



HAL
open science

Les jeux vidéo : un loisir uchronique ?

Hovig ter Minassian

► **To cite this version:**

Hovig ter Minassian. Les jeux vidéo : un loisir uchronique ?. François Pernot; Eric Vial. Uchronie : l'Histoire telle qu'elle n'a pas été, telle qu'elle aurait pu être, Les éditions de l'Oeil; La bibliothèque fantôme, pp.310-333, 2016, 978-2-35137-197-8. halshs-01412176

HAL Id: halshs-01412176

<https://shs.hal.science/halshs-01412176>

Submitted on 8 Dec 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Les jeux vidéo : un loisir uchronique ?

Hovig TER MINASSIAN

*Maître de conférences en géographie
Université François Rabelais de Tours*

Les jeux vidéo sont par définition un médium adapté à l'écriture de récits uchroniques. Le joueur y est le plus souvent représenté par un « avatar » à qui il doit faire accomplir des actions ou résoudre des énigmes pour triompher des obstacles ou de ses ennemis. Plongé dans des trames narratives parfois complexes et ambitieuses, le personnage dans le jeu est donc amené à vivre des aventures variables, qui puisent souvent dans l'Histoire, comme dans les jeux de simulation historique, les jeux de guerre ou certains jeux de rôle adaptés des jeux de rôle sur table. Le jeu vidéo est matière de choix, de possibilités : d'abord ceux des concepteurs, avec ce qu'ils ont souhaité « mettre en jeu » et ce qu'ils attendent des actions du joueur, ensuite ceux de ce dernier, avec ce qu'il fait effectivement accomplir à son personnage dans un jeu vidéo, selon sa stratégie, ses choix d'action, ou plus simplement sa virtuosité technique. Cette variabilité intrinsèque de la narration dans les jeux vidéo est même parfois un argument avancé pour souligner leurs vertus en matière d'enseignement. Ainsi, développé entre la fin des années 1970 et le début des années 1980, *Civil 2* permet à deux joueurs de s'affronter en rejouant les principales batailles de la guerre de Sécession aux États-Unis. Le manuel explicatif qui accompagne le jeu met en avant les divergences possibles avec la réalité historique et incite à « refaire l'Histoire », y compris à des fins pédagogiques : « CIVIL 2 is great fun. Whether it truly recreates the battles is for you to decide. We know for sure that it will put a little excitement into your history class and will capture the fancy of computer games enthusiasts »¹.

Tous les jeux vidéo n'offrent cependant pas de trame narrative suffisamment étoffée pour laisser place à des uchronies, et si grande soit la liberté d'action, elle reste le plus souvent bornée par le cadre que les créateurs ont mis en place. Certes, ils sont souvent l'occasion pour le joueur d'incarner un héros, puissant guerrier ou brillant stratège, destiné à sauver le monde, voire la galaxie, mais toujours dans les limites de ce qui a été rendu possible *a priori*. En ce sens, il y aurait donc une parenté thématique, plutôt que substantielle, entre ces jeux vidéo et les uchronies, à plus d'un titre. D'abord, parce que les jeux vidéo sont nés, dans les années 1950 et 1960, dans les campus universitaires de la côte est des États-Unis, c'est-à-dire dans le berceau de la cyberculture et du *hacking*, dont les partisans cherchaient à repousser les limites de la technologie informatique, en se demandant ce qu'il est possible de faire autrement, différemment. Ils se sont ainsi nourris tout autant des utopies de l'informatique que du cinéma ou de la littérature fantastique, de science-fiction et de *fantasy*, eux-mêmes friands d'uchronies ou de voyages dans le temps. Ensuite, parce que pour nourrir leurs trames narratives ou des situations ludiques, les jeux vidéo ont largement puisé dans l'Histoire militaire, les guerres et les conflits, motif également très présent dans les récits uchroniques. Enfin, parmi les différents médias culturels, ils sont bien ceux qui permettent le plus au consommateur-usager de modifier le récit qui lui est proposé, autrement dit d'imposer, dans une certaine limite, ses actions ou ses choix sur la trame narrative, contrairement au cinéma ou à la littérature².

¹ L'auteur tient ici à remercier Mathieu Triclot de lui avoir indiqué cette référence.

² Notons cependant l'exception des « livres dont vous êtes le héros », produit culturel particulier qui tient peut-être beaucoup plus du jeu de rôle joué en solitaire que de la littérature.

I. Les jeux vidéo ou l'art de la guerre virtuelle

Il existe une circularité des types de récits et des thèmes traités dans les œuvres fictionnelles à caractère uchronique (que ce soit en littérature ou au cinéma) et les œuvres vidéoludiques. Si les jeux vidéo ne sont pas fondamentalement uchroniques, une partie se nourrit cependant des mêmes imaginaires (historiques ou fictifs) que ceux des œuvres uchroniques. À notre sens, ceci tient principalement aux conditions de naissance et d'essor des jeux vidéo comme produit culturel. En créant les premiers jeux vidéo, d'une part les ingénieurs américains des campus universitaires des années 1950 et 1960, cherchaient à repousser les limites des équipements informatiques qu'ils avaient entre leurs mains, et d'autre part allaient puiser leur inspiration dans l'idéologie futuro-militariste de la Guerre Froide, depuis le programme SAGE (*Semi-Automatic Ground Environment Air Defense System*) qui démarre au début des années 1950, jusqu'à la *Strategic Defense Initiative* de l'armée américaine (parfois plus connue comme « Guerre des Étoiles ») à partir de 1984, en passant par la création du réseau ARPA (*Advanced Research Projects Agency*) en 1957, puis le développement de la recherche en informatique théorique sur l'intelligence artificielle.

A. Repousser les limites de la technologie

On peut dès lors avancer que les jeux vidéo sont à l'informatique ce que les uchronies sont à l'écriture de l'Histoire : un outil pour tester différentes possibilités, repousser les limites, rompre et reformuler les chaînes de causalité, qu'il s'agisse de code informatique ou d'événements historiques. D'ailleurs, depuis les années 1990, avec des équipes de chercheurs du Ward Lab de l'université Duke (Caroline du Nord), les militaires américains tentent de mettre au point, au sein du programme ICEWS (*Integrated Conflict Early Warning System*), des algorithmes informatiques qui permettraient d'anticiper les guerres et les révoltes futures³. Pour Mathieu Triclot, spécialiste de philosophie des sciences, le jeu vidéo est ainsi un bel exemple de la symbiose homme-machine réalisée par les *hackers* américains des années 1960. Pour en comprendre la naissance, il faut « effectuer une plongée dans la culture des laboratoires universitaires américains, remonter la chaîne des conditions pour assister à la mise en place de cet écosystème hacker »⁴. Trop souvent assimilé à celui de « pirate informatique », le terme *hacker* désigne à l'origine celui qui s'intéresse à l'exploration des possibilités offertes par les ordinateurs et les programmes informatiques, y compris les détournements de leurs usages habituels⁵. Le *hacker* associe des compétences de programmation très poussées et une très grande curiosité (pour ne pas dire passion) pour l'univers de l'informatique : il veut savoir comment cela marche, mais aussi ce qu'on peut faire avec. Au début des années 1960, de brillants étudiants du Massachusetts Institute of Technology (MIT) se rassemblaient ainsi le soir autour des machines TX-0 ou PDP-1 (utilisées pendant la journée à des fins professionnelles) pour développer et améliorer des programmes informatiques, y compris ludiques.

Que reste-t-il aujourd'hui de cet « écosystème *hacker* » ? Le monde de la production du jeu vidéo est désormais très divers. À un extrême, on trouve les grands studios de développement employant plusieurs centaines de personnes et bénéficiant de budgets égalant ceux des *blockbusters* du cinéma américain⁶. À l'autre extrême, on trouve la scène indépendante

³ <http://www.slate.fr/monde/83573/mathematiques-algorithmes-predire-revolutions>.

⁴ TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011, p. 103.

⁵ BARDEAU Frédéric, DANET Nicolas, *Anonymous. Peuvent-ils changer le monde ?*, Paris, FYP éditions, 2011.

⁶ La course au plus gros budget est même désormais un argument commercial pour assurer la couverture médiatique de la sortie de grands titres. Cela a notamment été le cas pour le jeu *Grand Theft Auto V*, sorti en Europe en 2013, dont le studio de développement Rockstar se targuait d'avoir mobilisé le plus gros budget de production et de commercialisation de l'histoire du jeu vidéo (environ 265 millions de dollars).

émergente, structurée par des artistes isolés ou des petits groupes de développement. Dans tous les cas, la recherche d'innovation prime, bien qu'elle puisse prendre des formes variables selon les discours. Le créateur de jeu vidéo David Cage, fondateur du studio français *Quantic Dreams*, déclarait à l'occasion de la sortie de sa dernière œuvre, *Beyond : two Souls* (2013), avoir voulu chercher à repousser les limites de la création vidéoludique : « j'essaie d'explorer différentes possibilités autour de cette idée en racontant des histoires différentes de manières différentes, toujours en mêlant narration et interactivité. Chaque histoire m'amène à essayer de nouvelles choses »⁷. Autrement dit, chaque partie jouée est pensée comme une uchronie par rapport à une trame narrative globale écrite par avance par le concepteur : telle action a eu telle conséquence, mais qu'en serait-il si le joueur avait agi différemment ? Bien entendu, ce discours n'est pas unique. Dans d'autres cas, il s'agit plus prosaïquement de faire des jeux plus beaux ou plus réalistes, justifiant leur prix et l'achat d'un nouveau matériel informatique plus puissant⁸. Des jeux à plus petit budget, développés par de petites équipes, arrivent aussi à percer sur le marché, en misant sur des mécaniques de jeu (*gameplay*) originales ou innovantes, plutôt que sur la qualité de l'affichage graphique. Mais il s'agit bien, dans tous les cas, de « faire mieux » ou « différemment ». Ainsi, dans *The Stanley Parable*, jeu indépendant distribué depuis 2011, le joueur incarne un employé de bureau, figure de l'anti-héros, qui doit décider de suivre, ou non, la trame narrative imposée par la voix du narrateur (selon la technique cinématographique de la voix *off*). Ce jeu est donc à la fois une invitation aux uchronies personnelles (avec plus d'une dizaine de fins différentes, dont certaines déterminantes pour l'avenir du monde dans cette fiction vidéoludique), une réflexion sur la narration dans les jeux vidéo, et une tentative de repousser les limites de la relation joueur/jeu vidéo dans la conception spécifique de celui-ci.

B. Repousser les ennemis (réels ou virtuels)

Après la technologie informatique, le second imaginaire qui nourrit les jeux vidéo est celui de la guerre, avec là encore des rapprochements possibles avec les récits uchroniques.

Le journaliste américain Ed Halter⁹, comme le philosophe Mathieu Triclot¹⁰, rappelle l'importance du lien entre l'histoire du jeu vidéo et celle de la recherche militaire aux USA. Ainsi, William Higinbotham, un ancien ingénieur du projet *Manhattan* visant à doter les Alliés de l'arme atomique, avait mis au point en 1958 un petit programme informatique, *Tennis for Two*, pour montrer les usages plus ordinaires, pacifiques, qu'il était possible avec les appareils du laboratoire de recherche nucléaire de Brookhaven (Long Island).

Tout l'ouvrage d'Ed Halter est d'ailleurs un récit chronologique précis et documenté des relations entre d'une part le complexe militaro-industrielle et la recherche militaire aux États-Unis, et d'autre part le développement de l'industrie du jeu vidéo : « the very-creation of the digital computer itself was an enormously subsidized affair, pursued in the interests of maintaining and strengthening American military dominance »¹¹. L'auteur rappelle ainsi que quelques années après *Tennis for Two*, les ingénieurs et les chercheurs qui avaient préparé l'opération *Igloo White* au Vietnam entre 1966 et 1976 étaient issus du même monde universitaire que ceux qui avaient mis au point l'un des premiers jeux vidéo de l'histoire du

⁷ http://www.lemonde.fr/technologies/article/2013/10/09/david-cage-createur-de-beyond-two-souls-tuer-ou-mourir-est-tres-banal-dans-les-jeux-vidéo_3492711_651865.html.

⁸ Le site Internet de présentation du jeu vidéo *Watch_Dogs* (2014), développé par l'un des acteurs majeurs du secteur, Ubisoft Montréal, met ainsi en avant les « sensations de pilotage uniques », les « interactions poussées avec l'environnement » ou encore un « monde bluffant de réalisme » (<http://watchdogs.ubi.com/watchdogs/fr-fr/home/index.aspx>).

⁹ HALTER Ed, *From Sun Tzu to Xbox. War and video games*, New York, Thunder's Mouth Press, 2006.

¹⁰ TRICLOT Mathieu, *op. cit.*

¹¹ HALTER Ed, *op. cit.*, p. 79.

médium : *Spacewar!* (1962) : « while American armed forces were fighting the Vietnam War, Pentagon-subsidized programmers were fighting *Spacewar!*, the modern video game's mainframe-era ancestor »¹². Il s'agit d'un programme informatique développé par l'ingénieur Steve Russell et sa jeune équipe baptisée « *Hingham Institute Study Group on Space Warfare* », rattachée au MIT de Boston, chargée de faire avancer les technologies militaires de l'armée américaine, qui avaient trouvé avec *Spacewar!* de nouveaux moyens d'occuper leur temps libre et d'utiliser les très coûteux équipements informatiques de leur laboratoire de recherche. Dès lors, il n'est pas étonnant que le thème de la guerre, du conflit, constitue un grande source d'inspiration dans les jeux vidéo d'hier et d'aujourd'hui. Parmi les franchises à succès, celles qui se vendent le plus (mais qui ne sont cependant pas nécessairement les plus jouées), les jeux vidéo de guerre, réalistes ou futuristes, occupent une place essentielle. Pour les auteurs de *Digital Play*, ceci tient aussi au fait que dans les années 1980 et 1990, les grands éditeurs de jeux vidéo visaient quasi exclusivement le public des jeunes adolescents masculins, ce qui explique l'importance de l'héritage militariste (mais aussi des personnages féminins hyper-sexualisés) dans la production¹³.

Ce thème de la guerre est un point de rapprochement essentiel entre les jeux vidéo et les récits uchroniques. L'ouvrage de Louis Geoffroy, *Napoléon ou la conquête du monde (1812-1832)*, qui s'ouvre sur les campagnes militaires napoléoniennes, est lui-même considéré comme l'œuvre fondatrice de la littérature uchronique¹⁴ (Van Herp, 1993). En 2004, Éric Henriet recensait environ 5 000 textes et œuvres à caractère uchronique, dont 31 % situaient le point de divergence de l'histoire lors de la Seconde Guerre mondiale¹⁵. Mais si l'on ajoute la Guerre de sécession, la Première Guerre mondiale ou les guerres napoléoniennes, on dépasse largement la moitié des uchronies rédigées à la date de sa recension. Une telle analyse statistique semble au premier abord particulièrement ardue dans le cas des jeux vidéo, tant les œuvres sont désormais nombreuses et multiples. En janvier 2014, la base de données collaborative en ligne *mobygames* en recensait ainsi plus de 77 000, toutes années et toutes machines, mais surtout tous genres confondus¹⁶. C'est désormais plus de 2 000 à 3 000 jeux vidéo qui sont parfois édités chaque année, parmi lesquels la part de ceux à caractère uchronique est vraisemblablement modeste.

¹² *Ibid.*, p. 74.

¹³ KLINE Stephen, DYER-WITHEFORD Nick, DE PEUTER Greg, *Digital Play: the Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Quebec City, McGill-Queen's University Press, 2003.

¹⁴ VAN HERP Jacques, *Napoléon et l'uchronie*, Bruxelles, Idées et autres, 1993.

¹⁵ HENRIET Éric, *L'Uchronie*, Paris, Klincksieck, 2009.

¹⁶ http://www.mobygames.com/moby_stats consulté le 31 janvier 2014. Aujourd'hui, cette base de données collaborative est considérée comme l'une des plus fiables en matière de recension des jeux vidéo existants.

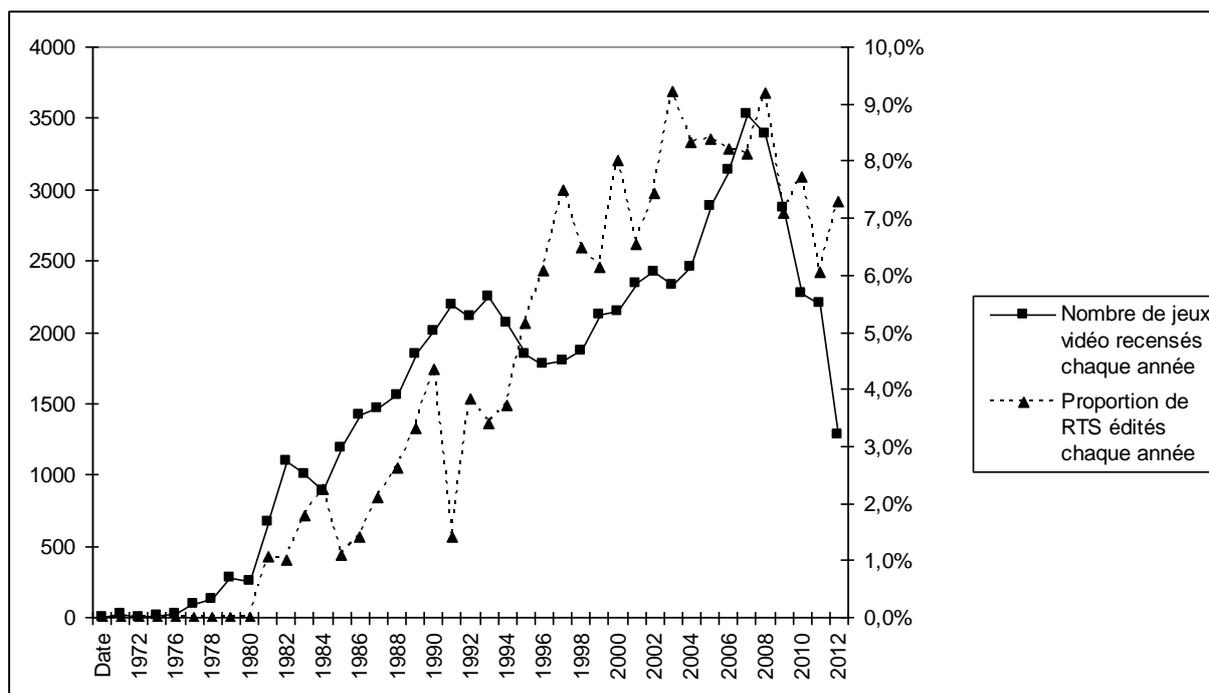


Fig. 1 : Évolution de la part des jeux de stratégies en temps réel édités chaque année.
 Source : mobygames

Un exercice de recension statistique des jeux mettant en scène des « jeux de stratégie en temps réel » (RTS)¹⁷ montre, à partir de cette même base de données, qu'ils occupent cependant une place en croissance régulière dans la production annuelle (figure 1) : entre 1 et 3 % pour les années les plus pauvres (durant la décennie 1980), mais jusqu'à 8 à 9 % des jeux vidéo édités chaque année pour les années fastes (décennie 2000). L'art de la guerre vidéoludique n'est pas près de disparaître, et avec elle, les récits militaires qui rendent possibles les uchronies ont un bel avenir.

II. Des jeux sans fin aux jeux uchroniques

Quels sont les jeux vidéo véritablement uchroniques ? Le motif uchronique est-il propre à certains genres de jeux vidéo ? Pour répondre à ces deux questions, encore faut-il pouvoir les circonscrire parmi la masse, de plus en plus nombreuse, de la production. Il n'est bien entendu pas question ici d'être exhaustif, mais plutôt de tenter d'identifier de grandes catégories de jeux vidéo en fonction de leur caractère uchronique. Pour cela, la classification opérée par Éric Henriet pour les récits uchroniques est pertinente dans le cas des jeux vidéo, en particulier les catégories « uchronie de fiction » (qui se déroule dans un univers fictif) et « uchronie personnelle de fiction » (qui concerne l'histoire d'un individu fictif)¹⁸. Il s'agit là des principales formes de récit uchroniques présentes dans les jeux vidéo.

¹⁷ Cette catégorie de jeux vidéo regroupe ceux dans lesquels le joueur doit diriger des armées dans des univers historiques (les campagnes napoléoniennes, la Seconde Guerre mondiale) ou fictives.

¹⁸ HENRIET Éric, *op. cit.*, 2009.

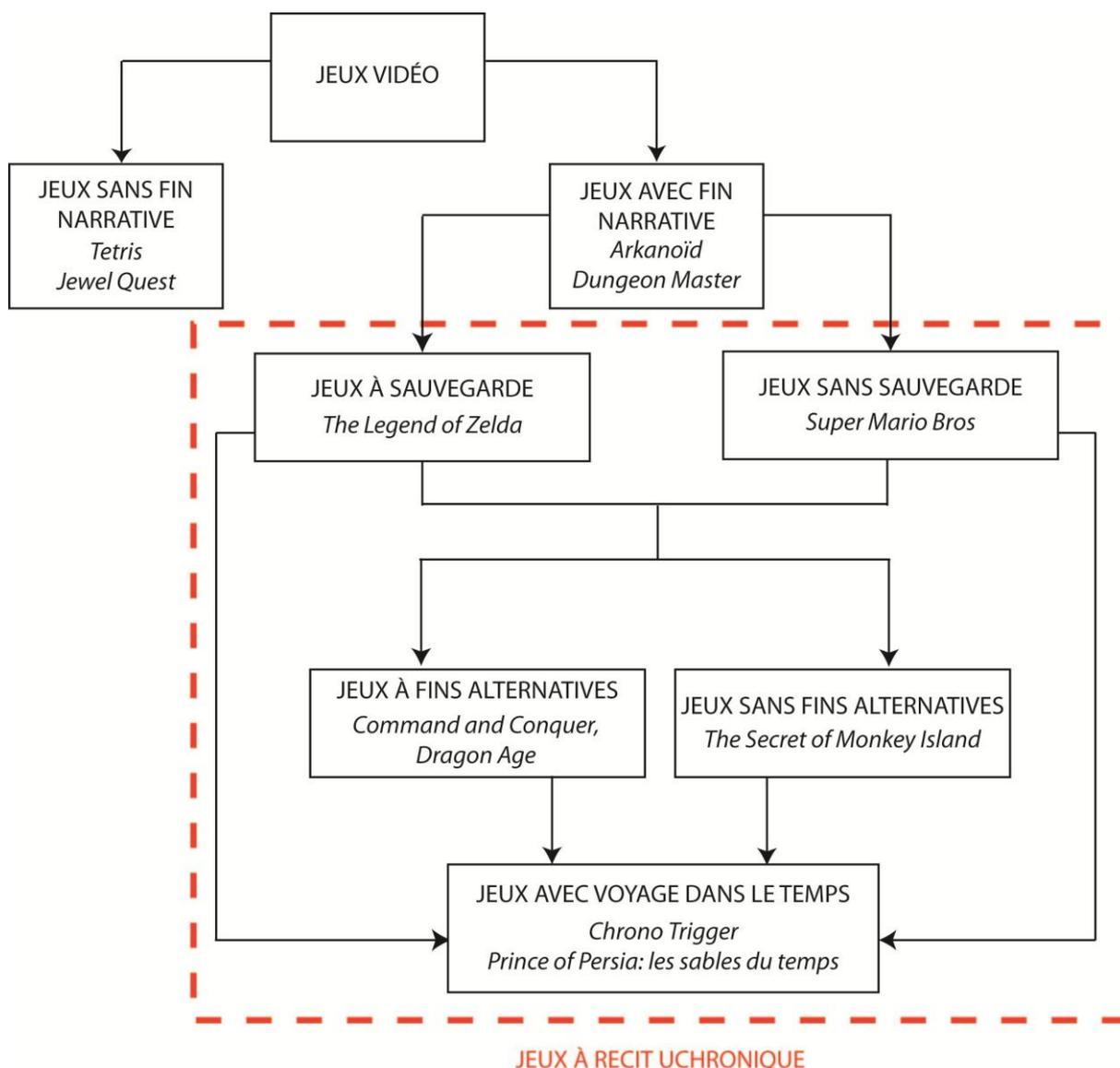


Fig. 2 : proposition de répartition des jeux vidéo selon leur caractère uchronique.

A. Jeux sans fin narrative et jeux avec fin narrative

Au sein des jeux vidéo, une distinction particulièrement nette peut être faite entre les jeux vidéo sans et avec fin narrative.

Dans le premier cas, la sanction détermine l'arrêt de la partie, comme dans les grands classiques des années 1970 et 1980 sur borne d'arcade : le joueur n'a pas réussi à rattraper la balle, comme dans *Pong* (1972), ou à aligner les briques dans le bon ordre, comme dans *Tetris* (1984). L'échec conduit donc inévitablement à la fin de la partie. Cette caractéristique n'est pas propre aux jeux les plus anciens, ceux dont on pourrait considérer *a posteriori* qu'ils sont bien rudimentaires comparés aux prouesses technologiques de la dernière génération. Beaucoup d'adaptations de jeux de cartes (comme *Spider* ou *Dame de Pique*), mais aussi des jeux de réflexion ou d'association de couleurs ou de formes (*Jewel Quest*), souvent installés par défaut sur les ordinateurs ou distribués gratuitement, entrent également dans cette catégorie. Si ces jeux n'ont pas de fin narrative à proprement parler, c'est qu'ils n'ont pas d'histoire. Or, il faut *a minima* un horizon d'attente qui donne du sens à l'action du joueur (et

qui explique pourquoi il doit passer autant de temps à casser des briques, éliminer des extra-terrestres ou renvoyer la balle) afin de pouvoir parler d'uchronie.

La seconde catégorie, celle des jeux vidéo avec fin narrative, regroupe ceux qui mettent en œuvre un récit, même rudimentaire. Souvent, celui-ci n'est qu'un prétexte, un habillage pour justifier les actions répétitives du joueur. Ce cadre narratif peut être explicité aussi bien avant la partie, dans un générique introductif (comme dans le jeu de casse-briques *Arkanoid*) qu'au cours des différentes séquences du jeu, ou encore, plus simplement, par des éléments extérieurs : le boîtier dans lequel le jeu est livré, le livret de présentation, voire le décor de la borne d'arcade (comme dans le cas de *Space Invaders*)¹⁹. L'existence d'une fin narrative explicite au récit fictif ouvre la voie de l'uchronie, dont le « point de divergence », se situerait au moment de l'échec du joueur, et non, contrairement à une œuvre littéraire ou cinématographique, à un point du récit établi préalablement par l'écrivain ou le scénariste. L'uchronie est alors fondée par les actions du joueur, dont le succès détermine s'il a réussi à sauver (ou non) la princesse, le monde, voire les deux.

On soulignera, bien sûr, que la mise en scène du récit uchronique peut être très laconique : un simple message annonçant le *game over*, l'échec de la partie, avec parfois une phrase d'explicitation pour souligner que malheureusement, le personnage n'a pas réussi à éviter la mort de sa bien aimée, la Troisième Guerre mondiale ou quelque autre scénario apocalyptique. Même les jeux vidéo friands de fins alternatives sont relativement avares de cette mise en scène de l'échec : ce dernier est rarement intégré dans l'expérience vidéoludique, qui en général récompense plutôt la performance. Bien entendu, la complexité des trames narratives varie largement d'un genre de jeu à un autre, et d'un jeu à l'autre, mais c'est bien dans cette catégorie de jeux avec fin narrative qu'il faut chercher ceux à caractère uchronique.

Pour Sid Meier, créateur de nombreux jeux à succès comme *Pirates!* (1987) ou la série des *Civilization* (1991-2013), « un jeu est une suite de choix intéressants »²⁰. Définissant en réalité ici le « bon » jeu plutôt que le jeu en général, cette réflexion pourrait être détournée pour identifier ce qui constitue un bon jeu à caractère uchronique, c'est-à-dire qui offre effectivement des alternatives narratives intéressantes. Si l'échec ou la réussite de l'avatar du joueur a peu de conséquences dans le jeu vidéo en dehors de l'histoire personnelle du personnage, la dimension uchronique proposée est relativement limitée. Mais une spécificité des jeux vidéo est justement d'associer souvent « uchronie de fiction » et « uchronie personnelle de fiction » : le destin du personnage détermine celui du monde. Beaucoup d'œuvres vidéoludiques promeuvent la figure du personnage héroïque, capable de réaliser tous les exploits (être un brillant stratège, défaire une armée ennemie à lui tout seul, sauver le monde...). Ils vont aussi chercher les motifs de leur récit dans la littérature de *fantasy* ou de science-fiction, qui elle-même exacerbe souvent, surtout la première, la figure du héros (ou du anti-héros qui se révèle en réalité le héros au fur et à mesure de l'histoire). Si le destin du personnage, dès lors que celui-ci est investi d'une mission de premier ordre, détermine celui du monde fictionnel, comme c'est souvent le cas de jeux d'aventure aux mécanismes aussi différents que la série *The Legend of Zelda* (1987-2013), *Final Fantasy* (1987-2014) ou *Dragon Age : Origins* (2009), sa mort ou sa victoire constitue bien un point de divergence possible, ouvrant la voie à l'uchronie. Mais si la mort du personnage n'a de conséquence que sur lui-même, on reste dans l'uchronie personnelle.

B. Jeux à sauvegarde et jeux sans sauvegarde

¹⁹ BLANCHET Alexis, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Pix'n Love, 2010.

²⁰ ROLLINGS Andrew, MORRIS Dave, *Conception et architecture des jeux vidéo*, Paris, Vuibert, 2005, p. 50.

Parmi les jeux vidéo avec fin narrative, il faut à nouveau distinguer ceux avec et sans dispositif de sauvegarde. Les systèmes de sauvegarde donnent au joueur la possibilité d'arrêter la partie en cours (librement ou bien à des moments prédéterminés, selon les jeux) pour la reprendre plus tard au point où il l'avait laissée. En ce qui concerne les jeux sur console de salon, l'histoire du médium considère souvent *The Legend of Zelda*, sorti sur la console japonaise NES en 1986, comme l'un des premiers jeux intégrer un tel système autre que l'enregistrement des meilleurs résultats des parties précédentes (*high scores*).

Grâce à ce dispositif, le joueur est souvent libre de s'arrêter, de reprendre la partie à un point antérieur afin de tester de nouvelles possibilités, de nouvelles astuces ou de nouvelles stratégies sans avoir à recommencer l'intégralité du jeu. Tout en permettant de développer des jeux plus longs (jusqu'à plusieurs dizaines d'heures), ce système enrichit la « jouabilité » d'un jeu vidéo²¹. Ces possibilités offertes au joueur de revenir en arrière, dans le temps comme dans l'espace du récit, de défaire ses actions ou d'en essayer de nouvelles, a justement contribué à alimenter les critiques émises dès les années 1970 et 1980, en particulier du côté des associations de parents et des psychologues²². Les détracteurs du jeu vidéo critiquaient alors ce médium émergent pour sa violence. Puisque les actions du joueur étaient virtuelles, puisqu'elles pouvaient être effacées, ils considéraient que ce médium favoriserait la déresponsabilisation des joueurs en déconnectant leur manière d'agir de ses effets. Certains jeux autoriseraient même le joueur à tester des actes répréhensibles (tirer sur des civils dans des jeux de guerre, écraser des piétons dans des jeux de voiture...). Après le massacre de Paducah dans le Kentucky en 1997, au cours duquel un jeune garçon de 14 ans avait tué trois de ses camarades et blessé grièvement cinq autres, les auteurs de l'ouvrage *Stop teaching our Kids to Kill*²³ s'en prirent ainsi violemment aux jeux vidéo (mais aussi à la télévision) non seulement parce qu'ils rendraient les enfants irresponsables, mais plus encore parce qu'ils leur enseigneraient comment tuer : les enquêteurs avaient été particulièrement marqués par la précision avec laquelle le jeune adolescent avait utilisé son arme à feu...

À l'autre extrême, certains créateurs de jeux vidéo « jouent » du système de sauvegarde et des possibilités qu'il offre pour inciter le joueur à tester différents choix possibles, et voir où cela peut le mener, en bref à tester différentes « uchronies personnelles », y compris pour mieux détourner les règles de la narration vidéoludique. C'est le cas du jeu d'aventure *The Secret of Monkey Island* (1990), dans lequel le joueur incarne un jeune homme qui cherche tout à la fois à devenir pirate, à conquérir le cœur de sa belle et à la sauver des griffes du pirate fantôme LeChuck qui terrorise les Caraïbes. Il doit pour cela résoudre des énigmes souvent très loufoques qui l'amèneront (peut-être...) à percer le secret de l'île aux Singes. Dans ce jeu qui manie souvent l'humour en détournant les codes des histoires de pirates, le héros, Guybrush Threepwood, ne peut virtuellement pas mourir, même après être resté enchaîné dix minutes sous l'eau. Une fois sur l'île aux Singes, s'il s'approche trop près du bord d'une falaise, le jeu envoie un message indiquant que le personnage vient (apparemment) de faire une chute mortelle. Le style graphique du message et sa formulation sont eux-mêmes un clin d'œil parodique aux jeux d'aventure de la société Sierra Entertainment qui a été un acteur majeur de la création de jeux vidéo d'aventure dans les années 1980²⁴. Après quelques instants, le personnage réapparaît, sain et sauf, en haut de la falaise et le joueur peut

²¹ La « durée de vie » d'un jeu vidéo, entendu comme le temps que le joueur peut escompter passer avant de l'épuiser, est d'ailleurs devenu un argument commercial, et un critère d'évaluation des productions récentes par la presse spécialisée. Elle tient compte des différents modes de jeu, options et fins alternatives proposées.

²² TER MINASSIAN Hovig, RUFAT Samuel, COAVOUX Samuel (dir.), *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, 2012.

²³ GROSSMAN Dave, DEGAETANO Gloria, *Stop teaching our Kids to Kill*, New York, Crown Publishers, 1999.

²⁴ Dès lors, on pourrait dire que le joueur joue avec le jeu, mais qu'en retour le jeu « joue » avec le joueur, voire avec l'histoire des jeux vidéo.

poursuivre l'aventure. À l'instar de cet exemple, le plaisir et l'humour naissent dans *The Secret of Monkey Island*, ainsi que dans les volets suivants de la série, de la possibilité de tester différentes phrases de dialogue ou combinaisons d'objets plus ou moins cocasses.

Parmi tous ces jeux, qu'ils soient courts et sans sauvegarde ou à sauvegarde, nombreux sont ceux qui proposent des fins alternatives.

C. Les jeux vidéo à fins alternatives

Cette catégorie de jeux se trouve dans de nombreux genres de jeux vidéo, aussi bien de bagarre, de tir, de stratégie et autres *wargames*, que de rôle. L'uchronie dans les jeux vidéo n'est donc pas spécifique à un genre ludique en particulier.

Souvent, les fins alternatives se limitent à proposer un texte conclusif, une image ou une animation variable selon le personnage ou le camp (dans le cas des jeux de guerre) incarné par le joueur, ou selon les choix opérés au cours de la partie. Ce sont bien ces derniers qui font tout l'intérêt de cette catégorie, autrement dit tous les moments, au cours du jeu, à partir desquels la trame narrative générale peut dévier. Spécificité du jeu vidéo par rapport à d'autres médias, le point de divergence originel peut se situer avant même le début du récit, au moment du choix du personnage à incarner. Le jeu vidéo de rôle *Dragon Age : Origins* (2009) assume ce point de divergence pré-narratif : selon le choix de « carrière » du personnage principal incarné par le joueur (guerrier, voleur ou magicien) et de son « ethnie » (humain, nain ou encore elfe), la première partie du jeu est une séquence spécifique qui rejoint ensuite la trame narrative principale. Il existe ainsi autant de points de divergence que de moments du récit offrant des choix au joueur et lui permettant de recomposer l'histoire.

Dans cette catégorie de jeux à fins alternatives, il faut citer le cas des jeux de stratégie qui permettent de rejouer de grandes batailles historiques, comme les conflits européens de l'époque moderne (*Cossacks*, 2001), les guerres napoléoniennes (*Napoleon : Total War*, 2010), la Première (*Red Baron*, 1990) et la Seconde Guerre mondiale (*Panzer General*, 1994). Ici, les variations ne sont pas simplement entre les différents camps que le joueur peut décider d'incarner, mais entre l'Histoire telle qu'elle s'est déroulée et celle qui peut être réécrite dans le jeu. Ce rapprochement est d'autant plus important que parfois, certains historiens ont été appelés à travailler sur le projet pour en légitimer le réalisme historique. C'est le cas du Britannique Stephen Turnbull (de l'université de Leeds), dont la contribution a été sollicitée pour *Shogun : Total War* (2000) qui relate les conflits de l'ère Sengoku-Jidai dans le Japon du 15^{ème} au 17^{ème} siècle, émaillé de quelques citations de l'*Art de la Guerre* de Sun Tzu. C'est aussi le cas de François Furstenberg (de l'université de Montréal) qui a travaillé sur le jeu vidéo *Assassin's Creed 3* (2012) dont les péripéties se déroulent autour des événements de la déclaration d'indépendance des États-Unis.

Toutes ces variations de récits peuvent être vues comme autant de moyen d'inciter le joueur à rejouer, pour prolonger le plaisir du jeu vidéo, mais aussi pour justifier l'acte d'achat. Elles rendent également possibles le déroulement de récits uchroniques plus complexes que la simple alternative réussite/échec, d'ailleurs parfois intégrés dans les restitutions que les joueurs peuvent faire de leur propre expérience vidéoludique, autrement dit de l'uchronie personnelle de fiction. Ainsi, sur les forums dédiés à certains jeux à fins alternatives, il n'est pas rare de lire les récits de joueurs sur ce qu'ils ont réussi à faire (ou non), les lieux qu'ils ont réussi à explorer, les personnages qu'ils ont rencontrés, éliminés ou sauvés. Dès lors, le récit du jeu se mêle à celui du joueur.

D. Les voyages dans le temps

Parmi tous ces jeux vidéo à caractère uchronique, on peut identifier une sous-catégorie proposant un récit fondé sur les voyages dans le temps. Elle est particulièrement présente parmi les jeux de rôle et d'aventure. Certains jeux de stratégies utilisent également ce motif,

comme *Command and Conquer : Red Alert* (1996), mais il s'agit essentiellement du point de départ de l'intrigue : ici, Albert Einstein met au point une machine qui autorise les voyages temporels et permet d'éliminer Hitler en 1924 avant sa montée au pouvoir. Cette solution radicale empêche la Seconde Guerre mondiale, du moins telle qu'elle s'est déroulée historiquement, puisque le non avènement de l'Allemagne nazie permet à la Russie de Staline de devenir bien plus puissante. C'est donc bien une Guerre Mondiale alternative qui éclate, mais entre les Soviétiques et les Alliés (le joueur pouvant choisir d'incarner au choix l'un des deux camps, et donc de profiter des deux fins alternatives que le jeu vidéo propose).

Dans d'autres cas, les voyages dans le temps font partie intégrante des mécanismes du jeu. Dans le jeu d'aventure *Chrono Trigger* (1995), plus d'une dizaine de fins alternatives sont proposées au joueur, déterminées par la manière et le moment de sa réussite finale. Enfin, dans *Prince of Persia : les Sables du Temps* (2003), le joueur incarne un prince de Perse qui entre en possession d'une dague magique lui permettant de remonter le temps. Dans ce récit qui, là encore, mêle uchronie personnelle de fiction (le personnage essaie de déjouer les pièges de ses ennemis) et uchronie de fiction (il essaie aussi de sauver le monde), le joueur peut remonter dans le temps quand il le souhaite afin d'annuler une action ou un combat raté.

III. Que font les joueurs de l'uchronie ?

Les jeux à caractère uchronique sont ceux dans lesquels les différentes alternatives narratives proposées peuvent aboutir à des fins de récit variés. Cette caractéristique transcende les familles de jeu vidéo, puisqu'on la retrouve aussi bien dans ceux de gestion ou de construction (que ce soit un hôpital, un zoo, une ville ou une nation), d'aventure ou de rôle, mais aussi de simulation de vie²⁵, ou de guerre.

Or, dans les jeux de simulation de guerre ou les jeux de stratégie à caractère historique, le choix de certaines armes ou de certaines stratégies n'est pas toujours neutre. Le caractère uchronique du récit vidéoludique tient dès lors autant des possibilités offertes au joueur que de la variété des comportements ludiques, des styles de jeu. C'est le cas notamment dans la série *Civilization* (1991-2013), où le joueur est mis à la tête d'une civilisation qui émerge en - 4 000 avant J. C., et pour laquelle il doit développer l'agriculture, l'industrie, les arts, la culture mais aussi la guerre. Jeu à caractère uchronique par excellence, puisqu'aucune partie ne ressemble véritablement à une autre, le jeu rassemble de grandes communautés de joueurs assidus, qui se retrouvent parfois sur des forums dédiés comme *civfanatics*, qui regroupe plus de 65 000 comptes d'utilisateur (même si tous ne sont sans doute plus actifs)²⁶. Sur de tels sites, les débats épisodiques sur l'exactitude historique du jeu, la diversité des manières de jouer ou encore la difficulté à mener une partie à bien sans entrer en guerre contre les pays voisins montrent la pluralité des manières de s'approprier un jeu vidéo à caractère uchronique. Plusieurs précautions sont à prendre avant d'aller plus avant dans l'analyse. D'abord, la pratique de ces jeux vidéo de stratégie ou de *wargames* est, du moins en France, minoritaire. Le récent projet de recherche LUDESAPACE²⁷ montre que moins de 10 % des joueurs adultes de jeux vidéo en France jouent à ce type de jeux.

²⁵ Cette catégorie, en réalité très diverse, regroupe tous les jeux dans lesquels le joueur doit faire progresser un être humain (homme, femme, lycéenne, coiffeuse, vétérinaire...) ou « élever » un animal (chien, chat, cheval, créature fantastique...). Nous sommes donc bien dans l'uchronie personnelle de fiction.

²⁶ <http://www.civfanatics.com/>

²⁷ LUDESAPACE (2011-2014) est un projet de recherche « jeunes chercheurs » financé par l'Agence Nationale de la Recherche et porté par le laboratoire CITERES (UMR 7324) et l'université de Tours. Il vise à étudier la diversité des publics et des pratiques du jeu vidéo en France, en s'appuyant, entre autres, sur une grande enquête téléphonique menée en 2012 auprès d'un échantillon représentatif de la population française, et des entretiens semi-directifs. <http://citeres.univ-tours.fr/spip.php?article1267>.

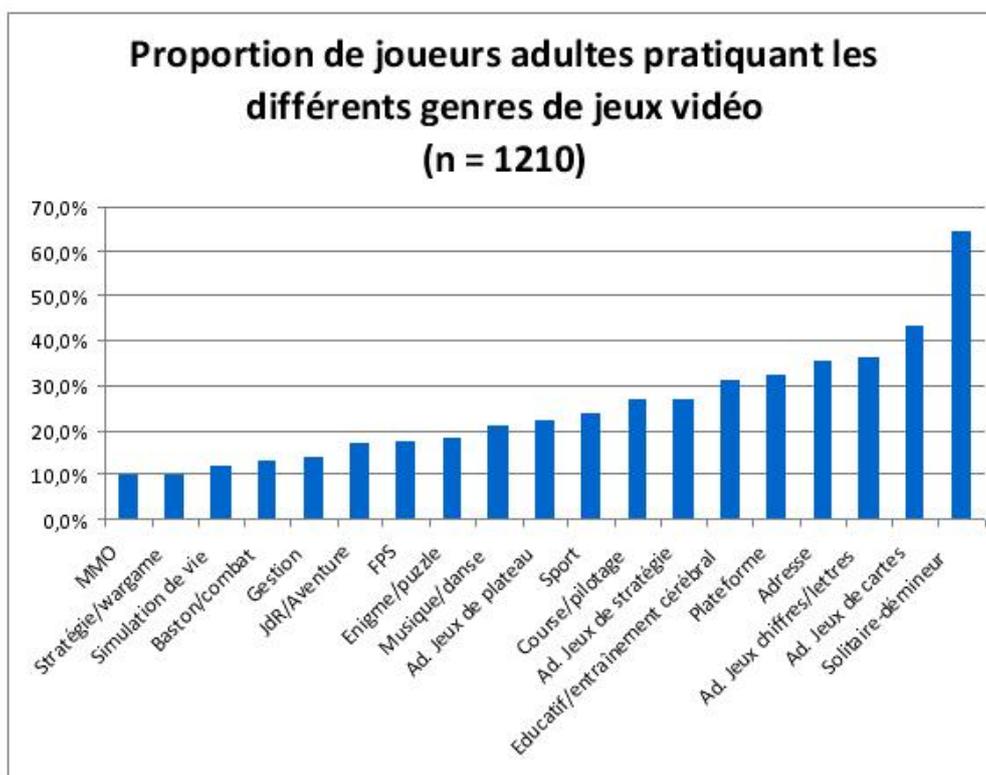


Fig. 3 : proportion de joueurs adultes pratiquant les différents genres de jeu vidéo en France en 2012.
Source : enquête LUDESACE.

La proportion est un peu plus élevée chez les 11-17 ans (un peu moins de 20 %) même si les jeux vidéo de ce type restent le genre le moins joué. Par ailleurs, il existe plusieurs manières de fréquenter un forum communautaire : certains se contenteront d'y venir chercher occasionnellement quelques informations factuelles, quand d'autres y discuteront à un rythme plus soutenu, participant ou créant des débats quotidiens. Il paraît donc difficile d'extrapoler sur la diversité des manières de jouer à partir du comportement de ceux qui sont les plus investis, les plus assidus.

Ces deux précautions prises, une exploration des thèmes abordés par ces catégories de joueurs reste pertinente. Les échanges entre les plus investis fréquentant le site civfanatics montrent notamment que la possibilité de faire l'Histoire du monde est pour eux un vrai sujet de débat. Quel doit être le niveau de réalisme de ce type de jeux ? Jusqu'où peut-on aller dans l'uchronie, autrement dit s'éloigner de la réalité²⁸ ? Faut-il inclure la Corée du Nord comme civilisation « jouable » ? Doit-on laisser la possibilité de jouer le rôle d'Hitler²⁹ ? Une autre question qui se pose occasionnellement est celle de l'usage de l'arme atomique dans *Civilization*³⁰. Certains apprécient d'être libres de pouvoir l'utiliser, d'autres regrettent les effets insuffisamment réalistes d'une guerre nucléaire, quand d'autres encore avouent avoir quelques réticences morales à appuyer sur le bouton rouge... Les partisans de ce qui est moralement acceptable (ne pas risquer de déclencher un conflit qui ravagerait la Terre) s'opposent à ceux de l'exactitude historique (le projet Manhattan a bien existé) et à ceux qui

²⁸ Un joueur, au pseudonyme de Lycerius, a mis en ligne sur Internet en 2012 le récit d'une même partie de *Civilization II*, qu'il joue depuis presque dix ans :

http://www.reddit.com/r/gaming/comments/uxpil/ive_been_playing_the_same_game_of_civilization_ii/

²⁹ Voir le sujet de discussion proposé ici : <http://forums.civfanatics.com/archive/index.php/t-118757.html>

³⁰ Voir par exemple dans les archives du forum de discussion sur *Civilization IV* : <http://forums.civfanatics.com/archive/index.php/t-118586.html>
<http://forums.civfanatics.com/archive/index.php/t-119942.html>

avouent leur jouissance ludique à faire ce qui ne serait pas possible dans la réalité. C'est d'ailleurs bien sur ce plan que se situe le débat, et non sur l'efficacité d'une telle stratégie. Jusqu'au cinquième *opus* de la série³¹, utiliser l'arme nucléaire avait finalement peu d'impacts négatifs dans le jeu. Dans la troisième version (*Civilization III*, 2001), une bombe atomique éliminait toutes les armées stationnées dans une ville, ce qui facilitait grandement sa capture, et la pollution nucléaire, par ailleurs facilement « nettoyable », était limitée aux abords de la cité atomisée. Il existait aussi un indicateur de changement climatique, entraînant des dégâts environnementaux lorsqu'il était trop élevé, mais suffisamment limités et tardifs dans le jeu pour ne pas compromettre la stratégie globale du joueur. Dans le quatrième *opus* (*Civilization IV*), la pollution nucléaire contribuait également à alimenter cet indicateur, au même titre que d'autres formes de pollution (en particulier industrielle) et le joueur pouvait se contenter de développer des centres de recyclage et des usines moins polluantes pour échapper au changement climatique³².

Si les jeux comme ceux de la série *Civilization* sont bien des jeux uchroniques de fiction, ils permettent au final plusieurs attitudes ludiques : la première consiste à profiter de toutes les possibilités offertes par la simulation, si peu réaliste soit-elle, et qu'importe si la Terre en 2014 ap. J. C. ressemble peu à la nôtre. La seconde consiste à s'imposer certaines barrières morales dans les choix stratégiques adoptés (ne pas utiliser l'arme nucléaire, ne pas déclencher de guerre de territoire), quand bien même ces choix ou ces refus seraient voués à l'échec. Enfin, la troisième consiste à tenter de coller le plus possible à la réalité historique.

Conclusion

Au final, étudier les jeux vidéo sous l'angle de leur caractère uchronique permet de rendre compte de plusieurs éléments.

D'abord, rappelons-le, tous ces jeux ne sont pas fondamentalement uchroniques, ce qui n'exclut pour autant pas qu'ils se nourrissent des mêmes imaginaires présents dans les récits ou les ouvrages uchroniques. Ce qui fonde la dimension uchronique d'un jeu est bien la présence d'un récit, d'une trame narrative, dont certains sont parfois. Par ailleurs, l'uchronie n'est possible que s'il existe des variations de récit possibles. Or, dans bien des cas, celles-ci sont bien plus des promesses commerciales que de réels ressorts ludiques.

Ensuite, c'est bien la notion de créativité que ce rapide examen de l'uchronie dans les jeux vidéo amène à mettre en avant. Proposer une uchronie de fiction (ludique) impose de la part du *game designer*, celui qui conçoit le jeu vidéo, d'envisager les différentes possibilités qu'il souhaite offrir au joueur. Par exemple dans les jeux les plus scénarisés (en particulier ceux de rôle, proches des jeux de rôle sur table), les choix doivent être intéressants, pour qu'ils justifient que le joueur s'attarde sur l'histoire. Inversement, poser la question de l'uchronie dans les jeux vidéo, c'est poser celle de la liberté d'appropriation de ce médium par les joueurs eux-mêmes, liberté elle-même contrainte par les choix offerts par les mécanismes du jeu.

Enfin, il existe aussi des jeux vidéo qui « interdisent » l'uchronie. *America's Army*, jeu de tir à la première personne financé par le Pentagone (à hauteur de plus de 7 millions de dollars³³), est explicitement un jeu de propagande et de recrutement de futurs soldats. Dans ce jeu où

³¹ Prosaïquement intitulé *Civilization V* et sorti en 2010, que l'auteur n'a pas réellement eu l'occasion de tester. L'analyse de l'usage de l'arme nucléaire dans cette série repose donc essentiellement sur son expérience des épisodes précédents.

³² Pour plus de développement sur les stratégies dominantes dans les jeux de la série *Civilization*, voir TER MINASSIAN Hovig, RUFAT Samuel, « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », in *Cybergeo. Revue européenne de géographie*, n° 418, 2008.

³³ HALTER Ed, *op. cit.*, p. ix.

deux équipes de joueurs s'affrontent, chaque joueur est représenté graphiquement par un soldat américain mais apparaît comme un terroriste aux yeux de ses adversaires. La conséquence, c'est que l'armée américaine ne peut pas perdre puisqu'au moins une des deux équipes sortira gagnante : « in *America's Army*, you always play on the right side »³⁴. Dans l'Histoire, la vraie, c'est moins évident.

³⁴ *Ibid.*, p. xii.