

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LES EFFETS DE SENS DU MÉDIA VIDÉOLUDIQUE SUR LES
REPRÉSENTATIONS DE LA PREMIÈRE GUERRE MONDIALE :
LES CAS DE *SOLDATS INCONNUS* ET *BATTLEFIELD 1*

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
ALEXANE COUTURIER

AVRIL 2019

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.07-2011). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Le mémoire représente l'aboutissement d'un laborieux travail de recherche demandant à la fois temps, effort et une bonne dose de résilience. Dans la solitude et le stress que constituent parfois les mois d'écriture, je n'ai jamais oublié les personnes qui ont fait une différence dans mon parcours, dans ma vie. Je leur dédie par conséquent ces quelques lignes.

Je tiens d'abord et avant tout à exprimer toute ma gratitude et ma reconnaissance envers ma directrice de recherche, Maude Bonenfant, qui m'a pris sous son aile dès le départ. La patience, l'écoute attentive et les encouragements qu'elle a su me témoigner tout au long de mes études m'auront permis d'évoluer tant sur le plan individuel que professionnel. Elle demeure pour moi une grande source d'inspiration et une mentore indispensable. Un grand merci également aux professeurs Simon Dor et Gabrielle Trépanier-Jobin qui, au-delà de leurs judicieux conseils et de leur enseignement, m'ont épaulée lors de mes premiers pas dans le monde académique.

Mes pensées vont également à Raphaël, à la fois mon ancre et ma bouée de sauvetage. Merci de m'avoir soutenue (ou plutôt endurée) dans les moments difficiles, tant moralement que physiquement, ainsi que d'avoir cru en ma capacité de devenir une « super-saiyan ». Je tiens également à remercier ma famille, notamment Cassandra (pour toutes ces heures où nous avons pu nous vider le cœur et rire ensemble) et Rosaire (pour m'avoir appris que toute chose nécessite un équilibre, même la vie universitaire). Je suis tout particulièrement redevable à Francine qui, en plus de sa précieuse aide, a toujours su trouver les bons mots pour me reconforter et m'inciter à poursuivre mes rêves. Sa présence, ses réflexions et nos discussions se sont avérées d'une grande importance dans mon cheminement.

Évidemment, une mention toute spéciale à Mathilde et à Alexandra, mes chères « moustiquaires », dont l'amitié indéfectible m'a permis de passer au travers bien des épreuves. Vous m'avez aidée à donner le meilleur de moi-même. Finalement, je me dois de remercier humblement le *Conseil de recherche en sciences humaines du Canada* (CRSH) ainsi que les *Fonds de recherches du Québec – société et culture* (FRQSC) pour leur précieux support financier.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	viii
LISTE DES TABLEAUX.....	ix
RÉSUMÉ	x
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I : PROBLÉMATIQUE.....	4
1.1 Mise en contexte	4
1.2 Considérations historiques et ludonarratives : un amalgame difficile	5
1.2.1 La guerre de tranchées : une dynamique de jeu moins attrayante	5
1.2.2 La figure du soldat : un cas ambigu	6
1.3 Survol de l'évolution des jeux vidéo sur la Grande Guerre	8
1.4 Le jeu vidéo historique : entre <i>histotainment</i> et espace de sensibilisation.....	10
1.5 Les particularités du traitement vidéoludique de l'Histoire	12
1.6 Le jeu vidéo comme objet d'étude : une double nature communicationnelle.....	14
1.7 Intérêt et questions de recherche	15
CHAPITRE II : CADRE CONCEPTUEL.....	19
2.1 Interactivité et jouabilité : concevoir l'interaction humain-machine	20
2.1.1 Design de jeu : les règles et affordances	21
2.1.2 Design de jeu : les objectifs.....	22
2.2 Design de jeu : les mécaniques de jeu en fonction des genres vidéoludiques	24
2.2.1 Le jeu d'aventure.....	24
2.2.2 Le jeu de tir à la première personne	26
2.3 Interactivité et narrativité : le jeu vidéo comme cybertexte	28
2.3.1 Design de jeu : la narrativité vidéoludique.....	30
2.3.2 Le rôle de la narration	32
2.4 Décomposer les éléments audiovisuels de l'espace ludonarratif.....	33
2.4.1 Le rôle de la perspective.....	34
2.4.2 Le rôle des couleurs.....	36

2.4.3 Le rôle du son	37
CHAPITRE III : MÉTHODOLOGIE	41
3.1 Choix d'une démarche de recherche : approche qualitative de type inductif	41
3.2 La sémio-pragmatique comme cadre méthodologique	41
3.2.1 Définition d'un espace de communication	42
3.2.2 Délimiter l'espace de communication : axe de pertinence et contraintes	43
3.2.3 Le jeu vidéo comme mode hybride de communication?	45
3.2.4 Mode fictionnalisant	46
3.2.5 Mode énergétique	47
3.2.6 Au-delà de l'analyse multimodale : proposition d'un nouveau mode	47
3.3 Critères et justification de la sélection des jeux	48
3.4 Présentation des jeux vidéo à l'étude	50
3.4.1 Présentation du premier cas : <i>Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre</i>	50
3.4.2 Présentation du second cas : <i>Battlefield 1</i>	50
3.5 Précision sur les éléments étudiés du corpus	51
3.6 Méthode et outil de collecte de données	52
3.7 Les limites de la recherche	53
CHAPITRE IV : PRÉSENTATION ET ANALYSE DES RÉSULTATS	55
4.1 Présentation générale de <i>Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre</i>	55
4.1.1 Dimension historique – situer l'histoire du jeu dans l'Histoire	57
4.1.2 Dimension narrative – deux niveaux de narration	58
4.1.2.1 Autres éléments contribuant à la narration de l'histoire fictionnelle	58
4.1.2.2 Autres éléments contribuant à la narration de l'histoire factuelle	59
4.1.3 Dimension audiovisuelle – considérations et caractéristiques esthétiques	61
4.1.3.1 Présentation visuelle et sonore de l'environnement de jeu	62
4.1.3.2 Présentation visuelle et sonore des personnages	63
4.1.4 Dimension ludique – mécaniques de jeu et jouabilité	64
4.1.4.1 Les mécaniques de la navigation spatiale	64
4.1.4.2 Manipulation d'objets et affordances : au cœur de la jouabilité	66
4.1.4.3 Les objectifs : l'importance des objectifs secondaires	67
4.2 Présentation globale du jeu <i>Battlefield 1</i>	69
4.2.1 Dimension historique – une guerre ludique	71

4.2.1.1 Les grands thèmes : le patriotisme, le scepticisme et les technologies de guerre	72
4.2.1.2 Une vision unilatérale des événements.....	73
4.2.2 Dimension narrative – différentes perspectives narratives.....	74
4.2.2.1 Les cinématiques : le langage cinématographique au service de la narration	74
4.2.2.2 Les multiples fonctions des dialogues	76
4.2.3 Dimension audiovisuelle – l'importance du réalisme des effets visuels et sonores	77
4.2.3.1 Les couleurs : contributions narratives et ludiques.....	78
4.2.4 Dimension ludique : une forte dynamique de jeu.....	79
4.2.4.1 Dynamique de jeu : entre actions et observations	80
4.2.4.2 L'espace de jeu : caractéristiques des personnages et de l'environnement	81
4.2.4.3 Les objectifs : apprentissages et défis.....	83
4.3 Conclusion	87
CHAPITRE V : SÉMIO-PRAGMATIQUE ET DISCUSSION	90
5.1 Le jeu vidéo comme espace de communication.....	90
5.1.1 Construction de l'axe de pertinence dans une perspective vidéoludique.....	91
5.1.2 <i>Soldats Inconnus</i> et <i>Battlefield 1</i> : présentation des deux axes de pertinence	93
5.1.3 La complexité du jeu vidéo historique : deux axes de pertinence en un	97
5.2 Les modes de communication : un nouveau mode pour étudier le jeu vidéo ? ..	101
5.3 Mode de la « narrativité dynamique ».....	103
5.3.1 Construction d'un espace ludonarratif	104
5.3.2 Mise en phase ludonarrative à caractère performatif	104
5.3.3 Une structure énonciative mixte.....	106
5.4 Application du mode de la « narrativité dynamique » aux deux jeux à l'étude..	110
5.5 <i>Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre</i>	113
5.5.1 Le récit tragique : repenser la mort au sein de la jouabilité	113
5.5.2 Design des personnages : repenser les stéréotypes et la figure du soldat....	116
5.5.3 Représentation : repenser l'image collective et le sens de la Grande Guerre	119
5.6 <i>Battlefield 1</i>	121
5.6.1 Le « récit de guerre » : à la croisée du récit tragique et héroïque	121

5.6.2 Jouer avec les conventions de genre : revisiter le sens de la mort dans le JTPP	123
5.6.3 Design de jeu : adapter l'Histoire à des fins ludiques	126
5.6.4 Représentation : une vision moderne du conflit sur fond d'effets sensoriels	128
5.7 Conclusion	129
CONCLUSION	134
ANNEXE A	144
ANNEXE B	145
ANNEXE C	146
ANNEXE D	147
BIBLIOGRAPHIE	148
LUDOGRAPHIE	156

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
4.1	Fiche d'un fait historique (en haut) et d'un objet à collectionner (en bas) 60
4.2	Un soldat allemand est repéré par des soldats français 63
4.3	La case de bande dessinée comme fenêtre d'extension de l'espace de jeu..... 65
4.4	Images de la cinématique d'introduction de <i>Dans la boue et le sang</i> 75
4.5	La couleur rouge comme indicateur de gravité des blessures..... 79
4.6	Visibilité du personnage-joueur avec le masque à gaz 82
4.7	Exemple de fiche du codex dans la mission <i>Des amis haut placés</i> 86

LISTE DES TABLEAUX

Tableau	Page
4.1 Sommaire des chapitres et des niveaux du jeu.....	56
4.2 Exemples d'accomplissements et leur moyen d'obtention (<i>Soldats Inconnus</i>)	68
4.3 Sommaire des missions étudiées dans le cadre de la recherche.....	70
4.4 Exemples d'accomplissements et leur moyen d'obtention (<i>Battlefield 1</i>).....	85
5.1 Tableau récapitulatif des principaux procédés de production de sens du nouveau mode de communication proposé.....	110

RÉSUMÉ

Sans doute l'un des événements les plus marquants du 20^e siècle en Occident, la Première Guerre mondiale (1914-1918) a pourtant été peu traitée dans les espaces vidéoludiques, contrairement à la Deuxième Guerre mondiale (1939-1945). Cette disparité s'explique en partie du fait que la guerre de tranchées est difficilement « ludifiable », ne correspondant pas à la formule ludonarrative et la dynamique effrénée que proposent les jeux de guerre classiques. Pour cette raison, et pour éviter d'aborder l'expérience du soldat et les horreurs du front, les jeux vidéo sur la Grande Guerre ont d'abord été majoritairement des simulateurs de vol et des jeux de stratégie. Ce n'est qu'à l'approche du centenaire de la Première Guerre mondiale que les jeux vidéo sur cette période se sont peu à peu diversifiés, notamment en ce qui a trait au genre vidéoludique. Souhaitant acquérir une meilleure compréhension des enjeux liés au traitement et à l'expression vidéoludique de l'Histoire, l'objectif du présent mémoire est de mettre en lumière les effets de sens associés aux composantes du design de jeu sur les représentations de la Grande Guerre. Pour ce faire, une analyse sémio-pragmatique approfondie des jeux *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* (Ubisoft, 2014) et *Battlefield 1* (EA, 2016) a donc été réalisée. Dans un premier temps, chacune des dimensions (ludique, narrative, audiovisuelle, historique) du design de jeu propres aux productions à l'étude a été décortiquée et analysée. Cette partie du travail de recherche a ainsi permis de soulever leurs particularités ludonarratives et audiovisuelles et la façon dont les éléments de nature historique sont incorporés dans l'espace de jeu. Songeant d'abord à effectuer une analyse multimodale combinant les modes fictionnalisant et énergétique de Odin (2011), un nouveau mode de communication, nommé « narrativité dynamique », a finalement été élaboré afin de mieux étudier les propriétés et les spécificités du jeu vidéo. Au terme de cette recherche, il ressort que *Soldats Inconnus* et *Battlefield 1* proposent deux représentations distinctes de la Première Guerre mondiale en raison de leurs caractéristiques formelles, mais aussi par la manière dont ils traitent et abordent la notion de mort et la figure du soldat. *Soldats Inconnus* présente ainsi une vision plus nuancée de la guerre, faisant des soldats des sacrifiés – une vision qui rompt avec les jeux de guerre classiques. La représentation de la guerre émanant de *Battlefield 1* est, quant à elle, celle d'une guerre industrielle intense mettant en scène des hommes valeureux qui se battent coûte que coûte pour remplir leur devoir – à l'image des conventions de genre associées aux jeux de guerre. Au-delà de ces résultats, ce mémoire a aussi permis de soulever la nécessité et la pertinence de développer des outils méthodologiques adaptés à l'étude du jeu vidéo en tant qu'espace de communication symbolique.

Mots-clés : jeux vidéo historiques, Première Guerre mondiale, sémio-pragmatique, représentations, design de jeu.

INTRODUCTION

Sous-estimée et très souvent critiquée, l'importance des médias de masse sur notre compréhension et notre perception de l'histoire est indéniable (Chapman, 2016a : 12). Plus que par la littérature ou le travail d'historiens, c'est principalement à travers les productions télévisuelles, cinématographiques et maintenant vidéoludiques qu'une partie importante de la population acquiert des connaissances historiques, apprend sur l'histoire et développe un regard sur cette dernière (*Ibid.*). Or, encore à ce jour, la littérature académique est largement considérée comme la seule « bonne » manière de se renseigner sur le passé puisqu'elle serait un registre d'informations factuelles permettant d'avoir accès à la réalité d'autrefois (*Ibid.* : 7). Dans cette perspective, l'apport des images médiatiques (fictionnelles et non documentaires) pour comprendre l'histoire est dévalué, relégué à une forme *d'expression*, plutôt que *construisant* le sens de celle-ci (*Ibid.*).

Pourtant, chaque média propose une façon unique de mettre en contact son public avec les faits historiques. De tous les types de productions médiatiques, le jeu vidéo est certainement l'un des plus engageants et l'un des plus immersifs, soutient Adam Chapman dans son ouvrage *Digital Games as History : How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (*Ibid.* : 22). En effet, dans les espaces vidéoludiques, le joueur est invité à faire « *l'expérience* » de l'histoire, à y prendre part, ouvrant ainsi la voie à de nouvelles approches et pratiques historiques (*Ibid.*). En raison de ses spécificités et de son caractère interactif, le jeu vidéo historique amène par conséquent son lot de questions : comment le jeu vidéo *s'approprie-t-il* l'histoire? De quelle manière et pourquoi représente-t-il des événements historiques de cette façon plutôt que d'une autre? Quel sens ces représentations produisent-elles sur l'idée que l'on se fait de l'histoire?

Dès lors, l'étude du jeu vidéo historique ne devrait pas être limitée à déterminer si ce média a la capacité ou non de représenter fidèlement une période ou des événements historiques. Il est beaucoup plus pertinent et intéressant d'observer, en fonction des spécificités du média, comment ce dernier intègre dans son design et rend manifeste ces éléments de nature historique; en quoi le jeu vidéo propose une approche différente des autres médias en ce qui a trait à la représentation du passé (*Ibid.*).

L'idée de ce mémoire est de proposer une recherche qui a pour objectif de mettre en lumière certains enjeux reliés aux spécificités du média vidéoludique et ses effets au niveau des représentations d'une période historique particulière, soit celle de la Première Guerre mondiale (1914-1918). Plus spécifiquement, cette recherche porte sur l'analyse des jeux *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* (Ubisoft, 2014) ainsi que sur *Battlefield 1* (EA, 2016) et ce, dans une perspective sémio-pragmatique.

Pour mener à bien ce travail, le premier chapitre présentera la revue de littérature, regroupant les écrits portant sur le thème de la Grande Guerre dans les jeux vidéo, ce qui permettra d'effectuer un survol des études sur le sujet afin de mieux circonscrire la problématique de recherche. Cette partie exposera également la pertinence scientifique, sociale et communicationnelle du mémoire de même que la présentation de la question de recherche et ses sous-questions. Le second chapitre servira à établir le cadre conceptuel afin de mieux cerner les notions et les concepts clés nécessaires à l'étude des différentes composantes du design de jeu et de ses mécaniques. Le troisième chapitre correspondra à la description de la méthodologie employée, en spécifiant l'apport de la sémio-pragmatique comme outil d'analyse, les critères ayant mené à la sélection des deux jeux à l'étude ainsi que la méthode de collecte de données.

Le chapitre IV sera consacré à la présentation des résultats, ainsi qu'à une partie de l'analyse des deux jeux, en fonction de quatre dimensions (historique, narrative,

audiovisuelle, ludique) reflétant les différentes composantes du design de jeu. Enfin, le chapitre V s'attardera à appliquer, sur *Soldats Inconnus* et *Battlefield 1*, les différentes notions retenues de sémio-pragmatique afin de faire ressortir les processus de production de sens et, ultimement, observer quel type de représentation de la Première Guerre mondiale découle de ces deux jeux. Le mémoire se conclura sur un survol des différents points abordés au cours de la recherche, revenant notamment sur les résultats de l'analyse des deux jeux, ainsi que sur l'intérêt de développer de nouveaux outils méthodologiques adaptés au caractère interactif du jeu vidéo (historique ou non) et ses particularités fictionnelles et techniques.

CHAPITRE I

PROBLÉMATIQUE

1.1 Mise en contexte

Ayant servi de toile de fond à de nombreux jeux vidéo tels que les populaires séries *Call of Duty* (Activision, 2003-2018), *Battlefield* (EA, 2002-2018) ou encore *Medal of Honor* (EA, 1999-2012), le thème de la guerre est certainement l'un des plus exploités de l'industrie vidéoludique (Huntemann et Payne, 2010 : 10). Or, la Première Guerre mondiale (1914-1918), l'une des périodes historiques contemporaines les plus marquantes en Occident, est généralement peu abordée au sein des espaces vidéoludiques. En effet, selon les données recueillies sur le site Internet *HistoriaGames*¹ (spécialisé sur les jeux vidéo ayant une thématique historique), près de 60 productions vidéoludiques (toutes plateformes confondues) portent entièrement sur cet événement ou comportent un niveau de jeu en lien avec cette période, alors que, à titre comparatif, la Deuxième Guerre mondiale a inspiré près de 576 jeux.² (HistoriaGames, s. d.). Comment expliquer une telle disparité?

¹ <http://www.histogames.com/>

² Il s'agit du nombre total de jeux répertoriés sur le site Internet en date du 10 décembre 2018.

1.2 Considérations historiques et ludonarratives : un amalgame difficile

1.2.1 La guerre de tranchées : une dynamique de jeu moins attrayante

Selon le chercheur Julien Lalu (2014), cette faible quantité s'expliquerait d'abord et avant tout par le manque de concordance entre les thèmes privilégiés par l'industrie vidéoludique pour rendre leurs jeux dynamiques et attrayants auprès des joueurs et les particularités même de la Grande Guerre. Étant une guerre de tranchées, et par conséquent « statique », les combats de la Première Guerre mondiale se prêtent peu au genre vidéoludique en ce qui a trait aux jeux de guerre moderne, soit le jeu de tir à la première personne. En effet, de manière générale, les jeux de guerre, note-t-il, mettent en scène des soldats héroïques, avançant toujours dans leur quête épique malgré l'adversité. Leur objectif ultime est de vaincre le mal et de restaurer la paix. De ce fait, il y a présence d'un important décalage entre la dynamique de combat propre à la Grande Guerre et la dynamique de jeu classique présente dans les jeux de guerre puisque « [...] l'attente, l'ennui, la peur et les questionnements du soldat sur la guerre, enjeux essentiels du premier conflit mondial, entrent en opposition avec les enjeux commerciaux et ludiques du jeu vidéo » (*Ibid.*). Tout comme Lalu, l'historien Chris Kempshall explore également, à travers son ouvrage *First World War in Computer Games* (2015b), les difficultés d'aborder et de représenter la guerre de tranchées, tant pour des raisons ludiques (mécaniques de jeu, jouabilité) que narratologiques (mise en scène, thématique, etc.).

Présenter une vision réaliste de la Grande Guerre dans les jeux vidéo, en accord avec les faits historiques établis, soulève plusieurs interrogations chez Kempshall et Lalu puisque ces jeux impliqueraient *de facto* une jouabilité moins dynamique et, par conséquent, moins stimulante pour les joueurs. Pour expliquer la difficulté d'amalguer les éléments historiques au cadre ludonarratif, Lalu (2014) et Kempshall

(2015b : 7) avancent l'idée que les terribles événements ayant eu lieu au front et la misère humaine provoquée par cette guerre sont beaucoup moins « justifiables » sur le plan ludique. La Première Guerre mondiale représenterait un drame humain impliquant des innocents, des hommes et femmes ordinaires; il y a donc absence d'une vision manichéenne du bien contre le mal (*Ibid.*). Si, dans les jeux vidéo mettant en scène la Deuxième Guerre mondiale, les actions militaires sont justifiées, voire même glorifiées, c'est justement parce qu'il y a présence d'un ennemi clairement identifié par le joueur (le totalitarisme, le communisme, le nazisme, etc.) (Lalu, 2014). En ce sens, souligne Lalu, « le manichéisme du scénario facilite une action énergique (détruire l'ennemi) et un *gameplay* instinctif (avancer et tirer) » (*Ibid.*). Pour cette raison, plusieurs jeux sur la Première Guerre font donc appel à l'uchronie ou à l'ajout d'éléments relevant de la fiction afin d'instaurer une certaine forme de « lutte entre le bien et le mal » (*Ibid.*). Cette absence de scénario manichéen affecte la position jouable (*playable position*), notamment la manière dont sont dépeints les soldats et leurs motivations.

1.2.2 La figure du soldat : un cas ambigu

Dans son article « *Pixel Lions – the image of the soldier in First World War computer games* » (2015a), Kempshall explore la représentation des soldats et de leur expérience dans les jeux vidéo. Il distingue ainsi, sur le plan narratif, deux catégories de soldats. D'une part, ce qu'il nomme les « individus » (*Individuals*), des vétérans ou bien des soldats hypermasculinisés détenant une expérience militaire et qui sortent du lot par leur bravoure et leur prouesse sur le champ de bataille. D'autre part, la « masse » (*Mass*), soit les hommes ordinaires entraînés de force dans le conflit ou qui se portent volontaires sans vraiment saisir la dure réalité qui les attendent au front. Dans le premier cas, la victoire militaire sur l'ennemi constitue la visée de ces soldats; dans le

second cas, leur objectif est avant tout de survivre. De manière intéressante, Kempshall note que, si la plupart des personnages que le joueur sera amené à incarner dans le cadre de jeux portant sur la Seconde Guerre mondiale s'inscrivent en majorité dans la catégorie des « individus », le cas de la Première Guerre mondiale est beaucoup plus ambigu : « *Even in games where the player is placed in control of a single soldier, they inhabit a world of duality; they are presented with the opportunity to be the Individual whilst also facing the reality of what it means to be part of the Mass* » (*Ibid.* : 663).

De plus, au lieu de diviser les soldats comme appartenant à deux factions homogènes, soit les « bons » et les « méchants », dans le but de reproduire un scénario manichéen, Kempshall souligne que, dans les jeux portant sur la Première Guerre mondiale, les belligérants sont souvent catégorisés en fonction de leur nationalité, leur uniforme, de même que leurs traits physiques (*Ibid.* : 665-666). Sur le plan visuel, ceci permet au joueur de différencier rapidement les différentes factions, mais aussi d'expérimenter plusieurs perspectives du conflit :

In an attempt to provide some variation in the depiction of soldiers some First World War focused games do feature different appearances, roles, or abilities based upon nationality. The most obvious of these may appear cosmetic but, in places, does provide an interesting window to both the reality of the national experience of war and also how individual nations have come to be perceived. (Ibid. : 665)

Malgré tout, Kempshall observe que la plupart des jeux vidéo historiques sur cette période éprouvent de la difficulté à s'éloigner des stéréotypes et des conventions de genre associés aux jeux de guerre classiques (2015b : 98). La Première Guerre mondiale serait davantage de l'ordre d'un cadre (*framework*) sur lequel des éléments ludiques sont appliqués plutôt que le sujet du jeu comme tel. Il en résulte, selon lui, des représentations édulcorées et par conséquent peu réalistes du conflit, évitant généralement d'aborder directement la guerre de tranchées et les horreurs du front.

1.3 Survol de l'évolution des jeux vidéo sur la Grande Guerre

La question du réalisme des jeux portant sur la Première Guerre mondiale semble être un enjeu particulièrement important pour certains chercheurs. Tel que le soulève Kempshall, s'interrogeant sur l'importance accordée au degré d'authenticité historique :

Firstly is the question of what we should expect from computer games when portraying historical topics. Should they be entirely factual, accurate and authentic? Or should they be judged upon their ability to entertain? Are computer games 'History'? (Ibid. : 3)

Suivant la question du réalisme, un second enjeu relevé par les auteurs concerne la représentation des tranchées, car il s'agit sans doute d'un des aspects de la Grande Guerre les plus sensibles, voire controversés³, à aborder au sein des productions vidéoludiques. Kempshall constate entre autres comment les diverses composantes reliées à cette guerre sont abordées de différentes manières selon les genres vidéoludiques et en fonction des choix effectués par les développeurs de jeux (*Ibid.* : 9). Il apparaît dès lors important de regarder l'évolution des jeux vidéo représentant la Première Guerre mondiale et d'observer quels aspects du conflit ont été privilégiés au détriment des tranchées.

En examinant de plus près la liste de jeux présente sur *HistoriaGames*, on remarque que la Grande Guerre a principalement fait l'objet de jeux de simulation (notamment

³ Les conditions de vie dans les tranchées sont particulièrement éprouvantes. En plus des maladies et de la vermine avec lesquelles doivent composer les soldats, les tirs d'artillerie, les obus ainsi que l'utilisation de nouvelles technologies meurtrières (comme le gaz moutarde) deviennent de plus en plus fréquents au fil de la guerre (Hubé et Gilles, 2018). Les tranchées et le *no man's land* en sont venus à symboliser la violence et la brutalité inouïe des combats qu'ont expérimentées les soldats engendrant, comme l'explique l'historien Stéphane Tison, un « traumatisme collectif » dont le souvenir est difficilement abordable (2004 : 7-9).

des simulateurs de vol) à partir des années 90, puis de jeux de stratégie et ses sous-genres à partir du début des années 2000. Dans les simulations de vol, la jouabilité est recentrée autour des prouesses des pilotes au cours des tous premiers combats aériens de l'histoire, ce que souligne l'historien Andrew Wackerfuss dans son étude « *"This Game of Sudden Death": Simulating Air Combat of the First World War* » (2013 : 241). Dans ce type de jeu, remarque-t-il, les tranchées sont survolées, représentées de loin, créant ainsi une distance entre le joueur et les horreurs du front :

The true difference between air and ground games therefore would come when combat begins: in the air, a contest of skill and chivalric valor, but on the ground a meaningless death unavoidable by any display of skill. It is this element—the lack of skill and control—that makes trench warfare such an unsuitable subject for games prizing simulated first person reality. (Ibid.)

De manière similaire, les jeux de stratégie permettent au joueur (puisqu'il y est omnipotent et possède une vision omnisciente de l'espace de jeu) de contrôler différents bataillons et régiments dans le but de les envoyer au combat (Lalu, 2014). En invitant en quelque sorte le joueur à incarner un général de guerre qui doit prendre en charge des offensives sur un champ de bataille, les jeux de stratégie amènent, sur le plan ludique, « [...] à lancer des vastes opérations en terrain dégagé » ce qui met ainsi de l'avant « [...] une vision du conflit qui rompt avec la guerre de tranchées » (*Ibid.*). Ce n'est que tout récemment, à l'occasion du centenaire de la Première Guerre mondiale, que cette période historique, et plus particulièrement l'imaginaire collectif entourant les tranchées, est abordée sous de nouveaux angles et genres vidéoludiques comme le jeu d'aventure et même le jeu de tir à la première personne (Kempshall, 2015b : 9-10).

Dans la même lignée que les auteurs cités précédemment, le chercheur Adam Chapman, dans son article « *It's Hard to Play in the Trenches : World War I, Collective*

Memory and Videogames » (2016b), s'intéresse plus particulièrement aux spécificités du média vidéoludique et à la manière dont elles délimitent les possibilités de représentation de la Grande Guerre. Évoquant la difficulté d'aborder la question des tranchées, Chapman ne croit pas qu'une « bonne » représentation de cette guerre dépend du niveau de réalisme esthétique ou technique atteint par la production vidéoludique (comme dans le cas des simulateurs de vol), mais croit qu'il faut plutôt observer la façon dont les éléments historiques sont intégrés dans l'espace vidéoludique et comment ces derniers « engagent » la mémoire collective (Chapman, 2016b). Par ses réflexions, Chapman questionne ainsi le rôle du jeu vidéo comme vecteur d'apprentissage de l'histoire et la manière dont il contribue au maintien de la mémoire collective entourant cet événement.

1.4 Le jeu vidéo historique : entre *histotainment* et espace de sensibilisation

Le contexte du centenaire et les enjeux mémoriels liés aux commémorations de la Grande Guerre orientent également les questionnements du chercheur français Antoine Maillard (2017) dont le récent mémoire en histoire culturelle et sociale porte sur les représentations de ce conflit dans les jeux vidéo. Cherchant à mettre en lumière les éléments ayant guidé le choix des développeurs dans leur processus de création et de production de leur jeu, de même que les discours que véhiculent ses représentations sur la guerre, Maillard propose une analyse comparée de quatre titres récents : le jeu d'aventure en 2D *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* (Ubisoft, 2014) ainsi que trois jeux de tir à la première personne soit *1916 Der Unbekannte Krieg* (Dadiu Team 2 : Kriegsgraben und stormvogel, 2011), *Verdun* (Blackmill Games et M2H, 2015) et *Battlefield 1* (EA, 2016). Réalisée en trois étapes, cette recherche prend notamment en compte (1) les différents contextes de développement de ces jeux, (2)

leur jouabilité ainsi que leurs univers audiovisuels et, finalement, (3) la réception de ces productions chez les historiens et dans la presse.

Que les éléments historiques aient été reproduits fidèlement ou non dans ces jeux, il n'en demeure pas moins que, selon lui, ces productions sont le reflet d'un nouveau phénomène, celui de l'*histotainment*⁴, se produisant lorsque l'histoire devient une forme de divertissement de masse (Maillard, 2017 : 119). Dans un cas comme celui de la Grande Guerre, ceci peut sembler paradoxal puisque dans les espaces vidéoludiques, « [...] la mort n'est pas vue comme une fin mais comme une opportunité de recommencer et d'apprendre de ses erreurs » (*Ibid.*). La mort devient une mécanique de jeu, qui ne renvoie donc plus à une fin tragique et abrupte, mais plutôt à une étape faisant partie intégrante de l'expérience ludique.

Dans cette optique, n'y aurait-il pas un risque de rendre trivial le souvenir de cette guerre? Ou bien faut-il plutôt envisager le média vidéoludique comme un nouveau moyen permettant de sensibiliser le public de masse à cet évènement? Comme l'observe Maillard au terme de sa recherche, l'engouement suscité par un jeu vidéo à grand déploiement tel que *Battlefield 1* a le potentiel d'encourager les joueurs à s'informer davantage sur les combats de la Première Guerre mondiale en allant consulter d'autres sources et d'autres types de productions médiatiques (2017 : 124). Pour Chapman (2016a) et Maillard (2017), les jeux vidéo sont une forme de production culturelle apte à faire découvrir aux individus certaines périodes historiques de manière interactive et engageante, faisant de l'espace de jeu un terrain propice à la sensibilisation et à l'apprentissage.

⁴ Néologisme regroupant les mots « *history* » et « *entertainment* ».

Comme le souligne Chapman, en raison de ces spécificités, les productions vidéoludiques ont une façon singulière de traiter et de représenter les événements du passé et de mettre en relation le joueur avec ces derniers : « *Historical games are unusual because they allow us to both read their representations and to manipulate these representations through structured doing. They are simultaneously both historical representations and systems for historying* » (2016a : 50). Il est donc important de saisir comment le caractère interactif du jeu vidéo influence la manière dont sont incorporés et présentés les éléments d'ordre historique.

1.5 Les particularités du traitement vidéoludique de l'Histoire

Le jeu vidéo offre la possibilité de simuler, de recréer ou encore de manipuler divers éléments historiques au sein d'un espace fictionnel (Kapell et Elliot, 2013 : 2). Dans cet espace, l'histoire devient un processus qui se dévoile et s'actualise au fur et à mesure que le joueur prend part au jeu et interagit avec ses éléments (*Ibid.* : 11). Le discours historique devient ainsi une expérience dynamique, questionnant par le fait même notre rapport au passé. En effet, le jeu vidéo se distingue des autres médias par son interactivité, ce qui constitue également sa force expressive (Facchini, 2016). Le caractère expérientiel de ce média permet de découvrir d'une nouvelle façon des périodes historiques qui, jusqu'alors, étaient confinées aux représentations faites par la littérature ou le cinéma.

Par contre, tout comme les auteurs ou les réalisateurs, les concepteurs de jeux effectuent aussi des choix et préconisent des approches qui teintent la façon dont sera représenté un événement ou un fait historique dans une production vidéoludique (*Ibid.*). Comme le soulèvent les éditeurs de l'ouvrage collectif *Playing with the Past* (Kapell et Elliott, 2013) abordant divers enjeux reliés à la simulation de l'histoire, les

concepteurs de jeux vidéo à caractère historique ont pour double tâche de veiller à présenter une image du passé qui tend vers l'authenticité (« *accuracy to the past* »), tout en proposant une jouabilité ancrée dans le présent (« *playability in the present* ») (*Ibid.* : 8). Néanmoins, selon les visées du jeu, certains concepteurs peuvent privilégier la jouabilité (« *playability over accuracy* ») (*Ibid.* : 12) et, par conséquent, prendre plus de libertés créatives quant à l'incorporation et à la représentation des éléments historiques – sans quoi, le cadre historique deviendrait trop contraignant et nuirait à l'expérience du joueur.

Ces processus de sélection, de combinaison et d'intégration de faits historiques dans l'espace de jeu impliquent que chaque production propose un discours unique sur la Première Guerre mondiale, donnant par extension à cet événement un sens particulier susceptible de revêtir une dimension mémorielle (Maillard, 2017 : 122). Dans le contexte du centenaire, les représentations de ce conflit dans les espaces vidéoludiques ont-elles alors le potentiel de contribuer au *devoir de mémoire* associé aux événements tragiques de cette guerre? Pour mieux saisir comment le jeu vidéo engage la mémoire, il faut d'abord comprendre ce qu'implique cette notion.

La « mémoire collective » est en fait une expression polysémique constituant à la fois une « réalité discursive » ainsi qu'une « pratique sociale » agissant comme un facteur de cohésion sociale et identitaire entre les membres d'un groupe particulier (Michonneau, 2017). Qu'il soit question de « mémoire collective » ou encore de « mémoire populaire », le discours mémoriel est, selon l'historien Sébastien Ledoux, une construction issue « [...] [d']un héritage choisi et revendiqué par les contemporains pour transmettre, préserver et valoriser un certain passé », alors que le *devoir de mémoire* se définit comme une action politique qui « [...] consacre l'avènement d'une nouvelle économie morale et politique de l'histoire » (Ledoux, cité par Michonneau, 2017). En l'occurrence, chaque média a une façon unique de mettre en relation un

individu avec le passé, de se revendiquer comme témoignage de la mémoire. Dès lors, l'étude du jeu vidéo historique revient « [...] à interroger de nouvelles formes d'usages du passé par les sociétés contemporaines » (Facchini, 2016). Cela pourrait permettre de mieux comprendre les possibilités qu'offre le média vidéoludique en tant que nouveau modèle de pratique historique; comprendre comment le jeu vidéo peut agir en tant qu'espace de réflexion et de médiation sur l'organisation de notre société (Matei, 2015).

1.6 Le jeu vidéo comme objet d'étude : une double nature communicationnelle

Qu'implique l'étude du jeu vidéo dans une perspective communicationnelle? Tout comme la notion de jeu, la communication possède une pluralité de définitions qui en complexifie le sens et son étude. Globalement, nous pouvons penser la communication comme un processus permettant une interaction symbolique entre des éléments ou des agents de diverses natures, par le biais du langage verbal et non verbal de même que par l'utilisation de moyens techniques comme les médias (Laramée et Vallée, 1991 : 78).

Plus précisément, pour le sociologue Louis Quéré, la communication représente une façon d'appréhender et de concevoir le monde (1991 : 71) et peut être étudiée selon deux principaux modèles qui s'appliquent parfaitement à l'objet vidéoludique. En effet, du point de vue du schème représentationniste⁵, le jeu vidéo *est* communication parce qu'il constitue un ensemble d'encodage de signes (accompli par les concepteurs de jeux) amenés à être décodés par les joueurs. Dès lors, le média vidéoludique peut être

⁵ Conception épistémologique de la communication. Elle renvoie à la transmission intentionnelle d'informations par le codage (par le communicateur) et le décodage de messages (par le destinataire) (Quéré, 1991 : 73).

étudié comme un système de transmission d'informations (messages, signes, etc.) interprété par le joueur qui en produit un nouveau sens. Du point de vue du schème constitutif⁶, le jeu vidéo peut également constituer un espace de médiation où les individus interagissent, accomplissent des actions ou encore partagent des idées. En résumé, le jeu vidéo est en soit un objet communicationnel tout comme il permet l'émergence d'espaces de communication.

Ainsi, dans le cadre de cette recherche, le jeu vidéo sera étudié en tant qu'objet communicationnel dynamique et interactif. Plus spécifiquement, le média vidéoludique sera envisagé comme un espace de communication, c'est-à-dire comme un espace symbolique renfermant des signes et des messages encodés amenés à produire du sens (Bogost, 2008). Chercheur et concepteur notoire de jeux vidéo, Ian Bogost décrit en effet les productions vidéoludiques comme des espaces de production de sens structurés par un système de règles et de contraintes où les individus font *l'expérience* de messages, de discours et de représentations sur le monde (2007 : 121 et 136). Dans cette perspective, l'angle d'analyse privilégié pour cette recherche sera celui de la sémiologie et s'appuiera plus particulièrement sur certaines notions développées par Roger Odin dans le cadre de l'approche sémio-pragmatique.

1.7 Intérêt et questions de recherche

Si cette revue de littérature tend à montrer qu'il existe encore peu de recherches empiriques portant directement sur les représentations de la Grande Guerre dans les jeux vidéo, il est toutefois possible de noter une documentation relativement importante

⁶ Conception praxéologique de la communication. La communication constitue plutôt une activité organisée, un processus par lequel différents agents sont amenés à mettre en commun des perspectives et des conceptions sur le monde au sein d'un même espace (*Ibid.* : 76).

sur la relation entre l'Histoire et le jeu (Chapman, 2016a; Kerschbaumer et Winnerling, 2014; Kapell et Elliott, 2013; Whalen et Taylor, 2008, etc.), entre le jeu vidéo et la mémoire collective (Keren et Herwig, 2009; Matei, 2015; Rughiniş et Matei, 2015; etc.), de même que sur la question des représentations de la Deuxième Guerre mondiale dans les jeux vidéo (Facchini, 2016; Penney, 2010; etc.). Par ailleurs, il est important de souligner que, dans les médias traditionnels, la Première Guerre mondiale est un thème ayant fait l'objet d'une abondante littérature (Beauregard *et al.*, 2002; Williams, 2009; etc.), nous aidant dans nos réflexions quant au traitement médiatique de la guerre en lien avec les productions vidéoludiques.

Ainsi, sur la base de ces différentes pistes de réflexions et des divers enjeux soulevés par les chercheurs au cours de notre revue de littérature, le présent mémoire souhaite s'inscrire dans la continuité de ces travaux et proposer une analyse sémio-pragmatique approfondie de deux productions vidéoludiques créées pendant la période du centenaire, soit *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* et *Battlefield 1*⁷. Plus spécifiquement, l'objectif de la recherche est de répondre à la question suivante :

Quels sont les effets de sens associés à diverses composantes stylistiques et ludonarratives du design de jeu sur la représentation de la Première Guerre mondiale dans les jeux *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* et *Battlefield 1*?

Dans le cadre de ce mémoire, nous entendons par design de jeu les éléments relevant de la dimension ludique (mécaniques de jeu, règles, etc.) ainsi que de la dimension narrative (récit et narration), mais aussi les éléments d'ordre stylistiques (couleur, perspective, sonorité) associés à la dimension audiovisuelle. En effet, puisque nous

⁷ Les deux jeux, ainsi que les raisons ayant menées à leur sélection, seront présentés plus en détail dans le chapitre III.

nous intéressons aux représentations et au sens qui s'en dégagent, cette dernière dimension, permettant de rendre manifeste l'espace de jeu, devient alors essentielle à notre analyse. Par l'observation des interrelations possibles entre les composantes du design propre aux jeux à l'étude, nous cherchons ainsi à mieux comprendre comment chacun d'entre eux implique différents effets de sens et, par extension, mettent en lumière différents types de représentations de la Première Guerre mondiale qu'ils donnent à expérimenter.

Afin d'explorer plus en profondeur les différents points soulevés dans la problématique et pour décortiquer chaque facette de notre interrogation de départ, trois sous-questions de recherche ont été formulées. Ces sous-questions visent à examiner 1) les choix ainsi que la visée des concepteurs des jeux et leur influence sur le design de jeu, 2) le contenu ludonarratif et stylistique des deux productions vidéoludiques retenues et finalement 3) la manière dont les éléments sensibles de la Grande Guerre y sont représentés.

1 – Quels sont les contraintes internes et externes (sélectionnées par les concepteurs) et les objectifs externes (la visée des concepteurs) de ces deux productions? Suivant le modèle d'Odin, les contraintes⁸, tant internes qu'externes, constituent une série de choix (par exemple, le choix du genre vidéoludique) effectués par les concepteurs visant à modéliser la structure d'un jeu. Par conséquent, il est crucial de prendre en compte ces éléments, avec la visée souhaitée par les concepteurs des deux jeux, puisque leurs intentions influencent largement le type de représentation qui émergera des productions à l'étude et le sens produit.

2 – Quels objectifs internes (les buts du jeu) et quel type de jouabilité ces deux jeux proposent-ils? Observer les différentes catégories d'objectifs (formels,

⁸ L'approche sémio-pragmatique et les contraintes selon Odin seront définis au sein du chapitre III.

apprentissages, expérientiels) présents dans le jeu permet d'étudier les actions attendues du joueur et les défis qu'il doit surmonter. De plus, selon le genre vidéoludique, les mécaniques et les règles de jeu, l'expérience ludique peut s'avérer fort différente d'un titre à l'autre et conférer un sens particulier à cet événement.

3 – Comment des éléments sensibles de la Première Guerre mondiale, comme l'expérience du soldat au front et la mort, sont-ils traités dans ces espaces vidéoludiques? Tel qu'observé au cours de la revue de littérature, la Grande Guerre demeure un sujet difficile à traiter sur le plan ludique. Puisqu'il serait laborieux d'analyser l'ensemble des événements et des éléments de ce conflit de manière exhaustive, nous avons jugé pertinent d'observer plutôt comment la mort et l'expérience du soldat sont traités dans l'espace de jeu. Plus largement, il sera question d'explorer de quelles façons les éléments historiques rattachés à ces éléments sensibles ont été incorporés dans l'univers fictionnel (représentations visuelles et sonores, personnages, armes, etc.), mais aussi au niveau de la jouabilité (mécaniques et objectifs) et de la narrativité (récit et narration).

CHAPITRE II

CADRE CONCEPTUEL

En regard des questions de recherche formulées précédemment, plusieurs concepts nécessitent une explication approfondie afin de mieux cerner ce que sont les propriétés et les spécificités du jeu vidéo en tant que média. Plus précisément, les pages de ce chapitre serviront à éclaircir les éléments qui structurent et délimitent l'espace de jeu. D'abord, nous explorerons la dimension ludique du design de jeu (ou *game design*) en portant une attention particulière aux éléments de la jouabilité tels que les règles et les objectifs. Puis, en lien avec ces éléments, nous observerons plus en détail les mécaniques de jeu associés à deux genres vidéoludiques particuliers, soit le jeu d'aventure et le jeu de tir à la première personne, puisqu'ils correspondent respectivement au genre associé à *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* et *Battlefield 1*. La dimension narrative du design de jeu est également abordée afin d'observer comment se déploie le récit, la narration et leur rôle dans l'espace de jeu. Enfin, nous examinerons comment les caractéristiques formelles et informelles du jeu vidéo permettent la modulation d'un espace fictionnel se manifestant sous la forme d'un environnement audiovisuel interactif pour le joueur. Dès lors, nous chercherons à mieux comprendre comment les éléments stylistiques comme les couleurs, la perspective ou encore la dimension sonore d'un jeu sous-tendent différents types de représentations de la Première Guerre mondiale.

2.1 Interactivité et jouabilité : concevoir l'interaction humain-machine

Tel qu'abordé au cours du précédent chapitre, le caractère interactif du jeu vidéo est un des principes clés le distinguant des autres médias. En effet, l'interactivité peut être défini comme étant un « *processus ergodique d'échange réciproque entre un interacteur et un cybertexte* » (Arsenault, 2006 : 13). Cette interaction est à la base de la jouabilité (ou *gameplay*) qui est en partie caractérisée par le degré d'interactivité possible entre le joueur et les éléments présents dans l'environnement vidéoludique (Rouse, 2001 : xviii). Tel qu'expliqué par Richard Rouse dans son livre *Game Design : Theory and Practice* (2001), la jouabilité renvoie à la manière dont le joueur réagit et répond le système face aux décisions ainsi qu'aux actions du joueur dans l'espace de jeu (*Ibid.*). De manière plus spécifique, nous pouvons considérer la notion de jouabilité comme étant la résultante de l'interaction entre le joueur et les règles du jeu :

[G]ameplay is not a feature designed into the game alone, but an emergent aspect of interaction between the game system and the player's strategies and problem solving processes. In short, gameplay is how the game is played, delimited by the game rules, and defined by the dynamic relationship that comes into being when the player interacts with these rules. (Jørgensen, 2008)

Les règles ont en effet un rôle primordial dans la structuration de l'espace de jeu. Pour Jesper Juul, un « bon » design de jeu repose sur une rétroaction fluide entre le système et le joueur dans la mesure où ce dernier peut découvrir les possibilités offertes au sein de l'espace de jeu de façon agréable en y testant les mécaniques (2005 : 91). L'acte de jouer suppose une activité libre, mais dont la portée des actions est encadrée : « *play is the free space of movement within a more rigid structure* » (Salen et Zimmerman, 2004 : 28). Or, différentes formes de jouabilité impliquent l'existence de différents genres vidéoludiques et, par conséquent, diverses structures de jeu proposent des règles et des objectifs variés (Landay, 2014 : 181).

2.1.1 Design de jeu : les règles et affordances

Contrairement à Salen et Zimmerman (2004) qui définissent les règles en tant que mécaniques de jeu visant à limiter les actions du joueur, Juul soutient plutôt que le système de règles permet de mettre en place un potentiel d'action (2005 : 58). Selon lui, les règles ont la capacité de donner un sens aux actions, dans les limites de l'espace de jeu, en spécifiant les affordances possibles. Concept à l'origine élaboré par le psychologue James J. Gibson, l'affordance se dit de la « capacité d'un objet à suggérer sa propre utilisation » (Druide Informatique Inc., 2018). Dans l'espace de jeu, un objet devrait en théorie pouvoir, par le biais de différents indicateurs, signaler au joueur sa valeur ainsi que son potentiel d'utilisation (Sharp, 2014 : 98).

Les affordances peuvent se manifester de différentes façons dans les espaces vidéoludiques. Dans certains cas, la fonction d'un objet peut être clairement et facilement identifiée par le joueur (**affordances perceptibles**). À d'autres moments, quand la fonction de l'objet n'est pas directement suggérée par son apparence, il est alors question d'**affordances dissimulées**. Lorsqu'un objet possède plusieurs possibilités d'usages, mais qu'elles ne sont pas toutes explicites, on parle alors d'**affordances cachées** (*Ibid.* : 97). Enfin, il existe également de **fausses affordances** lorsqu'un élément semble posséder une valeur ou une propriété qu'il ne détient pas en réalité (*Ibid.* : 97-98). Les affordances sont généralement indiquées par des indices visuels (forme, couleur, etc.) et sonores (bruit, musique, etc.) permettant de caractériser les différents éléments manipulables par le joueur au sein de l'espace fictionnel (Grimshaw, 2014 : 121). Pour Juul, la fiction (ou l'univers fictionnel) est intrinsèquement façonnée par les affordances, les règles, mais aussi par les objectifs du jeu (2005 : 121).

2.1.2 Design de jeu : les objectifs

Dans le contexte du jeu vidéo, il existe plusieurs types d'objectifs, qu'ils soient narratifs ou ludiques, exigeant différentes méthodes et actions du joueur pour être atteints. Pour Louis-Martin Guay, nous pouvons établir une certaine distinction entre la notion d'objectif (*objective*) et celle de but (*goal*). En effet, un objectif se définit comme quelque chose à atteindre qui est habituellement quantifiable (Guay, 2014 : 190). Comme il le souligne : « *objectives frequently are a projection of the possible or desired outcomes* » (*Ibid.*). Les jeux vidéo ont généralement un seul objectif principal ainsi que quelques ou plusieurs objectifs secondaires qui peuvent avoir une incidence ou non sur l'atteinte de l'objectif final du jeu (*Ibid.*). La notion de but s'avère quant à elle plus abstraite dans la mesure où cette dernière qualifie « [...] *an unquantifiable outcome, a global target, or a purpose* » (*Ibid.*). Pour illustrer simplement ces différents aspects, Guay utilise l'exemple de *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) qui suit une structure de jeu de plateforme classique où le but du jeu est de sauver la princesse. Dans ce cas-ci, l'objectif principal (pour arriver à accomplir le but) est de passer tous les niveaux du jeu alors qu'un des objectifs secondaires pourrait correspondre à la collecte des pièces de monnaie (*Ibid.* : 190-191). Qu'il soit question de buts ou d'objectifs, il faut comprendre que ces éléments constituent une part importante du design de jeu et influencent à la fois l'esthétique, les mécaniques ainsi que la dynamique d'un jeu (*Ibid.* : 190).

Guay identifie au total trois catégories d'objectifs, toutes interreliées, guidant l'expérience vidéoludique. D'abord, le ou les **objectifs formels** sont ce qui composent intrinsèquement le système du jeu, ce qui doit être atteint. Autrement dit, « *the formal objectives of a game are created by the act of design. Formal objectives are the frame of a game* » (*Ibid.* : 192). Un bon objectif formel doit maintenir l'intérêt du joueur tout

au long de sa progression dans le jeu et lui donner la possibilité de développer de nouvelles compétences et d'utiliser différentes stratégies.

Pour assurer l'investissement à long terme du joueur dans l'espace de jeu, un ou des **objectifs d'apprentissage** sont alors intégrés afin que le joueur ait une meilleure compréhension des défis à relever et de ce qu'il doit effectuer pour parvenir à l'accomplissement de l'objectif formel (*Ibid.* : 193). En donnant l'occasion au joueur de développer ses compétences et de les parfaire continuellement, les objectifs d'apprentissage sont un bon moyen de réduire le sentiment de limitation du potentiel d'action parfois engendré par l'objectif formel (*Ibid.*). Qui plus est, note Guay, « *the variation between abilities and challenges depends on well-designed learning objectives* » (*Ibid.*).

Enfin, l'**objectif expérientiel** correspond à la combinaison des deux précédentes formes d'objectifs avec l'expérience de jeu que les concepteurs aimeraient susciter ainsi que les conventions de genre. Autrement dit, ce type d'objectif fait référence à l'expérience globale vécue par le joueur, associée étroitement à la jouabilité (*Ibid.* : 194-195). Pour les concepteurs de jeu, il s'agit de l'objectif le plus complexe à élaborer, encore plus à prédéterminer, puisqu'il est en constante évolution, émergeant et variant constamment au rythme de la jouabilité. Tel que le rappelle Juul, le jeu vidéo doit être envisagé comme un système formel faisant émerger des expériences informelles (2005 : 120). En l'occurrence, un même jeu peut produire une expérience vidéoludique qui sera vécue et interprétée de manières différentes pour chaque joueur. Ceci dit, les concepteurs de jeux peuvent tout de même guider jusqu'à un certain point le type d'expérience que propose l'univers d'un jeu en prenant en considération divers éléments : « *being aware of the culture surrounding a game, playing styles, or knowledge regarding the game, its genre, its inspiration, and its related artifacts, can help determine the process of designing an experience* » (*Ibid.* : 195).

2.2 Design de jeu : les mécaniques de jeu en fonction des genres vidéoludiques

À travers l'observation des spécificités associées aux genres vidéoludiques, nous pouvons étudier comment différents designs de jeu proposent un agencement de règles et d'objectifs faisant émerger diverses formes de jouabilité. Afin de faire ressortir les caractéristiques ludonarratives propres aux deux catégories vidéoludiques dans les lesquelles s'inscrivent *Soldats Inconnus* et *Battlefield 1*, nous examinerons donc de plus près les principes et les mécaniques propres au jeu d'aventure et au jeu de tir à la première personne.

2.2.1 Le jeu d'aventure

Le jeu d'aventure constitue l'un des premiers genres vidéoludiques développés et est également l'un des plus diversifiés et versatiles en ce qui a trait aux possibilités offertes par l'espace de jeu (Fernández-Vara, 2014 : 232). Néanmoins, il est possible de relever un ensemble de caractéristiques et de mécaniques généralement communes à ce type de jeu permettant de mieux en comprendre son design. Premièrement, le jeu d'aventure est avant tout axé sur le récit du jeu comme tel (*story-driven*) (*Ibid.* : 233). Les événements qui s'y déroulent se dévoilent au fur et à mesure que le joueur interagit avec les éléments de l'univers fictionnel et cet encadrement narratif permet ainsi de donner un sens aux actions et de les contextualiser. La découverte de l'histoire du jeu devient en soi l'un des principaux aspects orientant la jouabilité.

Par cette orientation, ce genre vidéoludique encourage particulièrement l'exploration de l'espace de jeu en invitant le joueur à interagir avec les personnages, à manipuler les objets à sa disposition et à essayer différentes actions pour voir les effets possibles (*Ibid.* : 234). Autrement dit, l'exploration est ce qui permet de découvrir l'univers

fictionnel, d'en apprendre les rouages et les subtilités. Comme le souligne Clara Fernández-Vara au sujet du rythme et de la dynamique du jeu d'aventure :

The delights of exploration and discovery may not be as valued often in mainstream games, which tend to favor constant action and where quick rewards are predominant. In contrast, adventure games thrive on allowing players to explore the world in their own time, or at least give room to gather information, and even learn from trial and error. (Ibid.)

Ainsi, la jouabilité au sein de ce genre vidéoludique repose essentiellement sur deux types de mécaniques de jeu, soit la manipulation d'objets et la navigation spatiale (*Ibid.* : 234). Pour ce faire, le joueur incarne un personnage qu'il déplacera dans l'espace de jeu et qui exécutera ses commandes (*Ibid.* : 233-234). L'identité de même que les aptitudes et les attributs physiques du personnage-joueur sont généralement prédéfinis. En effet, contrairement au jeu de rôle, il n'y a pas de statistiques associées au personnage, comme une barre de vie ou des points d'expérience, ni de compétences ou de capacités à améliorer au fil du jeu (*Ibid.*). Le but du jeu consiste à faire progresser son personnage dans l'histoire, plutôt que de développer son potentiel. Dans certains cas, il est possible d'incarner plus d'un personnage au cours d'un même jeu, donnant alors l'occasion d'expérimenter divers points de vue et habiletés (*Ibid.*). Le contrôle de ces différents personnages peut se faire en alternance, au cours de niveaux ou de moments précis dans l'histoire (imposés par le cadre narratif), ou bien constituer une option disponible en tout temps (selon la volonté du joueur) (*Ibid.*).

En ce qui a trait à la jouabilité, le jeu d'aventure est orienté vers la résolution de défis sous forme de casse-têtes (*puzzle-solving*) que le joueur doit résoudre en s'appuyant sur ses connaissances préalables, mais aussi sur certaines conventions de base (ex. : une porte verrouillée nécessite une clé pour l'ouvrir) (*Ibid.*). Ne pouvant uniquement compter sur ses expériences antérieures pour surmonter les différents obstacles que

propose un jeu, le joueur doit se familiariser et comprendre les règles qui régissent l'univers fictionnel dans lequel il se trouve et tenter diverses approches pour pouvoir atteindre les objectifs (*Ibid.*). En d'autres termes, « *the player has to experiment and test the limits of the system of the game, exploring the world spatially and functionally: How do things work? What happens if I do this? Who is this character? What problem must be solved?* » (*Ibid.* : 238). Pour Fernández-Vara, le jeu d'aventure illustre bien les tensions existantes entre un design de jeu proposant une structure ludonarrative fortement linéaire et un design de jeu désirant offrir au joueur la liberté d'explorer l'espace de jeu dans ses moindres détails (*Ibid.* : 239).

2.2.2 Le jeu de tir à la première personne

Tout comme le jeu d'aventure, le jeu de tir est un des premiers genres vidéoludiques à avoir été développé et figure, encore à ce jour, comme l'un des plus populaires auprès du marché grand public (Voorhees, 2014 : 250). Se déclinant aujourd'hui en plusieurs sous-genres, nous examinerons cependant de plus près les mécaniques associées au jeu de tir à la première personne, également nommé jeu de tir en vue subjective (*first-person shooter* ou FPS en anglais). Tel que son nom le suggère, la structure de ce type de jeu est la résultante de deux composantes particulières, c'est-à-dire l'action de tirer et la perspective à la première personne (Arsenault, 2011 : 199).

Le jeu de tir à la première personne (JTPP) est bien évidemment caractérisé par la place importante qu'occupe le tir (par le biais d'armes à feu et autres), constituant le principal élément sur lequel repose la jouabilité. Or, comme le souligne Dominic Arsenault dans sa thèse doctorale, cette catégorie vidéoludique comprend également plusieurs autres actions à performer ainsi que d'autres manières de combattre qui permettent de diversifier le champ d'actions du joueur :

Outre la présence de combat rapproché, on peut aussi relever à l'intérieur d'un *first-person shooter* tous ces moments où le joueur doit s'enfuir, résoudre un puzzle spatial (ne serait-ce que trouver la clé rouge, trouver un passage secret pour atteindre un endroit visible mais inaccessible) ou plus largement accomplir toute action qui n'est pas réductible au seul fait de tirer sur tout ce qui bouge. (*Ibid.* : 201)

En fait, même si la dynamique de jeu impose un rythme d'actions effréné, le joueur n'est pas constamment en train de tirer sur ses ennemis. Au cours d'une partie ou d'une mission, il doit également observer les déplacements de ses ennemis, repérer les objets et les lieux qui lui seront utiles et déterminer la meilleure tactique à adopter en vue d'atteindre le ou les objectifs (*Ibid.*). Ceci implique que le joueur doit minutieusement explorer l'espace de jeu et interagir avec les divers éléments qui s'y trouvent (ex. : ouvrir une porte, désactiver des mines, etc.) afin de repérer des endroits pour se cacher ou encore des points de ravitaillement (*Ibid.* : 204).

Ce rapport à l'espace (la gamme de mouvements possibles, le champ de vision, le champ d'actions, etc.) est circonscrit en bonne partie par la perspective du joueur, c'est-à-dire un point de vue subjectif où l'univers fictionnel se dévoile à travers les yeux du personnage incarné (*Ibid.* : 203). En raison de ce point de vue particulier, le joueur ne peut voir l'ensemble de l'espace de jeu à l'écran. Par conséquent, il doit rester à l'affût de l'action se déroulant hors du cadre (hors de son champ de vision) afin de ne pas être la cible d'ennemis (*Ibid.*). Dans le cas d'une perspective visuelle subjective, pour signaler au joueur que son personnage est blessé, des indicateurs visuels (écran prenant une teinte rouge, taches de sang à l'écran, etc.) ou sonores (gémissements du personnage) informent le joueur sur la gravité de son état (*Ibid.* : 212).

Pour réussir les objectifs proposés par ce type de jeu, il est donc primordial de développer une compréhension et une utilisation stratégique de l'espace de jeu et de ses éléments. Tel que le soutien Arsenault, « le *first-person shooter* exige du joueur

tout un travail d'orientation par la représentation et la cartographie mentale de l'espace et de son positionnement au sein de l'univers fictionnel [...] » (*Ibid.*). Dès lors, l'expérience vidéoludique qui découle du FPS « [...] n'est pas tant défini par le seul tir que par l'idée d'incarner directement un combattant, sur le terrain, dans l'immédiateté du conflit » (*Ibid.* : 202). En raison de ses mécaniques et de la perspective visuelle à la première personne que propose ce genre vidéoludique, il s'avère donc intéressant d'observer de quelle manière est abordée l'expérience des soldats au front ainsi que la représentation des tranchées dans ce type de jeu.

2.3 Interactivité et narrativité : le jeu vidéo comme cybertexte

Comme le soutient Juul dans son livre *Half-real : Video Games between Real Rules and Fictional World* (2005 : 177), même si la fiction et les règles présentes dans un jeu peuvent être étudiées de manière séparée, l'expérience vidéoludique demeure néanmoins modulée conjointement par ces deux composantes. L'univers fictionnel dans lequel évolue le joueur contient des indices l'informant sur le fonctionnement et les règles régissant cet univers et, par extension, sur la manière d'interagir avec les éléments de l'espace de jeu. Si la dimension ludique nous informe sur les possibilités d'actions du joueur dans l'univers fictionnel, la dimension narrative du design de jeu est tout aussi importante à considérer pour comprendre par le biais de quelles mécaniques cet univers, et plus particulièrement le récit du jeu, prend forme et se dévoile aux yeux du joueur.

En raison de son caractère interactif et ludique, il est donc possible d'étudier le récit dans un contexte vidéoludique non pas comme un texte, mais bien comme un cybertexte. Ce concept, étudié par Espen J. Aarseth, fait état d'une nouvelle forme de littérature permettant d'observer l'acte de lecture comme un échange dynamique et

rétroactif d'informations entre le texte (machine) et son lecteur (utilisateur) (1997 : 5). Le cybertexte se fonde sur deux principes particuliers. D'abord, le média, en plus d'être vecteur du récit, joue également un rôle important sur sa structuration et son organisation : « *The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by posting the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange* » (*Ibid.* : 1). Ensuite, ce qui résulte de l'acte de lecture ne prend pas seulement forme dans l'esprit du lecteur (comme lorsque je lis un livre), mais se manifeste à travers le média par des actions concrètes : « [...] *the user of cybertext also performs in an extranoematic sens. During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of "reading" do not account for* » (*Ibid.*). En plus de considérer le caractère interactif du média, l'étude du cybertexte permet d'appréhender le lecteur comme *acteur*. Comme le résume Aarseth sur ce point : « *The cybertext reader is a player, a gambler; the cybertext is a game-world or world-game; it is possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery* » (*Ibid.* : 4).

Concevoir le jeu vidéo comme un cybertexte suppose que le récit n'est pas pensé, ni construit, ni communiqué au lecteur (ici le joueur) de la même manière qu'au sein des autres productions médiatiques. Il est donc important de mieux saisir les spécificités de la narrativité vidéoludique et le rôle qu'occupe le processus de rétroaction entre le joueur et le système de jeu sur l'organisation et l'évolution de l'univers fictionnel.

2.3.1 Design de jeu : la narrativité vidéoludique

L'univers fictionnel d'un jeu est à la fois structuré par la dimension ludique, par l'intermédiaire des règles ou encore des objectifs, mais aussi par la dimension narrative que l'on peut traditionnellement scinder en fonction de trois notions clés :

l'histoire est une série d'évènements qui touchent un ou plusieurs personnages et qui se déroulent dans un monde donné, le *récit* est l'organisation de cette histoire en un texte et le style dans lequel il est produit, et la *narration*, quant à elle, est le mode de communication du récit. (Arsenault, 2006 : 19)

Si ces distinctions nous aident à mieux comprendre ce qui compose la narrativité, Gordon Calleja relève cependant qu'elles n'ont pas la même portée ni le même sens dans le cas des productions vidéoludiques (2011 : 114). Marquée par le rôle actif du joueur dans l'actualisation du récit, la narrativité vidéoludique se distingue également par le rôle joué par l'algorithme du système de jeu. Arsenault soutient à cet effet que l'algorithme est « [...] non seulement une instance d'arbitrage chargée d'appliquer les règles, mais aussi une instance de narration responsable de structurer l'enchaînement des contenus et d'informer le joueur sur ce qu'il advient du monde fictionnel et des actions qu'il entreprend » (2006 : 97).

Plus spécifiquement, le jeu vidéo serait, d'une part, **extrinsèquement** narratif puisque son système est en mesure, par le biais de techniques cinématographiques et littéraires, de véhiculer et d'émuler un récit. D'autre part, il serait également **intrinsèquement** narratif puisque les actions du joueur ont des effets sur le développement de la diégèse et possèdent donc une portée narrative (*Ibid.* : 97-98). En somme, le jeu vidéo présente un potentiel narratif actualisable tout comme il est capable de « générer du contenu narratif » (Trépanier-Jobin et Couturier, 2018 : 6).

Dans ce contexte, il est alors possible de considérer la narrativité vidéoludique sous deux formes : une narrativité dite « statique » et l'autre « expérientielle ». Le premier cas réfère essentiellement à ce que Gordon Calleja (2011 : 120-121) nomme **l'histoire scénarisée** (*scripted narrative*), soit l'histoire élaborée initialement par les concepteurs de jeux et intégrée dans le code de programmation. L'histoire scénarisée est dévoilée au joueur de deux manières : il est question de « *push narrative* » lorsque les éléments du récit lui sont présentés directement à travers des cinématiques, des textes ou encore par des dialogues entre les personnages (Levine, 2008). Inversement, dans un récit de type « *pull narrative* », les éléments narratifs sont dissimulés et dispersés à travers l'espace de jeu. Le joueur doit lui-même prendre l'initiative d'aller récupérer ces bribes d'information pour ensuite établir des liens entre ces différents fragments dans le but de comprendre l'histoire et lui donner une certaine cohérence (*Ibid.*).

Dans le second cas, la narrativité dite « expérientielle » réfère à la création de **récits émergents** (*emergent narratives*), c'est-à-dire des récits qui ne sont pas prédéterminés par les concepteurs, mais qui résultent plutôt des actions entreprises par le joueur au sein de l'univers fictionnel. Calleja donne à ce processus continu d'actualisation, par lequel l'histoire est engendrée et modulée par les décisions et les actions effectuées par le joueur le nom « d'alterbiographie » (Calleja, 2011 : 124). Le développement de l'alterbiographie est entre autres délimité, ou du moins fortement encadré, par la « perspective » adoptée par le joueur dans l'espace de jeu, c'est-à-dire s'il est au contrôle de multiples entités à la fois, d'un seul personnage ou bien s'il est lui-même projeté dans cet univers (*Ibid.* : 125-126).

Si le récit constitue une part importante de la dimension narrative, en contextualisant et en donnant une portée narrative aux actions du joueur dans l'univers fictionnel ainsi qu'en lui procurant un but à atteindre (ex. : sauver la princesse), la narration s'avère tout aussi pertinente à étudier pour cerner les procédés par lesquels le récit est véhiculé.

2.3.2 Le rôle de la narration

Sans être techniquement relié au design de jeu, une attention particulière est portée à ce que Gérard Genette nomme « l'instance narrative » afin de nous donner le vocabulaire nécessaire pour identifier adéquatement les différents éléments de la narration lors de l'analyse des deux jeux. L'instance narrative constitue l'articulation « [...] entre (1) la voix narrative (*qui parle ?*), (2) le temps de la narration (*quand raconte-t-on, par rapport à l'histoire ?*) et (3) la perspective narrative (*par qui perçoit-on ?*) » (Guillemette et Lévesque, 2016).

En ce qui a trait à **la voix narrative**, on peut distinguer trois types de narrateurs. Lorsque le narrateur est hors de l'histoire, il s'agit d'un narrateur *hétérodiégétique*. Quand il figure, au contraire, comme un personnage ayant un rôle dans l'histoire, on parle alors de narrateur *homodiégétique*. De manière encore plus spécifique, lorsqu'il est également le personnage principal de l'histoire ou le « héros », il est nommé narrateur *autodiégétique* (*Ibid.*).

Le temps de la narration réfère à la position temporelle du narrateur vis-à-vis l'histoire racontée. Genette élabore ainsi quatre types de narration. D'abord, la narration ultérieure, l'une des plus fréquentes, implique que les événements relatés se sont produits au cours d'un passé plus ou moins lointain. À l'inverse, la narration antérieure suppose que le narrateur raconte des événements sur le point de se produire dans un futur plus ou moins proche. Pour ce qui est de la narration simultanée, les événements du récit se produisent en même temps qu'ils sont décrits par le narrateur. Enfin, la narration intercalée, sans doute la plus complexe à saisir, constitue un amalgame du temps de narration ultérieure et simultanée : « Par exemple, un narrateur raconte, après-coup, ce qu'il a vécu dans la journée, et en même temps, insère ses impressions du moment sur ces mêmes événements » (*Ibid.*).

Faisant globalement référence au point de vue du narrateur par rapport à l'information narrative véhiculée par le récit et les personnages, **la perspective narrative** renvoie au principe de focalisation ou « *focus of narration* » (Genette, 1972 : 206). Dans le cadre de la focalisation zéro, le narrateur est omniscient (il est au fait des moindres pensées et des moindres gestes commis par l'ensemble des personnages du récit). En ce qui a trait à la focalisation interne, les informations perçues par le narrateur sont les mêmes que celle du protagoniste (il ne sait ou ne connaît pas plus ni moins que lui) (Guillemette et Lévesque, 2016). Finalement, la focalisation externe sous-tend que le narrateur agit un peu à la manière d'une caméra, suivant et rapportant sans arrière-pensées les événements du récit (*Ibid.*). Ce type de focalisation implique, selon Genette, que « [...] le héros agit devant nous sans que nous soyons jamais admis à connaître ses pensées ou sentiments [...] » (1972 : 207).

Mettre en lumière ces procédés narratifs (chacun supposant différentes manières de mettre le joueur en relation avec le récit) permet ainsi d'approfondir et d'éclaircir « les mécanismes de l'acte de narration » (Guillemette et Lévesque, 2016) et, par extension, d'identifier ceux employés par les concepteurs de jeux pour véhiculer l'histoire du jeu. Si la dimension narrative est importante à saisir pour comprendre comment le récit se construit et contribue au déploiement de l'univers fictionnel, il est également important de considérer la dimension audiovisuelle du design de jeu.

2.4 Décomposer les éléments audiovisuels de l'espace ludonarratif

Jusqu'à maintenant, nous avons pu observer comment les éléments associés au système formel du jeu vidéo, notamment les mécaniques reliées à la jouabilité, aux règles et aux objectifs structurent et définissent les possibilités offertes par l'espace de jeu. Or, nous avons pu constater, dans la section précédente, que l'expérience vidéoludique ne repose

pas uniquement sur les éléments ludiques, mais aussi sur les éléments narratifs qui engagent et immergent le joueur, en donnant un sens à ses actions, et en stimulant son imagination (Arsenault, 2006 : 5). Dès lors, l'univers fictionnel doit être compris comme un espace englobant à la fois les composantes de la dimension ludique et de la dimension narrative pour créer une expérience vidéoludique singulière. Étant donné que nous nous intéressons aux effets de sens du jeu vidéo sur les représentations de la Première Guerre mondiale, il est essentiel d'observer comment l'univers fictionnel se rend manifeste à travers les éléments audiovisuels. Constituant une part non négligeable du design de jeu, les rôles de la perspective, de la couleur et de la sonorité ont donc été étudiés plus en détail afin de soulever leurs apports au niveau de la structuration de l'espace de jeu.

2.4.1 Le rôle de la perspective

En termes de design de jeu, la perspective renvoie globalement à la construction et à l'agencement d'images afin de créer un effet de dimensionnalité (Sharp, 2014 : 107). La perspective se décline en cinq principes qui permettent d'encadrer la façon dont le joueur perçoit l'univers fictionnel, le comprend et interagit avec les éléments qui le constituent. Dans un premier temps, la **perspective linéaire** renvoie simplement aux types de techniques utilisées pour créer une illusion de profondeur de l'espace (*Ibid.* : 108).

Ensuite, tel qu'élaboré précédemment, la **perspective narrative** fait référence au regard par lequel l'histoire du jeu est racontée. Sur le plan audiovisuel, lorsqu'il est question d'une perspective narrative à la première personne, l'histoire est racontée selon la perspective d'un des personnages de l'univers fictionnel, alors qu'à la

troisième personne, le déroulement de l'histoire est présenté par une « voix extérieure » (narrateur) à l'univers du jeu, mais au fait de tout ce qui s'y passe (*Ibid.* : 110).

La **perspective visuelle**, certainement l'une des plus influentes au niveau de l'expérience vidéoludique, indique comment l'environnement se présente au joueur (*Ibid.* : 111). Dans ce cas-ci, une vue à la première personne sous-entend que le joueur découvre l'univers du jeu à travers les yeux de l'avatar dont il a le contrôle. Une perspective visuelle à la troisième personne signifie plutôt que le joueur voit l'entièreté de son personnage se déplacer dans l'espace de jeu (*Ibid.* : 112). Ce type de perspective se décline à son tour en plusieurs sous-catégories où la position de la caméra (vue du joueur) peut aussi bien se situer par-dessus l'épaule du personnage (*over-the-shoulder*) ou bien être très éloignée pour voir l'ensemble de l'espace, comme c'est le cas avec les jeux en vue axonométrique (*Ibid.*).

Nous retrouvons également la **perspective du joueur** qui, quant à elle, renvoie à la façon dont ce dernier est projeté dans l'univers du jeu (un personnage, un objet, un élément, etc.). Ce point de vue, relié à une apparente incarnation du joueur dans l'univers fictionnel, est ce qui lui permet de mieux saisir son identité dans le jeu, ses capacités, son potentiel d'action (affordances) et ce qu'il peut ou doit accomplir (*Ibid.* : 113).

Enfin, la **perspective rhétorique**, la plus complexe à élaborer, repose sur la construction des signes et des messages qui expriment des discours sur le monde qui se manifeste par le système du jeu au fur et à mesure que le joueur s'y engage (*Ibid.* : 115). Ainsi, observer le rôle de chacune des perspectives mentionnées plus haut peut s'avérer fort révélateur pour comprendre les pratiques de design de jeu et leurs effets sur le type de représentation présente dans une production vidéoludique :

It is through these [...] types of perspective, introduced in this essay, that a player's experience is in large part framed. Indeed, what the player sees, how the story is presented to him/her, the role s/he plays within the game, and the rhetorical point of view presented through the game's play, are all very important tools for the design, play, and interpretation of video games. (Ibid. : 115-116)

Dès lors, nous pouvons supposer que chaque genre vidéoludique propose une panoplie d'amalgames possibles de perspectives permettant de mettre de l'avant (ou de côté) différents éléments de l'espace de jeu.

2.4.2 Le rôle des couleurs

Tout comme dans les productions cinématographiques, les couleurs forment une grande partie de l'expérience esthétique et émotionnelle que peut offrir l'univers fictionnel d'un jeu vidéo et, par extension, influencer les représentations du monde qui s'y trouvent.

La particularité des couleurs dans les productions vidéoludiques repose sur leur capacité à s'adapter aux actions du joueur. Comme le note Simon Niedenthal : « *video games are distinguished by powerful and transitory color effects used in a performative manner to stand for a range of functions, including spell casting in roleplaying games and motion-blurred attacks in fighting games* » (2014 : 71). Les couleurs remplissent ainsi plusieurs fonctions. D'une part, sur le plan spatial, elles permettent d'identifier et de différencier les éléments de l'espace de jeu, de guider le regard du joueur, de fournir des informations sur l'état de l'environnement ou encore d'aviser d'un danger potentiel (*Ibid.* : 68). D'autre part, les couleurs peuvent agir comme marqueurs de temporalité en indiquant des variations d'ambiance (la nuit et le jour, les saisons, etc.) (*Ibid.*). Qui plus est, elles remplissent également deux autres fonctions dans le cas du jeu vidéo :

servir de rétroaction au joueur suite à une action ou indiquer les affordances possibles (*Ibid.*). Dans de nombreux jeux vidéo, par exemple, l'utilisation de la couleur rouge (faisant allusion à la couleur du sang) est relativement fréquente pour signaler au joueur l'altération de l'état de son personnage. La couleur rouge peut donc signifier que le personnage est blessé (indicateur narratif) se traduisant par une perte de points de vie ou encore par une incapacité du personnage à performer certaines actions (indicateur ludique).

Le contexte dans lequel s'inscrivent les couleurs est également important à prendre en compte lorsque nous examinons la signification de leur agencement. En effet, Niendenthal suggère que chaque genre vidéoludique possède une palette particulière de couleurs (*Ibid.* : 70). À titre d'exemple, alors qu'un jeu vidéo à vocation éducative présente généralement des couleurs plus chaudes et saturées, les jeux vidéo d'horreur ou de guerre reposent sur un spectre de couleurs plus sombres allant de pair avec le caractère incertain ou hostile de l'environnement (*Ibid.* : 71). Dès lors, nous pouvons avancer que l'utilisation de couleurs constitue un moyen d'expression ainsi qu'une forme de pratique de design de jeu répondant à des conventions de genres, ce qui a une influence notable sur l'expérience vidéoludique.

2.4.3 Le rôle du son

L'espace de jeu (et les représentations qui le constituent) se dévoile au joueur généralement par des stimuli d'ordre visuel, mais également sonore. Par conséquent, il est intéressant de voir comment le son joue un rôle important dans la création de l'univers fictionnel. Selon le chercheur Mark Grimshaw, une caractéristique particulière que revêt la sonorité dans les productions vidéoludiques est son

interactivité, c'est-à-dire qu'elle est produite et s'ajuste en temps réel en fonction des actions et des déplacements du joueur dans l'espace de jeu.

Selon Grimshaw, la sonorité dans un jeu vidéo peut être examinée sous quatre aspects clés (2014 : 118). D'abord, **les effets sonores** correspondent aux sons non diégétiques (ex. : ouvrir le menu du jeu) ainsi qu'à certains sons diégétiques comme le bruit d'une mitraillette ou des bruits de pas (*Ibid.* : 120).

Ensuite, **l'ambiance sonore** fait référence aux bruits qui ne sont pas engendrés par les actions du joueur et dont la provenance ne se voit pas nécessairement à l'écran puisqu'ils se fondent dans l'environnement du jeu (ex. : des oiseaux qui chantent, des bruits de criquets dans la nuit) (*Ibid.* : 120). Généralement, une ambiance sonore sophistiquée peut grandement contribuer à augmenter l'impression de réalisme qui se dégage de l'environnement du jeu (*Ibid.*)

Une autre composante importante de la dimension sonore dans les jeux vidéo correspond à **la musique** qui peut être constituée de morceaux ou de chansons déjà existantes, tout comme elle peut être une trame sonore conçue spécialement pour le jeu (*Ibid.* : 117). Sur le plan fictionnel, elle peut favoriser ou atténuer le caractère dramatique des événements se déroulant dans le jeu et influencer les émotions du joueur au rythme de sa progression (bien que l'impact reste relativement difficile à mesurer selon Grimshaw) (*Ibid.*).

Enfin, la présence de **dialogues** contribue largement à la mise en scène de l'univers du jeu (*Ibid.* : 118). Ces derniers permettent de donner une profondeur aux personnages (joueurs ou non-joueurs) et de construire des liens qui aideront le joueur à comprendre ce qu'il doit faire. Les dialogues sont également une occasion de différencier les alliés

des ennemis ainsi que d'en apprendre davantage sur l'univers fictionnel et l'histoire du jeu (*Ibid.*).

Porter attention à la dimension visuelle, mais aussi sonore d'une production vidéoludique, est nécessaire si l'on souhaite cerner globalement la structuration de l'environnement du jeu et l'organisation de l'univers fictionnel. Ce contenu manifeste est ce qui, au final, permettra d'observer concrètement les représentations de la Première Guerre mondiale dans les espaces vidéoludiques.

Pour résumer, l'objectif de ce chapitre était d'établir un survol des différents éléments relatifs au design de jeu et en quoi ils sont révélateurs des spécificités du média vidéoludique. En nous attardant sur la dimension ludique du design de jeu, nous avons d'abord pu relever les caractéristiques formelles du média et comment le système de règles, d'affordances et d'objectifs orientent la jouabilité. Nous avons pu voir par la suite, à travers l'observation du jeu d'aventure et du jeu de tir à la première personne, comment les mécaniques de jeu changent en fonction du genre vidéoludique. Par le biais de la dimension narrative, il a été possible de soulever que le récit et la narration occupent également une fonction importante dans la construction de l'univers fictionnel. En étudiant le jeu vidéo comme cybertexte, nous avons par ailleurs pu noter comment le joueur correspond davantage à un *acteur* du récit plutôt qu'à un lecteur, en raison de l'incidence directe et concrète que ses actions ont sur le développement de l'histoire. Enfin, la dimension audiovisuelle a été l'occasion de soulever le rôle joué par les composantes visuelles d'un jeu comme les couleurs et les perspectives ou encore les éléments sonores (allant de la musique aux dialogues) dans la concrétisation et la manifestation de l'espace ludonarratif. Ainsi, en analysant chacune des dimensions (ludique, narrative, audiovisuelle), nous avons pu mettre en lumière comment elles contribuent toutes à leur manière à créer et structurer un univers fictionnel plus ou moins complexe avec lequel le joueur sera amené à interagir. Ce sont ces dimensions,

et leur interrelation singulière, qui nous aidera à saisir le design de jeu propre aux deux productions à l'étude et, ultimement, ses effets de sens sur la représentation faite de la Première Guerre mondiale.

CHAPITRE III

MÉTHODOLOGIE

3.1 Choix d'une démarche de recherche : approche qualitative de type inductif

En regard des objectifs de recherche formulés pour le mémoire, le choix d'une démarche de recherche qualitative de type inductif a été privilégiée. Le raisonnement inductif suppose en effet l'examen de faits ou de cas particuliers pour ensuite tirer des réflexions sur un sujet donné (Lamarée et Vallée, 1991 : 52). L'approche qualitative permet, quant à elle, de développer une compréhension approfondie d'un objet ou d'un phénomène particulier par l'observation et le traitement de données généralement difficilement quantifiables (Mongeau, 2008 : 31). Ce devis de recherche était donc tout à fait approprié et cohérent pour répondre à notre interrogation de départ.

3.2 La sémio-pragmatique comme cadre méthodologique

Cette recherche s'intéressant aux représentations et à la production de sens dans les espaces de jeu, le recours à la sémio-pragmatique comme outil d'analyse et comme cadre méthodologique s'est imposé naturellement. En s'appuyant notamment sur certains concepts développés par Roger Odin, l'objectif consistait à faire ressortir la structure des deux jeux à l'étude pour ensuite être en mesure d'analyser les différentes dimensions (ludique, narrative, audiovisuelle, historique) et la manière dont elles s'organisent pour produire du sens.

3.2.1 Définition d'un espace de communication

Dans son livre *Les espaces de communication : introduction à la sémio-pragmatique* (2011), Roger Odin s'affaire à proposer un nouveau modèle d'étude des textes qui prend en compte le contexte (contraintes de diverses natures) dans la production de sens. Sans être un rejet de l'approche immanentiste (existence autonome du texte), la démarche sémio-pragmatique suggérée par Odin dans l'étude de la communication amène à considérer « l'influence du contexte sur le sens d'un énoncé » (Bouillaguet, 2012). Dans ses propres mots, « [...] il ne s'agit plus d'analyser un texte existant, mais d'analyser *l'expérience* d'un travail de *production* textuelle en *contexte* » (Odin, 2011 : 123).

Décrivant le contexte comme un ensemble de contraintes, Odin propose de délaisser cette notion pour passer à celle d'*espace de communication*. Permettant de s'interroger sur les éléments nécessaires à la « modélisation » du contexte, l'espace de communication est défini comme étant « [...] un espace à l'intérieur duquel le faisceau de contraintes pousse les actants (E) [émetteur] et (R) [récepteur] à produire du sens sur le *même axe de pertinence* » (*Ibid.* : 39). Dès lors, pour communiquer efficacement un message, la différence entre « l'espace de l'émission » et « l'espace de la réception » doit être réduite au minimum.

3.2.2 Délimiter l'espace de communication : axe de pertinence et contraintes

La création d'un espace de communication, explique Odin, relève de l'émetteur⁹ qui, par ses choix, établit un *axe de pertinence* afin d'en assurer la consistance (*Ibid.* : 40). Pour arriver à circonscrire cet espace particulier, l'émetteur doit veiller au respect de plusieurs principes. Il doit notamment sélectionner le degré de particularité ou de généralité associé aux objets, à la spatialité et à la temporalité qui forment l'espace de communication. Cet espace, comme le souligne Odin, constitue « [...] le résultat de la sélection des contraintes qui régissent le processus de production de sens, en fonction de l'*axe de pertinence* » (*Ibid.*). Enfin, même si cela paraît être une évidence, l'émetteur doit veiller à ce que cette sélection soit clairement visible pour les récepteurs (*Ibid.*).

Pour y parvenir, Odin élabore deux procédés visant à modéliser le contexte. Le premier correspond à la construction d'un système de *contraintes externes*. Référant notamment à l'utilisation de *genres* (ex. : science-fiction), ce type de contrainte permet de formater l'axe de pertinence et, par le fait même, le système d'attente des destinataires. Le deuxième procédé implique l'instauration de *contraintes internes*, c'est-à-dire des contraintes inscrites dans le message même. Associé à la méthode de l'audience segmentée, ce principe consiste à choisir son public cible. Lorsque le message vise un public spécifique, l'axe de pertinence a alors plus de chances d'être repéré par ces tranches d'individus (*Ibid.*).

Dans une perspective vidéoludique, circonscrire son public cible revient par extension à établir les paramètres d'un *Joueur Modèle*, en référence au concept de Lecteur Modèle tel qu'élaboré par Umberto Eco (1985[1979]). En effet, par l'application de

⁹ À noter que dans son livre, Odin (2011) qualifie également l'émetteur de « théoricien » en raison de son travail de réflexion et de sélection d'éléments.

diverses contraintes, la modélisation de la structure du jeu suppose parallèlement la formulation d'un *Joueur Modèle* par les développeurs de jeux, c'est-à-dire un joueur possédant préalablement certaines connaissances et certaines pratiques ludiques lui permettant de naviguer avec aisance au sein d'un espace vidéoludique et d'interagir de manière optimale avec les éléments qui l'habitent (Genvo, 2008 : 6-7). Pour être en mesure de comprendre les signes et les symboles qui ponctuent l'espace vidéoludique et de pouvoir en actualiser le sens, le joueur doit en effet se fier à son encyclopédie. Selon Eco, la notion d'encyclopédie et les éléments qui la composent « [...] seraient enregistrés sous forme de scénarios : les scénarios communs (schémas d'action et de comportement préétablis) et les scénarios intertextuels (règles de genre) » (Eco, cité par Bonenfant, 2015 : 40). Dans le cas de l'œuvre littéraire, cette encyclopédie réfère à un ensemble de codes stylistiques, linguistiques et autres (Barrette, 2017). Dans le cas d'une production vidéoludique, l'encyclopédie renvoie plutôt à l'ensemble des compétences, des connaissances préalables ainsi qu'aux expériences de jeu passées du joueur et de la communauté de joueurs (Bonenfant, 2015 : 41).

Ainsi, pour que l'œuvre puisse atteindre efficacement son public, les concepteurs de jeux doivent déterminer le degré de compétences et de connaissances ludiques attendues du public et fournir des points de repère dans la structure du jeu comme tel, faisant référence aux conventions de genre, aux règles ou encore aux mécaniques de jeu. Sans quoi, pour le joueur, ne pas être en mesure de repérer ces éléments en lien avec la jouabilité (et donc l'axe de pertinence) pourrait nuire à son expérience et provoquer de l'ennui, voire même de la frustration face au jeu. Du côté de l'équipe de production, ceci pourrait se traduire par des critiques négatives de la part de la communauté de joueurs pouvant se solder par des conséquences financières.

3.2.3 Le jeu vidéo comme mode hybride de communication?

Suivant cette perspective, il est alors possible d'observer le jeu vidéo comme un espace de communication modélisé par les développeurs de jeux, qui par leurs choix (prenant la forme de contraintes externes et internes), ont pour objectif de réduire la différence entre « l'espace d'émission » et « l'espace de réception » et ce, dans le but de préserver l'axe de pertinence pour leur public cible. Pour ce faire, les différents *modes* élaborés par Odin permettent de mettre en lumière les processus mobilisés pour structurer la production de sens. La notion de modes renvoie à des « [...] *constructions théoriques* visant à structurer en *ensembles fonctionnels* les processus de production de sens » (*Ibid.* : 46). Chaque mode (fictionnalisant, spectacularisant, énergétique, documentarisant, etc.) possède ses propres particularités conduisant à une *expérience communicationnelle* singulière (*Ibid.*). Cela dit, il faut souligner que l'analyse d'une production médiatique peut s'appuyer sur plus d'un mode à la fois, combinant ainsi les différents processus de production de sens de manière successive ou bien simultanément pour former un amalgame complexe (Bouillaguet, 2012). Dans le cadre de ce mémoire, le mode fictionnalisant et le mode énergétique ont donc d'abord été examinés de plus près afin d'observer comment leurs composantes peuvent fournir des pistes méthodologiques intéressantes quant à la structuration du sens dans les espaces vidéoludiques. Les autres modes ont été délaissés puisque leurs caractéristiques s'arriment plus difficilement avec le jeu vidéo et ses spécificités. En retenant uniquement les modes fictionnalisant et énergétique, nous avons comme objectif d'orienter nos réflexions quant à la manière de concevoir ce média comme un espace de communication à la fois fictionnel et dynamique.

3.2.4 Mode fictionnalisant

Ce mode implique la création d'un *monde* vers lequel le récepteur se sent transporté (processus de diégétisation) (Odin, 2011 : 48). Sur le plan discursif, le récit construit via la narration donne envie au récepteur de connaître la suite des événements. Le processus de *mise en phases* suppose que le rythme des événements du récit encourage le récepteur à s'investir au niveau affectif dans cet univers (*Ibid.*). Enfin, le processus de *fictivisation* renvoie au fait que le récepteur ne remet pas en question l'identité de l'énonciateur. Autrement, le récepteur, en s'interrogeant sur les circonstances ayant mené à la construction du texte, brise l'acte de lecture fictionnalisante (*Ibid.* : 49). Pour résumer, selon Odin : « fictionnaliser, c'est accepter de "croire" en l'existence d'un monde sans se poser de questions sur l'origine de cette expérience » (*Ibid.*).

En cherchant à clarifier les processus de ce mode et ses conséquences sur la production de sens, Odin exhorte à ne pas considérer le mode fictionnalisant comme étant entièrement détaché du réel, en se disant justement qu'il n'est que fiction (*Ibid.* : 58). Odin suggère plutôt d'observer l'expérience de la fiction comme une « *expérience du réel* », c'est-à-dire qui propose une « *connaissance du monde* » (*Ibid.*). En effet, il semble bien qu'une production médiatique, sous l'angle de l'analyse du mode fictionnalisant, constitue une sorte de « *lieu de manifestation des valeurs* » aboutissant à la construction d'un discours ou d'une morale (*Ibid.*). Dans cette optique, la fiction permet d'informer sur le monde tout comme elle peut permettre la transmission de valeurs (*Ibid.* : 59). Toutefois, cette transmission se fait de manière implicite, dans la mesure où le récepteur intègre souvent de manière inconsciente les éléments de l'espace de communication (*Ibid.*).

3.2.5 Mode énergétique

De son côté, le mode énergétique agit comme une rupture avec le mode fictionnalisant, particulièrement au niveau discursif puisque « [...] le récit devient moins important que le travail du rythme » (*Ibid.* : 52). L'attention du récepteur est alors orientée vers le rythme des images et des sons, plutôt que sur le rythme des événements. Dans ce mode, note Odin, la production de sens passe au second plan, puisque l'importance est recentrée autour des effets (relation au corps / sensations) plutôt que des affects (*Ibid.*).

En combinant ces deux modes, nous pouvons concevoir le jeu vidéo à la fois comme un espace audiovisuel (mode énergétique) fondé sur le rythme et l'intensité des actions s'y déroulant, mais aussi comme un monde fictionnel (mode fictionnalisant), reposant sur le rythme des événements du récit. La combinaison de ces deux modes, à la base diamétralement opposés, laisse ainsi entrevoir la dynamique complexe qui anime les processus de production de sens impliqués dans les productions vidéoludiques.

3.2.6 Au-delà de l'analyse multimodale : proposition d'un nouveau mode

Si la perspective d'une analyse multimodale, fondée dans ce cas-ci sur la combinaison des processus de production de sens impliqués dans les modes fictionnalisant et énergétique, aurait pu être une avenue intéressante pour étudier les deux jeux sélectionnés pour ce mémoire, ce type d'analyse demeure néanmoins insuffisant si l'on souhaite rendre compte des spécificités du jeu vidéo en tant qu'espace de communication. Il a donc été décidé, en s'inspirant de l'œuvre d'Odin ainsi que de notions issues des études du jeu, de concevoir un nouveau mode de communication, soit le mode de la « **narrativité dynamique** ». Élaboré plus en détails dans le dernier chapitre du mémoire, l'idée de ce nouveau mode est de construire un outil

méthodologique sémiotique adapté au cadre vidéoludique, c'est-à-dire qui prend en compte le rôle actif du joueur dans l'actualisation de l'univers fictionnel ainsi que la dynamique de jeu et ses effets sur la mise en phase.

Enfin, rappelons que la sémio-pragmatique a été retenue comme cadre méthodologique puisque cette approche permet de concevoir la production de sens comme relevant d'un acte conjoint entre les concepteurs de jeux (qui modulent l'espace vidéoludique par le biais d'une série de contraintes) et les joueurs (qui expérimentent et actualisent cet espace) – d'où l'intérêt de cette approche pour analyser les représentations de la Première Guerre mondiale et les sens qui s'en dégagent.

3.3 Critères et justification de la sélection des jeux

Pour s'assurer que les jeux choisis puissent mener à des observations approfondies et exhaustives en lien avec la problématique, certains critères de sélection ont dû être respectés. D'abord, les productions vidéoludiques sélectionnées devaient 1) avoir été produites quelques années avant ou pendant les commémorations du centenaire de la Grande Guerre. Tel que soulevé au cours de la revue de littérature, la majorité des jeux vidéo abordant ce conflit étaient essentiellement des jeux de stratégie ainsi que des simulateurs de vol. À l'approche du centenaire, ces productions se sont peu à peu diversifiées en termes de genres vidéoludiques, d'où notre intérêt à choisir des jeux reflétant cette nouvelle tendance quant au traitement vidéoludique de la Première Guerre mondiale.

Au niveau de la jouabilité, les deux cas retenus devaient également 2) posséder un mode de jeu en solitaire¹⁰ (*singleplayer*) permettant au joueur d'incarner plusieurs personnages au fil de sa progression dans le jeu. Notre raisonnement derrière ce critère s'explique, d'une part, par le fait que l'intérêt de la recherche se situe au niveau des représentations de la guerre en lien avec les spécificités du média vidéoludique (et donc en partie sur l'interaction humain-machine), plutôt qu'au niveau de la communication entre humains. D'autre part, en ce qui a trait aux personnages, l'idée était de choisir des jeux offrant la possibilité au joueur d'expérimenter différentes perspectives du conflit.

Enfin, sur le plan des représentations, les jeux vidéo sélectionnés devaient 3) mettre en scène des soldats au front ainsi que la guerre de tranchées. Tel que noté au cours du chapitre I, étant des sujets sensibles et difficiles à traiter sur le plan ludique, nous voulions analyser des productions ayant incorporé dans l'espace de jeu ces éléments en particulier.

D'emblée, ces critères ont permis d'éliminer un certain nombre de productions vidéoludiques qui avaient été envisagées pour la recherche. Parmi les cas considérés au départ, il y avait *Super Trench Attack!* (Retro Army Limited, 2014), un jeu de tir en vue « de dessus » (*top-down shooter*) ainsi que *Verdun* (M2H et Blackmill Games, 2015), un autre jeu de tir à la première personne. Dans le premier cas, le jeu, prenant un penchant plus satirique qu'historique, ne permet pas d'incarner plusieurs personnages au cours du jeu et donc n'offre pas d'accès à différents types de jouabilité. Alors que, dans le second cas, le jeu ne possède qu'un mode multijoueur en ligne. Par conséquent, seuls deux jeux répondaient entièrement aux critères de sélection, soit *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* et *Battlefield 1*.

¹⁰ Également appelé « mode solo » ou bien « campagne » dans les jeux de guerre, ce mode réfère dans notre cas au mode de jeu où le joueur joue seul et non avec d'autres joueurs.

3.4 Présentation des jeux vidéo à l'étude

Ces deux jeux, publiés au cours de la période des commémorations du centenaire de la Première Guerre mondiale, s'inscrivent dans la « nouvelle vague » de jeux portant sur ce conflit, conformément à ce qui a été évoqué dans la problématique. Étant donné que ces deux productions présentent chacune des contextes de production de même que des caractéristiques formelles (genre vidéoludique, jouabilité, visée, etc.) et audiovisuelles (graphique, perspective, esthétique, etc.) fort différentes, elles constituent deux cas particulièrement intéressants à étudier.

3.4.1 Présentation du premier cas : *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*

Sorti le 24 juin 2014, *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* est un jeu vidéo développé et édité par une petite équipe travaillant au sein du studio *Ubisoft Montpellier* en France. Présentant une esthétique semblable à une « bande dessinée interactive », *Soldats Inconnus* est un jeu d'aventure et de résolution d'énigmes en 2D. Il a été créé avec le soutien d'historiens ayant travaillé sur la série documentaire *Apocalypse* ainsi qu'avec l'appui financier de la *Mission Centenaire 14-18*, un organisme gouvernemental français. Au-delà de l'expérience de jeu, *Soldat Inconnus* a également une visée éducative et de sensibilisation à propos de la Grande Guerre (Bonnat, 2014; Trouillard, 2014).

3.4.2 Présentation du second cas : *Battlefield 1*

Publié le 21 octobre 2016, *Battlefield 1* est un jeu vidéo développé par le studio suédois *Digital Illusions Creative Entertainment (DICE)* et édité par la compagnie américaine

Electronics Arts (EA). Il s'agit d'un jeu « Triple-A », c'est-à-dire ayant été conçu à l'aide d'un budget colossal et d'une main-d'œuvre spécialisée dans divers domaines regroupant, par conséquent, plusieurs centaines d'individus à la fois. Présentant une ambiance visuelle et sonore d'un extrême réalisme, *Battlefield 1* est un jeu d'action en 3D, plus précisément un jeu de tir à la première personne. La principale visée de ce jeu est d'offrir une expérience ludique amusante et intense pour les joueurs (Audureau, 2016; Trouillard, 2016a).

3.5 Précision sur les éléments étudiés du corpus

Chacun des deux jeux sélectionnés propose, à l'intérieur de leur mode en solitaire, plusieurs missions qui permettent d'incarner une série de personnages de nationalités différentes et aux motivations variées. Ceci permet au joueur, par l'intermédiaire de ces personnages, d'occuper une pluralité de postes et de positions au sein de différents corps d'armée.

En raison de la courte durée de jeu de *Soldats Inconnus* (approximativement six heures), l'ensemble de la campagne en mode solitaire, se déclinant en quatre chapitres, a été observé et analysé. Chaque chapitre présente une série de missions et d'objectifs secondaires à accomplir mettant à profit différentes mécaniques de jeu selon le personnage incarné. Dans le cas de *Battlefield 1*, étant un jeu de plus grande envergure et plus long à compléter, seulement quatre missions (intitulées « récits de guerre » dans le jeu) sur six ont été examinées. Parmi les missions sélectionnées, il y a le prologue du jeu (*Tempête d'acier*) ainsi que trois missions régulières : *Dans la boue et le sang*, *L'estafette* et *Des amis hauts placés*.

3.6 Méthode et outil de collecte de données

Pour recueillir les éléments nécessaires à l'analyse, une grille d'observation a été créée puis remplie pour chacun des deux jeux vidéo. En effet, cette technique de collecte de données permet de regrouper et de catégoriser diverses dimensions, alors subdivisées en une série de notions, comprenant des indices et des indicateurs qui sont concrètement observables dans l'espace de jeu (Suristat, s. d.). La grille d'observation constitue un outil efficace pour identifier clairement les éléments que l'on souhaite examiner et ainsi obtenir une meilleure vue d'ensemble du contenu du jeu en fonction d'un concept ou d'une dimension particulière (*Ibid.*). Cette manière de procéder permet également de délimiter, dès le début de la recherche, les éléments des jeux sur lesquels porte l'analyse. Comme le souligne Pierre Mongeau, « en analyse qualitative, l'analyse des données débute avec la collecte de données » (2008 : 105). En effet, le choix des dimensions permettant la catégorisation des éléments constitutifs de la grille suppose déjà un certain travail d'analyse et d'élimination; une étape appelée « la réduction des données » permettant « un resserrement des données autour de thèmes évocateurs » (*Ibid.*).

Dans le cadre de la recherche, la grille d'observation a été scindée en quatre dimensions, soit historique, narrative, audiovisuelle et ludique, chacune représentant une facette du design de jeu. Ces dimensions ont été ensuite subdivisées en différentes notions (élaborées au cours du chapitre II) comprenant à leur tour différentes variables à observer et à noter. Par exemple, pour la dimension ludique, les notions observées concernaient notamment le genre vidéoludique et les mécaniques de jeu impliquées (règles, affordances) ou encore les objectifs (formel, expérientiel, d'apprentissage). Grâce à cette grille, il a donc été possible de brosser un portrait exhaustif du design de jeu de *Soldats Inconnus* et de *Battlefield I*. Une fois leur contenu respectif soigneusement présenté et décortiqué au cours du chapitre IV, les notions de sémio-

pragmatique, en tant qu'outil d'analyse, ont été appliquées aux deux jeux afin de faire ressortir l'organisation de la production de sens, fournissant ainsi les informations nécessaires pour répondre à la question de recherche.

3.7 Les limites de la recherche

Si l'approche sémio-pragmatique a permis d'examiner en profondeur les deux jeux vidéo choisis, il est évident que la proposition d'un nouveau mode de communication comme outil d'analyse représente d'emblée un biais important puisqu'il est appliqué pour la première fois dans le cadre de cette recherche. Il est par conséquent impossible d'effectuer des comparatifs avec des études antérieures pour valider sa pertinence. Néanmoins, nous croyons que cet élément innovateur constitue également la force de ce mémoire.

De plus, il faut reconnaître que nos connaissances historiques préexistantes sur la Première Guerre mondiale, combinées à notre expérience antérieure des deux jeux à l'étude, constituent d'autres biais ayant sans doute teintés l'élaboration de la grille d'observation ainsi que l'angle d'analyse envisagé. Lamarée et Vallée notent d'ailleurs à ce sujet « [qu']il y toujours une certaine part de subjectivité dans les inférences que l'on tire des diverses communications » (1991 : 262).

Une autre limite concerne le corpus à l'étude. En effet, il n'a pas été possible d'analyser le jeu *Battlefield 1* dans sa totalité. Toutes les missions du mode de jeu en solitaire ne correspondaient pas aux critères établis, sans oublier qu'une portion importante du jeu est exclue de la recherche, c'est-à-dire le mode multijoueur en ligne. Par ailleurs, il n'a pas été possible d'étudier tous les éléments des missions sélectionnées dans les deux

jeux, car il a fallu établir une sélection des éléments observés, ce qui a pu conduire à une certaine discrimination face à l'importance des éléments à considérer.

Enfin, une autre limitation identifiable repose sur le devis de recherche employé. Lorsqu'une recherche se base sur le raisonnement inductif, le chercheur fait alors « [...] une extrapolation, c'est-à-dire qu'à partir de l'observation de quelques expériences, il induit une formule ou une proposition générale » (*Ibid.* : 52). Pour ces raisons, il est donc hasardeux de prétendre que les résultats obtenus reflètent l'ensemble des jeux vidéo ayant pour thématique la Première Guerre mondiale; il n'y a donc pas de généralisation possible.

CHAPITRE IV

PRÉSENTATION ET ANALYSE DES RÉSULTATS

L'objectif du présent chapitre est de mettre de l'avant les principaux points et éléments soulevés au cours de l'observation des deux jeux à l'étude. En prenant en compte les concepts et notions élaborés dans le chapitre II, c'est-à-dire les composantes du design de jeu (éléments ludiques et narratifs) ainsi que les caractéristiques audiovisuelles rattachées aux éléments de l'espace fictionnel, la présentation des résultats et leur analyse servira à paver la voie à l'application du modèle sémio-pragmatique sur *Soldats Inconnus* et *Battlefield 1* dans le chapitre V. Au-delà de la dimension ludonarrative, une attention particulière a été apportée à la dimension historique de ces jeux afin de pouvoir observer les éléments historiques présents et leur portée tant *sur* que *dans* l'expérience vidéoludique de la Première Guerre mondiale.

4.1 Présentation générale de *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*

Le récit de *Soldats Inconnus* se concentre sur quatre personnages aux destins croisés. Présentés comme des individus arrachés à leur monde quotidien, ils devront trouver les moyens nécessaires pour survivre et traverser les épreuves de la guerre. Comme le suggère d'emblée le titre, ces personnages sont des citoyens lambda, des « soldats inconnus » malgré eux. Ainsi, au fil du jeu, le joueur découvrira peu à peu les motivations et les caractéristiques propres à chacun des personnages centraux du jeu, soit **Émile** (un fermier français âgé d'une cinquantaine d'années et appelé aux armes dès le début de la guerre), **Karl** (le gendre d'Émile, d'origine allemande, il sera rappelé de force en Allemagne pour se battre au nom du Kaiser), **Freddie** (un volontaire

d'origine afro-américaine ayant joint la Légion étrangère de France) et **Anna** (une jeune infirmière belge appelée à se rendre au front pour y soigner les blessés), sans oublier, **Walt** (un chien de type Doberman entraîné à venir en aide aux blessés sur le champ de bataille), personnage clé du récit puisqu'il agira comme fil conducteur entre les différents personnages. À travers les quatre chapitres du jeu, sous-divisés à leur tour en sept niveaux (à l'exception du dernier chapitre qui n'en contient que six), le joueur sera amené à faire l'expérience de divers « camps » ou « factions » au sein de la Première Guerre mondiale et se familiarisa ainsi avec la réalité vécue des soldats, des civils ou encore des prisonniers de guerre.

Tableau 4.1
Sommaire des chapitres et des niveaux du jeu

CHAPITRES ET NIVEAUX DU JEU		
Chapitre 1 : Vers l'inconnu (1914-1915)	1- Caserne 2- Bataille de la Marne 3- Neuve-Chapelle 4- Ypres	5- Danger venu d'en haut 6- Neuville-Saint-Vaast 7- Reims
Chapitre 2 : En avant (1915-1916)	1- Paris 2- À la Marne! 3- Marne 4- Ypres	5- Site du crash 6- Verdun 7- Fort Douaumont
Chapitre 3 : Désillusion (1916-1917)	1- Camp de prisonniers 2- Douaumont 3- Mines de Vauquois 4- Forêt de Reims	5- La Somme 6- Vaubecourt 7- Taxi sur glace
Chapitre 4 : Rébellion (1917)	1- Caserne occupée 2- Crête de Vimy 3- La ferme	4- Chemin des Dames 5- Saint-Mihiel 6- Maizy

4.1.1 Dimension historique – situer *l'histoire du jeu* dans *l'Histoire*

Soldat Inconnus couvre la période allant de 1914 (depuis l'ordre de mobilisation d'Émile) jusqu'au mois de juin 1917 (correspondant à la mort d'Émile, fusillé pour l'exemple). Par conséquent, la fin de la guerre n'est pas traitée dans ce jeu. La plupart des événements s'inscrivant dans le récit s'enchaînent de manière chronologique, à quelques exceptions près. Par exemple, lorsque le joueur incarne pour la première fois Anna (chapitre 2 / niveau 1 : Paris), l'action prend alors place neuf mois avant l'intrigue du dernier chapitre.

À ce sujet, *Soldats Inconnus* met en scène de nombreuses grandes batailles historiques dans lesquelles les personnages jouent un rôle actif. Parmi ces combats, se retrouvent notamment la bataille de la Marne (1914), de Verdun (1916), de la Somme (1916), du Chemin des Dames (1917) ou encore la prise du fort de Douaumont par les Français (1916). Au-delà de ces grandes batailles, le jeu aborde également d'autres faits marquants de cette période tels que la première utilisation d'armes chimiques, les taxis de la Marne, les mutineries de 1917, l'occupation allemande des villages en bordure française, la vie à l'arrière du front, les camps de prisonniers et, bien sûr, les conditions de vie dans les tranchées.

L'ensemble de ces événements et de ces batailles font partie intégrante de l'univers du jeu, tant sur le plan ludique que narratif.

4.1.2 Dimension narrative – deux niveaux de narration

En raison de ses composantes historiques, la dimension narrative de *Soldats Inconnus* implique par conséquent deux niveaux de narration qui se superposent et s'entremêlent de manière relativement complexe. D'une part, nous pouvons identifier un niveau associé à *l'histoire fictionnelle* du jeu et, d'autre part, un niveau de narration reliée à *l'histoire factuelle* ou l'Histoire avec un grand « H ». Le récit du jeu (l'aventure proposée au joueur) est le résultat d'un amalgame entre des éléments à caractère fictif (ex. : les personnages, les correspondances entre soldats, etc.) et des éléments à caractère historique (ex. : les uniformes, les noms de régiments, etc.).

Ce récit est raconté par un narrateur absent ou *hétérodiégétique*. Sous forme de cinématiques prenant généralement place à chaque début de niveau (et parfois un cours d'un niveau), le rôle du narrateur est d'informer le joueur quant à la progression des personnages dans *l'histoire fictionnelle* du jeu, tout en repositionnant l'action dans *l'histoire factuelle*. Même si la perspective narrative du jeu est fortement encadrée par le regard du narrateur externe, *Soldats Inconnus* possède également un second narrateur, cette fois *homodiégétique*, voire même *autodiégétique*. En effet, à de très rares occasions (quatre fois au total dans le jeu), Émile est amené à prendre la parole. Contrairement au narrateur externe, les propos d'Émile ne s'adressent pas directement au joueur, mais plutôt à sa fille Marie par le biais de lettres que ce dernier lui envoie depuis le front ou lorsqu'il est en déplacement.

4.1.2.1 Autres éléments contribuant à la narration de *l'histoire fictionnelle*

Au-delà des narrateurs, la narration de *l'histoire fictionnelle* se dévoile aussi progressivement à travers les visions et les souvenirs de certains personnages ainsi que

leurs journaux intimes. Si le déroulement des souvenirs des personnages constitue une étape imposée par la trame narrative, la lecture des journaux intimes demeure cependant optionnelle. Bien que le fait de ne pas lire ces fragments de textes ne pénalise en aucun cas le joueur au niveau de sa progression, ceci le prive toutefois d'informations lui permettant de donner une plus grande profondeur aux personnages et de connaître plus en détail les motivations qui les animent ou les craintes qui les habitent. Bref, ces récits emboîtés permettent d'entrevoir d'autres perspectives narratives tout en conférant une dimension plus intime et humaine à chacun des personnages.

4.1.2.2 Autres éléments contribuant à la narration de *l'histoire factuelle*

Enfin, une certaine partie de la **narration de *l'histoire factuelle*** s'effectue complètement en parallèle de la jouabilité (et par extension hors de la diégèse du jeu). *Soldats Inconnus* propose en effet une série de faits historiques à découvrir sous forme de fiches contenant toutes une photo colorisée datant de la Grande Guerre et accompagnée d'un bref texte explicatif (voir figure 4.1). Ces renseignements permettent au joueur de contextualiser historiquement les actions qui se produisent dans l'espace de jeu tout en acquérant certaines connaissances factuelles. Au début de chaque niveau, le joueur peut ainsi mettre en pause sa progression pour accéder au menu et y trouver une à deux fiches donnant des informations supplémentaires sur les événements historiques associés au déroulement de l'histoire du jeu. Par exemple, au cours du niveau « Camp de prisonniers », une fiche rend compte des rudes conditions de vie dans ses camps et comment les soldats et les officiers reçoivent un traitement différent. Tout comme les journaux intimes également accessibles par le menu, la lecture de ces fiches est facultative; le joueur peut très bien passer tous les chapitres du jeu sans prendre le temps de regarder un seul de ces documents. Or, si *Soldats Inconnus*

permet d'acquérir une certaine idée de ce qu'était la Première Guerre mondiale, à travers le savoir expérientiel que procure le jeu en tant tel, la lecture des fiches des faits historiques ainsi que celles des artéfacts¹¹ à collectionner (élément qui sera élaboré sous peu) demeure le seul moyen d'obtenir un savoir factuel sur ce conflit armé, c'est-à-dire non teinté par les éléments de l'univers fictionnel.

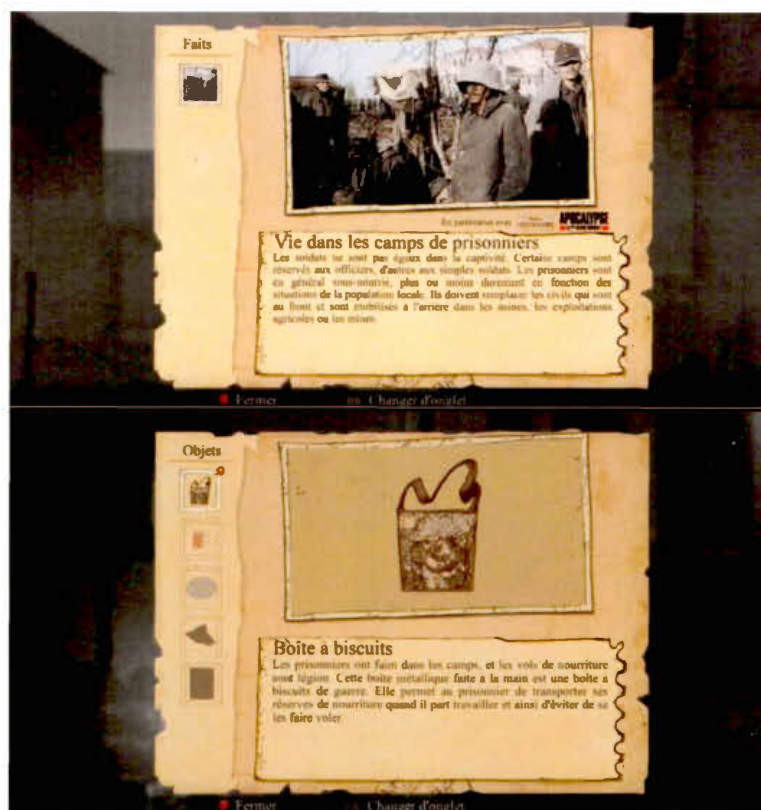


Figure 4.1

Fiche d'un fait historique (en haut) et d'un objet à collectionner (en bas)
(© Ubisoft, 27 décembre 2018)

¹¹ Les fiches des artéfacts, correspondant à un objet relié à la Première Guerre mondiale (ex. : une boîte à biscuits), possèdent également un court texte descriptif. Contrairement aux faits historiques, ces artéfacts sont illustrés par des dessins plutôt que par des photos d'époque.

Jusqu'à présent, il est possible de constater que les dimensions historique et narrative de *Soldats Inconnus* se superposent de manière singulière en créant deux paliers de narration. L'univers historico-fictionnel ainsi créé se manifeste sous une forme audiovisuelle particulière.

4.1.3 Dimension audiovisuelle – considérations et caractéristiques esthétiques

Une des grandes particularités de cette production vidéoludique correspond au style graphique retenu par les concepteurs du jeu pour traiter de la Grande Guerre, soit la bande dessinée. Si *a priori* ce style peut sembler un choix étonnant, le média de la bande dessinée a pourtant été utilisé à de nombreuses reprises pour illustrer cette sombre période de l'histoire. En effet, des auteurs tels que Jacques Tardi (*Putain de guerre!*, 2014), Stéphane-Yves Barroux (*On les aura! Carnet de Guerre d'un poilu*, 2011) et plusieurs autres ont dépeint à travers ce média différents pans de la guerre.

Par ailleurs, tel que soulevé par les concepteurs de *Soldats Inconnus* eux-mêmes, la bande dessinée offre la possibilité de traiter sur un ton tragicomique et avec plus de libertés stylistiques un thème assez dramatique tout en permettant d'interpeler un public plus vaste, notamment « la jeune génération » souvent moins familière avec cette période de l'histoire contemporaine (Flandrin, 2014). Sur le plan vidéoludique, cette approche esthétique¹² donne ainsi lieu à une dimension audiovisuelle particulièrement originale qui se reflète notamment sur les couleurs et l'ambiance

¹² Contrairement à l'esthétique des mangas qui est relativement commune dans l'univers des jeux vidéo, il existe peu de productions vidéoludiques arborant un style graphique s'inspirant directement ou faisant écho à la bande dessinée franco-belge ou nord-américaine. Outre *Soldats Inconnus*, on peut également penser à *Rayman Legends* (Ubisoft, 2013) ou *My Memory of Us* (IMGN.PRO, 2018) à titre d'exemples.

sonore de l'environnement de jeu, mais aussi sur le design des personnages et la façon dont la communication s'établit entre ces derniers et le joueur.

4.1.3.1 Présentation visuelle et sonore de l'environnement de jeu

Dans *Soldats Inconnus*, la composition des couleurs et leurs variations agissent à la fois comme marqueurs de temporalité (ex. : jour-nuit, saisons), de spatialité (ex. : lignes ennemies, villages, etc.), mais aussi de danger et de gravité de la situation. De manière générale, au début du jeu, les couleurs ont tendance à être plutôt chatoyantes et diversifiées puis, graduellement, au fil de l'histoire et alors que les personnages s'enfoncent dans les horreurs de la guerre, la palette de couleurs devient de plus en plus terne et sombre (voir annexe A). La couleur permet ainsi de renforcer les moments de légèreté et d'espoir de l'histoire, tout comme elle a la capacité d'accentuer les passages plus inquiétants et effroyables de la guerre.

Néanmoins, le style graphique a pour effet d'amoindrir en partie le caractère choquant des séquences de violence et de souffrance. Par exemple, plusieurs épisodes du jeu montrent des soldats blessés, allant du simple bandage à des membres amputés et ensanglantés. Les gémissements de douleur et les appels à l'aide de ces soldats en détresse font partie des éléments de l'ambiance sonore des champs de bataille, au même titre que l'écho des bruits d'artilleries lourdes, des mitraillettes ou encore des moteurs d'avions. Contrairement aux éléments graphiques non-photoréalistes qui arrivent à établir une certaine distance entre le joueur et ce qu'il voit, les éléments sonores renforcent au contraire cette impression de se retrouver plongé au beau milieu d'un champ de bataille, soit dans un environnement hostile et inquiétant.

4.1.3.2 Présentation visuelle et sonore des personnages

Allant de pair avec la signature stylistique générale du jeu, le design des personnages de *Soldats Inconnus* repose essentiellement sur la caricature. Les personnages ont des traits grossiers avec une gestuelle ainsi que des expressions exagérées. Par ailleurs, les personnages n'ont pas de dialogues textuels ou intelligibles dans le jeu: ils gesticulent et baragouinent des mots dénués de sens, mais qui donnent une impression de langage – bien qu'il soit possible d'entendre à l'occasion des fragments de phrases compréhensibles de langue française, anglaise ou allemande. Au lieu de dialogues, la communication entre le personnage-joueur (PJ) et les personnages non-joueurs (PNJ) s'effectue grâce à des phylactères contenant des pictogrammes. Par ce moyen de communication, qui s'harmonise parfaitement avec le style graphique « bédésque », le joueur obtiendra les indices nécessaires pour suivre le fil des événements et comprendre les actions qu'on attend de lui.

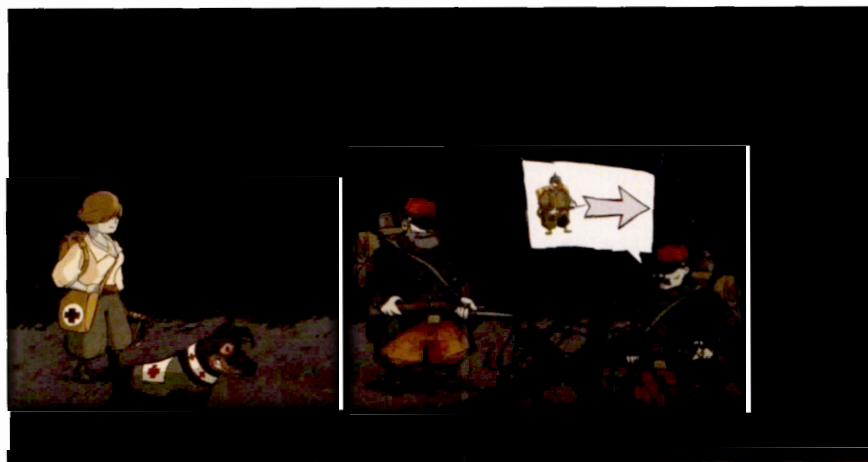


Figure 4.2

Un soldat allemand est repéré par des soldats français
(© Ubisoft, 27 décembre 2018)

4.1.4 Dimension ludique – mécaniques de jeu et jouabilité

Tel qu'observé au cours du chapitre II, le genre vidéoludique dans lequel s'inscrit *Soldats Inconnus*, soit le jeu d'aventure, propose une jouabilité fondée sur deux principes de base : la navigation spatiale et la manipulation d'objets. Avec sa signature stylistique particulière, il est intéressant d'examiner comment les composantes audiovisuelles du jeu s'harmonisent avec la jouabilité.

4.1.4.1 Les mécaniques de la navigation spatiale

En ce qui a trait à l'espace de jeu, *Soldats Inconnus* est un jeu en 2D (avec des superpositions d'images créant un effet stéréoscopique) avec défilement latéral (« *side-scrolling view* »). La perspective linéaire se retrouve dès lors largement encadrée, voire même limitée à certains moments. La perspective visuelle correspond quant à elle à une vue à la troisième personne dans la mesure où le joueur voit entièrement son personnage dans l'environnement. Étant donné que l'espace de jeu visible à l'écran est quelque peu restreinte, le système du jeu offre une façon plutôt originale de pallier ce problème. Tel qu'illustré ci-dessous, la case de bande dessinée permet d'informer le joueur quant aux actions posées par le PNJ se trouvant hors de son champ de vision; lorsque le soldat allemand doit recharger sa mitrailleuse (et donc cesse de tirer), le joueur peut alors en profiter pour se faufiler vers lui. La case remplit donc ici une fonction ludique, intégrée à la jouabilité, en plus d'être cohérente avec l'approche stylistique du jeu.



Figure 4.3

La case de bande dessinée comme fenêtre d’extension de l’espace de jeu
(© Ubisoft, 27 décembre 2018)

En ce qui a trait à la perspective du joueur, ce dernier se projette dans l’univers fictionnel par le biais des différents personnages qu’il incarne. Alors que les personnages humains sont jouables au cours de certains niveaux ou moments particuliers de l’histoire, Walt le chien est pour la plupart du temps jouable en alternance avec un autre personnage et en fonction des actions du joueur. En plus des différentes perspectives narratives qu’offrent les personnages, chacun d’entre eux possède ses propres habiletés et capacités permettant ainsi d’expérimenter différents types de jouabilité. Par exemple, Anna donne accès à un mode de jeu permettant de soigner des blessés alors que Freddie a la capacité de couper des fils de barbelés ou de détruire des obstacles avec la seule force de ses poings. À force d’essais-erreurs et de répétitions des *puzzles*, le joueur finira éventuellement par maîtriser les habiletés propres à chaque personnage et établira alors les meilleures combinaisons d’actions possibles pour pouvoir progresser avec aisance dans le jeu.

4.1.4.2 Manipulation d'objets et affordances : au cœur de la jouabilité

Progresser à un rythme satisfaisant pour le joueur suppose également qu'il devra se familiariser avec les affordances présentes dans l'univers du jeu. Parmi les personnages joueurs, le chien est sans doute le plus difficile à saisir au départ, car il remplit à la fois un rôle de PJ et de PNJ. En effet, lorsque le joueur prend le contrôle de Walt pour la première fois, un certain temps d'adaptation est nécessaire afin que le joueur puisse saisir son champ d'action, ses limites et ses effets possibles. Les affordances sont effectivement différentes entre ce personnage et les quatre autres : Walt peut aisément se glisser dans des cavités et des tunnels normalement inaccessibles aux personnages humains. En revanche, en raison de sa physiologie, il lui est impossible d'accomplir certaines actions telles que grimper aux échelles ou bien lancer des objets. Dans le cas de Walt, les affordances possibles sont néanmoins clairement indiquées par un écran de commandes en noir et blanc qui apparaît lorsque le bouton requis (selon la console) est enfoncé et maintenu. Cette sorte de « menu d'actions possibles » provoque une pause dans le jeu et le joueur peut ainsi identifier les éléments avec lesquels le chien peut interagir (voir annexe B). Lors des phases où Walt reprend son rôle de PNJ, il est en mesure d'avertir le joueur des dangers potentiels se trouvant à proximité comme une mine ou des gaz en jappant frénétiquement. Il se produit sensiblement la même chose lorsque le chien repère un objet caché dans le sol : il fixera alors l'endroit en question en aboyant afin d'attirer l'attention du joueur.

En raison de la composante « résolution d'énigmes » qui oriente une bonne partie de la jouabilité, les affordances dans *Soldats Inconnus* semblent s'inscrire dans une catégorie combinant les affordances perceptibles et dissimulées. En effet, la plupart des objets et autres éléments avec lesquels le joueur peut interagir possèdent des couleurs plus pâles (qui se distinguent de l'arrière-plan) ou bien qui clignotent lorsqu'on s'en approche. Or, même si le joueur ramasse un objet, sa fonction n'est pas d'emblée déterminée; une

part du *puzzle* consiste justement à trouver les possibilités d'usages. Par exemple, au cours de l'épisode « Ypres », le joueur peut ramasser un os sans savoir que ce dernier peut servir de manche à levier. Or, puisqu'il est disposé tout près du mécanisme brisé en question, la position de l'os dans l'espace suggère fortement cette fonction au joueur. Enfin, on peut noter la présence de quelques affordances trompeuses, principalement induites par la perspective linéaire et le jeu des profondeurs qui donnent parfois à tort l'impression qu'il est possible de se rendre à un endroit situé à l'arrière alors qu'on ne peut y accéder en réalité.

4.1.4.3 Les objectifs : l'importance des objectifs secondaires

Sur le plan narratif, la finalité de *Soldats Inconnus* consiste à atteindre les buts personnels de chaque personnage et, globalement, de survivre à la guerre. Sur le plan ludique, l'objectif formel correspond simplement à compléter tous les chapitres du jeu. Si le but narratif et l'objectif ludique suivent dès lors une formule plutôt classique, les objectifs d'apprentissage ainsi que les objectifs secondaires qui ponctuent l'espace de jeu sont particulièrement intéressants à étudier dans ce cas-ci.

Puisque la jouabilité de *Soldats Inconnus* s'appuie en bonne partie sur l'exploration de l'espace de jeu et sur la résolution d'énigmes, l'apprentissage par répétition constitue une part importante de l'expérience. Plus le joueur répète les *puzzles*, plus il saisira rapidement ce que le système du jeu attend de lui et mettra alors en application son savoir expérientiel. S'il se retrouve devant une impasse et ne peut plus progresser, une icône de pigeon voyageur avec un point d'interrogation apparaîtra au haut de l'écran; il s'agit du système d'indices. Selon le niveau de difficulté, on peut obtenir un ou plusieurs indices sous forme d'images avec des indications. Si le premier indice ne permet pas au joueur de comprendre ce qu'il doit accomplir pour se rendre à la

prochaine étape, un deuxième indice apparaîtra alors au bout d'une minute et ainsi de suite. Toutefois, le joueur n'est pas obligé de les consulter et peut en faire abstraction jusqu'à ce qu'il découvre lui-même la solution. Le système d'indices est essentiellement présent pour éviter que le joueur ne brise le rythme de sa progression trop longtemps (ce qui pourrait engendrer de la frustration) et le soutenir dans sa courbe d'apprentissage au besoin.

Dans *Soldats Inconnus*, au-delà de la recherche d'indices ou d'objets permettant de passer au prochain niveau, l'exploration de fond en comble de l'espace de jeu demeure en quelque sorte optionnelle, s'effectuant en fonction des motivations du joueur. L'intégration de 20 trophées ou accomplissements (« *achievements* »), constituant les objectifs secondaires du jeu, peuvent également agir comme facteurs de motivation extrinsèque. Si certains sont acquis automatiquement au fil du jeu, d'autres peuvent être obtenus de manière fortuite ou bien être reliés aux performances du joueur.

Tableau 4.2
Exemples d'accomplissements et leur moyen d'obtention (*Soldats Inconnus*)

EXEMPLES D'ACCOMPLISSEMENTS		
Nom de l'accomplissement	Action(s) requise(s)	Particularité(s)
« Cessez le feu? »	« Terminer la mission du Fort de Douaumont »	Acquisition automatique au cours du jeu
« Bon chien »	« Caresser le chien »	Acquisition fortuite
« Le soigneur des héros »	« Sauver Karl pour la troisième fois, sans faire une seule erreur »	Acquisition reliée aux performances du joueur
« Souvenir éternel »	« Trouver tous les objets historiques »	Acquisition reliée à l'exploration de l'espace de jeu (Sous-objectifs secondaires)

Nous accorderons une attention toute particulière à une sous-catégorie des objectifs secondaires, c'est-à-dire à la collecte des objets historiques. Ces artefacts, au nombre de 119, permettent en effet de débloquent des fiches descriptives et éducatives d'objets reliés à la Première Guerre mondiale. Ceux-ci sont généralement dissimulés dans des recoins du jeu que le joueur n'ira pas nécessairement explorer d'emblée ou bien dans des lieux exigeant de résoudre une énigme supplémentaire pour être obtenus. De sorte que, dans ce cas-ci, ces sous-objectifs secondaires encouragent fortement l'exploration spatiale du jeu tout en servant de récompenses au joueur – récompenses qui lui permettra à la fois d'enrichir l'histoire du jeu ainsi que ses connaissances générales sur la Grande Guerre.

Enfin, l'amalgame de ces éléments de design de jeu ainsi que les composantes des dimensions historique, narrative et esthétique est ce qui donne forme à l'expérience vidéoludique de *Soldat Inconnus*. Au-delà de son esthétique particulière qui rappelle fortement celle de la bande dessinée, le fait d'avoir recours à un design de jeu d'aventure est probablement l'un des aspects qui distingue le plus ce jeu des autres titres portant sur la Première Guerre mondiale. Tel qu'ont voulu d'ailleurs le souligner les producteurs du jeu, *Soldats Inconnus* n'est pas à proprement dit un jeu *de* guerre, mais bien « un jeu *sur* la guerre ». Il s'agit peut-être de la nuance, voire de la différence clé entre ce jeu et le prochain opus à l'étude, soit *Battlefield 1*.

4.2 Présentation globale du jeu *Battlefield 1*

La campagne en mode solitaire du jeu *Battlefield 1* contient six missions, intitulées « récits de guerre » puisque l'histoire de chacune d'entre elles se concentre sur les péripéties d'un seul personnage-héros à la fois (à l'exception de la première mission). Se déclinant entre deux à quatre chapitres, chaque récit permet d'incarner des

personnages issus de divers horizons. Tel qu'expliqué au cours du précédent chapitre, dans le cadre de ce mémoire, nous observerons seulement quatre des six missions proposées par le jeu.

Tableau 4.3
Sommaire des missions étudiées dans le cadre de la recherche

LES « RÉCITS DE GUERRE »		
Nom des missions	Nom des chapitres	Belligérants impliqués
Tempête d'acier (1918)	N/A	- 369 ^e régiment d'infanterie des États-Unis (<i>Harlem Hellfighters</i>) - L'Armée britannique (<i>Royal Tank Corps</i>) V.S - L'Empire allemand (<i>Deutsches Heer</i>)
Dans la boue et le sang (Automne 1918)	1 - Sortie de tranchée 2 - Brouillard de guerre 3 - Panne 4 - Acier contre acier	- L'Armée britannique (<i>Royal Tank Corps</i>) V.S - L'Empire allemand (<i>Deutsches Heer</i>)
L'estafette (Printemps 1915)	1 - Cap Helles 2 - L'estafette 3 - Prendre Garde	- L'Armée britannique et le Corps d'armée australien et néo-zélandais V.S - L'Empire Ottoman
Des amis hauts placés (Printemps 1917)	1 - Vol d'essai 2 - Guerre totale 3 - Disgrâce 4 - Forte et fidèle	- L'Armée britannique (<i>Royal Flying Corps</i>) V.S - L'Empire allemand (<i>Deutsches Heer</i>)

Le premier « récit de guerre », *Tempête d'acier*, constitue sans doute la mission la plus intéressante à étudier en raison de sa jouabilité particulière et de sa mise en scène de l'action. Au cours de cette courte mission obligatoire qui sert à introduire le contexte

historique de la Grande Guerre ainsi que les mécaniques de base du jeu, le joueur incarne tour à tour différents soldats du régiment états-unien des « *Harlem Hellfighters* » dans une bataille effrénée sur le front Ouest. La deuxième mission, *Dans la boue et le sang*, nous glisse dans la peau d'un jeune chauffeur, Daniel Edwards, devenu pilote de char d'assaut au sein des Forces britanniques. Le troisième récit à l'étude, *L'estafette*, relate quant à lui l'histoire du vétéran australien Frederick Bishop sur les côtes de Gallipoli lors d'un assaut décisif contre l'Empire Ottoman. Enfin, la quatrième mission intitulée *Des amis haut placés*, nous fait vivre les péripéties rocambolesques de l'États-Unien Clyde Blackburn se faisant passer pour un pilote de chasse britannique.

Étant un jeu axé principalement sur une forte dynamique d'actions et de combats, laissant ainsi peu de place à la contemplation, les « récits de guerre » sont avant tout l'occasion de se plonger dans le rôle de combattants au front et d'entrevoir les dangers, les dilemmes ainsi que les inquiétudes auxquels ces hommes ont dû faire face.

4.2.1 Dimension historique – une guerre ludique

Sur le plan historique, *Battlefield 1* ne met en scène aucune des grandes batailles de la Première Guerre mondiale telles que Verdun ou Passchendaele, des moments charnières qui ont marqué profondément la mémoire collective. Les récits de guerre se concentrent plutôt sur des événements un peu moins connus du grand public en y ajoutant des éléments fictifs ou en les modifiant en fonction des objectifs du jeu.

En effet, même les récits se déroulant au cours de batailles historiques contiennent quelques inexactitudes au niveau de leur chronologie ou au niveau de l'utilisation et de la fiabilité de certaines machines et autres engins de guerre. Si certaines de ces

inexactitudes semblent être de simples erreurs, d'autres constituent des choix délibérés effectués par les concepteurs du jeu visant à justifier et à améliorer certains éléments de la jouabilité. Par exemple, la mission *Dans la boue et le sang* prend place au cours de la deuxième bataille de Cambrai en France. Cette bataille n'a duré que quelques jours à peine, soit du 8 au 10 octobre 1918, grâce à l'application de nouvelles tactiques de combats impliquant la force brute des chars d'assaut. Or, au cours de la cinématique d'introduction, on précise que l'assaut vers Cambrai est lancé le 17 octobre. Le récit et l'action de la mission mettent d'ailleurs l'accent sur le rôle important joué par les Forces britanniques au cours de cette percée des lignes allemandes, alors qu'en réalité, ce sont les troupes du Corps canadien qui ont accompli en bonne partie cette offensive.

4.2.1.1 Les grands thèmes : le patriotisme, le scepticisme et les technologies de guerre

À travers les péripéties des personnages, plusieurs thèmes récurrents semblent se démarquer à travers les « récits de guerre » (les missions du mode solitaire), notamment le devoir, la loyauté et le sacrifice. Le patriotisme est présenté comme une vertu qui se perd au fil des combats et de la guerre. Les personnages jeunes comme Daniel Edwards ou Jack Foster (la recrue de Frederick Bishop) qui ne possèdent aucune expérience militaire sont présentés comme des enthousiastes naïfs qui veulent servir coûte que coûte leur patrie. De leur côté, les personnages un peu plus âgés tels que Frederick Bishop et McManus (coéquipier de Daniel Edwards), qui ont déjà eu un avant-goût de la guerre et de ses atrocités, sont dépeints pour la plupart comme des vétérans cyniques parlant toujours avec une pointe de sarcasme, remettant ouvertement en question les ordres du haut commandement.

Une dernière thématique importante au sein de *Battlefield 1* est celle des nouvelles technologies développées au cours de la Première Guerre mondiale. Le jeu, tant sur le

plan narratif que ludique, met l'accent sur l'apport crucial des nouvelles machines de guerre sur le déroulement du conflit, comme le char d'assaut ou l'avion de combat, faisant de ces composantes des points focaux de certaines missions.

4.2.1.2 Une vision unilatérale des événements

Il est sans doute important de spécifier qu'aucune mission (incluant celles qui ne sont pas à l'étude) ne permet au joueur d'incarner un personnage de la Triple-Alliance, c'est-à-dire issu de l'Empire austro-hongrois, de l'Allemagne ou bien de l'Italie (avant 1914)¹³. Les récits de guerre n'offrent donc qu'une perspective unilatérale du conflit, celles des alliés de la Triple Entente. Encore une fois, tous les peuples alliés ne sont pas présents ou jouables dans le jeu. On remarquera d'abord l'absence totale des troupes françaises, de même que russes. L'absence des Français, une des factions les plus notables et impliquées du conflit, aura d'ailleurs créé d'importants remous, même avant la sortie du jeu¹⁴. La campagne en mode solitaire se concentre donc exclusivement sur les Forces britanniques (incluant les divisions du Commonwealth) ainsi que sur les Forces armées des États-Unis.

Enfin, les « récits de guerre » se veulent être une fenêtre sur l'expérience vécue des soldats sur les champs de bataille, une façon de projeter le joueur dans le « feu de

¹³ La mission *Avanti Savoia!* met au centre de son intrigue un soldat italien à la recherche de son frère au cours de l'automne 1918. À ce moment, l'Italie faisait déjà partie depuis quelques années de la Triple Entente regroupant initialement la France, le Royaume-Uni et la Russie impériale, puis plus tard les États-Unis.

¹⁴ L'absence de l'armée française à la sortie du jeu (tant du mode multijoueur que de la campagne solo) a suscité de vives critiques tant de la part des journalistes-historiens que de la communauté de joueurs qui ont vu d'un mauvais œil ce choix des concepteurs qui préféraient, semble-t-il, leur dédier une extension téléchargeable payante (DLC) (Trinel, 2016).

l'action ». Pour ce faire, la narration joue un rôle essentiel dans l'établissement des thématiques citées plus haut.

4.2.2 Dimension narrative – différentes perspectives narratives

Chaque « récit de guerre » présente une perspective narrative différente. Le narrateur de chacun de ces récits est lui-même présent dans l'histoire, faisant de ce dernier un narrateur *autodiégétique*, c'est-à-dire un héros du récit. Ces héros-narrateurs se retrouvant par conséquent au centre de l'intrigue, la narration de l'histoire s'effectue de manière intercalée, c'est-à-dire oscillant entre un temps de narration simultanée (décrire l'action au moment où elle se passe) et ultérieure (décrire l'action effectuée dans un passé récent). Le point de vue adopté par les personnages de l'histoire, et donc la perspective narrative, correspond à une focalisation interne. Autrement dit, puisque le protagoniste de l'histoire joue également le rôle de narrateur, il peut exposer ses propres pensées, mais ne peut deviner ou rapporter ce que pensent les autres personnages. Les informations livrées sont filtrées en fonction de la perception du héros-narrateur. Tel que souligné par Genette, la combinaison de ces procédés narratologiques contribue « [...] à produire une forte illusion de réalisme et de vraisemblance » (Guillemette et Lévesque, 2016). Les « récits de guerre » agissent à cet effet comme une sorte de témoignage vidéoludique à travers lequel le joueur prend activement part en assumant le rôle du héros-narrateur.

4.2.2.1 Les cinématiques : le langage cinématographique au service de la narration

Les cinématiques ont aussi un rôle important à jouer en structurant la dimension narrative. Au niveau de l'Histoire, ces séquences permettent entre autres de procurer

au joueur certaines informations factuelles sur la Grande Guerre, bien que celles-ci soient généralement peu détaillées. Les cinématiques dans *Battlefield 1* ont avant tout une fonction scénaristique, en délimitant les chapitres, ainsi qu'une fonction dramatique, en établissant l'atmosphère du jeu par l'accentuation ou l'atténuation de l'intensité de l'action qui s'y déroule. Les cinématiques permettent également d'entrevoir autrement les sentiments des personnages, ce qu'ils perçoivent et leur évolution au fil de l'histoire. Certaines d'entre elles mettent d'ailleurs en scène des visions ou bien des souvenirs de personnages. Par exemple, la cinématique d'introduction de *Dans la boue et le sang* débute paisiblement avec Edwards au volant d'une belle voiture stationnée devant une grande demeure. Lorsque ce dernier regarde ses gants blancs, la scène coupe subitement et montre ces mêmes gants cette fois-ci couverts de sang. La caméra change alors de position et recule tranquillement pour révéler le visage d'Edwards semblant absent et en état de choc au beau milieu d'une route ravagée par le feu donnant ainsi un air apocalyptique à la scène. Illustrant de manière littérale l'expression « avoir du sang sur les mains », cette cinématique laisse donc présager le sombre avenir vers lequel se dirige le héros de l'histoire.



Figure 4.4
Images de la cinématique d'introduction de *Dans la boue et le sang*
(© EA, 30 décembre 2018)

4.2.2.2 Les multiples fonctions des dialogues

Si les cinématiques effectuent à elles seules une grande partie de la mise en scène de l'univers du jeu, les dialogues participent de leur côté à le rendre plus riche et complexe. Les dialogues entre les personnages remplissent en effet de multiples fonctions qui vont au-delà de l'utilité narrative. D'une part, sur le plan historique, ils permettent de contextualiser les événements dans lesquels se déroule l'action des récits de guerre. D'autre part, sur le plan ludique, les PNJ communiquent de l'information essentielle au joueur, notamment en exposant et en rappelant les objectifs de chaque niveau en plus de fournir continuellement des conseils pour lui venir en aide.

Les dialogues renforcent aussi le manichéisme du scénario de chaque mission en appuyant le caractère noble et bon des alliés tout en employant des termes dépréciatifs pour parler de l'ennemi. À de nombreuses occasions au cours des missions *Dans la boue et le sang* et *Des amis haut placés*, le joueur peut entendre certains PNJ qualifier les Allemands de « sales boches » ou de « fritz » ou encore s'exclamer « on va renvoyer les boches à Berlin! »¹⁵. Ce type d'expressions péjoratives, issues de l'argot militaire, était couramment utilisé pour désigner les soldats de l'armée allemande. En plus de remplir une fonction ludonarrative, l'emploi de ce vocabulaire a donc un fondement historique, ce qui ajoute au réalisme des dialogues.

¹⁵ À noter que le terme « boche » est une expression de langue française. Par conséquent, lorsque les dialogues sont en anglais (dans la version originale du jeu), l'expression utilisée se limite à « fritz ».

4.2.3 Dimension audiovisuelle – l'importance du réalisme des effets visuels et sonores

Comme la plupart des FPS modernes en vue subjective, *Battlefield 1* invite le joueur à s'immerger au sein d'un univers en 3D au rendu visuel extrêmement détaillé. Dans le cadre d'une expérience vidéoludique, le recours au style graphique photoréaliste permet de créer une illusion de « vrai », un monde dont les caractéristiques visuelles s'approchent le plus près de notre réalité.

Dans le cas de *Battlefield 1*, cette impression de réalisme est accentuée par d'autres facteurs techniques tels que le recours à la capture de mouvements pour animer les personnages du jeu. La performance des acteurs, enregistrée puis appliquée sur des modèles 3D, a pour résultat de conférer un aspect plus organique aux expressions faciales ainsi qu'aux mouvements du corps. En ce qui a trait aux objets, comme les armes et les machines, ils ont été reproduits dans leurs moindres détails visuels et sonores. Par exemple, les effets sonores de chaque fusil du jeu sont le résultat d'une série d'enregistrements audio des bruits réels émis par chaque arme, comme semble se targuer d'ailleurs l'équipe de production à ce sujet :

Du BANG du fusil à pompe au CLINK d'un percuteur frappant dans le vide, nous avons procédé à un nombre incroyable d'enregistrements audio réels pour ce jeu. Vous saurez même que le moment de recharger approche, car le bruit du tir sera légèrement différent lorsque votre chargeur ou magasin sera presque vide (Battlefield.com., s. d.)

Combinés aux bruits de pas dans la boue, aux cris des soldats en arrière-plan et aux rats dans les tranchées, l'ambiance sonore de *Battlefield 1* accroît le niveau de réalisme de l'environnement de jeu, donnant l'impression de se retrouver au beau milieu d'un champ de bataille.

4.2.3.1 Les couleurs : contributions narratives et ludiques

Au-delà du style graphique, la signature visuelle du jeu passe aussi par son utilisation des couleurs. Tel que présenté au cours du chapitre II, les jeux vidéo de guerre ont tendance à présenter un spectre de couleurs beaucoup plus sombres ou ternes que d'autres genres vidéoludiques : *Battlefield 1* ne fait pas exception à la règle sur ce point. Oscillant principalement entre différentes teintes de gris, les couleurs prédominantes du jeu s'accordent naturellement avec les champs de bataille, les villages en ruine et les paysages de désolation.

Si elles contribuent à la mise en scène de l'univers du jeu en établissant une certaine atmosphère, les couleurs sont aussi des marqueurs utilisés dans le cadre de la jouabilité. Elles permettent notamment au joueur de distinguer rapidement ses alliés de ses ennemis par le biais d'une icône en forme de losange rouge placé directement au-dessus de la tête des adversaires et sur le radar (en bas, à gauche de l'écran) lorsque ceux-ci sont repérés par le joueur une première fois. La couleur permet aussi de s'informer sur l'état de son personnage. Ainsi, lorsque le personnage est blessé, l'écran se teinte de rouge accompagné d'éclaboussures de sang et de boue. Plus le personnage perd des points de vie, plus le spectre de couleurs devient rouge; l'action passe alors au ralenti et les bruits ambiants sont mis en sourdines. La barre de vie, affichée en bas à droite de l'écran, se met elle aussi à clignoter en rouge. Les gémissements du personnage et sa respiration bruyante accompagnent ces signaux visuels. L'ensemble de ces effets disparaît graduellement et automatiquement lorsque le joueur réussit à éviter d'autres coups pendant plus de quelques secondes.



Figure 4.5

La couleur rouge comme indicateur de gravité des blessures
(© EA, 30 décembre 2018)

Maintenant que la dimension narrative et historique ainsi que les caractéristiques audiovisuelles du jeu ont été élaborées, nous observerons plus en détail comment elles s'arriment aux mécaniques de jeu pour consolider l'expérience vidéoludique de *Battlefield 1*.

4.2.4 Dimension ludique : une forte dynamique de jeu

Puisque *Battlefield 1* est un jeu en 3D présentant une perspective visuelle à la première personne, le joueur voit l'univers du jeu à travers le regard du personnage qu'il incarne. Tel que vu précédemment, le point de vue qu'adopte le joueur est l'une des caractéristiques définissant le genre FPS puisqu'il impose d'emblée un rapport particulier à l'espace de jeu en délimitant le champ de vision, mais aussi le champ d'actions possibles. La deuxième composante distinctive de ce type de jeu correspond à l'action de tirer qui oriente une bonne partie de la jouabilité. Ces deux éléments structurent ainsi fortement la dimension ludique de *Battlefield 1* et, par extension, l'expérience vidéoludique qui en découle.

4.2.4.1 Dynamique de jeu : entre actions et observations

Les objectifs de certains chapitres impliquent de détruire ou de capturer des positions ennemies ou bien de défendre ses alliés au cours d'une offensive. Dans ce genre de mission du jeu, la dynamique impose au joueur d'avancer et d'atteindre les objectifs le plus rapidement possible. Si ce type d'objectif repose essentiellement sur la mécanique de tir pour arriver à ses fins, quelques chapitres au sein des missions proposent plutôt une approche plus furtive, c'est-à-dire qui exigent de la part du joueur un certain travail de reconnaissance de l'environnement et de discrétion vis-à-vis de l'ennemi (*stealth mission*). Tel est le cas notamment pour deux des chapitres de la mission *Dans la boue et le sang*. Dans le chapitre II intitulé « Brouillard de guerre », le joueur doit ainsi escorter *Black Bess* (nom donné au char d'assaut Mark V) à travers le Bois de Bourrion en éliminant discrètement les éclaireurs allemands postés à différents endroits. Dans le chapitre suivant, le joueur doit infiltrer cette fois-ci un village occupé par les Allemands afin d'y récupérer quatre bougies pour réparer le char en panne.

Dans les deux cas, ces missions de reconnaissance priorisent les éliminations à longue distance (par l'utilisation de fusils de type *sniper* avec un silencieux) ou bien au corps-à-corps (par l'utilisation d'une arme blanche ou bien d'un objet contondant) qui permettent de ne pas attirer l'attention des autres soldats. Le chapitre « Disgrâce » de la mission *Des amis hauts placés* suit cette même dynamique alors que le PJ doit se faufiler à travers un *no man's land*, suite à l'écrasement de son avion, sans se faire repérer par les troupes allemandes et britanniques qui pourraient le prendre à tort pour un ennemi.

Ce type de mécanique (ou mode de jeu), toujours caractérisé par la nécessité d'éliminer son adversaire par une arme, est une manière de varier la dynamique de jeu, pour la

rendre plus stimulante en incitant le joueur à demeurer vigilant et à élaborer de nouvelles tactiques pour atteindre les objectifs.

4.2.4.2 L'espace de jeu : caractéristiques des personnages et de l'environnement

Dans les jeux de tir classiques comme *Battlefield 1*, chaque terrain (ou « *map* ») dans lequel se déroule l'action permet généralement au joueur d'agir et de se mouvoir de diverses façons. Cette mobilité et l'utilisation stratégique de l'espace de jeu constitue, selon le producteur de *Battlefield 1*, « [...] une expérience de jeu chère à nos joueurs » (cité dans Trouillard, 2016a). L'observation et l'exploration de l'environnement de jeu représentent donc par moments une étape essentielle pour pouvoir progresser. Ces actions permettent notamment au joueur de trouver les postes d'armes et les points de ravitaillement abritant les caisses d'armes pour diversifier son inventaire. Au niveau des personnages, examiner les déplacements de ses ennemis de même que leur équipement constitue le meilleur moyen pour identifier leurs faiblesses ou bien pour élaborer une stratégie en vue de les éliminer. Par exemple, la classe d'élite *flame trooper* (soldat avec un lance-flammes) est un type d'ennemi possédant plus de points de vie et présent à quelques reprises au cours des missions de la campagne en mode solitaire. Néanmoins, si le joueur prend le temps de scruter l'équipement des soldats de cette classe, il peut s'apercevoir qu'ils possèdent des réservoirs à essence accrochés à leur dos. L'une des tactiques que peut alors employer le joueur pour tuer cet ennemi plus rapidement consiste à tirer sur ces réservoirs afin qu'ils prennent feu.

La rapidité et l'efficacité du joueur dans sa progression du jeu sont également affectées par certains éléments de la nature comme la température. Par exemple, le brouillard de même que l'épaisse fumée qui recouvre parfois les champs de bataille ont pour effet de nettement réduire la visibilité du joueur. La nuit, quant à elle, le plonge dans une

obscurité qui peut l'empêcher d'identifier clairement certains détails de l'environnement comme des obstacles ou des objets à ramasser. Certaines pièces d'équipement comme le masque à gaz peuvent également obstruer partiellement la vue du personnage-joueur, bien qu'il s'agisse d'un mal nécessaire pour survivre aux attaques de gaz.



Figure 4.6
Visibilité du personnage-joueur avec le masque à gaz
(© EA, 30 décembre 2018)

Enfin, la boue peut encrasser les chenilles d'un char d'assaut l'empêchant ainsi de se déplacer efficacement. Toutes ces mécaniques de jeu complexifient la jouabilité et force le joueur à revoir son approche afin d'adopter la meilleure stratégie possible selon la situation, enrichissant parallèlement son expérience de jeu.

En ce qui concerne les habiletés, les personnages-joueurs n'en possèdent pas de particulières qui les distinguent *a priori* des PNJ. Ce sont les armes employées par les PJ qui établissent leur capacité ou non à performer certaines actions ou à atteindre certaines cibles. Au-delà des armes et des fusils, certaines missions incluent par ailleurs

différentes machines de guerre, comme le char d'assaut et l'avion de chasse, augmentant drastiquement le rayon d'action du PJ et sa puissance de destruction. Lorsque le joueur a le contrôle d'un de ces engins, la perspective visuelle n'est alors plus à la première personne, mais bien à la troisième personne. Dès lors, lorsque le joueur se retrouve aux commandes de *Black Bess* dans la mission *Dans la boue et le sang*, il n'incarne plus le personnage d'Edwards comme tel, mais plutôt la machine et l'ensemble de l'équipage. En effet, en « incarnant » le char d'assaut, le joueur assume à la fois le rôle de pilote (Edwards), de capitaine, de tireur ainsi que de mécanicien (soit les autres PNJ). Prendre le contrôle de ces différents engins de guerre permet de diversifier les composantes de la jouabilité en plus d'offrir une perspective différente sur l'univers et l'espace de jeu.

4.2.4.3 Les objectifs : apprentissages et défis

Si l'objectif formel de chaque mission à l'étude consiste simplement à finir tous les chapitres, les buts sont assez différents les uns des autres puisqu'ils sont reliés à l'histoire de chacun des « récits de guerre ». Aux termes de la mission *Dans la boue et le sang*, Edwards doit faire ses preuves en tant que pilote de char et mener son équipe à travers les lignes allemandes dans la bataille de Cambrai. Dans *L'estafette*, Bishop doit veiller au bon déroulement de l'offensive des Forces britanniques contre l'Empire ottoman en jouant le rôle d'estafette et, ultimement, protéger Jack Foster, sa recrue. Dans *Des amis haut placés*, Blackburn doit participer à des missions de reconnaissance et de combat au sein de la *Royal Flying Corps* tout en gardant sa promesse de ramener son copilote en vie, Wilson. Enfin, la mission *Tempête d'acier* ne contient pas de but narratif comme tel (puisque'il s'agit plus d'un tutoriel et d'un prologue au jeu), si ce n'est que tenter une percée des lignes allemandes et survivre dans la mesure du

possible. À ce sujet, toutes les missions étudiées dans le cadre de la recherche ont ce point en commun : celui de survivre à la guerre coûte que coûte.

Pour un joueur peu habitué aux jeux de tir à la première personne, les commandes et l'interface de *Battlefield 1* peuvent sembler particulièrement difficiles à saisir au départ. La première mission amène le joueur à découvrir les mécaniques de base et à prendre part à sa première expérience de combat dans cet univers, une sorte de « baptême du feu ». Dans la réalité, tout comme dans l'univers fictionnel, le joueur se retrouve désarmé devant l'action qui se déroule sous ses yeux, car, d'une part, il ne maîtrise pas encore parfaitement les commandes et, d'autre part, il se retrouve au beau milieu d'une offensive dont l'issue est incertaine. Développer et affiner ses compétences demande du temps et de la pratique dans ce jeu, où mourir à plusieurs reprises fait tout simplement partie du processus d'apprentissage.

Néanmoins, pour l'aider dans sa progression, le système du jeu fournit au joueur une série d'astuces qui apparaissent de temps à autre à droite de l'écran. Ces astuces peuvent prendre la forme d'indications pour atteindre un objectif, par exemple : « Pour capturer un drapeau, occupez la zone qui l'entoure. Si des ennemis sont présents à proximité, ils ralentiront ou empêcheront la capture »; ou encore des remarques comme : « Réparer un char depuis l'extérieur est la méthode la plus efficace, mais aussi la plus dangereuse. Méfiez-vous de ce qui vous entoure ». En plus de ces courtes astuces à lire, les PNJ procurent également des conseils au joueur tout au long des missions, allant même jusqu'à l'encourager et à le féliciter lorsqu'un objectif est atteint. Enfin, il faut mentionner que le niveau de difficulté des missions peut être changé dans le menu principal selon les capacités et les envies du joueur.

Outre les objectifs d'apprentissage, les objectifs secondaires dans *Battlefield 1* ont la particularité d'inciter le joueur à revoir ses méthodes et à utiliser différentes stratégies

pour accomplir les missions. Il existe trois types d'objectifs secondaires qui s'entrecoupent jusqu'à un certain point. La première catégorie d'objectifs secondaires est rattachée aux trophées ou accomplissements (selon les consoles) que le joueur peut cumuler au fil du jeu : la campagne en mode solitaire compte 21 trophées à obtenir. Ces objectifs secondaires peuvent être atteints automatiquement en terminant une mission ou encore suite à la réalisation d'une série d'actions particulières.

Tableau 4.4
Exemples d'accomplissements et leur moyen d'obtention (*Battlefield 1*)

EXEMPLES D'ACCOMPLISSEMENTS		
Nom de l'accomplissement	Action(s) requise(s)	Particularité(s)
« La Grande Guerre »	« Terminer la campagne en difficulté normale »	Acquisition automatique au cours du jeu
« Combat rapproché »	« Effectuer une élimination au corps-à-corps sur 10 ennemis n'importe où dans la campagne »	Acquisition reliée aux performances du joueur
« Plus fort que la pelle »	« Trouver le sabre de cavalerie caché et éliminer un ennemi dans la France rurale pendant la campagne »	Acquisition en deux temps et avec un objet particulier
« Maître de l'adaptation »	« Terminer tous les défis dans la campagne »	Acquisition reliée à la réussite des défis nécessaires pour l'obtention des entrées du codex (Sous-objectifs secondaires)

Le second type d'objectifs secondaires correspond aux « manuels de terrain », soit des objets à collecter éparpillés un peu partout dans l'espace de jeu de chaque « récits de

guerre » et qui permettent de débloquent des « skins »¹⁶ d'armes et de véhicules dans le mode multijoueur.

Enfin, la dernière catégorie d'objectifs secondaires correspond aux entrées du codex qui peuvent être obtenues en accomplissant différents défis au cours des missions. Une fois débloquentées, elles procurent aux joueurs des anecdotes sur certains événements historiques de la Première Guerre mondiale ou encore des informations factuelles sur les armes.



Figure 4.7

Exemple de fiche du codex dans la mission *Des amis haut placés*
(© EA, 30 décembre 2018)

Battlefield 1 compte ainsi à sa sortie 198 entrées de codex, incluant celles uniquement accessibles via le mode multijoueur en ligne. Ces courts textes à saveur historique sont une occasion pour le joueur de s'informer sur le fonctionnement et l'origine de certains

¹⁶ Débloquent un « skin » (littéralement « peau » en anglais) réfère à la possibilité pour le joueur d'obtenir différents habillages permettant de personnaliser et de changer l'apparence (mais pas les attributs fonctionnels) d'un personnage, d'un objet ou d'autres éléments figurant dans l'espace de jeu.

fusils tout en élargissant ses connaissances sur le contexte et les enjeux reliés à la Grande Guerre. Si apprendre peut constituer une forme de motivation intrinsèque, débloquent les fiches du codex est également motivé par un facteur extrinsèque, c'est-à-dire l'obtention de nouveaux « *skins* ». Il est alors possible d'avancer que les objectifs et sous-objectifs secondaires du jeu s'inscrivent dans une logique de performance, amenant le joueur à varier ses tactiques, et seraient davantage motivés par des éléments extrinsèques (obtentions de trophées, de « *skins* », etc.) qui ont un impact sur le plan ludique, que par des facteurs intrinsèques comme l'acquisition d'un certain savoir historique.

4.3 Conclusion

Le présent chapitre a permis de soulever et d'analyser les différentes dimensions (historique, narrative, audiovisuelle, ludique) du design de jeu propres aux deux productions vidéoludiques à l'étude. Nous avons pu relever comment le style graphique (inspiré du média de la bande dessinée) ainsi que le genre vidéoludique (jeu d'aventure orienté vers la résolution d'énigmes) dans lequel s'inscrit *Soldats Inconnus* constituent ses principales caractéristiques définitoires tout en faisant son originalité. En effet, en raison de sa jouabilité (axée sur l'exploration de l'environnement) et de sa signature audiovisuelle (ton tragicomique, personnages caricaturés, couleurs variées, etc.), *Soldats Inconnus* s'éloigne de la formule des jeux de guerre classiques en se présentant plutôt comme un jeu *sur* la guerre. En donnant au joueur l'occasion d'incarner des personnages aux origines et aux motivations variées, le jeu met de l'avant différentes perspectives narratives quant aux événements de la Première Guerre mondiale. Le joueur découvre et s'informe (grâce aux deux paliers de narration comprenant *l'histoire fictionnelle* et *l'histoire factuelle*) sur la vie quotidienne des soldats au front et des civils à l'arrière tout en expérimentant certaines des plus grandes batailles de l'époque.

Dans le cas de *Battlefield 1*, nous avons pu observer comment le jeu plonge le joueur au sein d'un environnement visuel (graphique 3D photoréaliste) et sonore (enregistrements audios réels de bruits d'armes) favorisant une forte impression de réalisme quant à la représentation faite des champs de bataille et de l'expérience des soldats. S'appuyant en grande partie sur les codes, les règles et les conventions de genre associés au jeu de tir à la première personne, la jouabilité proposée est dynamique et intense. Sur les plans historique et narratif, chaque « récit de guerre » étudiée propose au joueur d'incarner un personnage issu de la Triple-Entente, offrant par conséquent une vision unilatérale des événements de la guerre. Qui plus est, les thèmes du patriotisme, du sacrifice ainsi que l'impact des nouvelles technologies sur l'évolution du conflit constituent des thèmes récurrents et exploités tant sur le plan narratif (par le biais des cinématiques, des dialogues, etc.) que ludique (par l'utilisation des masques à gaz, par la possibilité de contrôler à de nombreuses reprises un char d'assaut ou un avion de chasse, etc.).

En présentant les résultats issus de l'observation des deux jeux à l'étude, il devient évident que, d'une part, chaque dimension soulevée joue un rôle clé dans la création de l'univers de ces jeux, et d'autre part, qu'il est difficile, voire impossible d'étudier de manière distincte toutes ces composantes puisque leur amalgame permet justement l'émergence d'une expérience vidéoludique singulière. Décortiquer et analyser l'ensemble de tous ces éléments permet néanmoins de soulever certaines tensions, entre le cadre ludonarratif et le cadre historique et la manière dont ces tensions se manifestent dans le design de *Soldats Inconnus* et *Battlefield 1*. Puisqu'une expérience vidéoludique suppose un équilibre et une cohérence entre le cadre narratif et le cadre ludique, l'ajout d'un troisième cadre historique constitue un autre aspect avec lequel les concepteurs de jeu doivent composer. En portant une attention particulière aux contraintes auxquels ils doivent faire face lors de la modélisation de leurs jeux, le prochain chapitre servira à mettre en lumière, dans une approche sémio-pragmatique,

les stratégies ludonarratives employées au sein de chaque jeu pour intégrer le cadre historique et, ultimement, identifier les effets de sens de l'expression vidéoludique de l'histoire.

CHAPITRE V

SÉMIO-PRAGMATIQUE ET DISCUSSION

Suite à la présentation des résultats au cours du précédent chapitre, ayant permis de relever les principaux points relatifs aux dimensions historique, narrative, audiovisuelle et ludique des deux jeux à l'étude, le chapitre V a pour objectif de les analyser dans une perspective sémio-pragmatique, c'est-à-dire en s'appuyant sur les notions *d'espaces de communication* de Roger Odin ainsi que sur certains éléments relatifs à *la théorie de la coopération textuelle* développée par Umberto Eco. Le modèle sémio-pragmatique peut aussi bien être utilisé en tant que cadre théorique que comme un outil méthodologique. Si cette double vocation en complexifie l'usage, elle permet parallèlement d'élargir et d'enrichir son application. À cet effet, Odin décrit lui-même la sémio-pragmatique comme un « [...] *outil de travail*, un médiateur entre la théorie et l'observation, un dispositif théorique [...] une lunette ou plutôt un microscope, ayant pour objectif *d'aider à mieux voir et à se poser des questions* » (Odin, 2011 : 17). Sur la base des observations effectuées précédemment, la sémio-pragmatique permet de mettre en lumière la structure des deux jeux, de les décortiquer ainsi que mieux saisir les processus de production de sens impliqués pour chacun d'eux et voir ultimement quels en sont les effets sur les représentations de la Première Guerre mondiale.

5.1 Le jeu vidéo comme espace de communication

Tel qu'abordé au cours du chapitre III, l'espace de communication est délimité par un ensemble de contraintes, plus ou moins définies, visant à structurer la production de sens sur un même axe de pertinence pour l'émetteur et le récepteur. Étudiant et

analysant l'espace vidéoludique en tant qu'espace de communication, il est donc primordial de mieux comprendre ce qu'implique cette modélisation et les procédés pour y parvenir. Il est alors plus facile de mettre en lumière la structure des deux jeux à l'étude et d'observer comment elle est soumise à des contraintes répondants à des exigences, des objectifs et des conditions particulières.

5.1.1 Construction de l'axe de pertinence dans une perspective vidéoludique

Il est important de voir l'espace de communication comme une construction non neutre puisque les contraintes externes et internes, qui régissent le processus de production de sens, sont choisies d'emblée par l'émetteur. Dans le cas des jeux vidéo, le rôle de l'émetteur est assumé par les concepteurs de jeux alors que celui du destinataire est occupé par le joueur.

Dans cette optique, le support informatique (tablette, console, ordinateur, etc.), la visée du jeu (divertissement pur, pédagogique, sensibilisation, etc.) ainsi que le genre vidéoludique constituent les contraintes externes nécessaires à la formation de l'axe de pertinence. D'abord, le support informatique sur lequel le jeu est destiné à être joué est un élément important à considérer lors du développement du jeu. Puisque chacun d'entre eux suppose différents niveaux de performance du système, mais aussi différents types de contrôle (manette, clavier et souris, etc.), la plateforme retenue par les concepteurs a un impact de taille sur la structure du jeu (le design et les mécaniques qui en découlent), mais aussi sur le déploiement et l'accessibilité du jeu comme tels. En effet, chaque plateforme regroupe un certain public et, par extension, différents types de joueurs. Choisir le ou les supports sur lesquels le jeu sera disponible restreint ainsi dès le départ le public. La visée du jeu a elle aussi une incidence majeure sur le fond et la forme que prendra l'espace de jeu puisque, selon les buts fixés par les

concepteurs, il peut y avoir intégration implicite ou explicite d'éléments (historiques, éducatifs, etc.) ayant une autre fonction que le divertissement. Enfin, au niveau de la structure du jeu, le choix d'un genre vidéoludique (agissant comme cadre pragmatique) est sans doute l'une des décisions les plus importantes que doivent effectuer les concepteurs, car, sans être forcément éliminatoire, le genre vidéoludique restreint d'emblée le type de joueur auquel l'œuvre s'adresse (Genvo, 2008 : 12)

En ce qui a trait aux contraintes internes, elles correspondent essentiellement à la sélection d'un public cible ou, plus spécifiquement, au *Joueur Modèle* postulé par les concepteurs de jeux. Comme le soutient Arsenault, le *Joueur Modèle* n'est pas forcément un « joueur expert » : il s'agit plutôt d'un individu possédant un certain bagage de connaissances et de compétences ludiques, lié à ses expériences antérieures, et « [...] qui serait capable de profiter des affordances offertes par le système de jeu » (2011 : 262). Pour que l'œuvre puisse atteindre efficacement son public, les concepteurs de jeux doivent ainsi déterminer le degré de spécificité de compétences et de connaissances ludiques attendues du public et fournir des points de repère dans la structure du jeu en faisant référence aux conventions de genre, aux règles ou encore aux mécaniques de jeu. Sans quoi, pour le joueur, ne pas être en mesure de repérer ces éléments en lien avec la jouabilité (et donc l'axe de pertinence) pourrait nuire à son expérience et provoquer de l'incompréhension, voire même de l'ennui et de la frustration face au jeu. Du côté des concepteurs, ceci pourrait se traduire par des critiques négatives de la part de la communauté de joueurs pouvant se solder par des conséquences financières désastreuses.

5.1.2 *Soldats Inconnus* et *Battlefield 1* : présentation des deux axes de pertinence

Soldats Inconnus a fait l'objet d'une large distribution, exclusivement numérique, sur un grand nombre de plateformes. Initialement publié sur PC ainsi que sur consoles, le jeu a ensuite été adapté pour les systèmes d'exploitation mobiles *Android* et *iOS*. En rendant le jeu accessible sur de nombreux supports informatiques, l'équipe de production a pu ainsi s'assurer d'atteindre un public plus vaste et varié en termes de types de joueurs. Cette décision reflétant, par ailleurs, leur désir d'interpeller également un public qui n'est pas nécessairement familier avec le média vidéoludique ou avec les événements de la Première Guerre mondiale.

Plutôt focalisé sur la dimension narrative, *Soldats Inconnus* invite le joueur à découvrir, à travers l'histoire des personnages, la Grande Guerre sous un autre angle et à se sensibiliser à la réalité vécue des soldats et des civils de l'époque. Tel qu'évoqué par Gérard Barnaud (chef de projet et de localisation) et les autres concepteurs, le jeu n'était pas destiné à un usage « pédagogique », mais avait néanmoins une volonté éducative (Maillard, 2017 : 156-157). Ce potentiel éducatif repose notamment sur l'intégration de matériels informatifs comme les fiches historiques. Le fait que l'équipe de production ait pu obtenir le soutien d'historiens de la *Mission Centenaire* lors du travail de documentation (pour valider l'authenticité et l'exactitude des informations historiques intégrés dans le jeu) et ait pu compter sur l'aide de personnes ayant participé à la réalisation de la série documentaire *Apocalypse* pour acquérir des supports visuels (ex. : photos colorisées) témoigne du souci historique ayant animé le développement du jeu.

Au-delà de sa visée éducative, se manifeste aussi cette volonté de traiter la guerre autrement, de la mettre au centre du récit, mais pas d'en faire l'élément déterminant la jouabilité. En effet, *Soldats Inconnus* est un jeu *sur* la guerre dans la mesure où il fait

de la Première Guerre mondiale son thème central, le cœur du récit autour duquel s'articule l'action, mais sans en faire toutefois l'élément orientant les principes de la jouabilité. Cette observation est cohérente avec l'une des caractéristiques de base du design de jeu d'aventure, soit le déploiement d'un système ludique axé sur la construction et la découverte du récit par le joueur (*story-driven games*). Par conséquent, la jouabilité ne repose pas tant sur les compétences et les habiletés motrices du joueur que sur sa capacité à observer, à manipuler et à explorer l'espace de jeu afin d'en actualiser l'histoire. Des aptitudes, par ailleurs, qui ne sont pas propres aux jeux vidéo et que l'on retrouve également dans d'autres formes d'activités ludiques comme dans les casse-têtes, les jeux de table de type « cherche et trouve » ou encore dans des jeux de société tels que *Clue*. Ces mécaniques de jeu permettent alors au joueur de porter une plus grande attention à la dimension narrative et historique du jeu, car il n'est pas uniquement absorbé par le rythme de l'action (et de manipulations des contrôles) dans un souci de performance.

Dès lors, le recours à un design de jeu d'aventure sous-tend des conventions de genre et un dispositif ludique ne nécessitant peu ou pas de connaissances ou de compétences préalables particulières de la part du joueur, ce qui permet alors de rendre le jeu accessible à un plus grand nombre d'individus, qu'ils soient des joueurs néophytes ou expérimentés. Néanmoins, puisque les paramètres de l'axe de pertinence sont plus souples, les paramètres du *Joueur Modèle* se retrouvent également moins définis. Or, comme le note Odin, un degré de généralité trop important pourrait potentiellement créer des problèmes au niveau du repérage de l'axe par le joueur (récepteur) et donc avoir un impact sur sa capacité à saisir le message et à pouvoir produire du sens (Odin, 2011 : 40). Par exemple, un joueur possédant une plus grande expérience pourrait potentiellement considérer que les énigmes du jeu sont trop faciles ou encore trop répétitives, ce qui pourrait le démotiver et lui faire perdre son envie de jouer. À l'inverse, un joueur possédant peu d'expérience pourrait ne pas explorer de fond en

comble l'espace de jeu pour se concentrer uniquement sur les éléments nécessaires à sa progression et, par conséquent, délaissé (consciemment ou non) l'atteinte des objectifs secondaires comme la collecte des artefacts (constituant une part importante de l'accès au savoir historique).

Du côté de *Battlefield 1*, le jeu a été distribué numériquement, mais aussi sur support physique (disque optique), sur un nombre plus restreint de plateformes (*Xbox One*, *Playstation 4*, PC). Contrairement à *Soldats Inconnus*, l'objectif consistait à rejoindre un segment de marché beaucoup plus défini. Entièrement axée sur la jouabilité, la visée de *Battlefield 1* s'illustre avant tout comme la promesse d'une expérience ludique et divertissante haute en couleur et forte en intensité, destinée à immerger le joueur au cœur de la Grande Guerre. Tel que déclaré par Julien Wera (directeur de stratégie chez DICE) au cours d'une entrevue, la ligne directrice du processus de création de *Battlefield 1* a toujours été : « *Gameplay first, history second* » (Tomiiks, 2016). Les différents éléments constituant l'univers du jeu, tels les uniformes des soldats, les véhicules militaires ou encore les armes ont tous certains référents à la réalité historique, mais ont été modifiés afin de cadrer avec la jouabilité. Le but, soutient Wera, était de créer une expérience « authentique, mais pas réaliste » de cette guerre (*Ibid.*).

Il n'était donc pas question de reproduire la dynamique exacte des combats de la Grande Guerre – l'intention de l'équipe de concepteurs n'étant pas de faire de *Battlefield 1* une « simulation de guerre ». Or, tel qu'évoqué dans la problématique et observé au cours du chapitre IV, la Première Guerre mondiale, caractérisée par une guerre de positions où les soldats se sont retrouvés enlisés pendant de longues périodes dans les tranchées, ne cadre pas en principe avec les jeux de guerre classiques (basés sur une dynamique où le joueur est constamment en mouvement) (Lalu, 2014). En respectant les codes de la jouabilité associés aux jeux de tir à la première personne,

Battlefield 1 implique *de facto* une représentation plus dynamique et ludique de cette guerre, faisant ressortir les tensions entre le cadre ludonarratif et le cadre historique.

En ce qui a trait aux contraintes internes, le jeu s'adresse de prime abord à des joueurs ayant un intérêt marqué pour ce type de genre vidéoludique et, par extension, à des joueurs possédant une bonne connaissance de base quant aux principes et aux mécaniques liés aux jeux de tir à la première personne. De manière encore plus spécifique, les développeurs souhaitent notamment rejoindre les joueurs déjà familiers avec l'univers de la série *Battlefield* et son métajeu¹⁷ (Trouillard, 2016a). D'entrée de jeu, le joueur devrait donc normalement être en mesure de reconnaître les différents éléments de l'interface de jeu comme la barre de vie, la barre de munitions ou encore la carte et ses symboles, mais aussi les différents modes de jeu communs dans les jeux de tir à la première personne, comme le mode « capture de drapeau » (*capture the flag*)¹⁸ ou le mode « furtif » (*stealth mode*), dans l'optique d'immerger le joueur le plus rapidement possible dans l'action et de favoriser sa progression dans le jeu. En réglant minutieusement le système d'attentes des joueurs (Odin, 2011 : 39), les développeurs du jeu veulent ainsi s'assurer de fixer un axe de pertinence repérable pour leur public cible et ce, quitte à prendre plus de libertés créatives au niveau du contenu historique en priorisant la dimension ludique. Ceci se reflète notamment au niveau de la fiabilité des armes (ex. : capacité de tir accrue), l'utilisation et la fonction de certains équipements et sur d'autres aspects du jeu qui seront détaillés dans la dernière section du chapitre.

¹⁷ Par « métajeu » (ou *metagame* en anglais), nous entendons ici un ensemble de stratégies, de méthodes et de pratiques ludiques émergeant à l'intérieur ou bien en périphérie de l'espace de jeu et qui ne sont pas explicitement prescrites, mais qui résultent plutôt de la mise en commun du savoir et des expériences de la communauté de joueurs (Carter *et al.*, 2012).

¹⁸ Mode de jeu où le joueur, en équipe avec d'autres individus ou bien avec des personnages non-joueurs, doit capturer un drapeau ou s'approprier un point du camp adverse tout en défendant le drapeau et la base de sa propre équipe.

En résumé, alors que *Soldats Inconnus* mise sur la dimension narrative du jeu pour aborder les événements de la Grande Guerre, et donc en faire le point focal du récit, *Battlefield 1* en fait plutôt sa « toile de fond » ludique. La dimension historique est donc intégrée et traitée de manière bien différente dans les deux jeux. Dans une perspective sémio-pragmatique, il serait possible d'avancer l'idée que, dans le cas du jeu vidéo historique, l'intégration de faits historiques représente une contrainte externe supplémentaire avec laquelle les développeurs de jeux doivent composer. Cependant, après réflexion, il semble que la dimension historique implique son propre lot de contraintes externes et internes entraînant un deuxième palier dans la formation de l'axe de pertinence.

5.1.3 La complexité du jeu vidéo historique : deux axes de pertinence en un

Suite à la démonstration de la précédente section, nous pouvons affirmer que l'espace de communication du jeu vidéo historique est le résultat de l'amalgame d'un *axe de pertinence vidéoludique* (contraintes liées à la dimension ludonarrative du design de jeu) et d'un *axe de pertinence historique* (contraintes liées à l'intégration d'une dimension historique dans le design de jeu) qui forment conjointement l'axe de pertinence. Si ces contraintes ont pour effet de complexifier la tâche des développeurs de jeux, qui doivent prendre en compte une autre série de contraintes, elles permettent à la fois d'enrichir largement le processus de production de sens.

Dans le cas de *l'axe de pertinence historique*, les contraintes externes réfèrent essentiellement aux éléments de nature historique qui seront intégrés dans l'espace de jeu. De son côté, la contrainte interne correspond au public cible et à son encyclopédie de connaissances historiques préalables. Comme pour *l'axe de pertinence vidéoludique*, l'objectif pour les concepteurs de jeu est alors de s'assurer que *l'axe de*

pertinence historique soit repérable pour leur public, dans ce cas-ci en l'interpellant grâce à la mémoire et l'imaginaire collectifs.

Rappelons que **la mémoire collective** renvoie à l'expérience partagée d'un groupe restreint (socioculturel ou autre) donnant lieu à des pratiques symboliques visant à perpétuer et à transmettre un héritage et des souvenirs associés à cette expérience du passé (Barash, 2006). Dans son livre *La mémoire, l'histoire et l'oubli* (2000), Paul Ricœur décrit le concept de mémoire collective comme « [...] un recueil des traces laissées par les événements qui ont affecté le cours de l'histoire des groupes concernés et qu'on lui reconnaît le pouvoir de mettre en scène ces souvenirs communs à l'occasion de fêtes, de rites, de célébrations publiques » (2000 : 145).

Cela dit, le jeu vidéo n'engage pas seulement la mémoire collective, mais aussi **l'imaginaire collectif** (ou social) qui peut être globalement envisagé comme un système de valeurs, d'interprétations et de représentations connotées d'une réalité passée ou à venir, qui est partagé entre les membres d'un même groupe et destiné à produire du sens chez ce dernier (Giust-Desprairies, 2016). L'imaginaire collectif possède une fonction sociale en organisant les affects et les perceptions partagées entre les individus et agit ainsi comme facteur de cohésion socioculturelle. Terme polysémique, il peut être étudié comme une construction dynamique, variant selon les contextes et les circonstances donnés, faisant de l'imaginaire collectif « [...] un processus actif de construction d'un monde qui implique le groupe lui-même, les autres, des objets et leurs attributs, des relations entre ces objets et leurs attributs » (*Ibid.* : 257).

Les connaissances historiques du joueur, rattachées à un certain imaginaire collectif, peuvent dès le départ influencer la vision et l'interprétation que ce dernier aura de la Première Guerre mondiale et, ultimement, le sens qui s'en dégage. Si, dans certains

cas, les développeurs de jeux tentent de pallier cette « pluralité de sens » en uniformisant le contenu du jeu, d'autres optent pour un travail d'adaptation du contenu pour chaque version publiée. Dans le domaine vidéoludique, ce travail de traduction ou d'adaptation s'applique aussi bien au contenu ludique, qu'audiovisuel ou historique en fonction de la langue et de la culture des marchés visés. Aussi appelée *processus de localisation*, cette tâche réfère en d'autres mots, selon Anthony Pym, à « [...] l'adaptation et [à] la traduction d'un texte pour convenir à une condition de réception particulière »¹⁹ (2004 : 20 [Notre traduction]). Rattacher le jeu à une réalité ou à un imaginaire collectif quelconque, par l'inclusion de référents d'ordre culturel, linguistique et historique associés à une communauté ou à une société particulière, permet de favoriser la réception de l'œuvre vidéoludique et donc de rendre plus facile le repérage de l'axe de pertinence pour chaque segment de marché.

Dans le cas de *Soldats Inconnus*, un vaste travail d'adaptation et de localisation du contenu historique a été effectué. En effet, les fiches descriptives des faits historiques (portant sur les événements clés de la guerre) et des artefacts à collectionner (portant sur les objets de la vie du quotidien du soldat) n'ont pas été simplement traduites, mais plutôt adaptées en fonction de la langue et de la population à laquelle le jeu était destiné, « le but étant d'avoir des fiches se rapportant le plus possible à la réalité et à l'histoire du joueur », soutient Gérard Barnaud (Maillard, 2017 : 158). Si chaque fiche descriptive comporte la même photo colorisée (pour les faits historiques) ou le même dessin (pour les artefacts), peu importe la version du jeu, l'information textuelle fournie est cependant différente d'une version à l'autre (voir annexe C). Par exemple, l'une des premières fiches accessibles au début du jeu porte sur la conscription pendant la Grande Guerre. Alors que, dans la version française, l'information fournie porte sur les implications de ce système de recrutement obligatoire en France :

¹⁹ « *the adaptation and translation of a text to suit a particular reception situation* ».

[...] la version allemande relate les structures des bataillons allemands, la version anglaise parle de l'absence de conscription et du volontariat jusqu'en 1917 et des campagnes publicitaires, la version italienne parle de l'engagement de l'Italie en 1915 après son volte-face, la version espagnole parle de la neutralité espagnole, la version hollandaise parle de la Belgique et de la Hollande, la version russe résume les âges de conscription pour chaque « grand » pays européens et relate l'engagement progressif de la Russie. (*Ibid.*)

Dans le cas de *Battlefield 1*, les concepteurs semblent avoir opté seulement pour un travail de traduction se voulant plus globalisant et uniforme. Contrairement à *Soldats Inconnus*, dont le contenu historique s'attarde notamment sur la vie des soldats dans les tranchées et sur certains événements marquants de la Grande Guerre, les fiches du codex de *Battlefield 1* portent en majorité sur les tactiques militaires, les véhicules et les fusils utilisés au cours du conflit²⁰. Leur fonctionnement et leur particularité étant « fixes », c'est-à-dire que leurs caractéristiques demeurent immuables peu importe la faction qui en fait usage au cours de la guerre, il en résulte donc une description plus générale qui, parallèlement, est plus facile à traduire puisqu'il n'est pas essentiel de procéder à un travail d'adaptation du contenu (voir annexe D).

Toutefois, le travail de traduction peut aussi créer certaines incohérences, surtout en ce qui a trait aux subtilités propres à chaque langue. Tel qu'observé au cours du chapitre IV, lorsqu'un joueur joue à *Battlefield 1* en langue française, même si son personnage est par exemple de nationalité britannique, ce dernier qualifiera tout de même l'adversaire allemand de « boche » alors qu'il s'agit d'un terme uniquement employé chez les francophones. Si, d'un point de vue historique, l'utilisation de cette expression péjorative est incohérente vu la nationalité du personnage, elle est néanmoins

²⁰ Les informations contenues dans les fiches du codex ont été compilées par deux des directeurs créatifs du jeu. Elles ont été écrites avec l'aide d'un historien (Indy Neidell) et son assistant qui animent la chaîne Youtube intitulé *The Great War* – une chaîne visant à vulgariser les événements de la Grande Guerre. Les développeurs ont également pu compter plus largement sur l'aide d'amateurs d'histoire (Battlefield wiki, s. d.)

reconnaissable chez le joueur français qui comprendra le sens de cette expression en se fiant à son répertoire de connaissances historiques.

Aux termes de cette section du chapitre, il a donc été possible de considérer le jeu vidéo comme un espace de communication modélisé par les développeurs de jeux qui, par leurs choix (prenant la forme de contraintes externes et internes), ont pour objectif de réduire la différence entre l'espace d'émission et l'espace de réception dans le but de préserver l'axe de pertinence pour leur *Joueur Modèle*. De plus, nous avons pu analyser comment l'intégration d'une dimension historique dans les espaces vidéoludiques suppose aussi son lot de contraintes et un certain travail d'adaptation du contenu de la part des concepteurs afin d'interpeller plus facilement le public cible. Enfin, si la notion d'axe de pertinence permet de mieux comprendre les procédés nécessaires à la délimitation de l'espace de communication, la notion de *modes* élaborée par Odin s'avère également cruciale pour comprendre quel type « d'expérience communicationnelle » émerge de l'espace de communication.

5.2 Les modes de communication : un nouveau mode pour étudier le jeu vidéo ?

Tel qu'élaboré au cours du chapitre III, les modes correspondent à des agencements plus ou moins complexes de « *processus de production de sens homologues* » (Odin, 2011 : 43). Chaque mode représente en quelque sorte « un acte de lecture » impliquant un ensemble de procédés se scindant en quatre niveaux, soit un niveau spatial, discursif, affectif et énonciatif. Les modes fictionnalisant et énergétique ont été alors approfondis afin de soulever comment leurs composantes peuvent nous renseigner sur la manière dont le sens est produit et interprété dans les espaces vidéoludiques. Or, s'il s'avère possible d'analyser une production vidéoludique sur la base de l'un des modes

développés par Odin, aucun ne permet à lui seul de rendre compte de toutes les spécificités du jeu vidéo.

Il est important de mentionner que la lecture d'une production médiatique peut reposer sur plus d'un mode à la fois, combinant dans un rapport hiérarchique différents éléments appartenant à chacune de ces structures simultanément ou bien successivement (Bouillaguet, 2012). Odin considère lui-même qu'un espace de communication peut faire l'objet d'une construction multimodale, c'est-à-dire mobiliser des processus provenant de divers modes (Odin, 2011 : 40-41). Toutefois, il n'en demeure pas moins que la définition de chacun d'eux se doit d'être la plus restrictive possible afin de mieux les distinguer – facilitant par la suite leur combinaison (Odin et Péquignot, 2017).

Dans cette optique, tel que discuté lors de la présentation de la méthodologie, il a été envisagé au départ de procéder à une analyse multimodale des deux jeux à l'étude puisque plusieurs éléments propres aux modes fictionnalisant et énergétique permettent d'éclairer, une fois combinée, certains des processus de production de sens impliqués dans les jeux vidéo, dans la mesure où, au niveau spatial, il y a à la fois construction d'un espace diégétique (fictionnalisant) et d'un espace image-son (énergétique). Alors que, sur le plan discursif, la construction du récit repose en partie sur la narration des énonciateurs fictifs (le narrateur et les PNJ), l'ambiance visuelle et sonore en tant que « variations rythmiques » de l'intensité des événements joue un rôle tout aussi important dans la construction de l'expérience vidéoludique (Odin, 2011 : 52-53).

Toutefois, ni le mode fictionnalisant, ni le mode énergétique ne prend en compte le caractère performatif que sous-tend l'acte de lecture de ce média intrinsèquement interactif et dynamique. Si l'hybridation de ces deux modes (ou de tout autre) constitue une piste d'analyse intéressante pour appréhender la production de sens dans les jeux

vidéo, elle demeure néanmoins insuffisante pour bien comprendre les effets de sens associés à ses spécificités. La proposition d'un nouveau mode ne se veut donc pas être un rejet des principes d'Odin, mais tient plutôt à s'en inspirer, avec des notions issues du champ des études du jeu, pour concevoir un mode adapté à la double nature communicationnelle du jeu vidéo, c'est-à-dire un objet à la fois intrinsèquement communicationnel et créateur d'espaces de communication.

5.3 Mode de la « narrativité dynamique »

Sur la base des observations effectuées tout au long de la recherche, nous proposons par conséquent un nouveau mode, inspiré des modes fictionnalisant et énergétique, que nous nommons « **narrativité dynamique** » afin de souligner 1) comment la construction d'un monde vidéoludique (et donc la diégétisation) repose à la fois sur la dimension narrative (par le récit et la narration) et sur la dynamique apportée par la dimension ludique et 2) comment le destinataire n'est pas *spectateur* ou *lecteur*, mais bien *acteur* de l'action, participant activement à l'actualisation de ce monde.

La présentation et l'explication du fonctionnement sémiotique de ce nouveau mode se fera en trois temps. D'abord, les spécificités relatives à la construction de l'espace ludonarratif seront mis en lumière. Par la suite, le processus de mise en phase ludonarrative sera abordé en portant attention à son caractère performatif et ses effets sur la production de sens. Enfin, l'énonciation de l'espace ludonarratif sera déconstruit pour relever sa structure mixte et les enjeux qui en découlent, plus particulièrement en ce qui a trait aux jeux vidéo historiques.

5.3.1 Construction d'un espace ludonarratif

Plus que dans l'œuvre littéraire ou cinématographique, il semble que le processus de diégétisation est particulièrement fort au sein des espaces vidéoludiques puisque le joueur prend part à la construction du récit. En ce sens, il ne fait pas *qu'habiter* l'espace, mais y joue un rôle actif et pose des actions qui ont un impact sur le déroulement du récit. En effet, pour qu'il y ait progression de l'histoire et développement de l'espace fictionnel, le joueur *doit* s'impliquer directement dans cet univers; l'acte même de jouer est ce qui constitue le processus d'actualisation (Bonenfant, 2015 : 43) – sans quoi, il n'y aurait pas de production de sens. La production discursive repose ainsi à la fois sur le récit (narrativiser) et les variations rythmiques et d'intensité induites par les actions du joueur dans le cadre de la jouabilité.

5.3.2 Mise en phase ludonarrative à caractère performatif

Pour Dominic Arsenault, jouer, en tant qu'acte de lecture performative, relève justement bien plus de la *performance* que de la *lecture* puisque « [...] pour la réaliser, le joueur doit rester constamment à l'affût des nouveautés qui surviennent dans le jeu et tenter de maîtriser les nouvelles données qui font irruption dans le système : nouvelles armes, nouveaux obstacles et ennemis, etc. » (2011 : 244).

La mise en phase ludonarrative, soit le processus par lequel le joueur est amené à développer un certain degré d'intérêt et d'engagement affectif vis-à-vis les événements se déroulant dans l'espace de jeu, s'effectue donc sous le couvert de la performativité. Cette mise en phase devrait amener le joueur à « vibrer », pour reprendre le terme Odin (2011 : 48 et 52), non seulement au rythme des événements du récit, mais aussi au rythme de la jouabilité ainsi qu'aux images et aux sons.

Lorsque les variations d'intensité de l'espace de jeu sont trop importantes ou qu'il y a présence d'un décalage entre le joueur et le *Joueur Modèle*, c'est-à-dire lorsque le joueur n'a pas les compétences requises pour surmonter un obstacle ou pour résoudre un problème, il est possible que la production de sens soit réduite, voire même inhibée temporairement. En demeurant uniquement concentré sur sa performance (pour assurer la survie de son personnage, pour résoudre un *puzzle*, lors d'un tutoriel ou d'une compétition, etc.), le joueur ne prête donc pas attention aux subtilités du design de jeu. (Arsenault, 2011 : 247). En se concentrant sur les mécaniques de jeu, la production de sens en ce qui a trait au récit passe alors au second plan.

Selon Arsenault, l'expérience vidéoludique se décline en deux sous-catégories d'expériences, soit fonctionnelle et esthétique²¹. Quand le joueur acquiert une compréhension et une maîtrise suffisante des mécaniques de jeu, lui permettant de « [...] diriger son attention au-delà des impératifs de l'ici-maintenant liés à sa survie » (*Ibid.*), il peut dès lors porter son attention vers le contenu narratif, audiovisuel et historique (dans le cas des jeux vidéo historiques). En somme, lorsque le joueur se rapproche le plus du *Joueur Modèle* postulé par les développeurs de jeux, il se produit alors, toujours selon Arsenault, une *mise en phase fonctionnelle* qui permet à l'individu « [...] de se détacher des impératifs de fonctionnalité qui sont le propre de l'interactivité, et de vivre une expérience esthétique » (*Ibid.* : 27). L'expérience fonctionnelle et esthétique se trouve en alternance tout au long du jeu : parfois l'expérience fonctionnelle prime sur l'expérience esthétique et inversement. Pour illustrer cette idée, si un joueur fait face à un nouvel ennemi puissant en fin de jeu, même en ayant acquis au fil de sa progression certaines connaissances et aptitudes, l'expérience fonctionnelle reprendra à nouveau le dessus (*Ibid.* : 247).

²¹ Par esthétique, il est entendu ici tout élément relatif aux aspects audiovisuels et narratifs (diégèse, narration, récit) d'un jeu.

Le processus de mise en phase, rappelle Odin, joue également un autre rôle important en invitant le récepteur à adhérer aux valeurs et aux discours exprimés dans l'espace de communication (2000 : 45). Tout comme la fiction, l'expérience vidéoludique peut être envisagée comme « [...] une *expérience du réel*, d'une part comme *connaissance du monde*, [...] d'autre part comme *lieu de manifestation des valeurs* » (Odin, 2011 : 58). Pour Odin, la fiction serait en effet capable, en tant que système de production de sens, d'instituer et de transmettre des savoirs tout comme des valeurs et ce, de manière implicite. Selon lui, cette particularité est ce qui distingue la fiction des autres types d'espace de communication en plus d'en faire sa principale force, car, en véhiculant implicitement informations et valeurs, cela sous-tend que « [...] le destinataire les intègr[e] sans le vouloir et même sans le savoir, simplement en s'intéressant au récit » (*Ibid.* : 59). Le caractère performatif de la mise en phase ludonarrative a le potentiel de rendre cette intégration bien plus prégnante puisque le joueur ne fait pas que *prendre connaissance* de ces dites idées ou valeurs par la lecture ou l'observation, il les *expérimente* à travers la jouabilité. Ce qui est non sans rappeler les propos d'Ian Bogost qui souligne comment le jeu vidéo, par la création d'un espace de possibilités, permet au joueur d'en explorer la structure et de manipuler son système symbolique et comment, par cette expérience interactive, il peut forger sa propre compréhension de la signification d'un jeu (2008 : 121).

5.3.3 Une structure énonciative mixte

Dans le cas des jeux vidéo, le ou les développeurs de jeux agissent à titre *d'énonciateur réel de la production*, une entité non-abstraite ou humaine (interrogeable en termes d'identité) responsable de la construction et de la modulation de *l'énonciateur des énoncés*, correspondant ici à l'espace ludonarratif (Odin, 2000 : 57). Par énoncés, il est entendu tout élément se trouvant dans l'espace ludonarratif (personnages, objets, etc.)

et avec lesquels le joueur sera amené à interagir. Le joueur devient à son tour *énonciataire fictif* suivant l'idée qu'il accepte de « [...] "croire" en l'existence d'un monde sans se poser de questions sur l'origine de cette existence » (Odin, 2011 : 49). Or, qu'arrive-t-il lorsqu'un jeu vidéo traite d'un énoncé réel comme un événement ou une figure historique? Il n'est pas rare en effet que les productions médiatiques comportent deux niveaux d'énonciation, c'est-à-dire un fictif et l'autre réel (*Ibid.*). Pour illustrer cette mixité énonciative, Odin donne pour exemple un film sur Jeanne d'Arc :

Je n'attends pas qu'il me donne à voir « la vraie » Jeanne : construction d'un **énonciateur fictif** au niveau de la représentation des personnages [...] mais qu'il me raconte la véritable histoire de Jeanne d'Arc : construction d'un **énonciateur réel** documentarisant de l'histoire. Cela n'implique évidemment pas que le film raconte *la véritable histoire* de Jeanne d'Arc mais que je me pose des questions à ce sujet. (2000 : 56)

Cependant, tous les spectateurs ne s'interrogeront pas systématiquement sur le degré de véracité des éléments historiques présents dans le film. Certains peuvent considérer le film simplement comme une histoire parmi d'autres sans se poser de questions, alors que d'autres ignorent peut-être que Jeanne d'Arc était une personne ayant réellement existé (*Ibid.*). Dans cette optique, il y aurait donc absence de questionnement et la lecture du film s'effectuerait sur la base du mode fictionnalisant.

Le jeu vidéo peut également représenter une forme de production énonciative mixte. Toutefois, l'enjeu clé avec les jeux vidéo historiques découle du fait qu'il y a une ambiguïté ou plutôt un brouillage des frontières entre *l'énonciateur fictif* et *l'énonciateur réel* de même qu'entre les énoncés de nature fictive et réelle, ce qui peut entraîner de la confusion chez le joueur qui ne sait plus à ce moment comment se positionner face à l'information reçue et comment la traiter. Comment, en l'occurrence, discerner ce qui relève de l'univers fictionnel et de la réalité historique?

De manière générale, une production vidéoludique correspond à *un énonciateur fictif des énoncés* : l'énonciation s'établit par exemple à travers les paroles du narrateur, les dialogues des personnages ou s'effectue de manière plus abstraite. Or, quand un jeu vidéo comporte des éléments de nature historique, dans une optique de renvoi à la réalité, il devient également un *énonciateur réel des énoncés*. Plus souvent qu'autrement, le joueur ne remettra pas en question cet *énonciateur réel des énoncés* puisque, comme le remarque Odin, ce dernier « [...] travaille sous couvert de l'énonciateur fictif et dont le rôle est caché, masqué par l'affichage de la fictivisation » (*Ibid.* : 61).

Ce brouillage des frontières s'observe également au niveau des énoncés. À titre d'exemple, si un fusil (censé être la reconstitution 3D d'une vraie arme utilisée en temps de guerre) se trouvant dans le jeu possède des caractéristiques invraisemblables comme la capacité de tirer à l'infini ou encore de pouvoir changer d'apparence, ceci indique plutôt que l'arme est en fait un *énoncé fictif* sous une apparence d'*énoncé réel*.

Qu'il soit intentionnel ou non, ce brouillage sur le plan énonciatif a d'importantes répercussions sur la lecture qui peut être faite d'une œuvre vidéoludique, mais aussi sur le sens qui s'en dégage pour le joueur. Il s'agit aussi sans doute de l'une des raisons pour lesquelles le jeu vidéo historique est souvent critiqué, voire même discrédité, quant à sa capacité à pouvoir représenter fidèlement un pan de l'Histoire. Bien sûr, cette structure énonciative mixte ne s'applique pas uniquement aux jeux vidéo historiques et concerne tout jeu incorporant ou traitant d'enjeux réels comme les jeux vidéo autobiographiques, politiques ou encore documentaires.

Sur la base de ces explications, nous comprenons que le nouveau mode de la « narrativité dynamique » construit un espace ludonarratif dont la diégèse est modulée par le récit, mais aussi par les éléments de la jouabilité. Cet espace particulier se

distingue par le rôle actif du joueur qui influence concrètement et directement le déploiement du récit par le biais des actions ainsi que des choix qu'il effectue dans l'univers fictionnel. L'interactivité se retrouve ainsi au cœur de la production discursive et de la mise en phase ludonarrative qui permet de faire « vibrer » le joueur tant au rythme des événements du récit qu'à celui des images, des sons et de la jouabilité. En effet, le caractère performatif du processus de mise en phase transforme l'acte de lecture en *performance* permettant d'atteindre en alternance une expérience fonctionnelle (production de sens au niveau ludique) ainsi qu'une expérience esthétique (production de sens au niveau de l'univers fictionnel, du récit et de la narration) formant conjointement l'expérience vidéoludique.

L'aspect interactif et performatif de la mise en phase ludonarrative implique que le joueur *expérimente* les discours, les valeurs et les idées inscrits et véhiculés dans l'univers fictionnel, ce qui favorise leur imprégnation. Sur le plan énonciatif, ce nouveau mode de communication permet d'entrevoir le jeu vidéo comme ayant une structure énonciative mixte, faisant de ce média un *énonciateur fictif* et un *énonciateur réel* dont l'interrelation peut parfois entraîner un brouillage des frontières entre ce qui relève de la fiction et de la réalité – notamment dans le cas des jeux vidéo historiques.

Tableau 5.1

Tableau récapitulatif des principaux procédés de production de sens du nouveau mode de communication proposé

Définition du mode de la « narrativité dynamique »	
Niveau de l'espace	Construction d'un espace ludonarratif.
Niveau discursif	Construction d'un espace ludonarratif dont <u>la production discursive repose à la fois sur le récit (narrativiser) et les variations rythmiques et d'intensité de l'espace image-son (jouer).</u> ○ Construction d'un discours ou d'une représentation vidéoludique véhiculant à la fois informations et valeurs.
Niveau affectif	<u>Mise en phase ludonarrative à caractère performatif.</u> ○ Relation fondée à la fois sur les affects et les effets.
Niveau énonciatif	<u>Structure énonciative mixte :</u> ○ Construction d'un <i>énonciateur réel de la production</i> (concepteurs de jeux). ○ Construction d'un <i>énonciateur (fictif et / ou réel)* des énoncés</i> (espace ludonarratif). ○ Construction d'un <i>énonciataire fictif</i> (joueur). <i>* Lorsqu'il y a incorporation d'éléments de nature historique, autobiographique ou encore documentaire (qui renvoie à la réalité).</i>

Maintenant que l'ensemble des processus de production de sens issus du mode de la « narrativité dynamique » ont été mis en place, comment s'appliquent-ils dans les cas de *Soldats Inconnus* et *Battlefield 1* ? Que permettent de souligner ces éléments sur l'organisation du sens dans ces deux espaces de communication ?

5.4 Application du mode de la « narrativité dynamique » aux deux jeux à l'étude

Si *Soldats Inconnus* et *Battlefield 1* supposent la construction d'un espace ludonarratif au niveau spatial, les processus de production de sens impliqués aux niveaux discursif, affectif et énonciatif diffèrent sur plusieurs points, menant ainsi à deux expériences communicationnelles distinctes.

Dans le cas de *Battlefield 1*, la production discursive repose davantage sur les variations rythmiques induites par la jouabilité et les effets sensoriels suscités par la dimension audiovisuelle. Le récit n'a qu'une fonction secondaire et n'est présent que pour situer et contextualiser les actions du joueur, leur donner une portée narrative en toile de fond. Pour *Soldats Inconnus*, il s'agit du phénomène inverse. Une grande partie de la production discursive se fonde en premier lieu sur la construction du récit, appuyée par les mécaniques de jeu.

Dans le cas de *Soldats Inconnus*, en raison de son design de jeu d'aventure axé sur une logique d'exploration qui permet au joueur de progresser à son propre rythme, la *mise en phase fonctionnelle* s'effectue relativement rapidement pour laisser place à l'expérience esthétique. Avec des mécaniques de jeu relativement faciles à maîtriser et se répétant d'un niveau à l'autre, le joueur peut donc prendre le temps d'apprécier les éléments narratifs, audiovisuels et historiques du jeu. Dans ces conditions, le joueur peut interroger ce qu'il voit, ce qu'il expérimente et réfléchir sur le sens se dégageant de cette représentation de la guerre.

À l'inverse, en raison de son type de jouabilité, l'expérience fonctionnelle dans *Battlefield 1* domine largement l'expérience globale du jeu. Étant donné la dynamique et le rythme effréné des missions, le joueur ne peut pas, en principe, accorder une grande attention aux caractéristiques esthétiques de l'espace de jeu, réduisant ainsi les possibilités de production de sens au niveau du récit. Même lorsque le joueur revisite certaines missions afin d'atteindre les objectifs secondaires, la nécessité de performer et de développer de nouvelles stratégies demeure fondamentale pour réussir la majorité des défis que le système du jeu lance au joueur.

Sur le plan énonciatif, les deux jeux semblent présenter un important brouillage entre les deux niveaux d'énonciation. Dans *Battlefield 1*, ce brouillage semble d'autant plus

trompeur, car ce que le joueur expérimente dans l'espace ludonarratif relève d'une histoire fictionnelle, mais qui se présente comme une « expérience authentique ». Tel qu'exprimé par Julien Wera, les éléments ponctuant l'espace de jeu ont tous une base réelle, mais ont été modifiés afin de mieux cadrer avec la jouabilité (Tomiiks, 2016). Si les concepteurs du jeu (*énonciateur réel de la production*) sont clairs sur ce point, il n'y a aucun marqueur dans l'espace ludonarratif (*énonciateur des énoncés*) qui indique pour autant au joueur qu'il est face à un jeu dont les énoncés ont une *base historique*, mais qu'il ne s'agit pas d'une *reconstitution historique* de la guerre, de ses armes et de ses champs de bataille. En ce qui a trait aux entrées du codex, il y a également confusion entre les deux *énonciateurs fictif et réel des énoncés*. Chaque fiche propose un court texte descriptif accompagné d'une image (modèle 3D photoréaliste) représentant l'objet ou l'événement décrit. Cependant, il n'y pas d'indication permettant de savoir d'où provient l'information, ce qui n'incite pas le joueur à s'interroger sur sa valeur.

Dans *Soldats Inconnus*, la ligne entre ce qui relève de la fiction et du domaine historique est un peu plus définie, mais seulement en ce qui concerne le matériel éducatif des fiches descriptives des faits historiques. En effet, tel qu'observé précédemment, ce type de fiche comporte une photo d'époque colorisée, de sorte qu'elle conserve ici « sa valeur indicielle de renvoi au réel » (Odin, 2000 : 59). De plus, les logos de la *Mission Centenaire* et de la série documentaire *Apocalypse* sont également visibles sur ces fiches. Dans cette mesure, le joueur retrouve ainsi un *énonciateur réel des énoncés* qu'il peut questionner en termes d'identité et de véracité des propos. Toutefois, notons que les fiches descriptives des objets à collectionner n'ont pas cette valeur indicielle puisque les images montrent plutôt des dessins des artefacts en question. Les logos des deux organismes partenaires sont également absents sur ce type de fiche. Dans ce cas-ci, la frontière entre les deux niveaux d'énonciation n'est donc pas aussi explicite et peut entraîner une certaine confusion chez le joueur.

Sans être un énoncé à proprement parler, il serait sans doute intéressant de considérer l'apport ou l'influence secondaire du style graphique sur le plan énonciatif. En effet, dans le cas d'un jeu vidéo au style graphique photoréaliste, le rendu visuel très détaillé contribue d'emblée à la création d'un certain flou entre le fictif et le réel. En d'autres mots, si ce que le joueur voit à l'écran *semble* réel (une illusion), il se croit projeté sur les champs de bataille. À l'inverse, le style graphique plus coloré et non-réaliste de la bande dessinée pourrait renforcer l'aspect fictionnel du jeu.

Enfin, suite à l'application du nouveau mode de la « narrativité dynamique » sur les deux jeux à l'étude, quelles représentations de la Grande Guerre se dégage-t-il en fin de compte de ces deux espaces vidéoludiques? Quels sens émergent de ces deux expériences communicationnelles? En observant de plus près comment les deux jeux formulent leur récit et traitent de la figure du soldat ainsi que de la mort, il sera plus facile de mettre en évidence les différences et les similitudes dans leur traitement respectif de la guerre et ce qu'elle signifie.

5.5 *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*

5.5.1 Le récit tragique : repenser la mort au sein de la jouabilité

La dimension narrative au sein des jeux vidéo historiques peut s'avérer relativement complexe à étudier puisqu'elle comprend à la fois l'histoire du jeu (le récit) et l'Histoire comme telle (le contexte historique dans lequel se situe le récit). Selon l'historien Chris Kempshall, la Première Guerre mondiale se livre difficilement à des trames narratives héroïques, faisant de la guerre un acte juste et moral, comme on observe souvent dans le cas des jeux portant sur la Deuxième Guerre mondiale (2015b : 18). Le chercheur identifie ainsi deux types de structures narratives dans lesquels la plupart des

productions vidéoludiques sur la Grande Guerre semblent se scinder, soit les récits ouverts (*open-ended narratives*) et ce qu'il nomme les récits tragiques.

D'un côté, les récits ouverts, tel que leur nom l'implique, correspondent à une structure narrative offrant plusieurs possibilités de scénarios se construisant en fonction des choix et des actions du joueur. Kempshall note que la très grande majorité des jeux de stratégie historiques s'inscrivent dans ce type de structure narrative puisque le déroulement et l'issue des combats sont entièrement dépendants du joueur. Dans les jeux à récits ouverts, les éléments historiques comme les champs de bataille ou encore le matériel de guerre sont reconstitués, mais sans nécessairement chercher à recréer la chronologie exacte des événements de la guerre (*Ibid.* : 22).

Dans le cas du récit tragique, l'histoire du jeu a tendance à dépeindre la Grande Guerre comme cette crise géopolitique où le monde a basculé dans le chaos – une boucherie où des millions d'hommes et de femmes ont perdu la vie inutilement. À la différence des autres guerres contemporaines, Kempshall souligne que :

The death and destruction that would be tragic in their own right become more lamentable when they occur in service of no greater or higher goal. The view of the First World War as a war that was almost entirely undirected, justified or successful deepened the tragedy of the lives that were lost. (Ibid. : 30)

Soldats Inconnus illustre bien ce type de récit. De nombreux éléments de la dimension narrative du jeu amplifient en effet le côté funeste et amoral de la guerre. D'abord, la possibilité d'incarner plusieurs personnages de différentes origines et provenant de différents milieux (donnant ainsi lieu à une pluralité de perspectives narratives) permet de considérer les belligérants comme des hommes et des femmes entraînés de force dans un conflit d'une ampleur destructrice sans précédent. Au lieu de les dépeindre comme de valeureux combattants au service de leur patrie respective, le jeu les présente

comme de simples humains aux prises avec des inquiétudes, des conditions de vie difficiles et faisant constamment face au danger. Cette tangente narrative permet selon Kempshall d'instaurer chez le joueur un sentiment d'empathie et de peur pour la sécurité des personnages, le conduisant à s'investir d'autant plus dans le récit (*Ibid.* : 34).

Le côté funeste et tragique du récit dans *Soldats Inconnus* est également renforcé par le traitement ludonarratif de la mort. Dans son mémoire, Maillard souligne en effet comment l'impossibilité pour les personnages-joueurs de tuer volontairement un autre personnage, dans un jeu abordant pourtant l'une des guerres les plus meurtrières de l'histoire contemporaine, est des plus paradoxal sur le plan ludique. Il explique cependant cette initiative des développeurs comment étant « [...] une volonté de ne pas banaliser la mort dans le jeu pour rendre plus prégnante celle des autres personnages autour de soi » (Maillard, 2017 : 68). Ne pas infliger la mort en vain à autrui constitue une façon pour les personnages-joueurs de ne pas contribuer volontairement aux massacres, de ne pas jouer un rôle actif sur le plan militaire. Au contraire, ceux-ci viennent souvent en aide aux autres personnages dans le besoin tout au long du jeu et ce, peu importe leur origine. Par exemple, Anna soignera de nombreux soldats de différentes nationalités ou encore Émile viendra en aide à un soldat allemand en détresse au cours du niveau « Mines de Vauquois ». Il y a donc un arrimage entre la dimension ludique et narrative dans la mesure où les principes de la jouabilité sont cohérents et appuient la manière de concevoir la mort dans le récit.

Cette approche s'illustre également à travers la nature des enjeux traités dans l'espace de jeu, c'est-à-dire où les enjeux d'ordre humanitaire prennent une place plus importante que les enjeux politiques et militaires de la Première Guerre mondiale. Toutefois, comme nous allons voir sous peu, c'est à travers l'histoire des personnages,

leur expérience de la guerre et leurs motivations que le joueur prend connaissance implicitement et explicitement des aspects plus stratégiques et formels du conflit.

5.5.2 Design des personnages : repenser les stéréotypes et la figure du soldat

Dans *Soldats Inconnus*, le fait que les personnages-joueurs soient animés par des buts personnels plutôt que patriotiques et idéologiques contribue à les distancier de la figure du soldat héroïque – la plupart d’entre eux souhaitant simplement retrouver les membres de leur famille, dispersée et brisée par la guerre. Seul le personnage de Freddie n’entretient pas ce but particulier. Ayant perdu sa femme au cours d’un bombardement lancé par le Baron von Dorf, Freddie cherche à venger coûte que coûte la mort de sa bien-aimée. Traquant tout au long du récit la trace du Baron jusqu’à la bataille décisive de la Somme, Freddie finira par régler ses comptes avec lui sans toutefois lui donner la mort. Suite aux nombreux échecs essuyés par le Baron, dont les plans ont été déjoués au fil du jeu grâce à l’intervention des autres personnages-joueurs, le commandement allemand décide de le destituer, ce qui, comme lancera le narrateur, correspond à « un destin pire que la mort ».

La présence du Baron von Dorf constitue en soi un cas assez curieux. Bien que le jeu s’efforce de ne présenter aucun des belligérants comme des ennemis, cette caricature de général allemand correspond pourtant au principal antagoniste du jeu (si on exclut la guerre comme telle). Le caractère belliqueux de ce personnage semble en effet faire écho au stéréotype du « méchant allemand » ou du nazi. L’intégration de ce type de personnage dans l’espace de jeu constitue une stratégie ludonarrative que l’on observe couramment dans les jeux sur la Seconde Guerre mondiale pour instituer une dynamique « du bien contre le mal » (Kempshall, 2015b : 21 et 26). Toutefois, cette

stratégie se traduit bien souvent par une impossibilité pour le joueur d'incarner ou de contrôler l'un de ces personnages controversés.

Si l'emploi de cette stratégie fait peu de sens en des termes historiques, elle est néanmoins assez répandue au sein des jeux de guerre pour qu'elle ne soit pas d'emblée remise en question par le joueur. Nous pourrions donc l'associer à une convention de genre. Rappelons néanmoins que, dans *Soldats Inconnus*, les Allemands ne sont pas tous pour autant représentés comme des guerriers sanguinaires. La représentation faite des personnages allemands s'appuie sur des clichés (renforcé par le style caricatural de la bande dessinée) les illustrant comme des individus adorant boire de la bière et manger des saucisses sous le regard bienveillant du portrait de leur Kaiser. Il faut mentionner par ailleurs que les Français n'échappent pas non plus à ces représentations stéréotypées puisque le joueur les verra souvent réclamer du vin, plus précisément du « pinard » dans le jargon de l'époque.

Dans le jeu, le joueur sera amené à interagir avec d'autres soldats, mais aussi avec des hommes, des femmes ainsi que des enfants dans les villes et villages. Rapidement, il constatera que les yeux de la plupart des adultes sont masqués. Plus qu'un choix stylistique, l'idée de voiler leur regard étaient une façon pour les concepteurs du jeu d'accentuer la charge émotionnelle associée aux traumatismes que vivent ces personnages, mais aussi symboliquement « [...] parce qu'ils ne veulent pas regarder la réalité en face » (Flandrin, 2014). Au final, le joueur ne croisera qu'à quelques reprises des personnages dont les yeux sont visibles, notamment ceux des animaux et des enfants qui portent encore un regard innocent sur le monde.

La perte de l'innocence est d'ailleurs bien illustrée chez Freddie à travers un *flashback*, sous forme de cinématique (chapitre trois – deuxième niveau), dévoilant les circonstances tragiques entourant la mort de sa femme. Le joueur y voit en effet

pendant un bref instant les yeux de Freddie, le montrant incrédule devant le bombardement ayant coûté la vie à sa bien-aimée. Il s'agit d'un point de rupture chez le personnage, le moment où la guerre lui a volé sa gaieté – le moment où son regard s'est assombri, littéralement. Cette séquence est aussi l'occasion pour le joueur de mieux comprendre l'origine de sa haine envers le Baron von Dorf.

Outre les yeux, l'apparence des uniformes militaires portés par les personnages-joueurs et non-joueurs sont également révélateurs du sens que prend la guerre dans ce jeu. S'il permet de différencier les pays impliqués dans le conflit, l'uniforme renseigne aussi le joueur sur le statut et la hiérarchie des personnages. Plus le joueur progresse dans le jeu, donc plus il s'enfonce dans le conflit, plus l'uniforme des fantassins et autres soldats de première ligne seront couverts de déchirures, de boue et de sang. Au contraire, l'uniforme des officiers et des généraux conservera ses couleurs vives, toujours impeccables. Cette dichotomie en ce qui a trait à l'aspect des uniformes renforce cette idée que le haut commandement et les dirigeants de cette guerre ne se « salissent » pas les mains et envoient plutôt les soldats ordinaires s'occuper des opérations les plus délicates et dangereuses.

Le « Chemin des Dames » (chapitre quatre) est sans doute le niveau qui illustre et exploite le mieux cette relation de pouvoir, tout en constituant le point culminant des atrocités dépeintes dans le jeu. Le joueur, prenant le rôle d'Émile, est à la tête d'un petit bataillon de soldats épuisés et blessés, forcés d'avancer sous la menace d'un officier. Il s'agit du niveau le plus sombre, tant sur le plan audiovisuel (palette de couleurs foncées, cris d'agonie en arrière-plan, etc.) que sur le plan narratif (crainte de la mort d'Émile), historique (mise en scène de l'une des batailles les plus meurtrières de la guerre) ainsi que ludique (importante quantité de pièges nécessitant du joueur une meilleure synchronisation de ses actions pour pouvoir progresser). Les buissons et les décombres derrière lesquels le joueur peut normalement se cacher sont remplacés ici

par des piles de cadavres jonchant le sol, servant carrément de boucliers de chairs humaines afin d'éviter les pluies de balles.

Au-delà de ce commentaire sur la structure hiérarchique militaire et ses conséquences, l'uniforme permet aussi de distinguer les personnages-joueurs des non-joueurs. En effet, pour la très grande majorité du jeu, les protagonistes ne revêtent pas d'uniforme. Émile portera uniquement l'iconique uniforme avec le pantalon rouge de garance au tout début du jeu, car, à la suite de la bataille de la Marne, il sera blessé puis fait prisonnier par les Allemands. À partir de ce moment, Émile n'endossera plus l'uniforme, à l'exception du casque Adrian, même après avoir réintégré l'Armée française. L'autre exception concerne le personnage de Karl. Suite à sa fuite d'un camp de prisonniers, il changera à plusieurs reprises d'uniforme afin de se déguiser et de passer inaperçu d'une faction à l'autre (constituant l'une de ses habiletés au niveau ludique). L'uniforme ne possède donc pas de valeur sacrée, c'est-à-dire reliée à la fierté de représenter et de servir son pays ou d'avoir une appartenance militaire. Dans cette optique, l'absence du port de l'uniforme chez les personnages-joueurs appuie cette volonté de distanciation entre le « simple citoyen » et la figure du soldat.

5.5.3 Représentation : repenser l'image collective et le sens de la Grande Guerre

En se prêtant au jeu, en s'immergeant dans l'univers fictionnel proposé par *Soldats Inconnus*, le joueur se sensibilise à la réalité des soldats au front et des civils et acquiert ainsi une certaine compréhension des enjeux militaires, mais surtout humanitaires de cette guerre. Or, il ne faut pas oublier que la visée éducative du jeu implique également une transmission explicite de savoirs. Ce savoir historique et factuel s'effectue, d'une part, grâce au narrateur qui situe dans son contexte historique les événements du récit et, d'autre part, par le biais des fiches descriptives. La logique d'accès au savoir

historique repose ici sur l'actualisation du récit par le joueur ainsi que sur l'exploration de l'espace de jeu.

En ce qui a trait à la transmission de valeurs, en observant de plus près les processus de production de sens associés au mode fictionnalisant, Odin soutient que ce dernier « [...] débouche toujours sur la construction d'un "discours" et d'une morale qu'il vise à nous communiquer » (*Ibid.* : 58). Dans le cas du mode de la « narrativité dynamique », la morale s'exprime implicitement à travers les aspects ludiques (genre vidéoludique, mécaniques de jeu, les objectifs, etc.) et le contenu narratif (les perspectives narratives, la construction du récit, etc.) qui guident le joueur. Suivant les éléments observés tout au long du mémoire, nous pouvons constater qu'il émane de *Soldats Inconnus* un discours antimilitariste, un appel au pacifisme et au devoir de mémoire, faisant de ce jeu une sorte de « plaidoyer vidéoludique contre la guerre », tel que le notera un journaliste du *Nouvel Observateur* (Bonnet, 2014). *Soldats Inconnus* se distingue dès lors des autres productions vidéoludiques sur la Première Guerre mondiale en raison de sa visée éducative, de son souci d'authenticité historique et par le discours anti-guerre qui se dégage de l'expérience vidéoludique (Kempshall, 2015b : 35).

Le choix et l'angle dans lesquels sont traités les éléments de la Grande Guerre tendent à représenter ce conflit comme ayant été imposé aux individus, devenus des sacrifiés et des martyrs au nom de leur nation. Maillard en vient également à une conclusion similaire soutenant qu'au lieu de prendre en considération les motifs politiques et patriotiques ayant provoqué et alimenté cette guerre, le jeu évoque plutôt « [...] un pacifisme anachronique permettant d'oublier l'hostilité des combattants et donc de transposer le soldat en victime, rendant le discours sur 1914-1918 plus "politiquement correct" » (Maillard, 2017 : 104). *Soldats Inconnus* serait ainsi un espace d'initiation et de sensibilisation aux enjeux humanitaires de cette période, invitant à découvrir ou

à revisiter autrement ce pan de l'histoire habituellement abordé au sein des jeux de stratégie et, depuis peu, dans le cadre des jeux de tir à la première personne.

5.6 *Battlefield 1*

5.6.1 Le « récit de guerre » : à la croisée du récit tragique et héroïque

En l'absence d'une dynamique manichéenne du bien contre le mal, les jeux vidéo portant sur la Première guerre mondiale ont tendance à inscrire leur récit dans une structure narrative dite tragique. Comme le souligne Kempshall :

In the absence of the sort of 'good versus evil' dynamic that marks, Second World War games, those focused on the First World War are left to use the war as a constant paradox. The fighting can't end until the war is won and the war won't end unless you keep fighting. (2015b : 26)

Si *Battlefield 1* dépeint effectivement le conflit comme un épisode de l'Histoire particulièrement sombre et destructeur, les « récits de guerre » (nom donné aux missions de la campagne en mode solitaire) ne montrent pas les personnages comme des « victimes » de cet événement. Qu'ils s'agissent de vétérans ou de jeunes recrues, les différents personnages-joueurs affichent pour la plupart un côté courageux et déterminé, voire même téméraire par moment. En d'autres mots, il se dégage des personnages une volonté de participer à l'effort de guerre, de servir leur patrie respective et d'accomplir leur mission, peu importe le prix à payer. Face à l'adversité, ils remplissent leur devoir de manière héroïque et ne craignent pas la mort, car elle fait partie intégrante de la guerre. La cinématique de fin du mode solo est particulièrement évocatrice sur ce point. Sur fond de musique grandiose et de scènes remontrant les différents PJ des précédentes missions, le narrateur déclare alors :

Un jour, tout cela finira. Quelqu'un gagnera cette guerre qui tuera la guerre, qu'il fasse partie d'un camp ou de l'autre... Les canons rouilleront, l'herbe poussera... et il ne restera rien de tout ça. La terre guérira, comme tout, au bout du compte. Nous serons morts depuis longtemps, mais peut-être pas oubliés. Si l'histoire ne se rappelle qu'un sur mille d'entre nous, l'avenir sera rempli de récits relatant ce que nous avons été et ce que nous avons fait. Comment nous avons vécu, combattu et péri. Quand tout ça sera fini et que la guerre aura été gagnée... on se souviendra de nous. Mais jusqu'à ce jour, nous tiendrons... Nous regarderons la mort dans les yeux... et nous nous BATTRONS! (EA, 2016)

Tel qu'observé au cours du chapitre I, la dynamique du bien contre le mal est généralement difficile à implanter dans les jeux portant sur la Première Guerre mondiale puisqu'elle est perçue comme un drame humanitaire résultant d'une série de crises géopolitiques et militaires. Les combats de cette guerre sont dès lors difficilement justifiables tant sur le plan ludique que narratif pour le joueur (Lalu, 2014). Or, le côté héroïque donné au récit de *Battlefield 1* contribue justement à faire ressortir une vision manichéenne du conflit qui prend racine au niveau de la narration et s'illustre à travers la position jouable.

D'abord, bien que les différentes missions offrent la possibilité d'incarner plusieurs personnages, les perspectives narratives demeurent cantonnées à celles des factions de la Triple-Entente, plus particulièrement celles d'individus issus des États-Unis, de la Grande-Bretagne et de l'Australie. Par conséquent, *Battlefield 1* ne propose en réalité qu'une perspective unilatérale, et plutôt limitée, des événements de la Grande Guerre. Dans cette optique, les soldats de la Triple-Alliance (plus particulièrement les Allemands) assument *de facto* le rôle de « méchants », car, sur le plan ludonarratif, ils correspondent aux ennemis à vaincre pour réussir les missions du jeu.

Ce scénario manichéen est d'autant plus renforcé par l'utilisation d'expressions péjoratives par les personnages-joueurs et non-joueurs visant à diminuer l'adversaire tout en accentuant cette idée chez le joueur de faire partie du « bon camp » et de se

battre pour une cause juste. Le fait que les paroles et les échanges entre les soldats des armées ennemies ne soient pas traduits implique également que le joueur, supposant qu'il ne maîtrise pas ces langues, ne peut comprendre les personnages. Ne pouvant interpréter leurs propos, le joueur n'est donc pas en mesure de saisir les motivations ou encore les craintes qu'ils expriment. Bref, la langue, comme barrière et contrainte universelle, contribue encore à plus à distancier le joueur de ses adversaires.

Les « récits de guerre » que propose *Battlefield 1* figurent comme un croisement entre les composantes du récit tragique et héroïque, c'est-à-dire mettant en scène des héros, frappés par le drame de la guerre et ses horreurs, mais dont le sens du devoir et la bravoure les poussent à se battre jusqu'au bout, peu importe l'issue des combats. Dans les jeux de guerre, la mort constitue une étape ou un moment auquel le joueur s'attend – elle fait partie de l'expérience du jeu. Néanmoins, certains niveaux invitent le joueur à considérer la mort autrement que comme une mécanique de jeu.

5.6.2 Jouer avec les conventions de genre : revisiter le sens de la mort dans le JTPP

Dans les jeux de tir à la première personne, tirer dans le but d'éliminer ses adversaires constitue la principale mécanique sur laquelle repose la jouabilité. Pour cette raison, infliger la mort fait partie intégrante du contrat ludique et devient pour ainsi dire un acte banal. Comment alors sensibiliser le joueur au coût humain de la Première Guerre mondiale dans le cadre d'un jeu où l'action et les mécaniques de jeu s'organisent autour du geste de la mise à mort? Parmi toutes les missions étudiées, il s'agit sans doute du prologue du jeu, *Tempête d'acier*, qui aborde le mieux cette problématique et ce, de manière plutôt originale, c'est-à-dire en brisant les normes et les codes de la jouabilité associés aux jeux de tir. En effet, au cours de cette courte mission, le joueur *doit* mourir à certaines étapes du niveau pour pouvoir progresser, peu importe ses performances.

En observant le texte présenté dans la cinématique d'introduction, la dernière phrase se distingue tout particulièrement :

Battlefield 1 est inspiré d'événements réels qui eurent lieu il y a un siècle. Plus de 60 millions de soldats connurent « la guerre qui mettra fin à la guerre ». Elle n'y a pas mis fin. Mais elle changera le monde à jamais. Vient ensuite le combat sur la ligne de front. On ne s'attend pas à vous revoir en vie. (EA, 2016)

D'entrée de jeu, il est donc sous-entendu que l'action qui est sur le point de se dérouler est risquée et coûtera probablement la vie au personnage-joueur. Dans la version anglophone, cet avertissement est beaucoup plus explicite : « *You are not expected to survive* » (*Ibid.*). Cet arrimage entre le récit et la jouabilité peut déboussoler le joueur qui prend conscience, lorsque son personnage meurt pour la première fois, que le message de la cinématique s'adresse directement à lui, car en tant *qu'énonciataire fictif*, il prend bel et bien le rôle du soldat qu'il incarne.

Dans ce genre vidéoludique, où la survie est un combat de tous les instants, se laisser volontairement tuer pour pouvoir progresser représente un acte contre-intuitif pour le *Joueur Modèle*. Jouant donc avec les attentes de son public cible, *Tempête d'acier* brise de plus les conventions de genre en attribuant un nom ainsi qu'une année de naissance et de décès pour chaque soldat mort incarné par le joueur au cours de la mission²². En humanisant ainsi les personnages, qui ne sont plus de simples personnages, mais bien des *personnes*, la mort prend un nouveau sens, plus poignant, et le joueur est alors incité à repenser son rapport à l'avatar (Bender, 2017). Cette tournure inattendue a le

²² À noter que les noms de ces soldats sont fictifs, une information qui n'est cependant pas spécifiée dans le jeu. Le joueur peut ainsi aisément croire que ces noms ont appartenu à de réels individus morts au combat et qu'il s'agit d'une sorte d'hommage en leur mémoire. Il y a donc brouillage, une fois de plus, entre les énoncés fictifs et les énoncés réels.

potentiel d'établir une prise de conscience chez le joueur lui rappelant que de vrais individus ont péri lors de cette guerre.

Cette rupture illustre bien le phénomène de « dissonance ludonarrative » que Adam Chapman décrit comme le résultat des tensions entre le cadre ludique (ce qu'il est attendu du système en tant qu'espace de jeu) et le cadre historique (ce qu'il est attendu du système en tant que générateur de récits historiques) (2016a : 161). Si cette dissonance peut avoir un impact négatif sur l'expérience du joueur, elle peut également constituer une forme de rhétorique permettant au joueur de s'interroger sur la signification de ses actions – du moins, lorsque ces tensions sont exploitées habilement par les concepteurs de jeux plutôt qu'ignorées : « *This said, it is also possible to see how, when using the right content and when handled carefully, these kind of ruptures [...] could be purposely used in order to inspire critical reflection on gameplay actions and the history that they represent* » (Ibid.). Enfin, seul le prologue du jeu présente cette particularité ludonarrative puisque les autres missions à l'étude se concentrent sur les péripéties d'un unique personnage à la fois tout en respectant les codes du jeu de tir classique.

Outre le prologue, une séquence de la mission *Dans la boue et le sang* mérite une certaine attention. Dans ce court segment, le joueur prend le contrôle d'un pigeon voyageur²³ devant livrer un message à un poste de commandement situé dans les lignes arrière. Agissant comme une rupture subite avec le rythme effréné de l'action de la mission, le joueur obtient soudainement une vue d'ensemble sur le champ de bataille et constate par la même occasion les ravages produits par les combats auxquels il a participé. Cette séquence de quelques minutes exige simplement du joueur de guider l'oiseau vers sa destination; il n'y a pas de danger nécessitant une réaction immédiate de

²³ Le pigeon voyageur en question est de couleur blanche, en référence à la colombe, l'oiseau symbolisant la paix.

sa part. En survolant l'espace de jeu, il acquiert littéralement une nouvelle perspective du champ de bataille. L'expérience esthétique prend alors le dessus sur les impératifs fonctionnels de la jouabilité; pendant un bref moment, le joueur peut concentrer son attention sur ce qu'il voit, ce qu'il expérimente.

Cette séquence particulière, tout comme les mécaniques de jeu incorporées dans le prologue *Tempête d'acier* (l'obligation de se laisser mourir pour progresser, l'humanisation des personnages), agissent comme une rupture avec les normes de la jouabilité et les conventions de genre associées au jeu de tir à la première personne. L'effet de surprise et la confusion générés chez le *Joueur Modèle* peut ainsi contribuer à le faire réfléchir sur la portée de ses actions et le sens de la mort dans un jeu où elle fait partie intégrante du contrat ludique.

5.6.3 Design de jeu : adapter l'Histoire à des fins ludiques

Dans *Battlefield 1*, les différents éléments constituant l'univers fictionnel, comme les uniformes, les véhicules militaires ou encore les armes présentent un certain nombre de caractéristiques historiques et réelles, mais ont été modifiés afin de cadrer avec la jouabilité. Cette liberté créative prise par les concepteurs du jeu se manifeste de plusieurs façons.

Tout d'abord, plusieurs caractéristiques relatives aux armes sont altérées, point central des jeux de tir à la première personne. Ces changements concernent notamment le temps de recharge, qui est considérablement réduit, ainsi que l'efficacité des armes, qui a été augmentée. De plus, il est également possible d'ajouter des éléments supplémentaires (ex : viseur) sur les fusils afin de personnaliser leur apparence ou leurs attributs (Fenlon, 2016). Outre les armes, la fonction originelle de certains appareils a

également été détournée. À titre d'exemple, les zeppelins ont pour principale utilité de larguer des bombes sur le champ de bataille alors que, dans les faits, ce type d'engin volant avait un rôle plutôt limité, c'est-à-dire observer les troupes ennemies à distance, notamment au début de la guerre (Ore, 2016). Ces changements, ou adaptations, sont faits pour optimiser l'expérience du joueur, pour répondre à ses attentes et lui « faire plaisir ». En jouant à ce type de jeu, le joueur veut des armes performantes et ne veut pas d'un fusil dont la fiabilité laisse à désirer et qui nuirait à sa performance, provoquant ainsi de la frustration.

Les armes et autres technologies de guerre ne sont pas les seuls éléments de nature historique à être adaptés au cadre ludique, puisque l'environnement de combat l'est aussi. Par exemple, les événements de la première mission du jeu (*Tempête d'acier*) prennent place dans une zone dévastée, située entre deux lignes de front ennemies, c'est-à-dire dans un *no man's land*. Tout au long de la mission, en plus des tranchées boueuses, on peut y observer des maisons, une église et d'autres constructions détruites. Tel que souligné par l'historien Michaël Bourlet, très peu de batailles au cours de la Grande Guerre ont eu lieu dans des villages ou dans un « environnement urbain » (Trouillard, 2016b). L'intégration de ces structures dans la zone de guerre remplit ici une fonction ludique : elles permettent au joueur de se dissimuler dans l'environnement et d'élaborer des tactiques. Dans les jeux de tir à la première personne classiques, chaque terrain (ou « *map* ») dans lequel se déroule l'action permet généralement au joueur d'agir et de se mouvoir de diverses façons. Dès lors, nous pouvons conclure que dans *Battlefield 1*, la dynamique de jeu et l'expérience du joueur ont une importance plus grande que celle de la véracité historique, s'illustrant par les nombreuses libertés créatives prises par les développeurs du jeu afin d'adapter les éléments historiques au cadre ludique.

5.6.4 Représentation : une vision moderne du conflit sur fond d'effets sensoriels

Dans *Battlefield 1*, la Première Guerre mondiale est avant tout une expérience sensorielle et ludique intense pour les joueurs. Dans cette optique, elle n'est plus :

[...] cette guerre de position froide et boueuse où se rencontraient les corps agonisants de soldats de deux fronts opposés. C'est une cour de récréation bondissante où des chars ivres enjambent des tranchées tranquilles où des joueurs jouent à cache-cache. (Audureau, 2016)

Tel qu'évoqué au cours du chapitre, les concepteurs du jeu n'ont jamais prétendu que leur production constituait une simulation historique de la Grande Guerre. *Battlefield 1* offre plutôt au joueur l'occasion de participer à une « représentation moderne » de ce conflit (JeuxVidéo-Live, 2016). L'ensemble des missions étudiées met l'accent sur le fait qu'il s'agit du premier conflit industrialisé, instituant un nouveau rapport entre l'humain et la machine. Les enjeux traités dans l'espace de jeu concernent ainsi principalement l'apport des nouvelles technologies militaires sur le déroulement et l'évolution de la guerre. Les enjeux d'ordre humanitaire sont pratiquement absents des « récits de guerre », laissant place aux enjeux militaires et géopolitiques.

En tant qu'espace de communication, *Battlefield 1* constitue aussi un espace de transmission de connaissances. Dans ce cas-ci, la logique d'accès au savoir historique repose sur les performances du joueur : pour débloquent les fiches du codex, le joueur doit réussir une série de défis nécessitant des compétences spécifiques ou bien accomplir des actions particulières. En somme, si débloquent ces entrées de codex et obtenir certaines connaissances historiques peuvent constituer en soi une forme de récompense intrinsèque, nous avons aussi noté précédemment qu'elles permettent de remporter des bonis dans le jeu sous forme de « skins » d'armes et de véhicules utilisés dans le mode multijoueur en ligne.

Enfin, l'ensemble des éléments soulevés au fil de l'analyse tend à appuyer l'idée que dans le cas de *Battlefield 1*, la Première Guerre mondiale sert davantage de « toile de fond » permettant de contextualiser les actions du joueur plutôt que d'en faire le *sujet* du jeu. En raison des nombreuses adaptations et modifications apportées aux éléments historiques pour cadrer avec ceux de la jouabilité, il en résulte une représentation de la Grande Guerre bien plus énergique, mais aussi plus élogieuse. Nous avons pu constater en effet comment les thématiques du patriotisme et du sacrifice confèrent un côté héroïque aux « récits de guerre » tout en justifiant les actions des personnages-joueurs.

5.7 Conclusion

Les différents principes et notions de sémio-pragmatique abordés au cours de ce chapitre auront permis de soulever plusieurs points intéressants quant à la structuration de l'espace de communication propre à *Soldats Inconnus* et à *Battlefield 1* et le sens qui s'en dégage. De manière plus globale, cette section du mémoire a été également l'occasion d'obtenir une meilleure compréhension des processus de production de sens impliqués dans les espaces vidéoludiques et leurs enjeux en développant un nouveau mode de communication adapté à l'étude des caractéristiques et des propriétés du jeu vidéo.

Pour commencer, les contraintes externes (support informatique, visée des concepteurs, genre vidéoludique) et internes (*Joueur Modèle*) nécessaires à la création d'un axe de pertinence ont d'abord été identifiées et décortiquées avant d'être appliquées aux deux jeux à l'étude. Dans le cas de *Soldats Inconnus*, au niveau des contraintes externes, le jeu a fait l'objet d'une distribution numérique sur un grand nombre de plateformes allant des consoles de salon au PC en passant par les systèmes d'exploitation mobiles. La visée éducative et de sensibilisation aux enjeux

humanitaires et aux événements de la Grande Guerre se manifeste notamment par l'intégration des fiches historiques, mais aussi par le fait que les concepteurs du jeu ont pu obtenir le soutien d'historiens pour s'assurer de la véracité historique de leur contenu. Étant un jeu d'aventure, dont les mécaniques ne requièrent pratiquement peu ou pas de compétences ludiques préalables, le jeu est, par conséquent, plus accessible à un plus grand nombre de personnes. Néanmoins, étant donné que son public est beaucoup plus large, les paramètres du *Joueur Modèle* s'en retrouvent parallèlement moins définis, ce qui pourrait potentiellement nuire au repérage de l'axe de pertinence par le récepteur et entraver les possibilités de production de sens.

De son côté, nous avons pu observer que *Battlefield 1* a fait l'objet d'une distribution numérique ainsi que sur support physique qui s'est limitée à quelques plateformes. La visée des concepteurs n'était pas de créer une « simulation de guerre » à proprement dit, mais plutôt d'offrir un jeu présentant une dynamique de combats intense pour le joueur – une expérience de jeu de guerre classique. Dans l'optique de répondre aux attentes de leur public cible, c'est-à-dire des joueurs au fait des conventions de genre, des mécaniques de jeu et du métajeu associés au jeu de tir à la première personne, les concepteurs ont pris de nombreuses libertés créatives afin que les éléments historiques ne compromettent pas ceux de la jouabilité. Nous avons dès lors pu soulever, par exemple, que l'utilisation et la fonction originelle de certains engins ont été modifiées ou encore que la capacité de tir des armes à feu a été augmentée.

En réfléchissant aux enjeux qu'implique l'incorporation d'une dimension historique à l'espace de jeu, nous en sommes venues à la conclusion qu'elle sous-tend à elle seule son propre lot de contraintes avec lequel les concepteurs doivent composer. En d'autres mots, l'espace de communication du jeu vidéo historique résulte en réalité de la combinaison d'un *axe de pertinence vidéoludique* (renvoyant aux contraintes liées à la dimension ludonarrative) et un *axe de pertinence historique* (renvoyant aux contraintes

associées à la dimension historique du design de jeu) qui forment ensemble un même axe de pertinence. Globalement, les contraintes externes reliées à la formation de *l'axe de pertinence historique* correspondent aux éléments historiques amenés à être intégrés dans l'espace de jeu. Les contraintes internes correspondent, quant à elle, au public cible et leurs connaissances historiques antérieures rattachées à un certain imaginaire collectif ou à la mémoire collective partagés au sein d'un groupe socioculturel particulier. Dans le but de favoriser la réception de la production vidéoludique ainsi que la production de sens, les éléments historiques présents dans l'espace de jeu doivent donc, dans la mesure du possible, toucher l'imaginaire collectif du joueur.

Cette partie du chapitre a permis d'observer comment les fiches historiques présentes dans *Soldats Inconnus* ont fait l'objet d'un travail d'adaptation du contenu (par un *processus de localisation*) d'une version à l'autre du jeu afin d'interpeller le plus possible le public cible. Alors que pour *Battlefield 1*, les fiches du codex ont été traduites sans modification majeure apportée à l'information textuelle puisqu'elles portent sur des aspects plus généraux de la Première Guerre mondiale comme les tactiques militaires ou les armes (des éléments communs à toutes les factions impliquées dans le conflit).

Une fois les procédés permettant la modélisation de l'espace de communication exposés et décortiqués, nous avons ensuite élaboré notre nouveau mode de communication, en présentant ses particularités et son fonctionnement sémiotique. Ce mode, que nous avons nommé « *narrativité dynamique* », implique la construction d'un espace ludonarratif dont la production discursive se fonde sur le récit (narrativiser), mais aussi sur les variations rythmiques et d'intensité induites par la jouabilité (jouer). Pour que cet espace puisse se déployer et s'actualiser, le joueur doit y prendre part activement en effectuant des décisions et en posant des actions qui auront un impact concret sur l'univers fictionnel. Le rôle actif du joueur suppose une mise en phase

ludonarrative à caractère performatif qui l'amène à vivre en alternance deux types d'expériences : une expérience fonctionnelle (production de sens au niveau de la jouabilité) et une expérience esthétique (production de sens au niveau des éléments audiovisuels et narratifs) qui forgent conjointement l'expérience vidéoludique. La relation qu'entretient le joueur avec l'espace de jeu repose donc à la fois sur les effets et les affects. Enfin, selon la présence ou non d'éléments de nature historique (ou renvoyant globalement à la réalité), le média vidéoludique posséderait par conséquent une structure énonciative mixte pouvant créer un brouillage entre les énoncés réels et fictifs.

La mise en application du nouveau mode aura permis de soulever plusieurs points intéressants quant aux processus de production de sens impliqués dans les deux jeux. Nous avons pu notamment remarquer que dans *Battlefield 1*, la production discursive repose davantage sur la dynamique apportée par la jouabilité (le récit ne remplissant qu'une fonction secondaire), alors que, dans *Soldats Inconnus*, il s'agit du cas inverse (les événements du récit prennent une place plus importante et sont accentués par les éléments ludiques). Étant donné son type de jouabilité, dont la dynamique monopolise en bonne partie l'attention et les compétences du joueur, l'expérience fonctionnelle dans *Battlefield 1* domine largement dans l'expérience vidéoludique. Inversement, le design de jeu d'aventure de *Soldats Inconnus*, axé sur l'exploration de l'espace de jeu et comportant des mécaniques de jeu faciles à saisir, contribue et encourage l'atteinte d'une expérience esthétique.

Au-delà de ses différences marquantes et significatrices, les deux jeux partagent néanmoins un point commun : un brouillage entre les deux niveaux d'énonciation. En ce qui a trait à *Battlefield 1*, rien dans l'espace de jeu n'indique au joueur que les éléments qu'il manipule (comme les armes) ou qu'il voit (comme les champs de bataille) ont subi d'importantes modifications pour cadrer avec la jouabilité – faisant

de ces éléments des *énoncés fictifs* en apparence *réels*. Cette confusion se produit au aussi au niveau du codex puisqu'il n'y pas d'indications permettant de savoir d'où proviennent les informations présentées. Du côté de *Soldats Inconnus*, le joueur peut identifier *un énonciateur réel des énoncés*, pouvant questionner ainsi la véracité et la validité des informations fournies, grâce aux logos de la *Mission Centenaire* et de la série documentaire *Apocalypse* apparaissant sur les fiches descriptives des faits historiques. Or, seul ce type de fiche possède cette distinction claire entre la réalité et la fiction. Tout comme pour *Battlefield 1*, le brouillage énonciatif subsiste au niveau de l'espace de jeu et des fiches des artefacts à collectionner (où les photos colorisées et les logos sont absents).

Par les observations approfondies qui ont pu être réalisées par le biais de la sémiopragmatique, nous avons décidé de conclure ce chapitre en proposant une discussion autour de la manière dont est traitée la figure du soldat ainsi que le sens de la mort dans les deux jeux à l'étude. Combinée aux résultats obtenus au cours du chapitre IV, cette dernière section du chapitre a été l'occasion de parachever notre analyse en portant notre attention au sens qui se dégage des deux représentations de la Première Guerre mondiale propres à *Soldats Inconnus* et à *Battlefield 1*.

CONCLUSION

À compter des années 2000, notamment suite aux attentats du 11 septembre, le thème de la guerre s'est imposé graduellement au sein de l'industrie vidéoludique pour devenir l'un des sujets les plus exploités (Huntemann et Payne, 2010 : 10). Bien avant l'avènement du jeu vidéo, la guerre, ou plus largement la notion de combat ou de bataille, se prêtait depuis longtemps à d'autres formes d'activités ludiques puisque, comme le souligne Johan Huizinga, « toute lutte, soumise à des règles restrictives, offre déjà, en raison de cette limitation, la caractéristique formelle d'un jeu, une sorte de jeu spécialement intense, énergique et suprêmement évidente à la fois » (1988[1938] : 130). Néanmoins, il s'avère que certaines guerres sont plus « ludifiables » et « dynamiques » que d'autres et, par extension, plus faciles à traiter dans les espaces vidéoludiques. En constatant le nombre peu élevé de productions vidéoludiques portant sur la Première Guerre mondiale comparativement à la Deuxième Guerre mondiale, nous avons jugé intéressant et pertinent de se pencher, comme point de départ de notre problématique, sur les raisons pouvant expliquer cette importante disparité.

Le chapitre I du mémoire a ainsi permis de mettre en lumière la complexité d'aborder la Grande Guerre dans les espaces vidéoludiques tant pour des raisons ludiques que narratives. D'abord, étant donné la nature « statique » des combats, caractérisés par l'enlisement des soldats pendant de longues périodes de temps dans des réseaux de tranchées boueuses, ceux-ci seraient par conséquent moins intéressants et dynamiques en termes de jouabilité. Qui plus est, sur le plan narratif, les jeux de guerre tendent habituellement à dépeindre les soldats comme de valeureux héros, résolus à vaincre l'ennemi quoi qu'il en coûte. Cet adversaire se doit d'être facilement identifiable par le joueur de même que les raisons expliquant et justifiant l'élimination de cet « ennemi ». Lalu rappelle sur ce point que « dans le cas de la Première Guerre mondiale, le schéma manichéen est plus complexe à mettre en place et à justifier.

L'ennemi n'est pas une idéologie extrémiste ou une religion radicalisée, ce sont des soldats (Allemand, Autrichien, Anglais, Français) qui se battent pour leur pays » (2014). En somme, la guerre de tranchées ne concorde pas *a priori* avec la formule ludonarrative des jeux de guerre classiques, notamment avec celle du jeu de tir à la première personne.

En effectuant un survol de l'évolution des jeux vidéo portant sur ce sombre pan de l'Histoire, il ressort que la Première Guerre mondiale a majoritairement fait l'objet de jeux de stratégie et de simulateurs de vol – deux genres vidéoludiques permettant d'éviter, tant sur le plan ludique que narratif, l'horreur des tranchées et l'expérience du soldat au front. À l'approche du centenaire et au cours de cette période de commémoration (2014-2018), les jeux vidéo sur cette guerre se sont peu à peu diversifiés en termes de genres vidéoludiques, faisant dès lors émerger de nouvelles possibilités de représentations. D'où l'idée et notre intérêt d'étudier deux productions vidéoludiques issues, d'une part, de cette « nouvelle vague » de jeux et qui, d'autre part, abordaient directement les éléments sensibles du conflit précédemment mentionnés.

Ainsi, étant intriguée par les enjeux liés au traitement et à l'expression vidéoludique de l'Histoire, notre objectif de recherche consistait à étudier en profondeur et à mettre en lumière les effets de sens associés aux diverses composantes du design de jeu sur la représentation de la Première Guerre mondiale dans les jeux *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre* et *Battlefield 1*.

Pour mener à bien l'analyse des deux jeux, il était nécessaire, dans un premier temps, de développer un cadre conceptuel prenant en compte les différentes dimensions (ludique, narrative, audiovisuelle) du design de jeu. En définissant chacune de leurs composantes au cours du chapitre II, nous voulions être en mesure de mieux cerner les

propriétés et les spécificités du jeu vidéo en tant que média. La jouabilité, plus particulièrement les règles et les mécaniques de jeu qui la composent, ont été étudiées en portant attention à la manière dont elles délimitent et organisent les possibilités d'action dans l'espace de jeu. Se déclinant en plusieurs catégories, l'articulation des différents objectifs internes d'un jeu (formel, d'apprentissage, secondaire, expérientiel) et leur signification ont également été examinés de plus près. Par la suite, puisque que *Soldats Inconnus* et *Battlefield 1* correspondent respectivement au jeu d'aventure et au jeu de tir à la première personne, les principes et les mécaniques de jeu propres à ces deux genres vidéoludiques ont été approfondis pour mettre en lumière leurs caractéristiques ludonarratives.

Autre composante essentielle du cadre conceptuel, la dimension narrative a permis de souligner comment le jeu (en tant que cybertexte) propose une narrativité interactive et performative le distinguant des autres médias. Nous avons pu dès lors constater que le processus d'actualisation du récit repose sur les actions du joueur faisant de lui un *acteur* plutôt qu'un *lecteur*. La narration a par la suite été survolée afin d'identifier les différents procédés narratifs qu'elle implique (voix, temps, perspective) pour communiquer le récit au joueur. Enfin, l'étude de la dimension audiovisuelle, permettant de rendre manifeste l'univers fictionnel, avait pour but d'éclaircir le rôle de la perspective, des couleurs et du son en regardant de plus près leurs significations ainsi que leurs apports au niveau de la modélisation de l'espace de jeu.

L'application de ce cadre conceptuel au cours du chapitre IV a permis d'analyser en détail les composantes du design de jeu propre à *Soldats Inconnus* et *Battlefield 1* ainsi que leurs subtilités. En brossant un portrait méticuleux des deux jeux, décortiqués en fonction de chaque dimension, nous avons été en mesure d'observer leur structure et aussi la manière dont ils intègrent et représentent les éléments de nature historique. À la fin de ce chapitre, nous avons pu conclure, ou du moins avancer l'idée, que *Soldats*

Inconnus et *Battlefield 1*, ne serait-ce que par leurs caractéristiques formelles, constituent deux représentations distinctes du traitement vidéoludique de la Première Guerre mondiale. Alors que *Soldats Inconnus* est un jeu d'aventure en 2D proposant un style graphique s'inspirant de la bande dessinée, *Battlefield 1* correspond à un jeu de tir à la première personne présentant un environnement 3D photoréaliste. Dans le premier cas, la jouabilité est axée sur l'exploration de l'espace de jeu et sur la résolution d'énigmes. Dans le second cas, la dynamique de jeu se concentre autour de la mécanique du tir et sur l'intensité des combats en vue subjective. Cependant, l'ensemble des éléments soulevés au cours de ce chapitre ne pouvaient à eux seuls nous éclairer entièrement sur les effets de sens du design de jeu. En d'autres mots, il était nécessaire de recourir à un outil d'analyse permettant d'étudier la modélisation de l'espace de jeu et les processus de production de sens impliqués.

Pour compléter et pousser l'analyse de ces deux jeux, nous avons eu recours à la sémiopragmatique comme cadre méthodologique, mais aussi comme cadre théorique, afin de nous donner les outils et le vocabulaire nécessaires pour envisager le jeu vidéo comme un espace de communication construit par les concepteurs de jeux (émetteurs) qui, par une série de contraintes externes (plateforme, visée du jeu, genre vidéoludique) et internes (paramètres du *Joueur Modèle*), s'assurent de créer un axe de pertinence repérable pour leur public cible (récepteur) dans le but de faciliter la production de sens.

Repérer les contraintes externes et internes propres aux deux jeux constituait la première étape à réaliser pour cerner leur structuration. Dans le cas de *Soldats Inconnus*, le jeu présente une visée éducative ou du moins de sensibilisation aux événements de la Grande Guerre et à la réalité vécue par les soldats. Tel que souligné en entrevue, les concepteurs du jeu souhaitaient également atteindre un public vaste (composé de joueurs expérimentés ou non) et qui ne serait pas nécessairement familier

avec cette période historique (Flandrin, 2014). Cette « souplesse » au niveau du public cible suppose, par extension, que les paramètres du *Joueur Modèle* ne sont pas particulièrement définis dans ce cas-ci. L'accessibilité du jeu est renforcée par les mécaniques de jeu qui se veulent faciles et relativement rapides à maîtriser (ne nécessitant pas de connaissances ou de compétences ludiques préalables), mais aussi par le nombre important de plateformes sur lesquelles *Soldats Inconnus* est disponible. S'il en résulte que le jeu est accessible à un plus grand nombre de personnes, ceci peut également compromettre la production de sens puisque l'axe de pertinence est plus difficilement repérable par le récepteur.

Dans le cas de *Battlefield 1*, nous avons pu remarquer que les objectifs internes et les mécaniques du jeu visent à fournir une expérience vidéoludique divertissante et dynamique pour le joueur. Pour ce faire, plusieurs libertés créatives ont été prises en ce qui a trait aux éléments historiques afin de faciliter leur intégration dans l'espace de jeu et aussi pour s'assurer qu'ils ne nuisent pas à la jouabilité – la ligne directrice du jeu étant, rappelons-le, « *gameplay first, history second* » (Tomiiks, 2016). Disponible sur un nombre plus restreint de plateformes, le public cible du jeu est beaucoup plus défini, c'est-à-dire des joueurs familiers avec les codes et les conventions de genre associées au jeu de tir à la première personne.

Une fois les diverses contraintes identifiées et expliquées, nous nous sommes ensuite penchée sur les modes de communication et les différents processus de production de sens que chacun d'entre eux implique. Chaque mode représentant un agencement singulier de procédés (spatial, discursif, affectif, énonciatif) qui peuvent être combinés, nous avons au départ envisagé d'effectuer une analyse multimodale des deux jeux à l'étude sur la base des caractéristiques du mode fictionnalisant et du mode énergétique. Or, nous avons conclu que ce type d'analyse, bien qu'intéressante, n'était pas suffisant pour rendre compte de la totalité des spécificités et des propriétés du jeu vidéo.

Pour cette raison, nous avons procédé à l'élaboration d'un nouveau mode de communication, celui de la « narrativité dynamique », qui s'inspire des principes d'Odin tout en s'appuyant sur des notions issues des études du jeu. En créant ce nouveau mode, nous voulions mettre au point un outil sémiotique et méthodologique permettant d'étudier l'espace vidéoludique comme une construction façonnée conjointement par la dimension ludique (l'interactivité et la dynamique induite par la jouabilité) et par la dimension narrative (le récit et la narration). Dans cette optique, le joueur « vibre » autant au rythme des éléments de la jouabilité qu'à celui des événements du récit. Au sein de ce mode, l'acte de lecture devient interactif et performatif, soulignant le rôle du joueur dans le déploiement et l'actualisation de l'espace ludonarratif. Le joueur ne fait pas que *lire* ou *observer* ce qui s'y déroule, mais il *l'expérimente* à travers la jouabilité, par le biais de ses actions et de ses choix dans cet univers.

Ce processus de mise en phase est ce qui conduit le joueur à vivre une expérience vidéoludique singulière qui implique en alternance l'atteinte d'une expérience fonctionnelle (lorsque le joueur doit porter attention aux impératifs de la jouabilité) et d'une expérience esthétique (lorsque le joueur peut porter attention aux éléments narratifs et audiovisuels). Cette mise en phase ludonarrative permet de rendre encore plus prégnante les idées et les discours véhiculés au sein des jeux vidéo. Enfin, puisque l'espace ludonarratif peut correspondre à la fois à un *énonciateur fictif* et à un *énonciateur réel*, la structure énonciative du média vidéoludique est donc mixte. Cet entremêlement implique par ailleurs un certain brouillage entre les éléments relevant de la fiction et de la réalité, surtout dans le cas des jeux vidéo historiques.

Une fois les fonctions sémiotiques du mode de la « narrativité dynamique » exposées, nous les avons ensuite appliquées sur *Soldats Inconnus* et *Battlefield 1* pour faire

ressortir leurs processus de production de sens et leurs effets sur la représentation de la Première Guerre mondiale.

Du côté de *Soldats Inconnus*, la grande majorité de la production discursive repose sur le déploiement du récit et sa narration. En raison de son design de jeu d'aventure et de ses mécaniques de jeu orientés vers l'exploration de l'environnement, *la mise en phase fonctionnelle* laisse rapidement place à l'expérience esthétique – encourageant la production du sens au niveau du récit. Le joueur peut progresser à son propre rythme et examiner à sa guise l'espace de jeu. En portant attention aux éléments narratifs, audiovisuels, mais aussi à la dimension historique du jeu (notamment par le biais des fiches historiques), le joueur est invité à s'interroger sur le sens que prend la Première Guerre mondiale à travers son expérience de jeu.

Tel que soulevé au cours de la recherche, *Soldats Inconnus* est un jeu *sur* la guerre. Cette différence, en apparence banale, est pourtant ce qui distingue cette production de la formule ludonarrative des jeux de guerre classiques. Dans *Soldats Inconnus*, la guerre est le sujet du jeu, constituant le cœur du récit sans être au centre de la jouabilité. Dans ce jeu, il n'y a pas de mise à mort volontaire et les personnages-joueurs ne sont pas des soldats enhardis, mais des citoyens lambdas tentant de survivre au conflit. Les enjeux humanitaires prennent une place plus importante que les enjeux d'ordre géopolitique ou militaire. L'angle du récit et la façon dont les éléments de l'univers fictionnel sont présentés renforcent le côté tragique, mais aussi l'aspect résolument terrible et injuste de la guerre. Cependant, nous avons soulevé que puisque le jeu fait abstraction des motifs politiques ayant provoqué et alimenté la Grande Guerre, plusieurs éléments comme l'hostilité entre les belligérants et la forte montée du patriotisme ne sont pas abordés. Il en résulte, comme le souligne Maillard, une vision plus nuancée de la guerre, plus « politiquement correct » (2017 : 104), s'illustrant comme un « plaidoyer vidéoludique contre la guerre » (Bonnet, 2014).

Du côté de *Battlefield 1*, la production discursive se fonde avant tout sur la jouabilité et les variations rythmiques qu'elle induit de même que sur les effets sensoriels suscités par les éléments audiovisuels. Le cadre historique et le récit remplissent dans ce cas-ci une fonction secondaire, c'est-à-dire en servant essentiellement à contextualiser les actions du joueur. Les événements de la Grande Guerre consistent davantage en une « toile de fond » ludique que comme le point focal du jeu. Étant un jeu de tir à la première personne, la jouabilité que propose *Battlefield 1* exige du joueur de se mouvoir constamment et de prêter attention aux éléments de l'espace de jeu. Puisque son attention est davantage centrée sur la survie de son personnage ainsi que sur ses performances, l'expérience fonctionnelle domine une bonne partie de l'expérience vidéoludique du joueur, laissant dès lors peu de place à la production de sens au niveau du récit.

Tel qu'observé au fil de l'analyse, *Battlefield 1* respecte à la fois les codes et les conventions de genre des jeux de tir à la première personne, mais aussi plus largement ceux des jeux de guerre classiques. Les personnages-joueurs sont présentés comme des individus valeureux, souhaitant pour la plupart remplir leur devoir en servant leur pays. Nous avons pu constater que les perspectives narratives offertes par le jeu sont néanmoins limitées à celles d'individus ayant combattu au nom de la Triple-Entente. Cette vision unilatérale du conflit instaure au sein de la dynamique de jeu et du récit une forme de scénario manichéen opposant les soldats de la Triple-Entente (les « bons ») aux soldats de la Triple-Alliance qui assument automatiquement le rôle de « méchant » (plus particulièrement les Allemands). Ce schisme entre les deux camps, généralement difficile à instaurer dans des jeux portant sur la Première Guerre mondiale, est notamment renforcé sur le plan narratif par les dialogues ainsi que les expressions péjoratives employées par les personnages pour désigner l'ennemi.

Conforme à la vision classique du « héros-soldat » et présentant un récit conférant à la guerre à la fois un côté tragique et glorieux, *Battlefield 1* propose néanmoins une façon originale de faire réfléchir le joueur sur le sens de la mort dans un type de jeu où elle est omniprésente et où l'acte de tuer par une arme à feu constitue ni plus ni moins la mécanique clé sur laquelle repose la jouabilité. En regardant de plus près le prologue du jeu (*Tempête d'acier*), nous avons pu constater comment cette mission brise certaines conventions de genre, notamment par l'humanisation des personnages-joueurs (qui ne sont plus des « coquilles vides », mais bien des « individus ») et en exigeant du joueur de se laisser volontairement tuer pour passer à la prochaine étape de la mission. Se retrouvant dans une situation inédite, mais surtout inattendue, l'effet de surprise généré chez le *Joueur Modèle* a le potentiel de l'inciter à prendre un certain recul sur son expérience de jeu et lui rappeler que la guerre n'est pas que « du jeu » et que de vrais soldats ont perdu la vie au cours de la Grande Guerre. Ce phénomène de « dissonance ludonarrative », tel que décrit par Chapman, peut être utilisé comme une forme de rhétorique pour interroger la signification de l'expérience du joueur en lui faisant prendre conscience des tensions entre le cadre ludonarratif et le cadre historique (2016a : 161).

Pour conclure, il est important de rappeler que l'objectif de ce mémoire n'était pas d'évaluer ou de critiquer le degré d'authenticité historique atteint ou non par les représentations de la Première Guerre mondiale émanant de *Soldats Inconnus* et de *Battlefield 1*. Le caractère historique d'un jeu vidéo ne signifie pas nécessairement que ce dernier a une volonté de représenter fidèlement un pan de l'Histoire ou de transmettre un certain savoir. De nombreux jeux vidéo contiennent des éléments possédant une base historique, mais sans chercher à reproduire ou à simuler une période de l'Histoire dans ses moindres détails. Comme tous les autres médias, le jeu vidéo historique est une construction, un espace de communication, teintée par la visée et les choix des concepteurs de jeux et interprétée par des récepteurs/joueurs ayant des

niveaux de connaissance de l'Histoire bien différents. Dans cette optique, nous voulions plutôt observer les effets de sens découlant des composantes du design de jeu sur les représentations possibles de cette guerre dans les espaces vidéoludiques. Par l'analyse des différents processus de production de sens impliqués au sein de l'espace ludonarratif propre à *Soldats Inconnus* et *Battlefield 1*, ce mémoire nous a permis d'obtenir globalement une meilleure compréhension du rôle du design de jeu sur la structuration et l'expression vidéoludique de l'Histoire.

Cette recherche aura été également l'occasion de fournir des pistes de réflexion quant à l'étude du design de jeu sous un angle sémiotique par l'introduction d'un nouvel outil d'analyse, soit le mode de la « narrativité dynamique ». Par cet apport concret, nous croyons que ce mémoire a permis de soulever l'importance et la pertinence de développer des outils méthodologique et sémiotique adaptés aux propriétés du média vidéoludique. Dans le cadre de recherches futures, il serait tout particulièrement intéressant de revenir sur ce nouveau mode en le mettant à l'épreuve dans d'autres contextes et aussi avec divers types de jeux afin d'en étoffer les paramètres et son application.

ANNEXE A

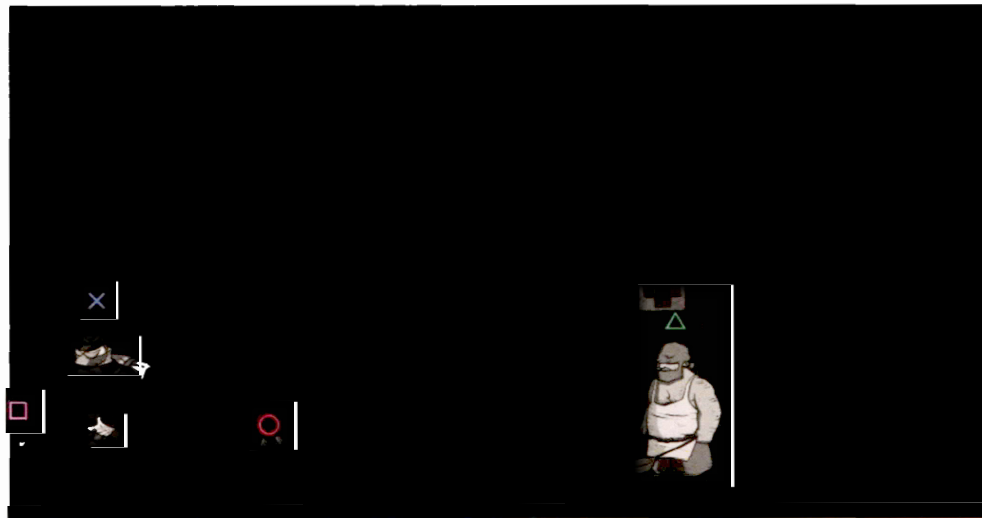
VARIATIONS DE LA PALETTE DE COULEURS AU FIL DU JEU



(© Ubisoft, 27 décembre 2018)

ANNEXE B

INTERFACE DES CONTRÔLES DE WALT



(© Ubisoft, 27 décembre 2018)

ANNEXE C

DIFFÉRENCE TEXTUELLE ENTRE LA VERSION FRANCOPHONE ET ANGLOPHONE D'UNE FICHE DESCRIPTIVE DANS *SOLDATS INCONNUS*



ANNEXE D

EXEMPLE DE TRADUCTION ENTRE LA VERSION FRANCOPHONE ET ANGLOPHONE D'UNE FICHE DU CODEX DE *BATTLEFIELD 1*



LA GUERRE
STRATÉGIES
ANTICHAR
ALLEMANDES

A 1918

STRATÉGIES ANTICHAR ALLEMANDES

En 1918, les Allemands ont adapté à l'intervention des chars alliés et riposté à l'aide de divers outils et tactiques. Des groupes antichar commandés par des chefs déterminés furent constitués. Ils utilisaient des canons antichar, des fusils antichar et des mortiers de tranchée. Les Allemands construisaient aussi de petits forts destinés à la lutte antichar, avec projecteurs et pièces de campagne. Ils étaient situés à environ 1 km en arrière des lignes principales, pour attirer les chars en cas de percée.

DES UNITÉS SPÉCIALES ANTICHAR FURENT DÉPLOYÉES POUR CONTRER LA MENACE QU'ILS REPRÉSENTAIENT

On les équipait de porte mitrailleuses barrières comme des portes en acier, des barrières de béton, des fossés couverts remplis d'eau, des fossés avec des mines antichar ou des rails posés sur le sol. N'importe quel soldat pouvait stopper ou ralentir la progression des chars.



THE WAR
GERMAN ANTI-TANK TACTICS

THE WAR

GERMAN ANTI-TANK TACTICS

By December, field guns in Over the Top

Germany adapted to the Allied tanks with a variety of different tactics and tools. Anti-tank groups were formed around energetic leaders. These groups would use tools like anti-tank guns, anti-tank rifles and trench mortars. The Germans also built smaller forts that were organized for anti-tank defense equipped with searchlights and field-guns. These were placed a kilometer behind the main lines to meet the tanks there in case of an armored breakthrough.

SPECIAL ANTI-TANK UNITS WERE FORMED TO MEET THE THREAT OF THE TANKS

● CLOSE

BIBLIOGRAPHIE

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext : Perspectives on ergodic literature*. Baltimore : Johns Hopkins University Press.
- Arsenault, D. (2006). *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo* (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal.
- Arsenault, D. (2011). *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*. (Thèse de doctorat). Université de Montréal. Récupéré de <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873>
- Audureau, W. (2016, 26 octobre). Jeux vidéo : « Battlefield 1 », 1914-1918 comme si vous n'y étiez pas. *Le Monde*. Récupéré de http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/10/26/jeux-video-battlefield-1-1914-1918-comme-si-vous-n-etiez-pas_5020812_4408996.html
- Barash, J. A. (2006). Qu'est-ce que la mémoire collective? Réflexions sur l'interprétation de la mémoire chez Paul Ricœur. *Revue de métaphysique et de morale*, 2(50), 185-195. doi : 10.3917/rmm.062.0185
- Barrette, P. (2017). *Théories avancées de la communication : approches sémiotiques : notes de cours et illustrations, COM7017*. Université du Québec à Montréal, Faculté de communication.
- Barroux, S.-Y. (2011). *On les aura! Carnet de Guerre d'un poilu*. Paris : Seuil Jeunesse.
- Battlefield. Armes de Battlefield 1. (s. d.). *10 choses à savoir à propos des armes de Battlefield 1*. Récupéré de <https://www.battlefield.com/fr-fr/games/battlefield-1/weapons#10%20choses%20%C3%A0%20savoir%20%C3%A0%20propos%20des%20armes%20de%20battlefield%201>
- Battlefield wiki. (s. d.). *Codex Entries (Battlefield 1)*. Récupéré de [https://battlefield.fandom.com/wiki/Codex_Entries_\(Battlefield_1\)](https://battlefield.fandom.com/wiki/Codex_Entries_(Battlefield_1))

- Beauregard, C., Canuel, A. et Coutard, J. (2002). *Les médias et la guerre, de 1914 au World Trace Center*. Montréal : Éditions du Méridien.
- Bender, S. M. (2017). Your Are Not Expected to Survive : Affective Friction in thr Combat Shooter Game Battlefield 1. *M/C Journal*, 20(1). Récupéré de <http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/1207>
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge : The MIT Press.
- Bogost, I. (2008). The Rhetoric of Video Games. Dans K. Salen (dir.). *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games and Learning* (p. 117-140). Cambridge : The MIT Press.
- Bonenfant, M. (2015). *Le Libre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*. Montréal : Liber.
- Bonnet, C. (2014). « Soldats inconnus » : un plaidoyer vidéoludique contre la guerre. *Le Nouvel Observateur*. Récupéré <https://teleobs.nouvelobs.com/jeux-video/20140627.OBS2020/soldats-inconnus-un-plaidoyer-videoludique-contre-la-guerre.html>
- Bouillaguet, E. (2012). Les espaces de communication – Introduction à la sémiopragmatique. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (1). Récupéré de <https://rfsic.revues.org/199>
- Calleja, G. (2011). *In-Game. From Immersion to Incorporation*. Cambridge : MIT Press.
- Carter, M., Gibbs, M. et Harrop, M. (2012). Metagames, Paragames and Orthogames : A New Vocabulary. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games in Raleigh, North Carolina, May 29 – June 01, 2012* (p. 11-17). doi : [10.1145/2282338.2282346](https://doi.org/10.1145/2282338.2282346)
- Chapman, A. (2016a). *Digital Games as History : How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Londres : Routledge.

- Chapman, A. (2016b). It's Hard to Play in the Trenches : World War I, Collective Memory and Videogames. *Game Studies*, 16(2). Récupéré de <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>
- Druide Informatique Inc. (2018). *Antidote* (version 10) [Logiciel]. Montréal : l'auteur.
- Eco, U. (1985[1979]). *Lector in fabula*. Paris : Éditions Grasset & Fasquelle.
- Facchini, T. (2016). Guerres et jeux vidéo : représentations et enjeux de mémoire de la Seconde Guerre mondiale. *Amnis*, (15). doi : 10.4000/amnis.2870
- Fenlon, W. (2016, 20 juillet). We showed Battlefield 1 to a World War I historian. *PC Gamer*. Récupéré de <http://www.pcgamer.com/we-showed-battlefield-1-to-a-world-war-i-historian/>
- Fernández-Vara, C. (2014). Adventure. Dans M. J. P. Wolf et B. Perron (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (p.190-196). New York : Routledge.
- Flandrin, A. (2014, 5 mai). « Soldats inconnus » est un jeu vidéo sur la Grande Guerre, mais ce n'est pas un jeu de guerre. *Le Monde*. Récupéré de https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/05/19/soldats-inconnus-est-un-jeu-video-sur-la-grande-guerre-mais-ce-n-est-pas-un-jeu-de-guerre_4421313_4408996.html
- Genette, G. (1972). *Figures III*. Paris : Éditions du Seuil.
- Genvo, S. (2008). Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design ». *Communication lors du colloque de l'ACFAS : « Le jeu vidéo : expérience et pratiques sociales multidimensionnelles*. Récupéré de http://www.ludologique.com/publis/play_design.pdf
- Giust-Desprairies, F. (2016). Représentation et imaginaire. Dans J. Barus-Michel, E. Enriquez et A. Lévy (dir.), *Vocabulaire de psychosociologie* (p. 240-259). Toulouse : Éditions Érès.

- Grimshaw, M. (2014). Sound. Dans M. J. P. Wolf et B. Perron (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (p.117-124). New York : Routledge.
- Guay, L.-M. (2014). Objectives. Dans M. J. P. Wolf et B. Perron (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (p.190-196). New York : Routledge.
- Guillemette, L. et Lévesque, C. (2016). La narratologie. Dans L. Hébert (dir.), *Signo*. Récupéré de <http://www.signosemio.com/genette/narratologie.asp>
- HistoriaGames. (s. d.). *Inventaire des jeux vidéo. Première Guerre mondiale*. Récupéré de <http://www.histogames.com/HTML/inventaire/periodes-historiques/epoque-contemporaine/premiere-guerre-mondiale.php>
- Hubé, D. et Gilles, B. (2018). Une Grande Guerre industrielle et une industrie en guerre. *Mission Centenaire 14-18*. Récupéré de <http://centenaire.org/fr/espace-scientifique/pays-belligerants/1-une-grande-guerre-industrielle-et-une-industrie-en-guerre>
- Huizinga, J. (1988[1938]). *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
- Huntemann, N. B. et Payne, M. T. (dir.). (2010). *Joystick Soldiers. The Politics of The Politics of Play in Military Video Games*. New York : Routledge.
- JeuxVidéo-Live. News. (2016, 9 septembre). Interview. Dans *Battlefield 1 : Interview de Julien Wera, producteur du jeu : Partie 1/2*. Récupéré de <http://www.jeuxvideo-live.com/news/interview-du-producteur-de-battlefield-1-partie-12-81899>
- Jørgensen, K. (2008). Audio and gameplay : An analysis of PvP battlegrounds in *World of Warcraft*. *Game Studies*, 8(2). Récupéré de <http://gamestudies.org/0802/articles/jorgensen>
- Juul, J. (2005). *Half-real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge : MIT Press.

- Kapell, M. W. et Elliott, A. B. R. (dir.). (2013). *Playing with the Past. Digital games and the simulation of history*. New York : Bloomsbury.
- Kempshall, C. (2015a). Pixel Lions – the image of the soldier in First World War computer games. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 35(4), 656-672. <http://dx.doi.org/10.1080/01439685.2015.1096665>.
- Kempshall, C. (2015b). *The First World War in Computer Games*. Basingstoke : Palgrave Macmillan.
- Keren, M. et Herwig, H. H. (dir.). (2009). *War Memory and Popular Culture : Essays on Modes of Remembrance and Commemoration*. Jefferson : McFarland & Company, Inc.
- Kerschbaumer, F., Winnerling, T. (dir.). (2014). *Early Modernity and Video Games*. Newcastle upon Tynes : Cambridge Scholars Publishing.
- Lalu, J. (2014). Représenter la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo : entre absence et uchronie. *Mission Centenaire 14-18*. Récupéré de <http://centenaire.org/fr/espace-scientifique/societe/representer-la-premiere-guerre-mondiale-dans-les-jeux-video-entre>
- Lamarée, A. et Vallée, B. (1991). *La recherche en communication. Éléments de méthodologie*. Québec : PUQ.
- Landay, L. (2014). Interactivity. Dans M. J. P. Wolf et B. Perron (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (p.173-183). New York : Routledge.
- Levine, K. (2008). Making Them Care About Your Stupid Story. *Game Developers Conference 2008*, Los Angeles.
- Maillard, A. (2017). *Les représentations de la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo : Entre enjeux mémoriels et divertissement* (Mémoire de maîtrise non publié). Université de Versailles Saint-Quentin-En-Yvelines.

- Matei, Ș. (2015). Games as a Genre of Historical Discourse. The Past on Fast Forward. *Proceedings of DiGRA 2015: Diversity of play : Games – Cultures – Identities*. Récupéré de [http://www.academia.edu/15071427/Games as a Genre of Historical Discourse. The Past on Fast Forward](http://www.academia.edu/15071427/Games_as_a_Genre_of_Historical_Discourse_The_Past_on_Fast_Forward)
- Michonneau, S. (2017). Le devoir de mémoire. Une formule et son histoire. *Mémoires en jeu*, (2). Récupéré de http://www.memoires-en-jeu.com/compte_rendu/le-devoir-de-memoire-une-formule-et-son-histoire/a
- Mongeau, P. (2008). *Réaliser son mémoire ou sa thèse: côté jeans & côté tenue de soirée*. Québec : PUQ.
- Niedenthal, S. (2014). Color. Dans M. J. P. Wolf et B. Perron (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (p. 67-73). New York : Routledge.
- Odin, R. (2000). *De la fiction*. Bruxelles : Éditions De Boeck Université.
- Odin, R. (2011). *Les espaces de communication : introduction à la sémio-pragmatique*. Grenoble : PUG.
- Odin, R. et Péquignot, J. (2017). De la sémiologie à la sémio-pragmatique, du texte aux espaces mentaux de communication. *Communiquer*, (20), 120-140. doi : 10.4000/communiquer.2296
- Ore, J. (2016, 6 novembre). Battlefield 1 : Can a video game about WWI be both entertaining and a history lesson? First-person shooter could spark wider interest in the Great War. *CBC News*. Récupéré de <http://www.cbc.ca/news/entertainment/battlefield-1-history-1.3821500>
- Penney, J. (2010). “No Better Way to ‘Experience’ World War II” : Authenticity and Ideology in the *Call of Duty* and *Medal of Honor* Player Communities. Dans N. B. Huntemann et M. T. Payne (dir.), *Joystick Soldiers. The Politics of Play in Military Video Games* (p. 191-205). New York : Routledge.
- Pym, A. (2004). *The Moving Text : Localization, Translation, and Distribution*. Amsterdam/Philadelphie : John Benjamins Publishing Company.

- Quéré, L. (1991). D'un modèle épistémologique de la communication à un modèle praxéologique. *Réseaux*, 9(46-47), 69-90.
<https://doi.org/10.3406/reso.1991.1832>
- Ricœur, P. (2000). *La mémoire, l'histoire, l'oubli*. Paris : Du Seuil.
- Rouse, R. (2001). *Game design : Theory & practice*. Plano : Wordware.
- Rughiniș, R. et Matei, Ș. (2015). Play to Remember : The Rhetoric of Time in Memorial Video Games. Dans M. Kuroso (dir.), *Human-Computer Interaction : Interaction Technologies. HCI 2015*. LNCS, vol. 9170. Cham, Switzerland : Springer International Publishing.
- Salen, K. et Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Cambridge : MIT Press.
- Sharp, J. (2014). Perspective. Dans M. J. P. Wolf et B. Perron (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (p.107-116). New York : Routledge.
- Suristat. (s. d.). *Analyse de contenu*. Récupéré de
<http://www.suristat.org/article312.html>
- Tardi, J. (2014). *Putain de guerre!* (éd. intégrale). Tournai : Casterman.
- Tison, S. (2004). Traumatisme de guerre et commémorations. Comment champenois et sarthois sont-ils sortis de la guerre ? (1870-1940). *Guerres mondiales et conflits contemporains*, 4(216), 5-29. doi : 10.3917/gmcc.216.0005
- Tomiiks, (2016, 20 septembre). Battlefield 1 : Interview Julien Wera Product Strategy Director DICE. *Tomiiks.com*. Récupéré de
<http://tomiiks.com/battlefield-1-interview-julien-wera-product-strategy-director-dice/>
- Trépanier-Jobin, G. et Couturier, A. (2018). L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité. *Sciences du jeu*, (9). doi : 10.4000/sdj.950

- Trinel, S. (2016, 14 juin). E3 2016 : Battlefield 1, DICE s'explique sur l'absence des Français en multi. *IGN France*. Récupéré de <https://fr.ign.com/battlefield-1-ps4/14937/news/e3-2016-battlefield-1-dice-sexplique-sur-labsence-des-franca>
- Trouillard, S. (2014, 30 décembre). Jeu vidéo : une plongée dans la Grande Guerre. *France 24*. Récupéré de <http://www.france24.com/fr/20140620-jeu-video-ubisoft-soldats-inconnus-premiere-guerre-mondiale>
- Trouillard, S. (2016a, 21 octobre). Quand le jeu vidéo à succès Battlefield fait revivre la Grande Guerre. *France 24*. Récupéré de <http://www.france24.com/fr/20161021-battlefield-1-jeu-video-game-premiere-guerre-mondiale-histoire-electronic-arts>
- Trouillard, S. (2016b, 5 novembre). Battlefield 1 n'est pas un jeu sur la Première Guerre mondiale. *France 24*. Récupéré de <http://www.france24.com/fr/20161105-battlefield-1-jeu-video-premiere-guerre-mondiale-critique-historien-test-gameplay>
- Voorhees, G. (2014). Shooting. Dans M. J. P. Wolf et B. Perron (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (p.190-196). New York : Routledge.
- Wackerfuss, A. (2013). "This Game of Sudden Death": Simulating Air Combat of the First World War. Dans M. W. Kapell et A. B. R. Elliott (dir.), *Playing with the Past. Digital games and the simulation of history* (p. 233-246). New York : Bloomsbury.
- Whalen, Z. et Taylor, L. N. (dir.). (2008). *Playing the Past : History and Nostalgia in Video Games*. Nashville : Vanderbilt University Press.
- Williams, D. (2009). *Media, memory, and the First World War*. Montréal : McGill-Queen's University Press.

LUDOGRAPHIE

Activision. (2003-). *Call of Duty (série)* [Jeu vidéo]. Encino : Infinity Ward.

Blackmill Games/ M2H. (2015). *Verdun* [Jeu vidéo]. Pays-Bas : Blackmill Games/MH2.

EA. (1999-2012). *Medal of Honor (série)* [Jeu vidéo]. Los Angeles : DICE.

EA. (2002-). *Battlefield (série)* [Jeu vidéo]. Stockholm : DICE.

EA. (2016). *Battlefield 1* [Jeu vidéo]. Stockholm : DICE.

IMGN. PRO. (2018). *My memory of Us* [Jeu vidéo]. Varsovie : Juggler Games.

Macbody Games/DADIU. (2011). *1916 Der Unbekannte Krieg* [Jeu vidéo].
Copenhague : Kriegsgraben und stormvogel.

Nintendo. (1985). *Super Mario Bros.* [Jeu vidéo]. Kyoto : Nintendo R&D4.

Retro Army Limited. (2014). *Super Trench Attack!* [Jeu vidéo]. Edinburgh : Retro Army Limited.

Ubisoft. (2014). *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande* [Jeu vidéo].
Montpellier : Ubisoft Montpellier.

Ubisoft. (2013). *Rayman Legends* [Jeu vidéo]. Montpellier : Ubisoft Montpellier.