarquement et l'Américaine, qui prend la suite jusqu'à pratiquement la prise de Berlin. Le greffon espagnol suit ce principe, mais il fait alterner les campagnes des deux camps et le type de soldat. Le joueur y sera tour à tour républicain ou insurgé vainqueur (en fonction de la bataille) et il incarnera huit combattants (Marti, 2016, 28). Il s'agit chaque fois d'avatars fictifs, dont certains n'ont même pas de nom.¹⁵ Lors d'une analyse précédente, nous avons mis en évidence que ceux-ci étaient légèrement décalés par rapport au référent historique (Marti, 2016, § 31) et surtout, ils étaient faiblement politisés. Du côté des insurgés, il s'agit d'un Maure, d'un Italien des CTV (Corpo Truppe Volontarie), d'un légionnaire, d'un garde civil. Du côté des

républicains, le seul personnage politisé est une milicienne anarchiste, présente dans bon nombre de missions, mais qui ne correspond pas à la réalité historique, ou qui du moins la déforme considérablement, les femmes ayant très peu participé aux combats.

- 34 Les véritables références historiques apparaissent la plupart du temps dans les cinématiques fictives sous forme de personnages non-jouables. Ils assurent l'immersion historique qui repose par ailleurs sur des éléments tels que les armements et le son. Par exemple, les vieux Mausers 1893 avec lesquels peut évoluer le joueur, équipement obsolète de l'armée républicaine, respectent la cadence de tir réelle. Les décors, les engins à roues et à chenilles et les avions ont été élaborés à partir de photos d'archives. Les bruits de moteur proviennent d'enregistrements d'époque disponibles en libre accès sur le Net. Le recours à la stéréotypie, classique dans le jeu vidéo (Letourneux, 2005b, p. 198), sert à mettre en place un environnement historiquement vraisemblable.
- 35 Cette démarche fut facilitée par la mise en ligne progressive d'archives numériques institutionnelles, dans le contexte de célébration mémorielle initiée en 2006. L'équipe indique aussi avoir reçu l'aide spontanée de plusieurs amateurs qui lui ont fourni des documents collectés lors de leurs propres recherches.¹⁶ Au détour d'un combat de rue, on peut se retrouver face à la reproduction d'une affiche de propagande et dans certaines pièces accessibles, le joueur active des postes de TSF diffusant des discours politiques de l'époque ou des chansons. Globalement, le graphisme et le son s'inspirent toujours de documents historiques, même pour la page d'accueil de lancement du jeu, qui reprend une photo de Robert Capa.

Figure 1 : Une rue dans 1936 España en llamas

- 36 Le jeu commercial *Sombras de la guerra* adopte une relation avec le récit historique plus hétérogène... et plus polémique. Dès le départ, le joueur peut mener ses campagnes soit du côté républicain, soit du côté des insurgés militaires. L'issue des batailles pourra parfois se retrouver inversée par rapport au récit historique en fonction du choix du joueur, en particulier lors de la bataille de l'Èbre, qui fut historiquement le point culminant du conflit quand les Républicains tentèrent leur dernière grande contre-offensive. Malgré tout, le jeu essaie de respecter l'histoire, dans le sens où les missions républicaines, lors des batailles perdues, consistent soit à faire du renseignement, soit à

protéger les civils. C'est ce qui est proposé par exemple pour le bombardement de Guernica dans la campagne du Nord.

- 37 Ensuite, le rapport aux documents d'archives est assez ambigu. Les graphismes pendant la partie sont assez pauvres, mais c'est le lot du jeu de stratégie, où la vision surplombante en troisième personne ne permet pas de détailler les éléments. Malgré tout, lors du lancement, l'accent avait été mis sur l'insertion de très nombreuses vidéos d'époque (19 au total), issues des archives de la BBC, de la filmothèque de Catalogne et de l'Institut Catalan des Industries Culturelles, et qui jouent le rôle de cinématiques. Pour compléter l'effet vériste recherché, les pages d'accueil des campagnes s'ouvrent sur un écran au fond sépia sur lequel s'affichent de petits textes d'information historique utilisant la typographie de la machine à écrire. On retrouve ici deux stéréotypes classiques des industries numériques au moment d'imiter les années trente. Cependant, alors que l'on pourrait s'attendre à l'adoption systématique d'une continuité graphique dans les éléments non jouables, favorisant une immersion vraisemblable dans l'époque, ces mêmes pages d'accueil sont parfois en contradiction avec cet objectif en proposant des dessins de personnages qui relèvent de la bande dessinée. Ce point fut particulièrement mal reçu lors du lancement du jeu et du débat qu'il suscita.

Le débat autour du récit de la guerre civile : jeu et Histoire

- 38 Dans *Sombras de la guerra*, le joueur peut opter pour l'un des deux camps et donc gagner la guerre soit avec les insurgés (comme dans le récit historique), soit avec la République (récit uchronique). Dans le cadre d'un jeu de stratégie historique, il ne s'agit pas d'une nouveauté. Il s'agit d'introduire des variations dans le récit qui prolongent la vie du jeu et permettent d'accéder à une expérience ludique enrichie par l'uchronie (Ter Minassian, 2016, p. 9).
- 39 Les créateurs semblent avoir misé sur une polémique, dont ils pensaient tirer avantage pour faire la publicité de leur jeu.¹⁷ En effet, lors du lancement commercial, à aucun moment l'uchronie n'a été justifiée par des éléments ludiques. C'est la fin alternative qui a été mise en avant, avec l'idée sous-jacente qu'elle enfrenait le récit historique. Elle sous-entendait aussi que la défaite républicaine n'était qu'une affaire de stratégie, minimisant l'aide de l'Allemagne nazie et de l'Italie fasciste et l'isolement logistique des armées de la République, conséquence des politiques non-interventionnistes anglo-françaises. Cette idée de subversion de l'Histoire est entretenue par un communiqué de victoire uchronique, présent dans le jeu, que la presse s'empresse de citer, et qui reprenait mot pour mot – à l'exception des termes désignant l'ennemi vaincu – le message historique du général Franco, lu à la radio le 1^{er} avril 1939 depuis Burgos :
- Communiqué de Franco : « Aujourd'hui, après avoir capturé et désarmé l'Armée Rouge, les troupes nationales ont atteint leurs derniers objectifs militaires. La guerre est terminée ».¹⁸
 - Communiqué uchronique : « Aujourd'hui, après avoir capturé et désarmé l'armée factieuse, les troupes républicaines ont atteint leurs derniers objectifs militaires. La guerre est terminée ».¹⁹
- 40 Ce texte n'était d'ailleurs pas d'une grande originalité, il avait été inventé en 1976 par l'écrivain Jesús Torbado pour son roman uchronique *En el día de hoy*, qui avait connu un grand succès à l'époque en obtenant le prix Planeta (le même éditeur que *Sombras de la guerra...*). La même année et dans la même veine, Fernando Diaz Plaja avait publié *El desfile*

de la victoria.²⁰ Enfin, en 1989, l'écrivain réactionnaire Fernando Vizcaíno Casas défrayait la chronique avec la même uchronie, *Los rojos ganaron la guerra*.²¹

- 41 La plupart des articles publiés par la presse généraliste (*El País*, *El Mundo*, *La Vanguardia*, *La Voz*)²² se contentent de reprendre le communiqué de presse et insistent dans leur titre sur la fin alternative, qui est sans aucun doute l'accroche la plus vendeuse (en plus de sa thématique inédite et nationale). Le quotidien national *El País* se fit l'écho de polémiques plus profondes autour de *Sombras de la guerra*, à cause d'abord d'une cinématique. En effet, le jeu propose le « film » de l'exécution (sans que l'on voit le résultat) de Virgile Leret, le premier officier fidèle à la République exécuté par les insurgés. La fille de ce dernier, interrogée par le journal, après avoir précisé que le pays n'est pas réconcilié avec ce passé, indique qu'elle est particulièrement choquée que cet épisode tragique réapparaisse dans le cadre d'un jeu, banalisant les « assassinats », sans respecter la douleur des victimes.²³
- 42 Par ailleurs, pour certaines associations, il était insupportable qu'insurgés et républicains soient mis au même niveau. Selon elles, en plus de banaliser une violence dont l'évaluation restait problématique en 2007, en permettant de jouer avec l'un ou l'autre des adversaires, le jeu rendait les rôles réversibles. Ce faisant, il perdait une bonne partie de sa dimension « pédagogique » pourtant revendiquée au moment du lancement quand la bande-annonce indiquait « Revis un moment crucial de notre histoire ».²⁴ Ce que pointaient finalement ces critiques, c'est l'incompatibilité des deux discours : l'uchronie et la possibilité de changer l'histoire ne pouvaient être présentées comme des éléments pédagogiques. Le jeu s'est trouvé confronté à ses propres frontières, celles de son acceptation sociale. En transformant le sens historique de la guerre et en prétendant sortir de l'espace ludique (du moins lors de sa campagne de lancement), *Sombras de la guerra* risquait de brouiller les nouveaux repères sociaux mémoriels et historiques que la nouvelle loi était en train de mettre en place. Les critiques sont ainsi en étroite relation avec le contexte du moment : en 2007, la guerre civile était certainement la période historique la plus sensible dans l'opinion publique. Par ailleurs le consensus autour de la politique législative et mémorielle était loin d'être total, dans un pays où l'on peine encore à se débarrasser des dernières effigies des généraux putschistes et de l'empreinte de Franco lui-même. Des jeux de stratégie de plateau, conçus dès les années 1980, extrêmement rigoureux sur le plan historique, n'avaient provoqué aucune polémique en reconstituant les batailles.²⁵
- 43 Le dernier élément à charge, sans doute le plus révélateur et relevé uniquement par un journaliste de *El País*, est que les insurgés sont désignés dans le jeu par le terme *nacionales*, qui, comme nous l'avons dit plus haut, était une autodénomination visant à suggérer que l'insurrection militaire contre le gouvernement légal se justifiait pour débarrasser le pays d'une invasion étrangère. En procédant de la sorte, le studio validait un terme marqué, qui appartient clairement à la propagande franquiste et que les historiens évitent soigneusement ou utilisent entre guillemets. La seule réponse, qui est fournie par le directeur du projet, est qu'internationalement on n'aurait pas compris le terme de « rebelles » ou « d'insurgés ». Un contre-argument bien faible, quand on sait que le jeu n'a été diffusé qu'en langue espagnole et qu'au final très peu d'exemplaires furent vendus hors de l'Espagne, faute de version justement « internationale » en anglais.²⁶ Le directeur justifie par ailleurs l'absence de véritables historiens dans l'équipe, jugeant que ceux-ci auraient été « partiels », donnant l'impression que son équipe était plus neutre et mieux indiquée pour intégrer la dimension historique objective.²⁷

- 44 Cette déclaration est révélatrice de la position de cette guerre dans l'opinion publique. Pour la Seconde Guerre mondiale, la vision des vainqueurs repose sur un consensus historique et moral et elle articule, dans la grande majorité des cas, les jeux qui y sont consacrés. Pour la guerre d'Espagne, c'est justement la vision des vainqueurs qui a été problématisée dans les années 2000 par les institutions, les historiens et les mouvements de citoyens. Établir une parité entre les insurgés et leurs adversaires, au nom de la neutralité ou du consensus, reste une position ambiguë qui relève soit de l'ignorance historique, soit de la position partisane. Sans doute conscient du problème moral que posait l'utilisation du conflit dans un jeu, la justification avancée se réduisait à l'argument pédagogique, pour entrer dans le discours consensuel du moment.
- 45 L'opportunisme de Legend Studio (qui avait aussi obtenu un financement institutionnel de la Junte d'Andalousie pour développer le jeu), ne fut pas non plus apprécié par les joueurs. Les évaluations des sites spécialisés sont assez négatives, tout en se situant sur un autre terrain. Elles laissent en effet volontairement de côté la polémique et la question morale pour s'intéresser uniquement à la dimension ludique. Techniquement, elles mettent en avant un moteur de jeu dépassé et de très nombreuses erreurs informatiques. Cependant, les joueurs restent sensibles au rapport avec l'Histoire, en étant particulièrement attentifs à la vraisemblance. Ils semblent tout à fait disposés à explorer l'uchronie de la victoire républicaine, qui est une feintise ludique indéniablement intéressante de leur point de vue. Par contre, le graphisme hétérogène des pages intermédiaires est jugé pour le moins « décomplexé ». Il contraste avec la présence des vidéos d'archives que les créateurs avaient mise en avant comme preuve de leur travail « historique » et « pédagogique ». L'évaluation par *3Djuegos* résume parfaitement la situation en se concentrant sur le personnage féminin qui est représenté dans le jeu :
- En moins de deux minutes, une vidéo dans le style NO-DO [les informations filmées de l'époque, mise en place par le régime du général Franco], avec une voix off solennelle et des images d'archives, nous présente la situation de la République, et immédiatement après on nous présente comme héroïne une jeune fille pulpeuse, avec un décolleté vertigineux, à la poitrine et aux lèvres siliconées [...] En voyant cet *art-work* d'une jeune fille à forte poitrine, avec des vêtements déchirés, que peut-on espérer ? Et bien qu'il ne manque à *Sombras de la guerra* qu'une jaquette signée Azpiri [Alfonso Azpiri, dessinateur de BD de *fantasy* érotique] avec la « libertaire » en question en petite tenue.²⁸
- 46 Le ton ironique indique bien ce qui était attendu : de la vraisemblance qui aurait dû passer par le respect du décor et des personnages historiques, dans le cadre d'un épisode national crucial pour l'époque contemporaine. Paradoxalement, alors que l'auteur de l'évaluation ne s'estime pas compétent pour juger le jeu du point de vue moral, son opinion révèle une attente particulière. Une guerrière dénudée, dans un jeu dont le référent serait le passé de la *fantaisie* (*fantasy*) serait cohérente avec l'univers fictionnel de référence (coutumier de ce genre de représentation sexiste). Quand le référent est l'Histoire, la guerrière dénudée est totalement déplacée car invraisemblable (et sans doute fait-elle ressentir plus fortement la dimension sexiste de la représentation par le décalage créé). Une erreur que n'a pas commise l'équipe « amateur » du FPS.

Figure 2 : La milicienne du jeu *Sombras de la guerra*

Figure 3 : La milicienne Marión Barreno du jeu 1936 España en llamas

- ⁴⁷ Dans 1936 España en llamas, malgré leur « amateurisme », les concepteurs ont été habités par un souci plus vériste, que ce soit pour les décors ou les personnages, sans en faire un argument d'intérêt. En effet, le blogue du jeu met d'abord en avant la satisfaction d'avoir réussi un bon jeu de tir à la première personne, qui a d'ailleurs été téléchargeable un temps sur le site spécialisé Steam.²⁹ Il s'agit bien entendu d'une démarche personnelle, où la question marketing n'a pas sa place.³⁰ Ils ont aussi pris soin d'éviter la polémique. Le

joueur alterne les batailles, sans possibilité de choix, c'est-à-dire qu'il se retrouve chaque fois dans la situation du vainqueur historique. L'Histoire est en quelque sorte respectée et on ne peut en sortir. Seule une double mission finale avec cinématique de conclusion propose une fin alternative à la guerre civile, avec la capture de Franco par les troupes de la République. L'uchronie est timide et ne semble pas faire partie de l'argumentaire pour jouer. Elle n'en demeure pas moins intéressante.

- 48 La fin alternative est préparée par une mission jouable visant à expliciter le bouleversement historique : la milicienne Marión Barreno vole en Allemagne les plans secrets d'Hitler pour la conquête de l'Europe. Dans la cinématique suivante, la révélation des intentions allemandes fait entrer la France et l'Angleterre dans la guerre d'Espagne et les troupes insurgées, submergées par la puissance de feu et la couverture aérienne franco-britannique, perdent la bataille de l'Èbre et la guerre. Le joueur se voit alors proposer une dernière mission qui consiste à abattre Franco (le personnage est programmé pour ne pas se rendre et riposter). Cette uchronie dit aussi en creux que la défaite de la République était due à la non-intervention des démocraties occidentales, qui s'était traduite par un très fort sous-équipement de l'armée régulière.
- 49 L'épisode pourrait aussi apparaître comme un exutoire, « une activité de compensation face aux contraintes du réel » qu'autorise l'espace du jeu (Genvo, 2005, p. 101). La fin de la guerre civile, qui consacre un coup d'état militaire et la mise en place d'un état totalitaire de type fasciste (dans sa version nationale-catholique), est peu euphorique, même pour des fans de jeu de tir à la première personne qui ne prétendent se situer que sur le plan ludique. La narration vidéoludique propose ainsi de combler, sur le mode fictif, la déception qu'engendre le dénouement historique. On pourrait aussi remarquer que cette fin uchronique repose sur des critères historiques plus solides que *Sombras de la guerra*. Les auteurs ont cherché à objectiver la chaîne des événements qui y conduit, en créant une causalité initiale (la révélation des intentions d'Hitler), qui constitue un point de divergence vraisemblable pour expliquer la fin alternative. Cette démarche correspond de fait à ce que proposent les historiens quand ils s'essaient à l'uchronie, à savoir, « signaler explicitement le moment où nos récits bifurquent vers l'histoire potentielle » (Rowley et D'Almeida, 2009, p. 11). Bien que l'objectif soit avant tout ludique, la construction historique (et vraisemblable) de la bifurcation par la création du point de divergence rejoint la préoccupation des historiens quand ils explorent l'uchronie : mieux comprendre l'histoire et ce qui est advenu.³¹

Conclusion

- 50 Une partie des jeux vidéo entretient des relations particulières avec l'Histoire. Nous avons vu que celle-ci est loin d'être un simple décor dont l'exactitude – terme préférable à réalisme qui renvoie à des notions relatives en termes graphiques (Zerbib, 2016, p. 31b) – servirait uniquement à consolider l'immersion du joueur. Le récit historique sous-tend le récit vidéoludique et il s'agit alors tout autant de jouer dans l'Histoire qu'avec l'Histoire. Les attitudes ludiques vont alors de la simple évasion contextuelle jusqu'au jeu avec la narration historique (Ter Minassian, 2016, p. 12). Dans ce dernier cas, le récit vidéoludique explore une vaste zone entre deux pôles presque opposés, d'un côté le respect de l'Histoire et de l'autre l'exploration de fiction historiques et/ou uchroniques.
- 51 Dans le cas d'épisodes historiques qui font l'objet de débats dans le présent, l'univers ludique est aussi soumis au questionnement social : la légitimité de la ludicisation d'une

période est alors posée, car jouer avec un scénario historique suppose de laisser de côté les questions morales – du moins pour certains types de jeu comme les jeux de tir à la première personne ou les jeux de stratégies. Par leur nature même, ils ne peuvent rendre compte de phénomènes historiques complexes que sont les conflits, dont ils n'envisagent ludiquement que la dimension militaire. De plus, la mise à l'écart de la morale n'est jamais facile pour des moments qui ne font pas l'objet d'un consensus dans l'histoire nationale, ce qui est le cas du récit de la guerre d'Espagne. Les échappatoires pour éviter la polémique sont toujours périlleuses. Les créateurs n'ont que deux solutions. Soit ils revendiquent l'autonomie de leur œuvre, par un discours stéréotypé affirmant que « ce n'est qu'un jeu » mais dont l'immersion est fondée sur sa forte ressemblance avec l'Histoire. Soit ils font paradoxalement de leur jeu un objet « pédagogique », ce qu'il n'est pas *a priori*, en insistant sur sa dimension vulgarisatrice (Martin et Turcot, 2015, p. 124), qui permet de justifier et de valoriser le temps passé à se documenter ou la véracité des éléments représentant l'époque dans laquelle se déroule l'action. On voit que la dimension fictive du jeu – la feintise ludique – est difficilement séparable de son acceptation sociale : « la feintise qui préside à l'institution de la fiction publique ne doit pas seulement être ludique, mais encore partagée » (Schaeffer, 1999, p. 147). Cette dernière réflexion ouvre aussi une autre perspective, qui peut intéresser la sociologie. En effet, dans notre travail, nous avons réfléchi sur l'acceptation sociale principalement à partir de la presse quotidienne généraliste. Il n'en demeure pas moins que cette acceptation doit aussi être examinée à l'aune d'ensembles plus réduits, comme les espaces d'échanges et de discussion (réseaux sociaux ou forums) entre les joueurs eux-mêmes, qui constituent sans nul doute une autre forme de l'acceptation, qui, normalement, compte bien plus que l'opinion publique générale.

- 52 Sur ce terrain, la relation entre le récit vidéoludique et le récit historique est extrêmement complexe et doit faire l'objet d'une attention accrue, peut-être de la part des historiens qui, en France, sont encore très timides dans le domaine. Bien que répondant à une autre pratique sociale (celle du divertissement), le jeu peut aussi avoir à répondre de sa légitimité, car tout récit historique ne pourra, sans problème, donner lieu à un jeu (Rabino, 2013, p. 114b). Les jeux issus de la narration historique en constituent une forme de réception et d'appropriation qui peut révéler le rapport à la mémoire des sociétés qui les consomment, la place qu'elles accordent à l'Histoire et la façon dont elles bâtissent leur roman national. De ce point de vue, le jeu vidéo constitue sans doute un document de choix pour l'historiographie de l'époque contemporaine.

BIBLIOGRAPHIE

ARSENAULT D. & PICARD M. (2008), « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique. *Actes du colloque HomoLudens : Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué*, pp. 1-16, <http://www.le-ludophile.com/Files/arsenault-picard-immersion.pdf>

BARTHES R. (1968), « L'effet de réel », *Communication*, 11-1, pp. 84-89,

- BESSON A. (2015), *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS éditions.
- BLOCH M. (1952 [1949]), *Apologie pour l'histoire ou métier d'historien*, Paris, Armand Colin.
- BRAUDEL F., (1990 [1946]), *La Méditerranée et le monde méditerranéen à l'époque de Philippe II*, Paris, Armand Colin.
- CAILLOIS R. (1967), *Les jeux et les hommes*, édition revue et augmentée, Paris, Gallimard.
- CHARTIER R. (2009), *Au bord de la falaise*, Paris, Albin Michel.
- GENVO S. (2005), « Approches des jeux vidéo : jugements de valeurs et idéologie », in S. Genvo (dir.) *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, pp. 97-115.
- GENVO S. (2011), « Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Revue des sciences sociales*, n° 45, pp. 68-77. http://www.ludologique.com/publis/Ludicisation_Genvo_S.pdf
- GENVO S. (2012), « La théorie de la ludicisation : une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques », *Communication lors de la journée d'études Jeu et jouabilité à l'ère numérique*. <http://www.ludologique.com>
- HUREL P.Y. (2017), « Le passage du jeu à la création : le cas du jeu vidéo amateur », *Sciences du jeu*, n° 7, <http://journals.openedition.org/sdj/766>
- JULIA S. (2006), « Memoria, historia y política de un pasado de guerra y dictadura » in *Memoria de la guerra y del franquismo*, Madrid, Taurus, pp. 27-77. https://www.researchgate.net/publication/271470784_Memoria_historia_y_politica_de_un_pasado_de_guerra_y_dictadura
- LETOURNEUX M. (2005a), « La question du genre dans les jeux vidéo » in S. Genvo (dir.) *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, pp. 39-54.
- LETOURNEUX M. (2005b), « Les univers de fiction des jeux vidéo », in S. Genvo (dir.) *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, pp. 195-208.
- MARTI M. (2008), « Récit filmique et Histoire : La hiérarchie des personnages dans Goya en Burdeos de Carlos Saura (1999) », *Cahiers de Narratologie* n° 15, <http://narratologie.revues.org/677>
- MARTI M. (2014a), « La mémoire multimédia, les chansons de la guerre civile sur YouTube », in *Guerres dans le monde ibérique et ibéroaméricain*, Peter Lang, 2014, pp. 531-539.
- MARTI M. (2014b), « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », *Les bifurcations du récit : continuité ou rupture*, *Cahiers de narratologie*, n° 27. <http://narratologie.revues.org/7009>
- MARTI M. (2016), « Logique imaginaire et logique de marché : analyse d'une création de fans dans le jeu vidéo. Le cas de *España en llamas* sur Call of Duty 2 », *Cahiers de narratologie*, n° 31, <http://narratologie.revues.org/7547>
- MARTI M. (2017), « De la narratologie littéraire à la narratologie générale : l'empire et ses limes », *Questions de communication*, n° 31, URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/11111>.
- MARTIN J.C., TURCOT L. (2015), *Au cœur de la révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire.
- MATLY M. (2015), « Dibujando la guerra civil. Representación de la guerra civil (1936-1939) en los comics publicados desde 1976 », *Hispania nova*, n° 13, pp. 99-125. <http://www.uc3m.es/hispanianova>

- RABINO T. (2013), « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat*, 2013/5, n° 177, pp. 110-116. <http://www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-110.html>
- ROWLEY A. & D'ALMEIDA F. (2009), *Et si on refaisait l'histoire ?* Paris, Odile Jacob.
- SCHAEFFER J.M. (1999), *Pourquoi la fiction ?* Paris, Seuil.
- TER MINASSIAN, H. (2016), « Les jeux vidéo : un loisir uchronique ? » in F. Pernot & E. Vial (dirs.) *Uchronie : l'Histoire telle qu'elle n'a pas été, telle qu'elle aurait pu être*, Montreuil, Les éditions de l'œil, pp. 310-333.
- ZERBIB O. (2002), « De *Wolfenstein* à *Half-life* : les canons du jeu de combats », *Protée*, Vol 30, n° 1, pp. 29-37,

NOTES

1. Voir le descriptif à destination des futurs joueurs sur le site officiel, <https://assassinscreed.ubisoft.com/fr-fr/games/assassins-creed-unity.aspx>
2. Définition donnée par le Trésor Informatisé de la Langue Française.
3. <http://www.histogames.com/HTML/inventaire/periodes-historiques/epoque-contemporaine/guerre-civile-espagnole.php>
4. Voir le site spécialisé *Game Front*, consulté le 3 mai 2017, <http://www.gamefront.com/mods/1936-1939-the-spanish-civil-war>
5. ABC, 2008, « Amplian el videojuego sobre la guerra civil tras vender más de 60 000 copias », *ABC hoy tecnología*, <http://www.mujerhoy.com/reportajes/amplian,videojuego,sobre,guerra,64281,10,2008.html>
6. Voir la description de l'éditeur publié par le site Historia Games : <http://www.histogames.com/HTML/inventaire/fiche/e/espana-1936.php>
7. BOE (Boletín Oficial del Estado) du 27 décembre 2007, « Ley por la que se reconocen y amplían derechos y se establecen medidas en favor de quienes padecieron persecución o violencia durante la Guerra Civil y la Dictadura », <https://www.boe.es/boe/dias/2007/12/27/pdfs/A53410-53416.pdf>
8. Voir le reportage diffusé par la chaîne catalane TV3 en 2007, <https://www.youtube.com/watch?v=NwcABBBmc-g> à 1'47".
9. Voir la rubrique « A propos » de la page Facebook, <https://www.facebook.com/1936mohaa/>
10. Ariadn@, 26 octobre 2003, « 1936, la guerra civil en juego », <http://www.elmundo.es/ariadna/2003/159/1067002344.html> « Los diseñadores han querido desmarcarse de cualquier intento de politización: "No hay orientación política. Ésa es una de las razones por las que sólo se ofrece la versión multijugador, de manera que cada uno sea libre de elegir el bando en el que quiere alistarse" »
11. Page d'accueil de la page Facebook : « juego FPS 1ª persona 1936 España en llamas no es más que un juego de la guerra civil española utilizando los motores gráficos del *Medal of Honor Allied Assault* (Mohaa) y *call of duty 2* (cod2) », <https://www.facebook.com/1936mohaa/>
12. Voir le blogue : <https://tribyblog.wordpress.com/mod-1936-espana-en-llamas/>
13. Voir les articles suivants, dans *Libertad digital*, <http://www.libertaddigital.com/internet/un-videojuego-sobre-la-guerra-civil-permitira-al-bando-republicano-ganar-y-declarar-cautivo-y-desarmado-el-ejercito-faccioso-1276287016/>; 20 minutos, <http://web.eldia.es/2006-09-07/zonaweb/zonaweb8.htm>
14. Voir le reportage posté sur YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=sGrxybu12aE>
15. Voir la distribution complète et la répartition des missions sur le Wiki du greffon, http://www.wikiwand.com/es/1936,_España_en_llamas#/Personajes

16. Voir *Ariadn@*, art. cit.
17. Voir les déclarations de Francisco Pérez, le directeur de Legends Studio dans *20 minutos* du 26/12/2006.
18. Communiqué officiel, source, *Sombras de la guerra* : « En el día de hoy, cautivo y desarmado el Ejército Rojo, han alcanzado las tropas nacionales sus últimos objetivos militares. La guerra ha terminado ».
19. Communiqué alternatif, source, *Sombras de la guerra* : « En el día de hoy, cautivo y desarmado el ejército faccioso, han alcanzado las tropas republicanas sus últimos objetivos militares. La guerra ha terminado ».
20. *Le défilé de la victoire*
21. *Les rouges ont gagné la guerre.*
22. Voir *El Mundo*, édition du 5 septembre 2006, « Un videojuego para cambiar el resultado de la Guerra Civil », <http://www.elmundo.es/navegante/2006/09/04/juegos/1157358631.html> ; *El País*, édition du 3 décembre 2007, « 'Sombras de guerra' reabre viejas heridas sobre la contienda civil », http://elpais.com/diario/2007/12/03/radiotv/1196636403_850215.html ; *La Vanguardia*, édition du 30 octobre 2007, « Planeta lanza el primer videojuego comercial sobre la guerra civil », <http://www.lavanguardia.com/internet/20071030/53406729546/planeta-lanza-el-primer-videojuego-comercial-sobre-la-guerra-civil-espanola.html> ; *La Voz de Galicia*, 2 septembre 2006, « Un nuevo videojuego permite al usuario ganar la Guerra Civil con los republicanos », http://www.lavozdeg Galicia.es/noticia/sociedad/2006/09/02/nuevo-videojuego-permite-usuario-ganar-guerra-civil-republicanos/0003_5073416.htm
23. *El País*, 15 novembre 2007, « Protesta de Carlota Leret, hija de uno de los fusilados en el videojuego », http://elpais.com/diario/2007/11/15/ciberpais/1195097066_850215.html
24. La bande-annonce est accessible sur YouTube, voir à 0'41", <https://www.youtube.com/watch?v=IXCu4RXdYHg>
25. Voir *El País*, 3 décembre 2007, art. cit.
26. *El País*, 15 novembre 2007 : http://elpais.com/diario/2007/11/15/ciberpais/1195097067_850215.html
27. *El País*, idem.
28. <http://www.3djuegos.com/juegos/analisis/1556/0/sombras-de-guerra-la-guerra-civil-espanola/>
29. Voir le blogue, <https://tribyblog.wordpress.com/mod-1936-espana-en-llamas/>
30. Sur la création amateur, on retiendra qu'elle est avant tout conditionnée par une démarche en direction de soi-même et non d'un public. Une de ses principales caractéristiques est la réflexivité (Hurel, 2017, p. 27 et p. 43).
31. Le principal intérêt de l'uchronie pour les historiens est un retour critique sur leur propre savoir. Il s'agit d'interroger les chaînes causales de l'Histoire telles qu'ils les ont eux-mêmes établies. Le point de divergence permet en effet de vérifier la validité de l'explication des événements qui sont réellement attestés. L'uchronie est un moyen de se tenir « au bord du tableau », de se garder de « l'illusion perspectiviste » (Rowley et D'Almeida, 2009, p. 197).

RÉSUMÉS

Les jeux vidéo utilisant l'Histoire offrent de nombreux scénarios ludiques par leur fictionalisation de la narration historique. Si cette généalogie narrative est intéressante d'un point de vue formel, elle dépend par ailleurs d'un imaginaire collectif en prise avec les réalités idéologiques de son temps. Nous proposons dans cet article d'examiner le rapport entre le jeu vidéo et l'Histoire du point de vue des enjeux sociaux mobilisés et mis en confrontation sous la forme narrative. Dans ce cadre, nous nous intéresserons à un épisode historique particulier, celui de la guerre d'Espagne (1936-1939), et à la façon dont il a été traité dans quelques jeux vidéo et reçu dans le contexte national au cours des années 2000. Il s'agira d'examiner comment les jeux s'inspirant de la narration historique en constituent une forme de réception et d'appropriation qui peut en dire long sur les sociétés qui les consomment, la place qu'elles accordent à l'Histoire et la façon dont elles bâtissent leur roman national.

Video games using History display numerous playful plots which fictionalize historical narratives. If this narrative genealogy seems interesting from a formal point of view, it still depends on a collective imaginary based on the ideological realities of its time. In this paper, we set out to examine the relation between video games and History from the perspective of the social issues that are called upon and confronted in their very narrative forms. Within this framework, we shall consider a historical episode, namely the Spanish Civil War (1936-1939), and the way it has been illustrated in some video games and was received in the national context of the years 2000. We will question the way these games inspired by historical narratives constitute in fact a form of critical appropriation, a very revealing appropriation in relation to the societies which consume these games, the place they grant to History and the way they build their national fiction (or myth).

INDEX

Mots-clés : jeu vidéo, Histoire, guerre d'Espagne, jeu de tir à la première personne, jeu de stratégie, roman national

Keywords : video game, History, Spanish war, First-Person Shooter (FPS), strategy game, national narrative

AUTEUR

MARC MARTI

Université Côte d'Azur