



**HAL**  
open science

# Opération historiographique et game design de jeu vidéo : les sources historiques dans la conception de "Assassin's Creed IV Black Flag" et "Assassin's Creed Freedom Cry"

Julien Bazile

## ► To cite this version:

Julien Bazile. Opération historiographique et game design de jeu vidéo : les sources historiques dans la conception de "Assassin's Creed IV Black Flag" et "Assassin's Creed Freedom Cry". Sciences de l'information et de la communication. Université de Lorraine; Université de Sherbrooke (Québec, Canada), 2021. Français. NNT : 2021LORR0110 . tel-03288743

**HAL Id: tel-03288743**

**<https://hal.univ-lorraine.fr/tel-03288743>**

Submitted on 16 Jul 2021

**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.



## AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : [ddoc-theses-contact@univ-lorraine.fr](mailto:ddoc-theses-contact@univ-lorraine.fr)

## LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

[http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg\\_droi.php](http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php)

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>

Département d'histoire - Faculté des Lettres et Sciences Humaines

Université de Sherbrooke, Canada

Département des sciences de l'information et de la communication

Ecole doctorale Humanités Nouvelles - Centre de recherche sur les médiations

Université de Lorraine, France

Opération historiographique et *game design* de jeu vidéo.

Les sources historiques dans la conception de *Assassin's Creed IV : Black Flag* et

*Assassin's Creed : Freedom Cry*

Présentée le 27 mai 2021 par Julien A. Bazile

pour obtenir le

Doctorat ès arts (Ph.D.)

Sous la direction du Pr. Sébastien GENVO (Université de Lorraine)

et du Pr. Jean-Pierre Le Glaunec (Université de Sherbrooke)

Juillet 2021

Le 27 mai 2021

*Le jury a accepté la thèse de Monsieur Julien A. BAZILE  
dans sa version finale*

Membres du jury

Professeur Jean-Pierre LE GLAUNEC  
Directeur de recherche  
Département d'histoire  
Université de Sherbrooke

Professeur Sébastien GENVO  
Codirecteur de recherche  
Département des sciences de l'information et de la communication  
Université de Lorraine

Professeur Béatrice FLEURY  
Membre externe  
Département des sciences de l'information et de la communication  
Université de Lorraine

Professeur Léon ROBICHAUD  
Membre interne  
Département d'histoire  
Université de Sherbrooke

Professeur Thibault PHILIPPETTE  
Membre externe, rapporteur  
Ecole de Communication  
Université Catholique de Louvain

Professeur Maude BONENFANT  
Président-rapporteur  
Département communication sociale et publique  
Université du Québec à Montréal

## RÉSUMÉ (FR)

Cette thèse étudie la conception vidéoludique comme une « opération historiographique ». Elle aborde un travail de sélection, d'appropriation et de mise en forme de sources historiques prenant place dans « un milieu d'élaboration que circonscrivent des déterminations propres ». En étudiant la conception des jeux vidéo *Assassin's Creed IV: Black Flag* et *Assassin's Creed : Freedom Cry* au moyen du concept de ludoformation, nous ancrons nos questionnements aussi bien en histoire qu'en études vidéoludiques. Notre thèse est que les pratiques de documentation des concepteurs nourrissent un « projet historiographique » au cœur de la conception vidéoludique, qui associe à la fois un projet de médiation ludique (communiquer la jouabilité de l'objet) et de médiation historique (représenter le passé). Nous présentons dans quels cas la médiation historique sert la médiation ludique, en somme comment les représentations du passé sont employées pour communiquer au joueur les règles, les objectifs et les mécaniques du jeu. Nous montrons enfin de quelle manière la médiation ludique sert la médiation historique, c'est-à-dire comment en convoquant des sources historiques dans le processus créatif, les concepteurs adoptent des pratiques révélatrices d'un recul critique et d'une réflexion sur la spécificité de l'engagement ludique du joueur avec le passé.

## Mots-clés :

Conception vidéoludique ; projet historiographique ; sources historiques ; *Assassin's Creed* ; médiation ; communication.

## ABSTRACT (EN)

This thesis studies videogame design as an « historiographical operation » (« opération historiographique »). It approaches a work of selection, appropriation and shaping of historical sources set within a « development environment circumscribed by specific determinations ». To study the conception of *Assassin's Creed IV: Black Flag* and *Assassin's Creed : Freedom Cry* we use the concept of ludoformation. We anchor our research questions in both history and videogame studies. Our thesis supports that the designers' documentation practices feed an « historiographical project » at the heart of videogame design, involving both a project of ludic mediation (communicating the object's gameplay) and one of historical mediation (representing the past). We present in which cases the historical mediation serves the ludic mediation, that is to say, how representations of the past are used to communicate the game's rules, objectives and mechanics. We then show how the ludic mediation serves the historical mediation, that is how designers, while summoning historical sources in the creative process, are adopting practices revealing of a critical distance as well as a reflexion on the specificity of the ludic engagement of the player's engagement with the past.

## Keywords :

Videogame design ; historiographical project ; historical sources ; *Assassin's Creed* ; mediation ; communication

## Remerciements

*Je suis un mec qui travaille dur. On peut dire que j'ai fait  
n'importe quoi. Mais en aucun cas que je n'ai rien foutu.*

Nicolas Cage

Je veux d'abord remercier mes directeurs de thèse, Jean-Pierre Le Glaunec et Sébastien Genvo, pour leur encadrement, leur disponibilité, leur compétence et leur passion. Merci pour avoir cru en cette thèse, pour l'avoir lue, relue, encore relue, et y avoir toujours vu de la valeur. Merci également pour « le reste », ce qui a fait que ces quatre années auront aussi été « une question de sentiments plus intuitifs, d'estime et de confiance »<sup>1</sup>.

Je remercie mes parents, pour leur affection illimitée et leur soutien inconditionnel, depuis toujours<sup>2</sup>.

Je remercie Mireille, pour me faire sentir chez moi près d'elle, même aussi loin de mon lieu de naissance<sup>3</sup>.

Je remercie Julià, ami véritable, pour avoir partagé du temps, de l'espace, du loyer, du Banuyls et de nombreux éclats de rire devant *Alien Theory*<sup>4</sup>.

Je remercie Guillaume et Esteban, pour avoir été des compagnons de doctorat et les deux meilleurs tiers de la « triforme des *game studies*<sup>5</sup> » de « l'École de Metz », et pour leur amitié mémorable.

Merci à David, Azélie, Vincent, Marion, Andrew, et merci enfin à celles, ceux et ceux dont je n'ai pas écrit le nom, mais que je n'ai pas oubliés.

---

<sup>1</sup> Umberto Eco, *Comment écrire sa thèse*, Paris, Flammarion, 2016, p. 86.

<sup>2</sup> S. Bazile et S. Spierckel, *Julien Bazile*, Metz, 1992, 29 ans.

<sup>3</sup> Env. 5637 km de distance d'après *Google Maps*.

<sup>4</sup> K. Burns, *Ancient Aliens*, History Channel, 2009.

<sup>5</sup> S. Genvo, 2017.

## Table des matières

TABLE DES MATIÈRES .....	V
Liste des figures.....	VII
Liste des tableaux .....	VIII
Liste des acronymes et termes techniques de la conception vidéoludique cités dans le corps du texte et/ou dans les annexes .....	VIII
<b>0 INTRODUCTION.....</b>	<b>10</b>
1. MISE EN CONTEXTE : LE PASSÉ COMME TERRAIN DE JEU.....	10
2. PROBLÉMATIQUE.....	15
3. PRÉSENTATION DE L’OBJET D’ÉTUDE : LA CONCEPTION D’ASSASSIN’S CREED, ENJEUX HISTORIOGRAPHIQUES ET COMMUNICATIONNELS.....	21
« Inspiré d’évènements et de personnages historiques réels » .....	26
« Une œuvre de fiction » .....	29
« Conçue, développée et produite » .....	31
« Une équipe multiculturelle de confessions et croyances diverses » .....	32
4. ÉTAT DE L’ART .....	33
5. SOURCES ET MÉTHODOLOGIE : LE STUDIO COMME TERRAIN POUR L’HISTORIEN. ....	45
<i>Étudier le processus créatif : les archives de la conception</i> .....	45
<i>Interroger les concepteurs de jeu : les entretiens individuels</i> .....	58
<i>Traitement du corpus</i> .....	63
<b>1 CHAPITRE I « UN MONDE A CRÉER » LA LUDOFORMATION DES SOURCES HISTORIQUES .....</b>	<b>66</b>
1. INTRODUCTION .....	67
2. LUDOFORMATION : UN CONCEPT UNIFICATEUR.....	68
3. UNE MISE EN ESPACE POUR LIER LUDIQUE ET NARRATIF .....	74
4. UN MODE DE REPRÉSENTATION INTERACTIF .....	81
5. UNE TRANSCRIPTION S’APPUYANT SUR DES STRATÉGIES DE TRADUCTION .....	91
6. LA CONCEPTION D’UN ENVIRONNEMENT ENGAGEANT .....	97
7. ÉTUDE DE CAS : LUDOFORMER LA HAVANE DANS ASSASSIN’S CREED IV : BLACK FLAG .....	104
8. CONCLUSION .....	113
<b>2 CHAPITRE II « THIS HISTORY THAT YOU RESEARCHED » DU PROJET HISTORIOGRAPHIQUE A LA COLLECTE DES DOCUMENTS.....</b>	<b>116</b>
1. INTRODUCTION .....	117
2. UNE CONCEPTION PROBLÉMATISÉE. CONTEXTE INITIAL ET DÉFINITION DE L’OBJECTIF.....	121
<i>La définition du sujet : concevoir la « période jouable »</i> .....	122
<i>Les objectifs de conception : communiquer « l’expérience » du passé</i> .....	134
3. LA CONSTITUTION DU CORPUS DE DOCUMENTS.....	142
« What’s going to be useful » : le regard des concepteurs sur les documents.....	142
<i>Les outils de la recherche : entre impératifs de rigueur et d’efficacité</i> .....	148
<i>Recherches individuelles et recherches collectives</i> .....	155
4. NATURE ET UTILITÉ DES DOCUMENTS DANS LA CONCEPTION .....	163
<i>Le texte : littérature et ouvrages de référence</i> .....	164
<i>L’image : la photographie et la peinture</i> .....	174
<i>L’image animée : les sources cinématographiques</i> .....	181
5. CONCLUSION .....	186
<b>3 CHAPITRE III « AN ICON IN YOUR MENU » LA MEDIATION HISTORIQUE AU SERVICE DE LA MEDIATION LUDIQUE.....</b>	<b>190</b>

1.	INTRODUCTION .....	191
2.	LE PROJET HISTORIOGRAPHIQUE : MÉDIATION HISTORIQUE ET MÉDIATION LUDIQUE .....	191
	<i>La médiation historique au service de la médiation ludique.....</i>	<i>193</i>
	<i>Représenter le passé pour communiquer une « idée traditionnelle de la jouabilité » .....</i>	<i>195</i>
3.	COMMUNIQUER L'AGENTIVITÉ : LE « HÉROS DE L'HISTOIRE » .....	197
4.	COMMUNIQUER L'ANTAGONISME : ESPACES ET INSTRUMENTS DU COMBAT .....	220
5.	COMMUNIQUER LA RÉCOMPENSE : ABONDANCE DES GAINS ET SOUCI DU DÉTAIL .....	235
6.	COMMUNIQUER L'ERGONOMIE DU JEU : LE « TOURISME HISTORIQUE » .....	249
7.	CONCLUSION .....	266
<b>4</b>	<b>CHAPITRE IV « C'EST L'HISTOIRE QUI GAGNE » DROIT DE VÉTO DES SOURCES ET MEDIATION LUDIQUE DE L'HISTOIRE .....</b>	<b>271</b>
1.	INTRODUCTION .....	272
2.	LE POUVOIR DE CONTRAINTE DES SOURCES DANS LA CONCEPTION VIDÉOLUDIQUE .....	274
	<i>Localiser et identifier le « droit de véto » dans la conception vidéoludique.....</i>	<i>276</i>
	<i>Un droit de véto concédé par nécessité .....</i>	<i>281</i>
	LES CONCEPTEURS ONT CONSCIENCE D'AVOIR UNE RESPONSABILITÉ SUR LE PLAN DE LA RÉCEPTION ET DU JUGEMENT CRITIQUE DE L'ŒUVRE. AU-DELÀ DE L'EXACTITUDE DES CONTENUS QU'ILS PROPOSENT, ILS S'INTERROGENT AUSSI SUR LEUR PORTÉE ET LEUR SIGNIFICATION. ....	289
	<i>Un droit de véto reconnu et revendiqué.....</i>	<i>294</i>
	<i>Un critère de plausibilité pour inspirer et guider le processus créatif.....</i>	<i>300</i>
3.	LA MÉDIATION LUDIQUE AU SERVICE DE LA MÉDIATION HISTORIQUE : LE JEU VIDÉO COMME HISTOIRE EXPÉRIMENTALE ? .....	306
	<i>La médiation historique par l'exclusion productive du joueur .....</i>	<i>313</i>
	<i>La médiation historique par le témoignage et l'expérience vécue.....</i>	<i>327</i>
	<i>La médiation historique par l'implication émotionnelle .....</i>	<i>343</i>
4.	CONCLUSION .....	363
<b>5</b>	<b>CONCLUSION GENERALE .....</b>	<b>368</b>
<b>6</b>	<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>384</b>
1.	SOURCES .....	384
2.	OUVRAGES GÉNÉRAUX.....	387
3.	ÉTUDES .....	388
<b>7</b>	<b>ANNEXE 1 : RETRANSCRIPTION DES ENTRETIENS MENÉS AUPRÈS DES CONCEPTEURS DE ASSASSIN'S CREED IV : BLACK FLAG .....</b>	<b>397</b>
1.	DARBY McDEVITT .....	397
2.	ERIC BAPTIZAT .....	405
3.	JEAN GUESDON.....	413
4.	MUSTAFA MAHRACH .....	422
5.	OLIVIER GED .....	430
6.	RAPHAEL LACOSTE.....	439
<b>8</b>	<b>ANNEXE 2 : RETRANSCRIPTION DES ENTRETIENS MENÉS AUPRÈS DES CONCEPTEURS DE ASSASSIN'S CREED : FREEDOM CRY .....</b>	<b>448</b>
1.	HUGO GIARD.....	448
2.	STEVE BEAUDOIN .....	453
3.	THIERRY DANSEREAU .....	458



## Liste des figures

FIGURE 0.1 : RÉSISTANCE À L'ESCLAVAGE ET ÂGE D'OR DE LA PIRATERIE DANS ASSASSIN'S CREED .....	23
FIGURE 0.2 : UNE INTRODUCTION AU PROJET DES CONCEPTEURS .....	26
FIGURE 0.3 : EXEMPLE DE STRUCTURATION DE L'INFORMATION DANS UN FSO : DÉPENSER DE L'ARGENT DANS BLACK FLAG .....	55
FIGURE 1.1 : LE MONDE DE BLACK FLAG : ESPACE DU JEU ET ESPACE DU RÉCIT .....	79
FIGURE 1.2 : LE RÉCIT LUDOFORMÉ : SÉQUENCES INTERACTIVES ET SCÈNES CINÉMATIQUES.....	80
FIGURE 1.3 : REPRÉSENTER LA CARAÏBE SUR L'INTERFACE DE FREEDOM CRY .....	83
FIGURE 1.4 : LES ACTIONS TOLÉRÉES, RÉPRÉHENSIBLES ET ILLÉGALES DANS BLACK FLAG.....	96
FIGURE 1.5 : COMMUNICATION VISUELLE DE LA JOUABILITÉ. L'EXEMPLE DE ANDREAS ISLAND.....	100
FIGURE 1.6 : DOCUMENT DE RÉFÉRENCE POUR LA LUDOFORMATION DU PLAN DE LA HAVANE .....	105
FIGURE 1.7 : INTRODUCTION DE VOLUMES : LE DÉCOUPAGE DE LA CARTE EN ÎLOTS .....	106
FIGURE 1.8 : INTRODUCTION DES AXES PRINCIPAUX.....	107
FIGURE 1.9 : DIVISION DE LA CARTE EN SECTEURS .....	109
FIGURE 1.10 : LE « REALITY-CHECK » .....	110
FIGURE 1.11 : D'UNE « TOPOGRAPHIE EXISTANTE » À UNE « TOPOLOGIE LUDIQUE » .....	112
FIGURE 2.1 : L'INTERVENTION DES DOCUMENTS DANS LA CONCEPTION VIDÉOLUDIQUE .....	120
FIGURE 2.2 : ADÉWALÉ S'ÉCHAPPANT DE SA CONDITION D'ESCLAVE.....	131
FIGURE 2.3 : DOCUMENTATION PHOTOGRAPHIQUE D'UNE RUELLE DE LA HAVANE .....	157
FIGURE 2.4 : INTERPRÉTATION ARTISTIQUE D'UNE RUELLE DE LA HAVANE.....	158
FIGURE 2.5 : DESSIN D'OBSERVATION À CUBA : LE REGARD DE L'ARTISTE ET CELUI D'UNE INDUSTRIE .....	161
FIGURE 2.6 : UNE TYPOLOGIE DES NAVIRES DE GUERRE HISTORIQUES DANS <i>THE REPUBLIC OF PIRATES</i> .....	169
FIGURE 2.7 : UNE TYPOLOGIE DES NAVIRES DANS <i>BLACK FLAG</i> .....	169
FIGURE 2.8 : DOCUMENTER LA MATIÈRE : UNE SURFACE EN BOIS PHOTOGRAPHIÉE À LA HAVANE, ET SA MISE EN JEU .....	175
FIGURE 2.9 : DOCUMENTER L'AMBIANCE : L'ŒUVRE PICTURALE DE IVAN AÏVAZOVSKI ET SON INTERPRÉTATION .....	179
FIGURE 2.10 : OMBRES, LUMIÈRES, VOLUMES. UNE ÉTUDE DE COMPOSITION .....	180
FIGURE 3.1 : COMMUNICATION VISUELLE DES MÉCANIQUES DE JEU ET DU CONTEXTE HISTORIQUE .....	200
FIGURE 3.2 : EDWARD KENWAY ET L'IMAGINAIRE VESTIMENTAIRE DU PIRATE.....	203
FIGURE 3.3 : MÉDIATION LUDIQUE ET MÉDIATION HISTORIQUE DANS LE PROCESSUS DE CONSTITUTION DU CORPUS DOCUMENTAIRE.....	208
FIGURE 3.4 : UN CHOIX CONCEPTUEL ABANDONNÉ, LA GESTION DES « OFFICIERS » DE L'ÉQUIPAGE.....	210
FIGURE 3.5 : LA LUDOFORMATION DU PONT D'UN VOILIER .....	225
FIGURE 3.6 : EROLL FLYNN DANS CAPTAIN BLOOD (MICHAEL CURTIZ, 1953) .....	227
FIGURE 3.7 : LE CHOIX DU DÉTAIL ET DE LA VARIÉTÉ DES ARMES .....	228
FIGURE 3.8 : LE « FLEET METAGAME », LUDOFORMATION DU COMMERCE TRANSATLANTIQUE.....	240
FIGURE 3.9 : LE SYSTÈME DE RÉTENTION DE L'ARGENT DANS <i>BLACK FLAG</i> .....	243
FIGURE 3.10 : « UN THÈME DE GAMEPLAY POUR CHACUNE DES <i>LOCATIONS</i> » .....	263
FIGURE 3.11 : LA MÉDIATION HISTORIQUE AU SERVICE DE LA MÉDIATION LUDIQUE.....	267
FIGURE 4.1 : LA LUDOFORMATION COMME « VIOLENCE FAITE » À LA SOURCE.....	310
FIGURE 4.2 : « LIBERATE THE SLAVES » : CONFIER UN OBJECTIF AU JOUEUR.....	318
FIGURE 4.3 : « ESCAPE THE SHIP » : FAIRE ÉCHOUER LE JOUEUR.....	319
FIGURE 4.4 : L' <i>ANIMUS</i> , DISPOSITIF FICTIF D'IMMERSION ET DE DISTANCIATION.....	325
FIGURE 4.5 : L'ENTRÉE BIOGRAPHIQUE DE BARTHOLOMEW ROBERTS DANS LA « BASE DE DONNÉES » DE L' <i>ANIMUS</i> .....	326
FIGURE 4.6 : LUDOFORMATION DU TÉMOIGNAGE ET « CONCEPTION ÉMOTIONNELLE », L'EXEMPLE DE PORT-AU-PRINCE DANS <i>FREEDOM CRY</i> .....	332
FIGURE 4.7 : UNE SITUATION, PLUSIEURS STRATÉGIES POSSIBLES.....	336
FIGURE 4.8 : « J'AI BESOIN D'UN HOMME PRUDENT ET OBSERVATEUR POUR ENQUÊTER SUR LE GOUVERNEUR ».....	341
FIGURE 4.9 : « JE VEUX DEVENIR UN PIRATE RENOMMÉ » .....	346
FIGURE 4.10 : « NOTRE CONFÉDÉRATION GRANDISSANTE » (SÉQUENCE 3).....	350
FIGURE 4.11 : « A FOND REMEMBRANCE » (SÉQUENCE 13).....	350

FIGURE 4.12 : LA MÉDIATION LUDIQUE AU SERVICE DE LA MÉDIATION HISTORIQUE.....	364
---	-----

## Liste des tableaux

TABEAU 0.1 : RÉCAPITULATIF DES SOURCES ISSUES DES ARCHIVES DE LA CONCEPTION .....	47
TABEAU 2.1 : « QUELQUES PILIERS D'ASSASSIN'S CREED ».....	140
TABEAU 2.2 : LA PROBLÉMATISATION DU PROJET DE JEU .....	141
TABEAU 3.1 : LES RÉCOMPENSES ASSOCIÉES AUX MISSIONS DE LIBÉRATION D'ESCLAVES DANS <i>FREEDOM CRY</i> .....	214

## Liste des acronymes et termes techniques de la conception vidéoludique cités

### dans le corps du texte et/ou dans les annexes

- AC** : la série des jeux *Assassin's Creed*
- Asset** : en informatique, une ressource numérique réutilisable
- Audio feedback** : retour d'information par voie audio
- Badass** : dur-à-cuire
- Benchmark** : test évaluant la performance d'un programme informatique
- Black Flag** : le jeu *Assassin's Creed IV : Black Flag* (Ubisoft, 2013)
- Blueprint** : schéma, plan de montage technique
- Blurry** : flou, brouillé
- Breaddown(é)** : (anglicisme) dans le contexte de la production, action de diviser des tâches en vue de les répartir
- Call** : voir Push. Dans le contexte de la production, désigne un apport spécifique d'un membre de l'équipe, une contribution.
- Character** : personnage (de jeu vidéo)
- Character design** : conception de personnage
- Collectibles** : items à collecter dans le jeu
- Concept art** : esquisses, essais graphiques 2D
- Crowd Life** : la représentation des foules dans le jeu vidéo
- Curvature** : courbe (de la Terre)
- DLC** : (*downloadable content*) ; contenu additionnel téléchargeable, en complément au jeu de base
- Encounters** : éléments rencontrés par le joueur lors d'une session de jeu
- Feature** : fonctionnalité, système de jeu
- Feeling** : ressenti, impression
- Fight** : système de combat dans le jeu
- Fit(ter)** : (anglicisme) action d'adapter, de concilier, de faire fonctionner ensemble
- Flat** : plat, sans relief
- Foley** : bruitage
- Freedom Cry** : le jeu *Assassin's Creed Freedom Cry* (Ubisoft, 2013)
- From Scratch** : à partir de rien, en partant de zéro
- Game design** : conception de jeu ; peut désigner le processus dans son ensemble ou plus spécifiquement la conception du système de règles

**Gate** : moment marquant une étape essentielle, un tournant du processus de conception

**Golden Age** : nom de projet d'*Assassin's Creed IV : Black Flag*.

**GPU** : (*graphics processing unit*) processeur graphique

**Ground** : phases de jeu à terre (par opposition aux phases navales)

**Guideline** : ligne directrice, ligne de conduite

**Harpooning** : séquence de jeu de tir au harpon dans le jeu

**High level** : dans la conception, désigne les grandes lignes du projet, le niveau de définition le plus général des intentions et des objectifs

**High-res** : haute résolution

**Hunting** : séquence de chasse dans le jeu

**Input** : information envoyée par le joueur au système

**Journey** : l'aventure du personnage joueur, son parcours dans l'histoire

**Kick-off meeting** : réunion de présentation et de lancement du développement du projet, à la fin de la phase de conception

**Landmarks** : dans l'univers du jeu, point de repère, éléments de référence dans l'environnement

**Layout** : agencement, placement

**Lead** : dans le contexte de la production, désigne la direction d'un projet

**Level design** : conception des niveaux, des environnements de jeu

**Line of sight (LoS)** : ligne de vision du personnage joueur dans *Assassin's Creed*

**Loading** : temps de chargement dans un jeu vidéo

**Location** : emplacement

**Loot** : butin, récompenses, ou action de récolter celles-ci dans le jeu

**Map** : carte, désigne la représentation d'un environnement, parfois l'environnement lui-même

**Matcher** : (anglicisme) action de faire correspondre, harmoniser les éléments du jeu entre eux

**Mashup** : compilation, combinaison de plusieurs contenus

**Matte painting** : dans le contexte de la production, décors numériques réalisés en dessin par ordinateur sur des documents, notamment photographiques

**Main path** : désigne le cheminement principal du joueur, en l'occurrence en suivant le scénario du jeu

**Mission design** : conception de missions, de quêtes

**Modder** : chargé de la modélisation

**One-pager** : document présentant toutes les informations sur une seule page

**Origins** : le jeu *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017)

**Over the top** : exagéré, excessif

**(to) Pace** : action de définir le rythme du jeu

**Paint over** : procédé de dessin (ici, numérique) par-dessus une image préexistante

**Paper design** : moment précoce de la conception, consistant en un travail de brouillons d'écriture ou de dessins

**Parkour** : dans l'univers du jeu, désigne le mode d'exploration mêlant course, escalade et sauts

**Pitch** : synopsis, présentation succincte

**Platformer (un)** : un jeu appartenant au genre des jeux de plates-formes

**Playtest** : phase de test du jeu, en général encore à l'état de prototype

**Polish(é)** : achevé, travaillé

**Process** : processus, procédé

**Prop design** : conception d'objets, d'accessoires

**Push** : voir Call.

**Reward** : récompense reçue par le joueur

**Rig** : armature facilitant l'animation d'une structure

**Rule of thumb** : principe de base, règle générale.

**Scale** : échelle

**Scope** : dans le contexte du développement, document définissant l'extension du jeu, de son environnement, de ses mécaniques

**Seamless** : fluide, continu, sans transition nette

**Setting** : contexte spatio-temporel

**(to) Scrap** : jeter, effacer quelque chose

**Screenshot** : capture d'écran

**Shipwrecks** : dans l'univers du jeu, zones des épaves de navires

**(to) Ship** : livrer, envoyer (une production)

**Sketch** : brouillon

**Smooth** : fluide

**Sound design** : conception de la trame sonore

**Stalking Zone** : dans l'univers d'*Assassin's Creed*, zone depuis laquelle le joueur peut se cacher et épier

**Stealth** : (mode de jeu) furtif

**Target** : cible

**Tone mood** : coloration du projet, ce qu'il doit susciter en termes d'émotion, d'ambiance

**Tree Running** : dans l'univers du jeu, désigne la navigation du joueur dans les arbres

**UI** : (*user interface*) interface utilisateur

**Underwater** : environnements sous-marins dans le jeu, et les systèmes qui lui sont associés

**Upgrade** : amélioration

**Wilderness** : les zones « sauvages » du jeu (jungles, marécages, forêts)

**World** : l'environnement du jeu

## INTRODUCTION

### 1. Mise en contexte : le passé comme terrain de jeu

L'historien, qui arrive après coup, voit les choses une fois qu'elles sont faites, ne connaît l'aventure que terminée. [...] Cette dimension dramatique [de l'histoire] ne saurait être reconstituée, ou plutôt suggérée que par un artiste, cinéaste ou romancier capable de faire, avec talent, comme s'il faisait abstraction de la fin de l'histoire : un maître du suspens. Ce n'est pas le cas de l'historien, dont la fonction est de savoir et d'expliquer ce qui s'est passé. [...] L'illusion du possible appartient à une vision rétrospective qui n'est pas celle de l'historien, mais qui serait plutôt celle du poète.<sup>1</sup>

À première vue, il semble difficile de penser que le passé puisse être « mis en jeu ». L'écriture de l'histoire suppose de fixer par écrit un discours sur le passé tel qu'il s'est déroulé, tandis que la conception ludique repose sur la mise en place de situations dans lesquelles « tout n'est pas joué ». Cette tension entre jeu et histoire est relevée par le philosophe Jacques Henriot dans son ouvrage *Sous couleur de jouer*, où il réfléchit sur la notion de jeu. Il y explore des concepts, des objets et des situations qui lui permettent de mettre en relief la spécificité du ludique. Ce faisant, il brosse un portrait en creux de l'historien particulièrement intéressant. Henriot oppose, selon sa compréhension de l'écriture de l'histoire, l'attitude de l'historien à celle de l'artiste ou du poète. La « vision de l'historien » n'est pas celle d'un « maître du suspens » capable de donner forme à un jeu, une situation d'incertitude capable de maintenir « l'illusion du possible ». Certains

---

<sup>1</sup> J. Henriot, *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*, Paris, José Corti Éditions, 1 août 1989, p. 240-242.

historiens souscrivent à cette distinction radicale entre l'attitude ludique et la consommation d'un récit historique, à l'instar d'Antoine Prost qui rappelle que « l'histoire se lit, elle ne se vit pas », et qu'à la différence du jeu « elle est pensée, représentation, et non émotion dans l'immédiateté et la surprise »<sup>2</sup>. La possibilité d'un « habillage historique » d'une structure de jeu pose alors question, comme si la forme ludique et le récit historique entraînent en tension, voire en contradiction.

Personnages, lieux ou situations historiques se retrouvent pourtant de plus en plus représentés au cœur d'une multitude de formes ludiques : jeux de rôles, jeux de société et jeux vidéo<sup>3</sup>. Un nombre croissant d'acteurs de l'industrie vidéoludique affichent un intérêt pour la représentation du passé, et revendiquent un droit d'accès aux « ressources inépuisables » du passé<sup>4</sup>, sources, témoignages, travaux académiques. Les concepteurs de jeux font appel à l'expertise d'historiens et d'historiennes, accumulent des informations destinées à nourrir leurs productions et mobilisent des références nombreuses afin de s'assurer de leur pertinence et de leur exactitude historique. Ainsi, même si les jeux vidéo ne sont pas des productions universitaires (« products of scholarship »), il devient de plus en plus pertinent de penser leur conception à la lumière des démarches mobilisées dans leur conception (« tools of historical scholarship »)<sup>5</sup>.

---

<sup>2</sup> Antoine Prost, *Douze leçons sur l'histoire*, Paris, Seuil, 1996, p. 275.

<sup>3</sup> Voir Thomas Rabino, « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat*, vol. 177, n° 5, 2013, p. 110.

<sup>4</sup> Jean-Clément Martin, « L'Historien et le jeu vidéo, ou l'inquiétude du garde-chasse », *Ecrire l'Histoire*, n° 16, 2016, p. 225-227.

<sup>5</sup> Matthew Kapell et Andrew B. R. Elliott, dir., *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, New York, Bloomsbury Academic, 2013, p. 35.

Du fait de la présence de démarches de conception particulières, les « jeux vidéo d’histoire<sup>6</sup> » ont un statut particulier au sein des productions vidéoludiques. Ils renvoient moins à un genre vidéoludique en particulier qu’à un type de conception reposant sur un travail de documentation. Ces jeux vidéo revendiquent une certaine forme de rigueur historique et érigent parfois celle-ci en argument de vente, comme c’est le cas pour la série de jeux *Assassin’s Creed* (AC), développée par la société Ubisoft<sup>7</sup>.

Depuis 2007, *Assassin’s Creed* est une saga emblématique de l’augmentation de la part prise par le travail de recherche dans la création vidéoludique. Les concepteurs de jeu en viennent à revendiquer une véritable prétention historique, cherchant à dire par le jeu « ce que [le passé] était vraiment »<sup>8</sup>. Il devient plus que jamais justifié d’approcher avec une perspective d’historien la conception de jeux vidéo, de penser la part des pratiques de recherche dans la création ludique et d’étudier la façon dont est manié le « catalogue de références opératoires<sup>9</sup> » que fournit la recherche historique à la création

---

<sup>6</sup> Nous désignons les productions vidéoludiques à caractère historique comme des « jeux vidéo d’histoire », comme l’ont proposé Marc-André Éthier et David Lefrançois, « Quelle lecture les historiens d’Assassin’s Creed font-ils de ce jeu d’histoire ? », *Revue de Recherche en Littérature Média-tique Multimodale*, vol. 7, 2018.

<sup>7</sup> À titre d’exemple, voir David Peyron, « Assassin’s Creed : l’Histoire au service du jeu vidéo », *Le Point*, 2016, consulté le 3 janvier 2017, <[http://www.lepoint.fr/pop-culture/jeux-videos/assassin-s-creed-l-histoire-au-service-du-jeu-video-27-12-2016-2093148\\_2943.php](http://www.lepoint.fr/pop-culture/jeux-videos/assassin-s-creed-l-histoire-au-service-du-jeu-video-27-12-2016-2093148_2943.php)> ; Robert Whitaker, « History Respawned : Maxime Durand on Assassin’s Creed: Origins and Discovery Tour Mode » s.d., consulté le 22 octobre 2017, <<https://soundcloud.com/historyrespawned/episode-36-maxime-durand-on-assassins-creed-origins-and-discovery-tour-mode>>.

<sup>8</sup> « Retranscription de l’entretien avec Steve Beaudoin », entretien réalisé par Julien BAZILE, 8 mars 2019, l. 24-28.

<sup>9</sup> Pour Samuel Rufat, en ce qui concerne les sources historiques qui appuient le développement d’un jeu, « ce n’est pas la vérité (ou la fausseté) historique qui prime, mais plutôt la possible modélisation de l’univers antique, qui, une fois ouvert à sa mise en fiction par les modalités de l’artialisant, devient un catalogue de références opératoires qui nous permettent de mieux créer ou recréer notre paysage contemporain, dans toutes les acceptions du terme ». Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian, *Les jeux vidéos comme objet de recherche*, Paris, Questions Théoriques, 1 février 2011, p. 120.

vidéoludique. Le caractère « historique » revendiqué par le jeu et son désir affiché de s'appuyer sur l'autorité des sources se mêle au désir de fiction, l'ambition de divertir se heurte à celle de communiquer un propos sur le passé, la contrainte de jouabilité et d'immersion au devoir d'exactitude.

La question qui se pose est alors de savoir quelle approche historique mobiliser pour l'étude de la conception vidéoludique. A l'instar de Philippe Joutard, un grand nombre d'historiens attendent de leur communauté qu'elle « s'empare de l'univers des jeux vidéo » en proposant une « analyse systématique de leur contenu historique »<sup>10</sup>. Au-delà des analyses de contenu, il existe cependant assez peu d'appels à investir les sphères de la production vidéoludique industrielle et il se ne trouve à ce jour aucun travail approfondi mobilisant une approche historique sur ce sujet. En dehors d'efforts sporadiques d'ouverture au public, cette industrie se caractérise par l'opacité de son dispositif productif<sup>11</sup>. S'il existe des travaux de terrain menés auprès de studios

---

<sup>10</sup> Philippe Joutard, « Révolution numérique et rapport au passé », *Le Débat*, vol. 177, n° 5, 2013, p. 152 ; Adam Chapman, « Is Sid Meier's Civilization history? », *Rethinking History*, vol. 17, n° 3, septembre 2013, p. 328.

<sup>11</sup> Par exemple, l'exposition *Behind the Game* organisée à la Gaîté Lyrique à Paris, en partenariat avec Ubisoft, s'est tenue du jeudi 13 décembre 2018 au mercredi 6 février 2019 et proposait une entrée dans les coulisses de la production des jeux *Assassin's Creed*.



indépendants<sup>12</sup>, les systèmes de production industriels demeurent généralement inexplorés<sup>13</sup>.

Pour étudier le « contenu historique » des jeux vidéo d'histoire, il apparaît indispensable de retracer le contexte de sa production par l'industrie vidéoludique. Le « contenu historique » n'est pas seulement l'ensemble des « représentations du passé » accidentellement contenues dans les jeux. Il est véritablement un contenu ludique, un ensemble d'éléments constitutifs d'une structure de jeu, qui remplissent certaines fonctions spécifiques. Il nous faut tenir compte à la fois d'enjeux propres à la conception d'un jeu et à la représentation du passé.

---

<sup>12</sup> Majed S. Balela et Darren Mundy, « Exploring Approaches to the Generation and Representation of Heritage Artefacts in Video Game Contexts », *Asia Pacific Media Educator*, vol. 26, n° 1, juin 2016, p. 99-112 ; Edwige Lelièvre, « Story versus history: the contentious creation of the historical videogame Versailles 1685 », *Contemporary French Civilization*, vol. 44, n° 1, 2019, p. 61-79 ; Tara J. Copplestone, « Designing and Developing a Playful Past », dans Angus Mol *et al.*, dir., *The Interactive Past*, Leiden, 2017, Sidestone Press, p. 85-97.

<sup>13</sup> Voir Casey O'Donnell, *Developer's Dilemma. The Secret World of Videogame Creators*, Cambridge ; London, The MIT Press, 2014, 337 p. ; Petri Lankoski et Jussi Holopainen, *Game Design Research: An Introduction to Theory & Practice*, Pittsburgh, Carnegie Mellon University: ETC Press, 2017, p. 41 ; Majed S. Balela et Darren Mundy, « Exploring Approaches to the Generation and Representation of Heritage Artefacts in Video Game Contexts », *art. cit.*, p. 110 ; Régis Latouche et Michel Mathien, dir., *Histoire, mémoire et médias*, Bruxelles, Bruylant, 2009, p. 287.

## 2. Problématique

La problématique explorée par cette thèse comporte plusieurs enjeux historiographiques et médiatiques, prenant en compte l'environnement industriel de la conception, les motivations individuelles des concepteurs, les logiques économiques et les intentions artistiques. Les concepteurs de jeu, en tant qu'acteurs d'un processus de communication, produisent des représentations du passé destinées à être interprétées par un joueur. Nous cherchons à comprendre comment la communication entre concepteurs de jeu et joueur s'établit par la conception vidéoludique, quelles informations sont véhiculées par cette communication et comment les sources historiques interviennent dans le processus créatif.

Nous identifierons les intentions créatives et les facteurs de contrainte intervenant dans la production de représentations du passé par les concepteurs de jeu. Sur le plan du contexte socio-économique dans lequel est inscrite l'industrie du jeu vidéo, ces facteurs de contraintes comprennent notamment les impératifs budgétaires, le respect des délais de production et de la hiérarchie décisionnelle<sup>14</sup>, la prise en compte des attentes du

---

<sup>14</sup> Ce processus repose sur un travail divisé (entre plusieurs équipes spécialisées, comptant plusieurs individus), dématérialisé (une part importante de la communication interne, de la recherche, de la conception et de la diffusion sont numériques), voire délocalisé (plusieurs studios ont travaillé sur le projet). Pourtant, ces équipes tendent à porter dans leur travail un regard occidental homogène sur les sociétés passées. David B. Nieborg, « Triple-A: The Political Economy of the Blockbuster Video Game », Thèse de doctorat, Amsterdam, Université d'Amsterdam, 2011, 255 p., consulté le 29 janvier 2018, <[https://www.academia.edu/15248979/Triple-A\\_The\\_political\\_economy\\_of\\_the\\_blockbuster\\_video\\_game](https://www.academia.edu/15248979/Triple-A_The_political_economy_of_the_blockbuster_video_game)> ; Emil Lundedal Hammar, « The Political Economy of Historical Digital Games », vol. 64, n° 4, 2017, p. 25-28.

consommateur et de l'héritage associé à la marque *Assassin's Creed*. Nous voulons aussi mettre en évidence l'existence d'intentions et de choix créatifs exprimés en réaction à des contraintes formelles, imposées par la nature des sources utilisées ou par le caractère numérique et ludique de l'objet produit<sup>15</sup>.

Nous opérons dans cette thèse une comparaison entre la conception vidéoludique et l'écriture de l'histoire. Nous nous appuyons sur une étude de terrain ainsi que sur le concept d'opération historiographique proposé par l'historien Michel de Certeau. Lorsqu'il emploie le terme d'opération historiographique, De Certeau aborde l'écriture de l'histoire au travers de son processus productif. D'après lui, « envisager l'histoire *comme* une opération [c'est] la comprendre comme le rapport entre une place (un recrutement, un milieu, un métier, etc.), des procédures d'analyse (une discipline), et la construction d'un texte (une littérature) »<sup>16</sup>. S'intéresser à l'articulation entre l'objet, les méthodes et le lieu de sa production nous permet d'amener à notre tour la comparaison vers la conception vidéoludique. Les deux premiers éléments de la définition proposée par De Certeau sont présentés dans son article de 1974, publié dans l'ouvrage collectif *Faire de l'histoire*<sup>17</sup>. Dans la première section de cet article, intitulée « un lieu social », il présente l'histoire comme une production à contextualiser d'après le contexte productif dont elle émane, « à

---

<sup>15</sup> Sébastien Genvo, « Le game design de jeu vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle », Thèse de doctorat, Metz, Université Paul Verlaine, 2006, p. 9-16 ; Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 7-10.

<sup>16</sup> Michel de Certeau, *L'écriture de l'histoire*, Paris, Gallimard, 2002 (1975), p. 78.

<sup>17</sup> Jacques Le Goff et Pierre Nora, dir., *Faire de l'histoire. 1: Nouveaux problèmes*, Paris, Gallimard, 1974, p. 21.

la manière dont les biens de consommation sont produits dans des entreprises<sup>18</sup> ». Ce point de vue est utile pour étudier la production d'œuvres affichant une prétention historique dans l'industrie vidéoludique, en particulier les lieux dans lesquels se déroulent leur production.

L'écriture de l'histoire est aussi, selon De Certeau, « une pratique ». L'opération historiographique est décrite comme un processus de mise en forme d'un « matériau<sup>19</sup> ». Cela nous permet d'établir un lien avec la notion de ludoformation qui implique, elle aussi, un travail de transformation ou de traduction mené sur un « matériau ». Nous comprenons la « matérialité » des sources au travers de la définition qu'en donne l'anthropologue Michel-Rolph Trouillot comme l'ensemble des caractères attestant que ces « objets physiques (papiers, pierres, images, sons...)»<sup>20</sup> ont été produits, ont persisté dans le temps, ont été retrouvés et permettent de témoigner du passé.

Le troisième élément essentiel est ajouté par De Certeau en 1975 avec la section intitulée « une écriture ». C'est pour cette raison que nous privilégions la formulation « opération historiographique », faisant référence au titre du chapitre de *L'écriture de l'histoire*, et non « historique ». La notion d'*historiographie* chez De Certeau renvoie non seulement aux aspects contextuels de la production mais aussi à l'écriture elle-même, en

---

<sup>18</sup> François Dosse, « Michel de Certeau et l'écriture de l'histoire », *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, n° 2, 2003, paragr. 8.

<sup>19</sup> Michel de Certeau, *L'écriture de l'histoire*, *op. cit.*, p. 98-99.

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 98.

tant que démarche de mise en forme spécifique. Comme le souligne Denis Pelletier, lorsqu'il commente de De Certeau :

Du texte de 1974 à celui de 1975, le passage d'une épithète à l'autre désigne cette fois la prise au sérieux de la littéarité du texte historique : « historiographique » ne permet plus de jouer sur l'ambivalence d'« historique », qui qualifie à la fois une discipline et l'objet de cette discipline.<sup>21</sup>

Le studio de développement vidéoludique s'impose comme le terrain de ma recherche dont la problématique est à la fois communicationnelle et historiographique (au sens de De Certeau, l'étude de « l'écriture historique »<sup>22</sup>). Le jeu vidéo est à la fois un bien de consommation sur le plan commercial, un dispositif de jeu sur le plan formel mais également une œuvre porteuse d'un regard porté sur le passé.

La conception vidéoludique est aussi un processus d'écriture au sens où, comme l'écriture de l'histoire chez De Certeau, elle « traite des éléments naturels pour les muer en un environnement culturel »<sup>23</sup>. Autrement dit, historiens et concepteurs de jeu transforment le matériau dont ils se saisissent en *signes*. Par l'écriture, les historiens font « accéder à la symbolisation littéraire »<sup>24</sup> ce matériau, tandis que les concepteurs le mettent en jeu, selon des modalités que nous définirons.

---

<sup>21</sup> Denis Pelletier, « Histoire, littérature et psychanalyse. Michel de Certeau et l'école des Annales (1974-1975) », *Les Dossiers du Grihl*, n° 2, 2018, paragr. 17, consulté le 15 mai 2020, <<http://journals.openedition.org/dossiersgrihl/6840>>.

<sup>22</sup> Michel de Certeau, *L'écriture de l'histoire*, *op. cit.*, p. 121.

<sup>23</sup> *Ibid.*, p. 97-98.

<sup>24</sup> *Ibid.*

Les sources historiques affectent le processus par lequel celles-ci sont mises en jeu. D'après la formule de Michel-Rolph Trouillot, par leur caractère matériel « parfois très tangible », les sources « limitent l'ampleur de la signification de tout récit historique »<sup>25</sup>. L'absence de sources peut décourager ou empêcher la production de certains récits. Le potentiel des sources à « limiter » la production de certains récits nous pousse à explorer l'hypothèse d'une « résistance » des sources dans le processus de conception vidéoludique. Nous cherchons à savoir dans quelle mesure les sources limitent les déformations, réappropriations et instrumentalisations qu'elles subissent et influencent la façon dont le jeu vidéo d'histoire est interprété par le public. Nous projetons qu'il est possible d'identifier au cours du processus de conception des indices d'une connaissance, d'une compréhension et d'une critique de ces sources par les concepteurs, et que le travail de conception vidéoludique est étroitement associé à un travail intellectuel sur les sources historiques elles-mêmes.

Nous nous écartons de la vision d'un matériau historique faisant passivement l'objet d'un pillage, pour mettre l'accent sur le rôle contraignant et structurant de ce matériau dans le processus créatif. Les traces du passé s'imposent dans la conception vidéoludique du fait de la place qu'elles occupent aussi bien dans l'espace physique contemporain que dans la mémoire collective<sup>26</sup>. La conception d'un objet vidéoludique,

---

<sup>25</sup> « What happens leaves traces, some of which are quite concrete - buildings, dead bodies, censuses, monuments, diaries, political boundaries- that limit the range of significance of any historical narrative. », Michel-Rolph Trouillot, *Silencing The Past: Power and the Production of History*, Boston, Beacon Press, 1995, 5th pr, p. 29.

<sup>26</sup> *Ibid.*, p. 29-30.

plus qu'un travail effectué sur les sources seules, procède d'un assemblage et d'une mise en cohérence de ressources diverses, d'emprunts accidentels ou d'inspirations revendiquées issues de la littérature, du cinéma, du jeu vidéo, de la littérature scientifique ou de fiction.

La thèse que nous défendons se déploie au travers de quatre chapitres, afin de démontrer : 1) qu'il est pertinent de penser la conception de jeux vidéo d'histoire sous l'angle du travail de recherche documentaire qui l'accompagne, au moyen d'un concept (la ludoformation) et d'après un travail de terrain (entretiens et documents des studio d'Ubisoft) ; 2) que la documentation historique nourrit un « projet historiographique » au cœur de la conception, qui associe un projet de médiation ludique (communiquer la jouabilité de l'objet) et historique (représenter le passé). Nous présenterons au cours de notre analyse dans quels cas 3) la médiation historique sert la médiation ludique, c'est-à-dire comment les représentations du passé sont employées pour communiquer la jouabilité du jeu vidéo, et expliciter au joueur ses règles, ses objectifs et ses mécaniques. Nous montrerons enfin de quelle manière 4) la médiation ludique sert la médiation historique, c'est-à-dire comment en convoquant des sources historiques dans le processus créatif, les concepteurs adoptent des pratiques révélatrices d'un recul critique et d'une réflexion sur la façon dont la mise en jeu peut appuyer la représentation du passé.

### 3. Présentation de l'objet d'étude : la conception d'*Assassin's Creed*, enjeux historiographiques et communicationnels

Pour investir le champ d'étude de la production vidéoludique, nous avons choisi de prendre pour objet la conception de jeux vidéo issus de la licence *Assassin's Creed*, développée et éditée par la société Ubisoft. Lancée en 2007, la saga *Assassin's Creed* regroupe des jeux appartenant au genre de l'action/aventure<sup>27</sup>. Ces derniers mettent en scène des époques historiques variées<sup>28</sup> liées entre elles par un fil narratif récurrent : le passé dans son ensemble, dans toutes les époques et sur tous les continents, est traversé par un conflit fictif opposant les « Assassins » et les « Templiers ». Le joueur incarne un « Assassin » qui doit contrecarrer l'influence du camp adverse sur le déroulement des événements historiques. Il doit pour cela explorer le passé au moyen d'un appareil de simulation, l'*Animus*, une technologie permettant d'exploiter la « mémoire génétique » d'ancêtres illustres<sup>29</sup>.

---

<sup>27</sup> Comme son nom le laisse entendre, ce genre vidéoludique se situe à l'intersection de deux autres genres : la famille des jeux dits d'action, qui reposent sur l'habileté du joueur, sa rapidité, ses réflexes en temps réel, et les jeux dits « d'aventure », qui ont quant à eux une dimension essentiellement narrative, où le joueur progresse dans une histoire dont il est généralement le protagoniste principal.

<sup>28</sup> L'intrigue de trois d'entre eux se déroule au Proche-Orient médiéval au XIIe siècle (*Assassin's Creed*, 2007, *Altair's Chronicles*, 2008, *Bloodlines*, 2009) quatre autres lors de la Renaissance italienne (*Assassin's Creed II*, 2009, *Discovery*, 2009, *Brotherhood*, 2010, *Revelations*, 2011). L'époque moderne est l'objet principal de huit opus, notamment la révolution américaine (*Assassin's Creed III*, 2012), la révolution française (*Unity*, 2014), la piraterie et l'esclavage dans les Caraïbes et les Etats-Unis (*Libération*, 2012, *Aveline*, 2013, *Black Flag*, 2013, *Le Prix de la Liberté*, 2013). En marge de ces grandes thématiques, un épisode se déroule également en Chine (*Chronicles: China*, 2015), et un autre prend pour décor l'Atlantique nord pendant la guerre de Sept Ans (*Rogue*, 2014). Quatre enfin se déroulent à l'époque contemporaine : trois au XIXe siècle (*Chronicles: India*, 2016, *Syndicate*, 2015, *Jack l'éventreur*, 2015) et un au XXe siècle (*Chronicles: Russia*, 2016). Deux opus mettent en scène la période antique (*Origins*, 2017, et *Odyssey*, 2018).

<sup>29</sup> Pour une présentation plus détaillée de l'intrigue de la série, voire notamment : Julien Bazile, « La perspective de l'action. Pistes pour l'interprétation du jeu vidéo historique : l'exemple d'*Assassin's Creed* », dans *Mondes profanes. Enseignement, fiction et histoire*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2018, p.



Nous nous intéresserons particulièrement à la conception deux jeux développés, édités et distribués par Ubisoft : *Assassin's Creed IV: Black Flag*, publié le 29 octobre 2013, et *Assassin's Creed : Freedom Cry*, publié le 18 février 2014<sup>30</sup>. Plusieurs raisons nous conduisent à étudier ensemble ces deux œuvres. Elles sont d'abord liées en termes de conception : bien qu'issue d'une équipe de développement distincte, *Freedom Cry* est un jeu développé dans la continuité directe de *Black Flag*. Les deux s'appuient en partie sur des matériaux historiques communs. Les deux jeux sont similaires en termes de jouabilité, partagent une continuité scénaristique et surtout thématique<sup>31</sup>. *Black Flag* et *Freedom Cry* ont pour thème l'âge d'or de la piraterie, et de manière indirecte l'esclavage et les résistances à l'esclavage.

Entre ces deux phénomènes historiques, il existe un lien retranscrit dans les jeux d'Ubisoft. L'esclavage et la piraterie de l'âge d'or sont symptomatiques du développement du capitalisme marchand dans l'Atlantique au début du XVIII<sup>e</sup> siècle. De fait, *Black Flag* et *Freedom Cry* mettent au cœur de l'expérience de jeu l'exploration et le combat naval ainsi que les négociations économiques, idéologiques et diplomatiques entre pirates, esclaves insurgés et représentants des puissances coloniales. Pirates et esclaves

---

221-223 ; Alexandre Joly-Lavoie, « Assassin's Creed : synthèse des écrits et implications pour l'enseignement de l'histoire », *McGill Journal of Education*, vol. 52, n° 2, 2017, p. 456.

<sup>30</sup> Pour éviter la répétition, nous aurons recours à des abréviations : « ACBF », « *Black Flag* » ou « BF » pour *Assassin's Creed IV : Black Flag*, et « ACFC », « *Freedom Cry* » ou « FC » pour *Assassin's Creed : Freedom Cry*.

<sup>31</sup> *Black Flag* se concentre sur l'âge d'or de la piraterie dans les Caraïbes entre 1715 et 1721, tandis que l'action de *Freedom Cry* est centrée sur les environs de Saint-Domingue en 1735. Certains lieux et personnages se retrouvent d'un volet à l'autre.

sont présentés au travers d'une histoire commune. Au moment où la piraterie fait vaciller les empires européens, la traite et l'esclavage les enrichissent. Plus encore, les pirates ont pu collaborer avec ces empires, les esclaves s'organiser et se soulever contre eux. Les pirates ont pu s'improviser négriers, les esclaves se décréter pirates<sup>32</sup>.

**Figure 0.1 : Résistance à l'esclavage et âge d'or de la piraterie dans Assassin's Creed**



Sources : Captures d'écran extraites des jeux *Assassin's Creed IV : Black Flag* (Ubisoft, 2013, en haut) et *Assassin's Creed : Freedom Cry* (Ubisoft, 2014, en bas)

<sup>32</sup> Marcus Rediker, *Pirates de tous les pays : L'âge d'or de la piraterie atlantique*, Paris, Editions Libertalia, 6 mai 2014, 3e édition revue et corrigée, p. 102.

Pour produire un récit sur le passé, les concepteurs de jeu choisissent leurs sources, les interprètent et les mettent en jeu. En représentant le passé, ils adoptent une position de « développeurs-historiens »<sup>33</sup>, au sens où leurs choix conceptuels orientent à la fois la réception d'un objet ludique et d'une œuvre à caractère historique. Le rôle de la documentation historique est au cœur du processus de représentation. Que les acteurs historiques soient décrits au travers de leur participation à l'expansion ou à la contestation des empires commerciaux<sup>34</sup>, leur représentation en jeu est hautement tributaire des matériaux historiques qui ont été convoqués lors du processus de conception. La représentation de la piraterie et de l'esclavage, tant au niveau des figures incarnés par le joueur, des environnements modélisés ou des systèmes de règles mis en place, constitue un point d'entrée intéressant pour saisir les problématiques liées à la mise en jeu de l'histoire, à ses lectures contemporaines et ses utilisations.

Ce qui fonde notre intérêt pour la franchise d'Ubisoft est, outre sa popularité critique et commerciale, le caractère emblématique de la proposition véhiculée par le slogan officiel de la série, « History is our playground » (« le passé est notre terrain de

---

<sup>33</sup> Adam Chapman, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York, NY, Routledge, 16 mai 2016, p. 101.

<sup>34</sup> Marcus Rediker et Peter Linebaugh, *L'hydre aux mille têtes : L'histoire cachée de l'Atlantique révolutionnaire*, Paris, Editions Amsterdam, 2008 (2000), p. 80 ; David Wheat, *Atlantic Africa and the Spanish Caribbean, 1570-1640*, Chapel Hill, UNC Press, 2016, p. 14-16 ; Trevor Burnard et John Garrigus, *The Plantation Machine: Atlantic Capitalism in French Saint-Domingue and British Jamaica*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 24 mai 2016, p. 49.

jeu »<sup>35</sup>). La saga *Assassin's Creed* repose sur une promesse d'engagement avec le passé, qui n'est pas seulement convoqué en tant qu'habillage. La série se positionne explicitement comme une simulation du passé et fait valoir un rapport d'analogie entre le système de jeu et le « système historique » qu'elle cherche à émuler<sup>36</sup>. Le « terrain de jeu » renvoie à la fois au produit fini, à la simulation qui se donne à être jouée, mais aussi au « passé » dont les développeurs se saisissent pour concevoir le jeu. Les informations véhiculées au travers de l'écran d'introduction du jeu *Assassin's Creed IV : Black Flag* sont selon nous particulièrement éclairantes pour définir notre objet d'étude et en souligner les enjeux historiographiques et communicationnels.

---

<sup>35</sup> Lisa Gilbert, « “The Past is Your Playground”: The Challenges and Possibilities of Assassin's Creed: Syndicate for Social Education », *Theory & Research in Social Education*, vol. 45, n° 1, janvier 2017, p. 147 ; La formule est reprise par Maxime Durand, historien recherche chez Ubisoft sur la saga Assassin's Creed : « History is our playground and we really thrive to make history accessible. » « “History is our playground”: Bringing Assassin's Creed into the classroom », *GamesIndustry.biz*.d., consulté le 30 mai 2019, <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-02-14-history-is-our-playground-bringing-assassins-creed-into-the-classroom>>.

<sup>36</sup> Gonzalo Frasca, « Simulation versus Narrative », dans *The Video Game Theory Reader*, New York, Londres, 2003, Routledge, p. 233, consulté le 13 juillet 2016, <[http://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/fileadmin/Redaktion/Institute/Kultur\\_und\\_Medien/Medien\\_und\\_Kulturwissenschaft/Dozenten/Szentivanyi/Computerspielanalyse\\_aus\\_kulturwissenschaftlicher\\_Sicht/frasca.pdf](http://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/fileadmin/Redaktion/Institute/Kultur_und_Medien/Medien_und_Kulturwissenschaft/Dozenten/Szentivanyi/Computerspielanalyse_aus_kulturwissenschaftlicher_Sicht/frasca.pdf)>.

**Figure 0.2 : Une introduction au projet des concepteurs**



Source : Capture de l'écran de lancement du jeu *Assassin's Creed IV : Black Flag*

(Ubisoft, 2013)

L'écran représenté ci-dessus a une fonction comparable à celle d'un « intertitre » dans le contexte du cinéma : celle de fournir au spectateur des informations complémentaires non directement contenues dans l'œuvre. Le texte d'introduction qu'il contient ouvre, de manière quasi-identique, chacun des jeux de la saga *Assassin's Creed* depuis le premier volet en 2007. Au moyen de cet écran, les concepteurs présentent leur œuvre, établissent certains cadres d'interprétation et formulent une promesse quant à son contenu, ce que nous allons à présent expliciter.

### « Inspiré d'évènements et de personnages historiques réels »

Ce texte d'introduction évoque d'abord l'ancrage historique d'un jeu « inspiré d'évènements et de personnages historiques réels ». La revendication du caractère « historique » de l'œuvre implique l'existence d'un matériau extérieur sur lequel s'appuie

la conception. Cette revendication oriente les attentes du public concernant le caractère factuel du contenu du jeu, et qualifie la nature du lien avec la documentation « d'inspiration ». Parler d'inspiration revient à la fois à pointer l'origine de la démarche créative, évoquer ce qui suscite et motive la création, mais aussi à préciser le caractère libre et subjectif du travail de création effectué à partir du matériau d'origine.

Pour rendre compte de la revendication de cet ancrage historique par les concepteurs, nous appliquons au jeu vidéo un questionnement d'ordre historiographique. Ce questionnement consiste, selon Paul Ricoeur, à s'intéresser non seulement au statut de l'objet qui est produit (s'agit-il, ou non, d'histoire ?) mais aussi à ses procédés de conception afin « de savoir si, comment, et jusqu'à quel point, ce pacte tacite de lecture peut être honoré par l'écriture de l'histoire<sup>37</sup> ». Nous cherchons à comprendre pourquoi et comment les concepteurs s'appuient sur les sources historiques, ainsi que leur relation avec ces dernières au regard de la prétention historique affichée par le jeu.

Il importe alors de préciser avec quelle terminologie évaluer la représentation du passé dans un jeu vidéo. Cette évaluation s'articule généralement autour de trois notions distinctes : le *réalisme*, désignant un style de représentation reposant sur une volonté de reproduction détaillée imitant la perception humaine, l'*exactitude* qui renvoie à un degré de correspondance avec l'état des connaissances historiques, et enfin l'*authenticité*, une

---

<sup>37</sup> Paul Ricoeur, « L'écriture de l'histoire et la représentation du passé », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, vol. 55, n° 4, 2000, p. 731.

impression ou un sentiment de vérité dans l'esprit du joueur, qui peut mobiliser certaines exagérations et altérations<sup>38</sup>.

La question de la représentation du passé et de son appréciation est ainsi fondamentalement liée à celle de l'élaboration d'une structure de jeu. On ne cherche pas à penser ici la création vidéoludique comme celle de systèmes formels purement abstraits<sup>39</sup> : les concepteurs produisent à la fois une structure de jeu et une forme de récit sur le passé. Cette thèse s'intéresse aux représentations qui « habillent » les structures de jeu, ainsi qu'aux « pratiques historiennes » (« historical practices<sup>40</sup> ») adoptées par les concepteurs, c'est-à-dire les différentes manières de rechercher, collecter, apprécier de manière critique et mettre en cohérence des matériaux historiques, afin de les présenter à un public. Un enjeu de ma recherche consiste alors à identifier les zones de superposition entre pratiques historiennes et pratiques de création vidéoludique, mais aussi d'en relever les spécificités et différences respectives.

---

<sup>38</sup> Sur la distinction entre réalisme, exactitude au authenticité, voir Adam Chapman, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York, NY, Routledge, 16 mai 2016, p. 11, 61-69.

<sup>39</sup> Pour Ralph Koster, « Un vecteur de force et un marqueur de territoire n'ont pas d'agenda culturel. (...) Les seules mécaniques d'un jeu ne déterminent pas son poids sémantique. » Selon lui, ce qui confère un sens, des valeurs, un discours, n'est pas tant le jeu lui-même que l'habillage ( *dressing*) des éléments de jeu. Raph KOSTER, *A theory of fun for game design*, Scottsdale, AZ, Paraglyph Press, 2005, p. 168, notre traduction.

<sup>40</sup> Mark Donnelly, *Doing History*, London ; New York, Routledge, 2011, p. 155.

### « Une œuvre de fiction »

Le texte d'introduction évoque la création d'une « œuvre de fiction ». Les concepteurs précisent leurs intentions en mettant en évidence l'existence d'une ligne de division entre leurs pratiques et celles des historiens. Sur le plan conceptuel, il faut tenir compte du fait que le jeu vidéo d'histoire est une œuvre hybride, mêlant faits et fiction.

Le chercheur en études vidéoludiques Adam Chapman classe d'ailleurs ces jeux parmi les « médias historiques », qui « représentent, racontent ou s'appuient sur le passé »<sup>41</sup>. La définition qu'il propose met de l'avant certains procédés et marques de construction (« that which uses historical themes, theories, evidence and/or arguments, that which refers to or represents ») et réunit discours académiques et discours populaires sur le passé en tant qu'ils participent d'un groupe de productions défini selon certains critères minimaux, notamment leur appui sur des sources. Les jeux vidéo d'histoire sont ainsi des « œuvre-frontières »<sup>42</sup>, des représentations non-académiques du passé qui

---

<sup>41</sup> Adam CHAPMAN, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York, NY, Routledge, 2016, p. 9-11, définit les « historical media » : « those media that in some way represent, relate to or use the past ».

<sup>42</sup> Le concept de « boundary works » est présenté dans Helyom Viana TELLES et Lynn ALVES, « Narrative, history, and fiction: history games as boundary works », *Comunicação e Sociedade*, 2015, vol. 27, n° 0, p. 319, p. 327 d'après Raquel GLEZER et Sara ALBIERI, « O campo da história e as "obras fronteiriças": algumas observações sobre a produção historiográfica brasileira e uma proposta de conciliação », *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, 2009, n° 48, p. 13-30. La notion s'applique à de nombreuses formes médiatiques : « The historical novel is a typical example, but the concept also includes oral reports, memoirs, biographies and autobiographies, journalistic texts, and audiovisual products, such as movies, comics and, according to Glezer & Albiéri (2009), electronic and digital games ».



s'écartent des conventions discursives de l'histoire. Elles s'appuient sur la sensibilité artistique et la fiction, mais prennent malgré tout le passé comme référence et sont marquées par la recherche d'une forme d'exactitude. Le cas du jeu vidéo d'histoire permet de poser la question de la valeur référentielle des éléments factuels convoqués dans la création d'une œuvre fictionnelle<sup>43</sup>, ainsi que de leur utilité dans le contexte de la création d'un jeu.

Notre objectif n'est pas seulement de relever les différences de contenu entre jeux vidéo et productions académiques, mais d'expliquer les raisons de ces différences<sup>44</sup>. Créer un jeu vidéo consiste à créer un univers de sens singulier. On ne peut directement plaquer sur la conception d'un jeu vidéo des notions destinées à nommer et penser la conception d'un texte littéraire académique. Il nous faudra donc préciser comment établir une comparaison entre les intentions et pratiques des concepteurs de jeux et celles des historiens. Pour cela, nous mettons au cœur de notre approche la question du contexte de production des œuvres.

---

<sup>43</sup> Christine Montalbetti, « Fiction, réel, référence », *Littérature*, vol. 123, n° 3, 2001, p. 50.

<sup>44</sup> Matthew Kapell et Andrew B. R. Elliott, dir., *Playing with the past, op. cit.*, p. 8.

### « Conçue, développée et produite »

Lorsqu'il mentionne que l'œuvre est « conçue, développée et produite », le texte introductif fait référence au processus de production. En étudiant ce processus à travers l'exemple des studios de la société Ubisoft, nous nous intéressons aux impératifs qui régissent la création d'une œuvre à caractère historique dans un contexte industriel.

Notre recherche étudie à la fois le contexte dans lequel le matériau historique est prélevé et utilisé, ainsi que celui de sa restitution sous la forme d'une œuvre proposée à des publics de cultures et d'héritages historiques variés. Les productions vidéoludiques issues de l'industrie, parce qu'elles sont destinées à des publics toujours plus larges, interrogent le dialogue entre cultures à l'heure où la globalisation des logiques de distribution et de production affecte les thématiques, la manière de les traiter et ainsi la mise en jeu de l'histoire<sup>46</sup>. Les œuvres vidéoludiques, bien que réalisées dans le cadre de collaborations internationales, sont sensiblement marquées par le caractère standardisé et ethnocentré du contenu qu'elles proposent<sup>47</sup>. La conception de jeu vidéo procède d'un « processus de médiation ludique interculturelle sur support numérique<sup>48</sup> » de l'histoire,

---

<sup>46</sup> Sabine Harrer, « Casual Empire: Video Games as Neocolonial Praxis », *Open Library of Humanities*, vol. 4, n° 1, 2018, p. 5 ; Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009, 298 p. ; Emil Lundedal Hammar, « The Political Economy of Historical Digital Games », *art. cit.*

<sup>47</sup> Emil Lundedal Hammar, « The Political Economy of Historical Digital Games », *art. cit.*, p. 27.

<sup>48</sup> Sebastien Genvo, « Le game design de jeu vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle », *op. cit.*, p. 151.

c'est pourquoi il importe d'éclairer ce processus au moyen des outils théoriques de l'histoire et de l'historiographie. Nous approcherons ce contexte industriel au travers d'une étude des concepteurs de jeu et de leurs pratiques.

**« Une équipe multiculturelle de confessions et croyances diverses »**

L'œuvre vidéoludique est présentée comme la création d'une équipe marquée par la diversité identitaire de ses membres. On peut y lire la revendication d'un effort d'impartialité qui serait le produit d'une confrontation de plusieurs points de vue au sein de l'équipe. Cette formulation attire notre attention sur les individus au cœur du processus de conception, et notamment sur leurs intentions, les décisions qu'ils prennent et les ressources qu'ils mobilisent. Le jeu vidéo n'est pas seulement approché en tant que produit défini par son caractère fonctionnel et standardisé, mais aussi en tant qu'œuvre procédant d'une démarche créative singulière<sup>49</sup>. Considérer la conception d'un objet issue d'une industrie culturelle demande de regarder au-delà de son seul caractère industriel, notamment car comme le rappelle le spécialiste des médias Jostein Gripsrud

La métaphore de l'industrie [...] occulte l'élément fondamentalement artisanal et individuel dans la production de textes par l'industrie culturelle, l'élément du travail imaginatif réel, unique, fourni par les individus sur le prototype original destiné pour la production massive de copies vendables.<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> Sur la distinction entre oeuvre et produit, voir Yves Deforge, *L'oeuvre et le produit*, Seyssel, Champ Vallon, 1990, p. 17-20.

<sup>50</sup> « The industry metaphor, in other words, misses the fundamental element of craftsmanship and individuality in the culture industry's production of texts, the element of real, unique individuals' imaginative work on the original prototype for the mass production of salable copies », dans Jostein

Nous envisageons notre objet d'étude au travers des aspects présentés précédemment : l'ancrage historique revendiqué par l'œuvre ; son caractère fictionnel et sa dimension artistique ; son contexte de production et les contraintes amenée par celui-ci ainsi que le rôle des concepteurs au travers de leurs intentions et leurs pratiques.

#### 4. État de l'art

Pour aborder la mise en jeu des sources historiques dans *Assassin's Creed*, nous proposons un bilan historiographique en trois temps. Nous envisageons d'abord le jeu vidéo d'histoire au regard des travaux sur les simulations historiques, afin de comprendre comment la mise en programme informatique des sources historiques a été questionnée, de même que les modalités d'interaction avec les simulations informatiques. Nous aborderons ensuite la question de la représentation de l'histoire dans la licence de jeux *Assassin's Creed*, avant de faire l'état des travaux menés sur les deux volets qui nous intéressent, *Black Flag* et *Freedom Cry*.

On peut considérer que la réflexion sur l'usage de sources historiques dans la conception de jeux vidéo d'histoire démarre avec l'essor des humanités numériques à partir des années 1960. En particulier, le traitement des sources historiques est envisagé

précocement dans la conception des simulations historiques. Les années 1970 sont, en particulier, marquées par des considérations pratiques et techniques sur la question. Même s'il n'évoque pas les objets ludiques, le manuel de Shorter (1971) rappelle le devoir d'allégeance de l'historien aux « problèmes intellectuels » et à la préservation de la complexité du réel historique, en dépit de la sélection, la distorsion et la standardisation inévitable des données<sup>51</sup>. L'analogie avec les structures de jeu est utilisée presque au même moment par Todd (1972), pour qui un jeu est une simulation dynamique qui représente, de manière simplifiée, une situation historique qui ne serait qu'« un jeu plus complexe »<sup>52</sup>. On retrouve déjà l'idée selon laquelle la conception de règles, qu'elles régissent le fonctionnement d'un jeu ou d'un programme informatique, est un acte qui suppose le prélèvement, l'interprétation et la simplification d'informations.

Les années 1980 marquent un tournant qui s'intéresse plus généralement aux modalités d'interaction avec les simulations historiques, et plus spécifiquement à l'intégration de ces dernières dans le cadre de l'enseignement scolaire. Dans le milieu des années 1980, bien que l'on parle encore de ces logiciels en tant que « simulations<sup>53</sup> », la perspective adoptée pour la description et la critique de ces logiciels est celle du jeu vidéo. En somme, l'intérêt de ces travaux est qu'ils prennent en compte la part de subjectivité,

---

<sup>51</sup> Edward Shorter, *The Historian and the Computer. A Practical Guide*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1971, p. 46, 123, 126.

<sup>52</sup> William Todd, *History as Applied Science. A Philosophical Study*, Detroit, Wayne State University Press, 1972, p. 188.

<sup>53</sup> James E. Sargent, « History Microcomputer Simulations: An Update », *History Microcomputer Review*, vol. 1, n° 1, 1985, p. 7-11 L'auteur ne mentionne presque pas le terme de « jeux » (games), bien qu'il mobilise un vocabulaire qui laisse penser qu'il s'agit de jeux vidéo (« player », « play », « difficulty », « points », « fun »...).

de création et de mise en fiction inhérente au traitement des sources historiques dans les logiciels de simulation historique. Selon la formule de McClymer (1987), les simulations historiques reposent en partie sur des « contre-vérités »<sup>54</sup>. Le débat sur les rapports entre vérité et factualité en histoire se poursuit jusqu'à ce jour, en particulier autour de la pertinence méthodologique des approches contrefactuelles<sup>55</sup>.

Les études sur la conception ludique, lorsqu'elles envisagent le jeu vidéo en tant que dispositif de simulation, soulèvent la question de leur appui sur le réel. Les jeux vidéo d'histoire se rapprochent de ce qui est considéré par Espen Aarseth comme une forme de « jeux mimétiques »<sup>56</sup>. Qu'ils cherchent à évoquer ou à reproduire fidèlement un aspect de la réalité, le cas des jeux faisant référence à l'histoire est symptomatique des questions liées au réalisme et à l'exactitude dans la conception vidéoludique. À ce sujet, les travaux sur la conception vidéoludique semblent singulariser les jeux vidéo d'histoire. En 2003, Salen et Zimmerman énoncent dans *Rules of Play* une différence notable au sujet de la conception de ces derniers. Selon eux, la prémisse du « genre historique » est qu'il cherche

---

<sup>54</sup> John F. McClymer, « HMR Forum: Games, Simulations, and Teaching-Round Two », *History Microcomputer Review*, vol. 3, n° 1, 1987, p. 25 : « Simulations depend upon untruths ».

<sup>55</sup> Le jeu vidéo est explicitement évoqué sous l'angle de l'histoire contrefactuelle dans Quentin Deluermoz et Pierre Singaravélou, *Pour une histoire des possibles: analyses contrefactuelles et futurs non advenus*, Paris, Éditions du Seuil, 2016, p. 290-348.

<sup>56</sup> Aarseth nomme « jeux mimétiques » ces jeux qui « représentent des événements, des êtres ou des mondes » qui puissent être « reconnus indépendamment du jeu ». Espen Aarseth, « Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games », *Intermédialités*, n° 9, 2007, p. 36 : « [...] mimetic games, that is, games that represent events, beings and worlds in a way that makes it possible for these elements to be recognized independently of the game. »

à émuler certains aspects du réel historique, et que penser la relation qui lie le contenu simulé dans un jeu et son référent est un aspect essentiel du processus de conception<sup>57</sup>.

La question de la transposition des sources dans les jeux vidéo d'histoire doit beaucoup aux réflexions lancées par les travaux sur les simulations historiques. Dans le sillage de l'informatique, de l'histoire et des études médiatiques, les études portant sur la représentation de l'histoire dans les jeux vidéo tendent à se constituer en un champ à part entière à partir du milieu des années 2010<sup>58</sup>. De manière générale, elles rendent compte d'une tension entre fidélité des représentations et impératif de jouabilité<sup>59</sup>, entre le caractère néfaste ou heuristique de l'anachronisme<sup>60</sup>, entre la fidélité aux sources et la prise en compte des attentes du public<sup>61</sup>. Elles multiplient les études de contenu et constatent la coexistence d'une forme de fidélité et d'écart<sup>62</sup> par rapport aux sources, et concluent que la représentation du passé dans les jeux vidéo revêt un caractère hybride<sup>63</sup>.

---

<sup>57</sup> Katie Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press, 2003, p. 434-435, 441-443.

<sup>58</sup> Adam Chapman, Anna Foka et Jonathan Westin, « Introduction: what is historical game studies? », *Rethinking History*, vol. 21, n° 3, novembre 2016, p. 358-371.

<sup>59</sup> Adrienne Shaw, « The Tyranny of Realism: Historical accuracy and politics of representation in Assassin's Creed III », *Loading...*, vol. 9, n° 14, novembre 2015, consulté le 12 octobre 2017, <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/157>>.

<sup>60</sup> Douglas N. Dow, « Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II », dans *Playing The Past : Digital Games and the Simulation of History*, New York, Bloomsbury, 2013, p. 215-232.

<sup>61</sup> Magy Seif El Nasr *et al.*, « Assassin's Creed: A Multi-Cultural Read », *Loading...*, vol. 2, n° 3, novembre 2008, consulté le 7 juillet 2017, <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/51>> ; Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, *Au coeur de la révolution: les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015, 144 p.

<sup>62</sup> Jonathan Westin et Ragnar Hedlund, « Polychronia – negotiating the popular representation of a common past in Assassin's Creed », *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol. 8, mars 2016, p. 3-20 ; Dario Compagno, « Standing on the Shoulders of Giants: A Semiotic Analysis of Assassin's Creed 2 », dans *International Handbook of Semiotics*, s.l., Springer, Dordrecht, 2015, p. 1015, consulté le 11 octobre 2017, <[https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-017-9404-6\\_45](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-017-9404-6_45)>.

<sup>63</sup> Alexandre Joly-Lavoie, « Assassin's Creed », *art. cit.*, p. 462.

Les études portant spécifiquement sur les jeux de la licence *Assassin's Creed* (AC) se développent surtout à partir des années 2010. Les travaux sont marqués par leur interdisciplinarité, comme le montre la revue de littérature menée en 2017 par Joly-Lavoie<sup>64</sup> qui mentionne la pluralité des cadres disciplinaires par lesquels cette série de jeux peut être abordée. Nous nous concentrerons ici sur les études de contenu et de conception.

Les travaux s'intéressant à la représentation du passé dans la saga *Assassin's Creed* relèvent d'approches disciplinaires variées. Elles constatent la popularité et le succès commercial rencontrés par la série, mais aussi son caractère transmédiatique. *Assassin's Creed* est une série dont l'univers fictionnel se décline sur plusieurs supports, qu'il s'agisse de jeux vidéo, de romans<sup>65</sup> ou encore de films<sup>66</sup>. La richesse de l'univers du jeu, ses qualités esthétiques et artistiques ainsi que la précision dans la représentation témoignent d'un travail de recherche et d'un souci du détail tels que certains chercheurs y

---

<sup>64</sup> Alexandre Joly-Lavoie, « Assassin's Creed », *art. cit.*

<sup>65</sup> Sjors Martens, « Struggle for the Universe: Maneuvering the Narrative World of Assassin's Creed », *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, vol. 8, n° 2, avril 2016, p. 20-33 ; Souvik Mukherjee, « An Assassin Across Narratives: Reading Assassin's Creed from Videogame to Novel », dans *New Directions in Popular Fiction*, London, Palgrave Macmillan, 2016, p. 387-404, consulté le 11 octobre 2017, <[https://link.springer.com/chapter/10.1057/978-1-137-52346-4\\_19](https://link.springer.com/chapter/10.1057/978-1-137-52346-4_19)> ; Connie Veugen, « Assassin's Creed and Transmedia Storytelling », *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, vol. 8, avril 2016, p. 1-19.

<sup>66</sup> Dominic Arsenault et Vincent Mauger, « Au-delà de « l'envie cinématographique » : le complexe transmédiatique d'Assassin's Creed », *Nouvelles Vues*, n° 13, 2012, consulté le 9 septembre 2016, <[http://www.nouvellesvues.ulaval.ca/fileadmin/nouvelles\\_vues/fichiers/Numero13icone/Au-delà\\_de\\_l\\_envie\\_cinematographique\\_le\\_complexe\\_transmediatique\\_d\\_Assassin\\_s\\_Creed\\_par\\_DOMINIC\\_ARSENAULT\\_et\\_VINCENT\\_MAUGER.pdf](http://www.nouvellesvues.ulaval.ca/fileadmin/nouvelles_vues/fichiers/Numero13icone/Au-delà_de_l_envie_cinematographique_le_complexe_transmediatique_d_Assassin_s_Creed_par_DOMINIC_ARSENAULT_et_VINCENT_MAUGER.pdf)>.



voient un modèle pour le développement de simulations historiques<sup>67</sup>. Mais face à cette reconnaissance d'une richesse apparente dans la représentation de l'histoire, une autre tendance majeure marque la littérature : elle se questionne sur l'attitude à adopter face à l'étude de l'anachronisme. Dow<sup>68</sup> (2013) souligne en particulier la difficulté d'aborder un contenu marqué par des « anachronismes équivoques » (« nonobvious anachronisms ») rendant difficile l'estimation de leur valeur historique.

À titre d'exemple, les plus récents travaux sur AC en didactique de l'histoire montrent comment la mobilisation du contenu historique des jeux nécessite une prise de distance, indispensable pour le commentaire et la critique<sup>69</sup>. Alors que les concepteurs de jeux affirment être mus par des considérations artistiques dans leur traitement de l'histoire<sup>70</sup>, les études mettent en évidence le poids des contraintes idéologiques et culturelles sous-jacentes<sup>71</sup>. Les travaux s'inscrivant dans le courant des études postcoloniales<sup>72</sup> vont dans le même sens en montrant comment la représentation du passé

<sup>67</sup> Dawn Spring, « Gaming History: Computer and Video Games as Historical Scholarship », *Rethinking History*, vol. 19, n° 2, avril 2015, p. 212.

<sup>68</sup> Douglas N. Dow, « Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II », *art. cit.*

<sup>69</sup> Jonathan Church et Michael Klein, « Assassin's Creed III and the Aesthetics of Disappointment », dans *Proceedings of DiGRA 2013 Conference: Defragging Game Studies*, 2013, p. 1-9, <[http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper\\_279.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_279.pdf)> ; Wade Berger et Patrick Staley, « Assassin's Creed III: The Complete Unofficial Guide, a Teacher's Limited Edition », *Well Played a journal on video games, value and meaning*, vol. 3, n° 1, 2014, p. 1-10.

<sup>70</sup> Paul Davies, *Tout l'art de Assassin's Creed IV: Black Flag*, Paris, Hugonn & Muninn, 2013, 189 p.

<sup>71</sup> Majed S. Balela et Darren Mundy, « Analysing Cultural Heritage and its Representation in Video Games. », dans *Proceedings of DiGRA Conference: Think Design Play*, 2011, p. 1-16, consulté le 11 octobre 2017, <<https://pdfs.semanticscholar.org/614a/14d2a502634423e769b3ec350467016e8e60.pdf>>.

<sup>72</sup> Souvik Mukherjee, « Playing Subaltern: Video Games and Postcolonialism », *Games and Culture*, 2016 ; Pour une introduction à l'approche postcoloniale des jeux vidéo, voir : Souvik Mukherjee, « Videogames and Post colonialism: An Introduction », dans *Videogames and Postcolonialism*, Cham, Springer International Publishing, 2017, p. 1-28, consulté le 22 novembre 2017, <[http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-54822-7\\_1](http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-54822-7_1)>.

est influencée par l'environnement économique et culturel contemporain<sup>73</sup>. Approcher le processus de conception au travers des tensions qu'il abrite<sup>74</sup> (faits/fiction, fidélité/réinterprétation, histoire/mémoire) nous semble fructueuse s'agissant de la représentation de l'histoire.

Le tournant le plus récent, peut-être le plus prometteur, est celui qui cherche à approcher le contenu historique d'AC à partir de la valeur instrumentale de l'anachronisme, de son « caractère productif »<sup>75</sup> pour le jeu. Délaissant la catégorie de jeu « historique », Leffler (2019) considère qu'AC est plus lisible par le prisme de la « mémoire », et par la prise en compte du jeu vidéo comme dispositif de médiation du passé ancré dans un contexte de production et de réception contemporains<sup>76</sup>. Il rejoint ainsi l'idée auparavant formulée par Westin et Hedlund<sup>77</sup>, selon laquelle la représentation du passé (dans l'architecture, les personnages, le scénario) relève d'une superposition temporelle (une « polychronie »).

---

<sup>73</sup> Aaron Chia-Yuan Hung, « Structure and Play Revisited: a review of Assassin's Creed », *E-learning*, vol. 5, janvier 2008, p. 7 ; Magy Seif El Nasr *et al.*, « Assassin's Creed », *art. cit.* ; M Komel, « Orientalism in Assassin's Creed: Self-orientalizing the Assassins from Forerunners of Modern Terrorism into Occidentalized Heroes », vol. 51, janvier 2014, p. 72-90.

<sup>74</sup> Edwige Lelièvre, « Story versus history », *art. cit.*

<sup>75</sup> Christopher LEFFLER, « Memory games: history, memory, and anachronism in the Paris of Assassin's Creed Unity », *Contemporary French Civilization*, 44-1, 2019, p. 84, définit l'anachronisme comme un engagement ludique avec le passé, dans le présent : « the playful engagement with the past in the present, with the factual and the fictional, and with the presence and interaction of multiple times ».

<sup>76</sup> *Ibid.*, p. 87: « Subjecting Assassin's Creed Unity to the scrutiny of historical analysis may therefore not be as fruitful an approach as studying it in terms of cultural memory. As defined by Erlil, cultural memory explores the way in which our perception of the past is shaped by diverse media within the present day. »

<sup>77</sup> Jonathan Westin et Ragnar Hedlund, « Polychronia – negotiating the popular representation of a common past in Assassin's Creed », *art. cit.*

Finalement, aucune étude ne cherche à trancher de manière univoque sur la véracité ou la fausseté historique du jeu dans son ensemble, ni même sur ses parties prises individuellement (éléments audio-visuels, structure narrative, règles et mécaniques), chacune étant le résultat d'un travail de conception singulier encore peu documenté. Le champ dans lequel nous nous positionnons, soit l'étude de la fonction du « passé comme matériau »<sup>78</sup> dans le contexte de la production vidéoludique, s'inscrit donc logiquement dans la continuité des travaux existants. Il permet à la fois de progresser vers une meilleure compréhension du jeu vidéo d'histoire, dont la définition ne fait pas encore l'objet d'un consensus clairement établi<sup>79</sup>, et en particulier du rôle de la recherche historique menée au sein des équipes de développement ou aux côtés de consultants<sup>80</sup>. S'il apparaît peu productif de tenter de discerner si un jeu *est* ou *n'est pas* historique sur un mode exclusif, il est utile d'avancer dans la compréhension du statut des sources historiques dans le développement de jeux vidéo d'histoire.

Dressons enfin un état des principales études sur la représentation de la piraterie de l'âge d'or et de l'esclavage dans les deux jeux de notre corpus. Moins d'une dizaine de

---

<sup>78</sup> Voir la Section 3 : Histoire et jeux vidéos : construction, stratégie et aventure, dans Marc-André Éthier, David Lefrançois et Alexandre Joly-Lavoie, *Mondes profanes: enseignement, fiction et histoire*, Québec, PUL, 2018, p. 151.

<sup>79</sup> Alexandre Joly-Lavoie, « Assassin's Creed », *art. cit.*, p. 455 ; On s'accorde pour l'heure pour dire qu'un jeu vidéo d'histoire peut être qualifié comme tel si il remplit deux conditions : la référence à un élément clairement identifié de notre histoire ("a clear point in real-world history"), et le fait que cette référence ait un impact notable sur l'expérience de jeu (« a manifest effect on the nature of the game experience »), d'après Esther McCallum-Stewart et Justin Parsler, « Controversies: Historicising the Computer Game », dans *Situated Play: Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, Tokyo, The University of Tokyo, 2007, p. 204, consulté le 3 mai 2019, <<http://roar.uel.ac.uk/730/>>.

<sup>80</sup> Marc-André Éthier et David Lefrançois, « Quelle lecture les historiens d'Assassin's Creed font-ils de ce jeu d'histoire ? », *art. cit.*

travaux scientifiques prennent pour objet *Assassin's Creed IV : Black Flag* et *Assassin's Creed Freedom Cry*. Les publications consacrées à *Freedom Cry* font état de l'ambivalence dans le discours que portent les jeux vidéo sur l'esclavage, discours qui oscille entre fantasme orientaliste et représentation scrupuleuse, entre la recherche d'une empathie ou au contraire d'une exclusion du joueur, entre désir d'immerger tout en marquant la séparation entre le protagoniste à l'écran et le joueur<sup>81</sup>. Souvik Mukherjee remarque quant à lui une tension entre historicité et jouabilité, le phénomène de l'esclavage étant selon lui difficilement transcriptible par un medium qui, comme le jeu vidéo, repose sur l'exercice d'une certaine liberté dans l'interaction ludique<sup>82</sup>.

Les plus récents travaux menés sur *Freedom Cry* invitent à poursuivre dans la direction d'une étude de la place de l'engagement affectif et du rôle de l'émotion pour restituer l'expérience des acteurs historiques. Plusieurs auteurs remarquent la volonté affichée par *Freedom Cry* de susciter une forme d'empathie envers les protagonistes et les situations représentées. Le recours à l'émotion fait l'objet de réserves de la part du milieu historien<sup>83</sup>. Cependant, certains s'intéressent à son utilité dans l'écriture historique.

---

<sup>81</sup> Sarah Juliet Lauro, « Digital Saint-Domingue: Playing Haiti in Videogames », *sx archipelagos*, n° 2, juillet 2017, consulté le 14 septembre 2017, <<http://smallaxe.net/sxarchipelagos/issue02/playing-haiti.html>> ; Sarah Juliet Lauro, « Kill the Overseer! Playing the Rebel Slave in Videogames », *EMPAC*, 2017, consulté le 14 septembre 2017, <<http://empac.rpi.edu/events/2017/spring/kill-overseer>>.

<sup>82</sup> « Part of the trauma, however, is in the realisation that the trauma involved in slavery can never be expressed by any medium that allows freedom. » Souvik Mukherjee, « Video Games and Slavery », *Transactions of the Digital Games Research Association*, vol. 2, n° 3, 2016, p. 254, consulté le 24 août 2019, <<http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/60>>.

<sup>83</sup> Pour Christophe Prochasson, *L'empire des émotions. Les historiens dans la mêlée*, Paris, Demopolis, 2008, p. 220, l'émotion introduite dans le discours historique peut laisser penser qu'elle est un outil de manipulation ou de déformation, divisant les historiens selon un continuum « entre scientifiques (positivistes) et compassionnels ».

L'historien Marcus Rediker défend ainsi la possibilité de substituer une histoire « viscérale » à une histoire violente en raison de son caractère abstrait<sup>84</sup> qui rendrait illisibles certains aspects du réel historique. Étudiant la conception de *Freedom Cry*, Sarah J. Lauro et Emil L. Hammar montrent que l'agentivité des acteurs historiques, c'est-à-dire leurs motivations et leur capacité à agir, est communiquée au joueur au moyen de certaines émotions suscitées par l'expérience de jeu<sup>85</sup>.

Le processus de mise en jeu pose enfin la question de la réactualisation des mythes, légendes et récits populaires liés à la période représentée. Eugen Pfister s'intéresse à la façon dont le jeu vidéo s'empare des représentations de la piraterie, notamment dans *Black Flag*, et montre comment la forme du jeu vidéo est susceptible d'investir et de faire évoluer le mythe pirate<sup>86</sup> en lui conférant une signification nouvelle selon le contexte de production. Il est alors justifié de rechercher les sources mobilisées pour la mise en jeu de l'âge d'or de la piraterie, afin de constater l'évolution du mythe pirate, voire la traduction<sup>87</sup>

---

<sup>84</sup> Marcus Rediker, *The Slave Ship: a Human History*, New York, Penguin Books, 2008, p. 12, 113.

<sup>85</sup> Majuscules à tous les mots en anglais Sarah Juliet Lauro, « Digital Saint-Domingue », *art. cit.*, p. 2 ; Emil Lundedal Hammar, « Counter-Hegemonic Commemorative Play: Marginalized Pasts and the Politics of Memory in the Digital Game Assassin's Creed: Freedom Cry », *Rethinking History*, novembre 2016, p. 1-24 ; Par ailleurs, c'est l'une des manières de lire la conception vidéoludique que de l'associer à un acte de communication qui vise à susciter l'attitude ludique et à motiver la poursuite des objectifs du jeu en créant un engagement émotionnel. Voir notamment : Katherine Isbister, *How Games Move Us. Emotion by Design*, Cambridge ; London, The MIT Press, 2016, 167 p.

<sup>86</sup> Eugen Pfister, « Der Pirat als Demokrat: Assassin's Creed IV: Black Flag – eine Rezension », *Spiel-Kultur-Wissenschaften*, 2015, consulté le 11 juin 2018, <<https://spielkult.hypothesen.org/83>> ; Eugen Pfister, « "In a world without gold, we might have been heroes!" Cultural Imaginations of Piracy in Video Games », *FIAR*, vol. 11, n° 2, 2018, p. 30-43.

<sup>87</sup> Eugen Pfister, « „Wie es wirklich war.“ – Wider die Authentizitätsdebatte im digitalen Spiel », *gespielt*, 2017, consulté le 7 octobre 2017, <<https://gespielt.hypothesen.org/1334>>.

qu'il subit au contact des industries culturelles et des représentations contemporaines, influencées notamment par la littérature et le cinéma<sup>88</sup>.

Les travaux sur *Black Flag* et *Freedom Cry* cherchent à remonter à la source des matériaux employés lors de sa conception, notamment afin de distinguer les « faits » de la « légende »<sup>89</sup>. L'univers de fiction du jeu doit s'inscrire dans un rapport de référence à la fois avec les autres volets de la série *Assassin's Creed*<sup>90</sup> mais aussi dans la continuité des récits historiques, légendaires et populaires sur la piraterie<sup>91</sup>. *Black Flag* et *Freedom Cry* sont parmi les premiers opus de la licence pour lesquels la démarche de recherche documentaire est particulièrement poussée<sup>92</sup>. Les éléments factuels et légendaires sont choisis, recueillis et réinterprétés à la lumière du contexte contemporain. En s'appuyant

---

<sup>88</sup> Germán Esteban Espinosa et Antonio Malalana-Ureña, « Propuesta metodológica para el análisis del videojuego desde la perspectiva del paradigma clásico del guión cinematográfico y su aplicación a *Assassin's Creed IV: Black Flag* », *Methodological Proposal for the Videogames analysis using as perspective the classic screenplay paradigm and its application to the study of Assassin's Creed IV: Black Flag*, vol. 23, n° 45, novembre 2018, p. 117-138.

<sup>89</sup> Andrew Edney, « *Assassin's Creed IV Black Flag Historical Research on Piracy Q&A and video* », *Movies Games and Tech*, 13 mai 2013, consulté le 6 mars 2018, <<http://moviesgamesandtech.com/2013/05/13/assassins-creed-iv-black-flag-historical-research-on-piracy-qa-and-video/>> ; Colin Campbell, « Truth and fantasy in *Assassin's Creed 4: Black Flag* », *Polygon*, 22 juillet 2013, consulté le 6 mars 2018, <<https://www.polygon.com/2013/7/22/4543968/truth-and-fantasy-in-assassins-creed-4-black-flag>>.

<sup>90</sup> Sjors Martens, « Struggle for the Universe », *art. cit.*

<sup>91</sup> « [...] A blend of factual evidences and fictional productions », Colin Woodard, *The Republic of Pirates: Being the True and Surprising Story of the Caribbean Pirates and the Man Who Brought Them Down*, s.l., Mariner Books, 12 mai 2008, 1<sup>re</sup> édition, 400 p.

<sup>92</sup> Ubisoft mène notamment des recherches dans le but de réaliser un documentaire sur la vie d'un corsaire espagnol, afin de promouvoir le jeu *Assassin's Creed IV: Black Flag* : « a documentary on the life of Spanish privateer born in Tenerife (Canary Islands), Amaro Pargo, a character who lived during the golden age of piracy (XVIII Century) which has been produced by the Spanish delegation of the French multinational Ubisoft. » E.C. Molina, « A pedagogical proposal to support the teaching of history with audiovisual content, including video game advertising: The example of *Assassin's Creed IV: Black Flag* and Privateer Amaro Pargo », dans *Advances in Communications and Media Research*, 1 janvier 2017, p. 146-164.

sur la figure du marin insurgé, de l'esclave révolté et du pirate, les concepteurs de jeux puisent à la fois dans un corpus de récits fictionnels tout en cherchant à « retrouver la réalité des choses avant ce mythe [...] créé par la fiction »<sup>93</sup>. Comme le rappellent Cordingly<sup>94</sup> et Rediker<sup>95</sup>, les représentations de la piraterie demeurent nourries au fil du temps de faits et de légendes, de légendes noires et de récits hagiographiques.

L'essentiel des travaux sur *Black Flag* et *Freedom Cry* s'intéressent au contenu historique des deux volets, situé entre constructions légendaires et faits avérés. Au travers des contributions de Mukherjee, de Lauro ou encore de Hammar, les études postcoloniales apparaissent très présentes pour révéler les déterminants culturels et historiques à l'œuvre dans la représentation. Cependant, aucune étude n'a encore investigué en profondeur les motifs qui poussent à privilégier intentionnellement l'un ou l'autre pôle lors du développement. Selon nous, la lecture que nous faisons de l'état actuel des recherches justifie l'importance d'une étude poussée de la conception vidéoludique à la lumière de la documentation historique qu'elle convoque. Grâce aux sources que nous avons collectées, une telle étude est possible.

---

<sup>93</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 57-62.

<sup>94</sup> David Cordingly, *Under the Black Flag: The Romance and the Reality of Life Among the Pirates*, New York, Random House Trade Paperbacks, 2006, p. xv-xix.

<sup>95</sup> Sur la coexistence des représentations mélioratives et péjoratives de la piraterie, dans l'histoire comme dans le mythe, voir Marcus Rediker, *Between the devil and the deep blue sea: merchant seamen, pirates, and the Anglo-American maritime world, 1700-1750*, Cambridge, Cambridge University Press, 1987, p. 3-5 ; Marcus Rediker, « Pirates and the Imperial State », *Reviews in American History*, vol. 16, n° 3, 1988, p. 351-357 ; Sur la coexistence de Marcus Rediker, *Pirates de tous les pays : L'âge d'or de la piraterie atlantique*, Paris, Editions Libertalia, 6 mai 2014, p. 270.

## **5. Sources et méthodologie : le studio comme terrain pour l'historien.**

Notre double perspective disciplinaire en histoire et en sciences de l'information et de la communication recèle des enjeux méthodologiques qu'il importe d'identifier. Ce travail de recherche s'appuie sur des documents et des témoignages inédits qui constituent une fenêtre unique sur les pratiques des concepteurs et leur rapport aux sources historiques. Présentons ces documents et témoignages, le contexte dont ils sont issus et dans quelle optique nous les interpréterons.

### **Étudier le processus créatif : les archives de la conception**

Nous appelons « documents de conception » l'ensemble des fichiers numériques produits et utilisés au sein des studios d'Ubisoft dans le cadre du processus de développement de *Black Flag* et *Freedom Cry*, qui ont été mis à notre disposition et que nous avons regroupés. Ce corpus, que nous désignons comme les archives de la conception, regroupe des fichiers numériques de natures diverses tels que des textes, documents iconographiques, schémas, tableaux, correspondance électronique.

Le terrain mené auprès des concepteurs dans les studios d'Ubisoft à Montréal et Québec est destiné à collecter deux types de données, ordinairement difficile d'accès et peu exploitées par la recherche universitaire. Il s'agit d'abord de témoignage de membres ayant participé à la supervision et/ou à l'encadrement du projet. Un questionnaire permet de cadrer les entrevues et d'effectuer des interventions ponctuelles pour relancer la discussion, (ré)interroger sur des points précis ou introduire de nouvelles distinctions



conceptuelles au besoin<sup>96</sup>. Nous avons aussi eu accès aux documents de travail issus du processus de développement des jeux, qu'il s'agisse de données personnelles ou versées dans les archives de la société Ubisoft. Ces documents sont issus de la phase initiale (dite de préconception<sup>97</sup>) et comprennent notamment des supports de communication interne destinés à présenter les résultats de la recherche documentaire.

La première catégorie de sources comporte neuf entretiens menés auprès de l'équipe investie dans le processus de conception des jeux à un niveau d'encadrement et/ou de direction<sup>98</sup>. Ces sessions d'entretiens (six consacrées à *Black Flag*, et trois à *Freedom Cry*) donnent lieu à un commentaire des documents issus des archives de conception de part des concepteurs. Nous les divisons en trois sous-ensembles : les *creative briefs*, les *feature sign-off* ainsi qu'un ensemble de documents de recherche et d'inspiration.

---

<sup>96</sup> Le questionnaire qui a été élaboré est destiné à regrouper et organiser les questions de recherche : il est d'abord destiné à être manipulé par le chercheur et non à être parcouru linéairement par le répondant. Ce document permet de se repérer dans un entretien peu directif, pensé afin de laisser s'exprimer les intervenants au moyen de leurs propres termes et concepts, sur un mode itératif.

<sup>97</sup> Cela correspond à l'étape de *conception*, c'est-à-dire au travail de définition conceptuelle du jeu dans les premières phrases du processus de création, d'après Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith et Susana Pajares Tosca, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, New York, Routledge, 2013, Seconde édition, p. 18.

<sup>98</sup> Il s'agit d'approcher la direction créative (*creative director*), artistique (*franchise art director*), la direction chargée de la conception du système de jeu (*lead game design*), de la conception des quêtes et de celle des environnements (*mission and level design director*), ainsi que la scénarisation (*lead scriptwriter*).

**Tableau 0.1 : Récapitulatif des sources issues des archives de la conception**

<i>Sources</i>	<i>Type (extension)</i>	<i>Nombre d'items</i>
<b>Entretiens</b>	Audio (.mp3)	9 x 50 mn (audio)
	Texte (retranscriptions, .docx)	env. 70 pages tot.
<i>Creative Brief</i>	Diaporama (.pptx)	37
	Total des diapositives	866
<i>Feature Sign-Off</i>	Feuilles de calcul (.xlsx)	34
<b>Documents d'inspiration et notes de recherche</b>	Photographies (.jpg)	166
	Dessins (.jpg, .psd)	876
	Notes et script complet (.docx)	10
<b>Jeux</b>	Logiciels	2

Les archives de conception comportent des *creative briefs* (CB) : des fichiers de présentation *PowerPoint* au format .pptx (n=37) archivés entre juillet 2012 et janvier 2013, contenant au total plusieurs centaines de diapositives (n=866). Ces « exposés créatifs » sont des documents de travail et de communication internes destinés à exposer les recherches effectuées sur les différentes fonctionnalités du jeu aux autres membres de l'équipe.

Les CB fournissent des informations sur les intentions qui président à chaque fonctionnalité, des suggestions relatives à leur implémentation et expose plusieurs pistes de recherches documentaires. Ils constituent un moyen de présentation qui rassemble des informations sous forme de textes, d'images, de liens hypertextes ou de schémas, dans le

but de soutenir une présentation qui se veut didactique. L'intérêt de ces documents est qu'ils donnent à voir la pluralité des ressources documentaires mobilisées pour la communication de concepts, aident à estimer la popularité de leur réception et leur compatibilité avec le projet.

Les *feature sign-off* (FSO), comme l'indique leur nom, sont des documents ayant pour fonction de clore (*sign-off*) l'étape de définition des diverses fonctionnalités (*feature*) du jeu. Ces fichiers de tableur au format .xlsx (n=34) sont destinées à l'équipe de programmation, et marquent un moment supplémentaire vers la mise en programme des recherches effectuées lors de la conception.

Chaque section contient le détail des caractéristiques de chaque fonctionnalité majeure du jeu, notamment une présentation (« summary ») et une description des modalités de manipulation par le joueur (« gameplay » ; « controls »). Ce type de document précise notamment les implications des choix conceptuels pour la programmation, et vise à cadrer la suite du processus de production en précisant le type d'expérience recherchée (« level design implications » ; « player feedback »). L'organisation de l'information dans un tableur doit permettre d'organiser les données utiles aux programmeurs de manière la plus univoque et exhaustive possible. On pourra ainsi observer dans quelle mesure l'information est simplifiée, standardisée et rendue opératoire pour la suite du processus de développement.

Les archives de conception comportent enfin ce que nous regroupons dans une série de documents d'inspiration et de notes de lecture, ressemblée pour nourrir la

réflexion conceptuelle de l'équipe. Une part importante de ces documents a été regroupée par le scénariste de *Black Flag*, Darby McDevitt, qui a notamment mis à disposition une liste des principaux ouvrages qui ont été consultés pour établir le scénario<sup>99</sup>. Un dossier de photographies (n=116) prises lors d'un voyage documentaire effectué en juillet 2012 nous permet d'observer la nature et la portée des recherches de terrain effectuées par l'équipe. Ces documents mettent en évidence les traces du passé qui attirent le plus l'attention des concepteurs (paysages, textures, éléments architecturaux) et comment le regard de ces derniers conditionne leurs découvertes, et donc le processus de développement.

L'analyse des documents d'archives sera mise en perspective avec les jeux vidéo dont ils ont accompagné la conception, dans leur version finale. Nous explorerons les intentions, les attentes et l'environnement conceptuel qui nourrit le contexte de conception dans sa phase initiale<sup>100</sup>, au regard des documents de travail ultérieurs et du produit fini (le logiciel ludique). Étant dans leur majorité numériques, nos sources ont pu faire l'objet de modifications dont il n'est pas toujours possible de retracer l'historique. Il demeure que les documents de conception fournissent, dans l'état où ils nous ont été fournis, un éclairage ponctuel sur des moments-clés du processus créatif.

---

<sup>99</sup> Outre ces références, nous avons également pu avoir accès à diverses archives issues de l'étape de recherche et de scénarisation, telles que le script complet du jeu, des notes de lectures et comptes rendus, des retranscriptions d'entrevues données à la presse ou des glossaires de terminologies technique ou argotique.

<sup>100</sup> Majed S. Balela et Darren Mundy, « Exploring Approaches to the Generation and Representation of Heritage Artefacts in Video Game Contexts », *art. cit.*, p. 99-100.

Notre démarche comporte certaines limites. La première, qui apparaît lors de la constitution de notre corpus d'étude, est celle du droit d'accès parfois refusé pour des raisons de secret industriel. Les informations relatives au détail de l'organisation de la production, à la répartition des coûts ou encore aux technologies employées sont inaccessibles. Les archives de la conception connaissent par ailleurs des problèmes de conservation. La constitution et la consultation du fonds par les concepteurs se déroule uniquement pendant la période du développement. Une fois ce dernier achevé, les « archives » constituées n'ont pas pour vocation d'être consultés ultérieurement. Une partie des sources a été perdue, en raison des suppression volontaires ou automatisées<sup>101</sup>. Enfin, certains fichiers demeurent conservés sur des postes de travail individuels des concepteurs et sont inaccessibles<sup>102</sup>.

Toutes les étapes de la conception n'ont pas conduit à la création d'archives pérennes. Certains documents ont pu être manipulés et conservés sur les postes de travail individuels des membres de l'équipe sans être versés à l'archive centrale à laquelle nous avons eu accès. Il est à noter que l'accès à cette archive centrale a été encadré par un membre de l'équipe. Compte tenu de la sensibilité de certains documents (en particulier ceux afférant aux considérations marketings ou budgétaires), tous n'ont pas pu nous être remis.

---

<sup>101</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », entretien réalisé par Julien BAZILE, 8 mars 2019, l. 222-223.

<sup>102</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 113-116.

Notre étude se fonde en grande partie sur des documents numériques « dynamiques », mis à jour régulièrement et ne laissant pas apparaître les traces des changements successifs qu'ils subissent. Il est difficile d'estimer la nature des modifications effectuées sur eux. Ces documents ne peuvent être exploités que pour rendre compte d'une étape de cristallisation des dynamiques à l'œuvre dans le développement d'un jeu vidéo. Ils ne donnent accès qu'à un instantané du processus, celui où il a été décidé de clore le document dans sa forme actuelle afin de progresser vers une étape ultérieure.

Les documents témoignent également d'un processus collectif, à la différence de l'effort d'application solitaire associé au travail de l'historien sur son texte<sup>103</sup>. Même s'il est possible d'identifier parfois un ou plusieurs de leurs auteurs, les documents de conception laissent rarement apparaître une signature et sont destinés à remplir des objectifs variés à des moments différents de la production. Certains sont élaborés en parallèle les uns des autres, font l'objet de modification ou sont fusionnés à tel point qu'il est difficile de remonter à leur(s) auteur(s) ou de les replacer avec précision dans le processus général.

---

<sup>103</sup> Philippe Carrard, *Le passé mis en texte : poétique de l'historiographie française contemporaine*, Paris, Armand Colin, 13 novembre 2013, p. 44 ; Arlette Farge, *Le goût de l'archive*, Paris, Seuil, 1989, p. 25.

Les archives contiennent un nombre important de sources écrites. Les jeux *Assassin's Creed* ayant une forte composante narrative, il est pertinent d'étudier le script original afin de s'intéresser à la part de la création littéraire dans la conception vidéoludique, visible dans l'écriture des dialogues, l'exposition des motivations et la présentation des personnages ou encore les indications relatives à la mise en scène. Le script doit néanmoins être compris avant tout comme un document participant au processus global de conception ludique. Le découpage des scènes qu'il contient ne témoigne pas seulement d'une progression narrative mais aussi d'une progression ludique, la transition entre scènes étant conditionnée par les actions du joueur.

Pour aller au-delà de la seule dimension narrative, l'analyse doit prendre en compte ce qui fait la spécificité du medium vidéoludique en étudiant la conception des règles (définissant l'espace dans lequel l'interaction est possible) et des mécaniques de jeu (les interactions avec l'objet)<sup>104</sup>. Notre perspective interprétative peut être qualifiée de « procéduraliste » selon le terme de Miguel Sicart<sup>105</sup> : elle cherche la signification exprimée par un jeu à travers ses règles, considérant que celles-ci participent de manière déterminante à la construction du sens d'une œuvre vidéoludique. Puisque nous abordons des questions de conception, nous assumons cette perspective et nous intéresserons à la façon dont le sens de l'œuvre est construit au travers des pratiques des concepteurs.

---

<sup>104</sup> Miguel Sicart, « Defining Game Mechanics », *Game Studies*, vol. 8, n° 2, 2008, consulté le 7 avril 2017, <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>.

<sup>105</sup> D'après le concept de rhétorique procédurale, formulé par Ian Bogost, « The Rhetoric of Video Games », *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, 2008, p. 117-140.

Les documents d'archive montrent comment la définition des règles et des mécaniques du jeu trahissent certains points de vue et partis-pris qui constituent une forme d'interprétation historique de la part des concepteurs. Pour comprendre comment *Black Flag* et *Freedom Cry* expriment un point de vue singulier sur le passé, il est important de comprendre le fonctionnement du jeu en tant que simulation prenant pour objet le passé. Les *Feature Sign-Off* (FSO) permettent de saisir ce fonctionnement, chacun d'eux présentant le détail d'une fonctionnalité (*feature*) spécifique. Eric Baptizat, directeur du *game design* (la conception du système de règles), explique leur raison d'être (nous soulignons) :

On décrit en détails, vraiment en détails, la *feature*. Tout ce que ça prend, les *feedbacks*, le son, les animations. (...) C'est une approche très « *top down* ». On donne vraiment les instructions à l'équipe pour réaliser. Ça a des avantages et des inconvénients, mais c'est vraiment le *process*.<sup>106</sup>

Les FSO prennent la forme de feuilles de calcul (ou « classeurs ») réalisées à l'aide du tableur Microsoft Excel. Ils donnent à voir une articulation complexe d'éléments de langage naturel (en français et en anglais), de données numériques et de documents iconographiques. Le format imposé par le tableur, détourné de son usage d'origine (la réalisation de calculs), est employé pour regrouper et hiérarchiser de manière logique les différents éléments constitutifs de chaque grande fonctionnalité (*feature*) du jeu. Les FSO sont une représentation de la relation entre les différents éléments constitutifs des

---

<sup>106</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 362-367.



fonctionnalités du jeu. Ils contiennent des instructions destinées à communiquer ces fonctionnalités aux développeurs au moyen d'expressions synthétiques et univoques, laissant apparaître la structure interne du système de jeu comme on le voit ci-dessous.

Le document ci-après représente le FSO qui établit le fonctionnement du système économique du jeu, plus précisément la section réglant les dépenses d'argent (*money sinks*). Il présente les interactions possibles pour plusieurs endroits représentés dans le jeu : la taverne (ligne 135), l'emplacement où se trouve le capitaine du port (ligne 140), ou le bureau de l'officier local (ligne 153). Plusieurs éléments sont à prendre en compte lors de l'analyse. On remarque une structure logique en niveaux marqués par une indentation, dans laquelle le retrait d'un élément vers la droite désigne son appartenance à un sous-ensemble. Ainsi, les lignes 142 à 144 précisent plusieurs actions offertes au joueur, sachant qu'il s'agit de services payants (ils se situent en retrait de la ligne « Buying », ligne 141), lesquels sont eux-mêmes accessibles en s'adressant spécifiquement au capitaine du port (« Harbour Master », ligne 140).

**Figure 0.3 : Exemple de structuration de l'information dans un FSO : dépenser de l'argent dans Black Flag**

131	MONEY SINKS		
132			
133	Money is removed from the game by using differents money sinks	P1	
134			
135	<b>Tavern:</b>		<a href="#">FSO_Economy_Tavern</a>
136	Recruiting crew	P1	
137	Pay the Barkeeper for Intel	P1	
138	Drinking (minor)	P1	
139			
140	<b>Harbor Master:</b>		<a href="#">FSO_Economy_Harbor_Master</a>
141	Buying	P1	
142	Ship upgrades	P1	
143	Ship Cosmetics	P1	
144	Ship Consumables (ammo, tools ammos)	P1	
145	<b>Repairing the Ship</b>	P1	
146	<u>The cost is variable and composed of:</u>	P1	
147	A basic price : [200] Reales	P1	
148	+ A small percentage [0,5%] of the total cost of the upgrades already brought by the player	P1	
149	The Ship damage state	P1	
	Damage State 1 is [100]% of the [Basic price +0,5% of total upgrades]		
150			
151	Damage State 2 is [200]% of the [Basic price +0,5% of total upgrades]		
152			
153	<b>Local officer:</b>		<a href="#">FSO_Local_Officer</a>
154	Wanted Level Reset	P1	
155	The cost depend on the Wanted states cumulated	P1	<a href="#">FSO_Systems_Wanted_System</a>
156			<a href="#">FSO_Local_Officer</a>

Source : FSO\_Economy\_Macro.xlsx, Ubisoft Montréal, 2013

Le FSO associe une ou plusieurs conditions à l'occurrence d'évènements et au changement d'état du jeu. C'est un aspect essentiel à prendre en compte, car la représentation du passé dans un jeu vidéo peut être procédurale : elle résulte de l'effectuation d'actions (des procédures) de la part du joueur. On en lit un exemple aux lignes 148 à 151, qui conditionnent le prix de réparation du navire au coût total des améliorations déjà effectuées sur le navire. Du point de vue la jouabilité, plus le navire a été amélioré par le joueur, plus effectuer des réparations sera coûteux. Cette association systématique entre conditions (les actions du joueur) et actions (les changements dans l'état du jeu) peuvent être interprétées pour comprendre comment la recherche historique influence la création de certaines fonctionnalités du jeu.

Ces documents contiennent une liste « d'instructions » selon le terme employé par Baptizat, au sens où chaque ligne correspond à une prescription formulée par l'équipe de conception à destination des programmeurs. On en trouve un exemple à la ligne 147 : le prix de base des réparations du navire contrôlé par le joueur est fixé à 200 (pièces d'or). De plus, ces documents contiennent des informations pertinentes à l'intention des programmeurs. Un FSO peut contenir des hyperliens dirigeant vers un site web, une page Wikipedia ou encore d'autres FSO qui précisent avec plus de détails un aspect de la fonctionnalité (c'est le cas ligne 141, renvoyant vers le fichier FSO\_Economy\_Harbour\_Master.xlsx). Des images d'illustration peuvent aussi être jointes dans le corps du document afin de donner une direction visuelle aux développeurs.

L'étude de tels documents nécessite d'explicitier ce qui relève de la fonction ludique d'un élément du jeu (sa position dans le système de jeu et sa relation aux autres éléments) et de sa signification (historique) de cet élément, ainsi que le lien qui unit sa fonction ludique et sa signification historique<sup>107</sup>. En somme, l'ensemble du système de jeu est un contexte auquel il faut se référer pour interpréter les différents éléments qui le constituent.

On voit par exemple dans le FSO ci-dessus que le joueur a la possibilité de recruter un équipage (« Recruiting crew », ligne 136). Il est possible d'interpréter cette ligne

---

<sup>107</sup> Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997, p. 40.

isolément, au regard de la production historique sur le sujet, et d'apprécier la pertinence de la représentation du recrutement d'un équipage pirate dans le jeu au regard de l'état des connaissances sur le sujet par la communauté historique. Cependant, il importe aussi de l'interpréter comme un élément de jeu qui tire sa signification de la fonction qu'il remplit, ici en tant que possibilité offerte au joueur pour interagir avec le système. La position de cette option dans le document nous apprend que l'équipage est dans le jeu un capital humain, une ressource dont on peut faire l'acquisition en échange d'argent.

Afin d'en tirer une analyse plus complète, ces documents seront mis en perspective avec les logiciels tels qu'ils ont été livrés à l'issue de leurs développements respectifs, afin d'identifier les évolutions qu'ils ont pu subir. Alors que les documents de conception témoignent d'un certain aboutissement du processus créatif, les versions finales des logiciels montrent quant à elles les choix définitifs, ce qui permet de localiser l'apparition, le développement ou la disparition de certains éléments. Les documents de conception contiennent à ce titre des sections « garbage » qui permettent de relever les traces du rejet de certaines sources, idées et pistes d'interprétation. On a alors accès à autant de « déchets » issus du processus d'écriture qui sont souvent inaccessibles dans l'étude de l'écriture historique<sup>108</sup>.

Finalement, nous cherchons à défendre l'idée selon laquelle la conception de jeux vidéo d'histoire est, dans une certaine mesure, un travail d'écriture et de « réécriture » à

---

<sup>108</sup> Selon le mot d'Ariette Farge, « Écrire l'histoire », *Hypothèses*, vol. 7, n° 1, décembre 2008, p. 317-318.

l'image de l'opération historiographique, fait d'ajustements constants, de coupes et de révisions. Dans leur forme aboutie et commercialisée, les œuvres que nous étudions sont l'actualisation d'un ensemble de choix possibles offerts lors du processus de conception. Pour mieux saisir encore les raisons qui président aux choix que reflètent les documents de conception, cette étude s'appuie sur une série d'entretiens menés au sein de l'équipe de conception.

### **Interroger les concepteurs de jeu : les entretiens individuels**

Les entretiens pallient certaines limites rencontrées lors de l'analyse des archives de la conception, en proposant aux concepteurs un espace d'expression remplissant plusieurs fonctions. La mise en relation des différents témoignages permet de comparer les points de vue, d'éclairer des réalités différentes quant au rapport à la documentation historique ou à la revendication de la paternité de certaines idées.

Un questionnaire préalable a été soumis à un membre de l'équipe chargé de superviser les entretiens. Le questionnaire regroupe et organise les questions de recherche. Il est destiné à être parcouru par le chercheur et permet de se repérer dans un entretien qualitatif semi-directif, afin de laisser s'exprimer les intervenants dans leurs propres termes. L'objectif n'est pas d'effectuer un recoupement qui permette de discriminer entre témoignages « incorrects » et témoignages « valides ». Cependant, face à un processus créatif dont le récit public apparaît souvent lisse et linéaire, cet espace d'entretien offre une fenêtre inédite sur l'échange d'idées au sein de la production. Certains concepteurs peuvent nous apporter une vision rétrospective éclairante sur les conflits et oppositions les plus structurantes dans le processus créatif.

D'un point de vue sociologique, ces entretiens ne procurent qu'une vision restreinte aux sphères de direction. Cela a deux conséquences notables. D'abord, cette recherche ne tire profit que de témoignages d'individus de niveau hiérarchique équivalent, excluant la possibilité de confronter ces entretiens à des récits émanant des sphères supérieures.

Nous avons choisi d'utiliser la catégorie de « concepteurs » pour regrouper sous un terme unique l'ensemble des personnes interrogées en entretien. En considérant la sphère de la production comme un ensemble homogène, ce terme tend à décourager la distinction de positionnements individuels de chaque membre vis-à-vis de l'adoption de certaines pratiques, de l'usage de certains termes ou de la revendication de certaines fonctions dans l'équipe. Il faut noter qu'il nous a été impossible d'approcher la conception vidéoludique « par le bas », afin de comprendre plus en détail la nature des rapports de hiérarchie et l'impact des logiques de gestion de personnel sur la production des jeux. Ce constat implique que l'identification précise de rapports de subordination ne sera que marginale dans cette étude.

L'entretien avec les concepteurs est un temps de réflexivité. Il leur permet de présenter leur expérience de travail sur les projets « Golden Age » (désignant la conception d'*Assassin's Creed IV : Black Flag*, aux studios de Montréal) et « Code Noir » (la conception d'*Assassin's Creed Freedom Cry*, aux studios de Québec) et d'appuyer ce témoignage en commentant plusieurs documents issus des archives. Les entretiens permettent de questionner les intentions des concepteurs, de distinguer ce qui relève des

contraintes collectives et des volontés individuelles. De la même manière que l'historien est amené à « élucider ses implications »<sup>109</sup>, c'est-à-dire à prendre du recul sur ses motivations et son environnement lors du processus d'écriture, nous portons notre réflexion aussi bien sur les outils employés et les méthodes de travail que sur l'environnement culturel et le contexte socio-économique dans lequel ces méthodes se déploient.

Le dispositif réflexif associant un questionnaire manié par le chercheur à une manipulation de documents de conception par les interrogés permet de replacer le développement des jeux dans le contexte d'une évolution plus globale de la série. Les concepteurs peuvent commenter l'évolution de leurs pratiques concernant l'utilisation de sources historiques. Les entretiens sont menés cinq ans après la fin du développement et de la sortie des jeux, ce qui en fait un espace de témoignage situé en dehors du processus de conception. Les concepteurs peuvent y exprimer leurs désaccords quant aux intentions évoquées précédemment. En particulier, les témoignages offerts par le scénariste Darby McDevitt apportent un éclairage important sur les problèmes au cœur de cette thèse, car il mentionne avoir quitté son poste en raison du traitement réservé à la documentation historique, qu'il estime peu rigoureux<sup>110</sup>. L'expression du dissensus au sein de l'équipe

---

<sup>109</sup> Antoine Prost, *Douze leçons sur l'histoire*, op. cit., p. 99.

<sup>110</sup> « Au final, j'ai voulu quitter la marque pour un certain nombre de raisons, essentiellement parce que j'ai commencé à trop apprécier l'histoire et que cette série était, en fin de compte, assez pauvre en la matière. » « And I ultimately wanted to leave the brand for a number of reasons, mostly because I started to love history too much, and these series is, ultimately poor at it. », « Retranscription de l'entretien avec Darby McDevitt », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 136-145.

est éclairante pour saisir la façon dont le travail de conception ludique entre en tension, voire en opposition avec la mobilisation de documents historiques.

De la même manière, l'entretien est un espace d'exposition de certaines méthodes de travail, d'exemples de pratiques de recherche concrètes et des règles qui les régissent. Dans ce cas, l'absence de précision nous permet de comprendre si ces pratiques s'inscrivent dans une méthodologie structurée prenant place dans des cadres collectifs, ou si elles relèvent d'explorations individuelles. On dispose déjà, dans le cas d'*Assassin's Creed*, d'études sur le regard porté par les historiens sur les jeux d'histoire qui ont sollicité leur expertise en tant que consultants<sup>111</sup>. Toutefois, on en sait encore peu sur la façon dont des concepteurs non formés à la discipline historique se représentent leurs propres pratiques, au regard du propos historique porté par les jeux vidéo. Notre recherche propose de combler cette lacune au moyen d'entretiens qui doivent permettre de discerner ce qui relève de sources d'erreur, de partis-pris, de choix conscients ou d'accommodements, autrement dit ce que les pratiques créatives signifient aux yeux des concepteurs.

Il faut enfin garder à l'esprit que même lorsque l'on décèle une réflexion d'ordre historiographique chez les concepteurs, ces derniers pensent d'abord dans l'optique et dans la langue du *game design*, et communiquent entre professionnels de la conception

---

<sup>111</sup> Marc-André Éthier et David Lefrançois, « Quelle lecture les historiens d'*Assassin's Creed* font-ils de ce jeu d'histoire ? », *art. cit.* ; David Lefrançois et Marc-André Éthier, *Le Jeu et l'histoire : Assassin's Creed vu par les historiens*, Montréal, 2021, Del Busso, 284 p.



vidéoludique. Comme le remarque Casey O'Donnell dans son étude ethnographique sur les créateurs de jeux, ceux-ci emploient un langage spécifique (un « game talk ») qui oriente leurs échanges autour de problèmes de conception spécifiquement ludiques<sup>112</sup>. Il faut tenir compte de ce fait au moment d'établir des parallèles entre conception vidéoludique et opération historiographique. Lorsqu'ils considèrent l'introduction d'éléments historiques, les concepteurs portent toujours sur les documents un regard qui est certes empreint de préjugés culturels ou idéologiques, mais qui est aussi un regard intéressé à la création d'un objet ludique. On remarque par exemple la mobilisation d'un lexique issu du marketing, ce qui fait dire au directeur créatif Jean Guesdon que les pirates faisaient « du marketing avant l'heure, [et qu'ils] avaient leur slogan, leur logo, et leur réputation »<sup>113</sup>, ce qui témoigne d'une lecture résolument contemporaine du passé. Ces irrptions lexicales indiquent que, dans la conception vidéoludique comme dans l'écriture de l'histoire, « on ne pose au passé que les questions que nous pose le présent » comme l'affirme Henri-Irénée Marrou<sup>114</sup>.

Notons enfin que notre tentative de remonter jusqu'aux sources utilisées dans le développement est parfois contrariée par des problèmes de mémoire<sup>115</sup>, ce qui laisse suspecter la présence, même involontaire, d'exagérations, d'omissions ou de faux souvenirs. Reconnaître les limites du terrain auquel nous avons eu accès ne conduit pas à

---

<sup>112</sup> Casey O'Donnell, *Developer's Dilemma. The Secret World of Videogame Creators*, *op. cit.*, p. 41-43.

<sup>113</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 248-260.

<sup>114</sup> Henri-Irénée Marrou, *De la connaissance historique*, Paris, Seuil, 1975, p. 56-57.

<sup>115</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », entretien réalisé par Julien BAZILE, 8 mars 2019, l. 5-6.

relativiser l'ampleur ou la pertinence des résultats auxquels conduit cette recherche. Bien qu'abordé dans sa spécificité, le terrain investi par ce travail donne à voir un processus relativement standardisé, des logiques internes, des intentions et des pratiques créatives dont l'étude n'empêche pas de formuler des conclusions d'ordre général. La valeur de cette étude de cas réside notamment dans la façon dont elle cherche à mettre en relation une observation inédite de la conception vidéoludique avec des réflexions pratiques et théoriques préexistantes sur l'opération historiographique.

### **Traitement du corpus**

Précisons de quelle manière nous avons procédé pour traiter le corpus. Notre démarche repose sur l'identification des cohérences, des tensions et des contradictions entre deux ensembles de données : d'une part, les intentions des concepteurs, exprimées au travers de témoignages ou telles qu'elles sont visibles dans les documents de conception et, d'autre part, l'effectuation de ces intentions lors de la réalisation des jeux, une appréciation de leur traduction dans le produit final et de leur impact sur la jouabilité.

Après un premier travail de parcours des jeux et de la littérature qui leur est consacrée, nous avons commencé par formuler plusieurs hypothèses relatives au traitement de la documentation historique nécessaires à leur création. Nous avons ensuite effectué une exploration plus systématique des jeux en question, afin de lister les éléments qui seraient susceptibles d'être influencés par un travail de documentation historique. Ces éléments sont notamment le cadre spatio-temporel, le scénario et les dialogues, l'aspect visuel des environnements et des personnages, ainsi que la jouabilité, représentée grâce à la réalisation d'une typologie des actions, quêtes et activités proposées au joueur.

Nous avons ensuite réalisé une série d'entretiens avec les concepteurs, que nous avons conduit à l'aide du questionnaire semi-directif décrit précédemment, avant de procéder à leur retranscription détaillée. Nous avons fait le choix d'une retranscription la plus fidèle possible à la syntaxe, au vocabulaire, aux répétitions et aux hésitations telles qu'elles apparaissent dans la captation que nous avons réalisée. Ces retranscriptions ont été étudiées en portant un intérêt particulier sur les concepts mobilisés, l'usage de termes clés, leur définition, leur usage et leur mise en opposition par les concepteurs eux-mêmes.

Les intentions globales des concepteurs identifiées, bien que partiellement et rétrospectivement, ont été confrontées aux documents de *design*, en particulier aux *creative briefs* et aux *feature sign-off*. Dans les premiers, nous avons porté attention aux indices témoignant de phases de recherches documentaires ainsi qu'à la façon dont les résultats de cette recherche étaient présentés au groupe des concepteurs ; dans les seconds, nous nous sommes concentrés sur la façon dont l'information est résumée, structurée, quantifiée et présentée à l'intention des concepteurs du système de règles.

Pour compléter la mise en relation des intentions et des réalisations, nous avons inclus divers documents qui ont fourni aux concepteurs le matériau nécessaire à la réalisation des jeux, tels que des livres, les notes de lecture qui les accompagnent, ou encore un ensemble de photographies prises lors d'un voyage de terrain dans les Caraïbes. Ces éléments du corpus nous permettent d'éclairer davantage le déroulement des phases de recherche documentaire et le rapport des concepteurs au matériau qu'ils convoquent.

Au cours de cette introduction, nous avons inscrit notre recherche dans un contexte contemporain marqué par un intérêt de l'industrie vidéoludique pour la représentation du passé dans les jeux vidéo. À travers l'exemple des jeux d'Ubisoft, nous avons souligné les enjeux liés la prétention historique qu'affichent les concepteurs de jeu, en particulier au regard de l'importance des sources historiques dans le processus de création et de leur fonction. La littérature que nous avons passé en revue nous a amené à la définition de trois grandes questions de recherche autour desquelles cette thèse est problématisée.

La première est celle de la sélection du « matériau » mobilisé pour la conception vidéoludique. Quelles sources sont sélectionnées, au moyen de quels dispositifs techniques, selon quels critères et dans quel contexte sont-elles découvertes et collectées ? La deuxième question renvoie à la mise en forme ludique. Que deviennent ces sources sous l'effet de la mise en jeu, et quel type d'exploitation et de modification subissent-elles ? La troisième question est celle du discours sur le passé véhiculé par ces productions et de la fidélité aux sources mobilisées dans le processus créatif. À travers l'exemple de *Black Flag* et *Freedom Cry*, quelle vision du passé et quel type d'engagement avec ce dernier sont proposés par le jeu vidéo ? Le premier chapitre de cette thèse permet d'explicitier notre démarche de recherche sur le plan conceptuel, en montrant comment nous envisageons la mise en jeu des sources historiques au travers du concept de ludoformation.

CHAPITRE I

« UN MONDE A CRÉER »

LA LUDIFORMATION DES SOURCES HISTORIQUES

## 1. Introduction

Ce premier chapitre pose les cadres conceptuels pour étudier la conception des jeux *Assassin's Creed IV : Black Flag* et *Assassin's Creed Freedom Cry*. Pour lier opération historiographique et conception vidéoludique, nous justifions l'usage du concept de ludoformation afin de penser la conception de jeux vidéo d'histoire en tant qu'acte créatif faisant intervenir des sources historiques.

La définition que nous proposons s'articule autour de trois axes. Le premier est celui d'*environnement spatial*, puisque les jeux *Assassin's Creed* proposent une simulation historique qui se déploie dans un environnement spatial tridimensionnel explorable par le joueur. Deuxièmement, la ludoformation renvoie à un processus de *traduction* : nous cherchons à suivre le parcours des sources historiques au travers du processus créatif, depuis leur contexte de prélèvement et jusqu'à leur destination.

Enfin, pour saisir la spécificité ludique de cette traduction, la ludoformation renvoie à la conception d'un dispositif ludique dont l'objectif est de susciter l'*engagement* du joueur. Par ce concept, nous interrogerons la façon dont les ressources documentaires employées pour communiquer une thématique historique participent à l'élaboration du caractère ludique du dispositif de jeu. Finalement, nous montrerons au moyen d'une étude de cas comment interpréter ces documents dans le but de comprendre comment ils sont

employés par des concepteurs qui ont « un monde à créer<sup>1</sup> », c'est-à-dire un univers de fiction s'inscrivant dans un environnement ludique et évoquant une période historique.

## **2. Ludofomation : un concept unificateur**

Nous mobilisons le concept de ludofomation pour plusieurs raisons. Il permet d'abord de lier l'étude de la conception vidéoludique avec l'actualité de la recherche en histoire digitale, en particulier en ce qui concerne la conception de représentations spatiales à l'aide d'outils informatiques. L'histoire digitale est traversée par un intérêt pour la compréhension et la maîtrise des effets de la technologie sur le traitement des sources historiques. Ses questionnements posent des bases pour étudier la façon dont la création informatique s'appuie sur des documents historiques, tout en prenant en compte les modalités d'interaction entre l'objet informatique et un utilisateur.

La conception vidéoludique repose sur un problème de traduction similaire à celui qui se présente dans le cas des logiciels non ludiques. Il existe une tension à réconcilier entre la production de représentations statiques et la prise en compte de leur réception par la manipulation d'un dispositif interactif. Ces représentations doivent être dans un rapport de fidélité à la source à laquelle elles se réfèrent mais également être manipulables par

---

<sup>1</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 186-193.

l'utilisateur. En tant que logiciel interactif, le jeu vidéo d'histoire doit représenter le passé tout en suscitant une attitude ludique de la part du joueur.

Afin d'établir des liens entre conception vidéoludique et opération historiographique, nous avons besoin de définir des éléments de langage communs aux historiens et aux concepteurs de jeux vidéo. Pour cela, nous effectuons un rapprochement conceptuel entre l'écriture de l'histoire, un processus marqué par un travail de critique et d'analyse appuyé sur un travail d'expression littéraire, et d'autre part la conception d'un objet numérique, le jeu vidéo. L'actualité de la recherche en histoire digitale en témoigne : historiens et programmeurs cherchent encore un langage commun<sup>1</sup> empruntant à la fois aux sciences humaines, à l'informatique et aux mathématiques afin de penser l'histoire dans ses liens aux outils numériques.

Le besoin de définition est d'autant plus présent lorsque l'on constate qu'il existe plusieurs notions pour désigner les phénomènes de « mise en jeu de l'histoire ». Le terme de « ludification » (ou son équivalent anglais *gamification*) semble peu adapté pour parler de la conception vidéoludique lorsqu'elle est, comme c'est le cas ici, spécifiquement adossée à un travail de documentation. Popularisé au tournant des années 2010<sup>2</sup>, le terme de ludification/*gamification* renvoie à l'application instrumentale des « principes de base

---

<sup>1</sup> Stéphane Lamassé et Philippe Rygiel, « Nouvelles frontières de l'historien », *Revue Sciences/Lettres*, n° 2, 2014, p. 10, consulté le 5 avril 2018, <<http://journals.openedition.org/rsl/411>>.

<sup>2</sup> Steffen P. Walz et Sebastian Deterding, *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*, London ; Cambridge, MIT Press, 23 janvier 2015, p. 31.



du *design* de jeu »<sup>3</sup> à des objets ou des situations non-ludiques et à des fins elles aussi extrinsèques au jeu (susciter des comportements d'achat, capter l'attention, augmenter la productivité...).

Le concept de « ludicisation » a été proposé afin de prendre davantage en compte la forme ludique elle-même et son caractère culturellement construit. La conception de jeu est un processus au terme duquel « un objet qui n'était pas considéré comme un jeu en vient à être perçu comme tel »<sup>4</sup>. Cette direction apparaît moins essentialiste. Elle ne considère pas qu'il soit suffisant pour créer un jeu de lui donner des caractères « intrinsèquement ludiques », mais que l'acte créatif implique de réfléchir au fait que ces caractères sont en « transformation perpétuelle »<sup>5</sup>. L'élément le plus intéressant dans le concept de ludicisation est qu'il envisage la création de l'objet, la structure de jeu (*game*), comme un acte de communication reposant sur la création d'un objet, le dispositif ludique, qui cherche à communiquer sa fonction de jeu à un public et susciter une attitude ludique (*play*)<sup>6</sup>.

Notre thèse consiste à montrer que la conception des jeux *Assassin's Creed* repose sur un double projet de communication de la part des concepteurs. Il s'agit d'abord pour les concepteurs de faire acte de « médiation ludique », c'est-à-dire de « communiquer

---

<sup>3</sup> Maude Bonenfant et Sébastien Genvo, « Une approche située et critique du concept de gamification », *Sciences du jeu*, n° 2, octobre 2014, p. 2, consulté le 26 janvier 2017, <<http://sdj.revues.org/286>>.

<sup>4</sup> *Ibid.*

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 5.

<sup>6</sup> Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, op. cit., p. 10.

l'idée de jeu à l'utilisateur par l'intermédiaire d'une structure afin de lui faire adopter une attitude ludique »<sup>7</sup>, selon la formulation que propose Sébastien Genvo lorsqu'il replace l'activité des concepteurs de jeux vidéo dans une perspective communicationnelle. Cependant, dans le cas spécifique des jeux vidéo d'histoire, cette médiation ludique est associée à une médiation historique. Cette dernière est évoquée dans les propos d'Olivier Ged, concepteur de *Black Flag* : « ce qu'on veut, c'est que le joueur comprenne le jeu. Et la deuxième étape, c'est qu'il se sente dans le jeu »<sup>8</sup>. L'objectif est résumé par cette double expression des intentions des concepteurs. Le jeu vidéo est à la fois un support pour la communication de la jouabilité, des règles et des objectifs de jeu, mais aussi de la thématique historique.

Pour comprendre comment ce support est créé et comment le travail de documentation participe au double projet de communication qu'il sous-tend, nous choisissons d'employer le concept de ludoformation. Ce dernier a été introduit au colloque *Ludotopia* en 2010, dont la thématique principale est les relations entre espace, spatialité et jeux vidéo. Son auteur est Espen Aarseth, chercheur en littérature, dont les domaines de recherche gravitent autour du jeu vidéo et de ses rapports avec la littérature. Pour Aarseth, le concept s'inscrit dans la continuité d'une réflexion sur les formes littéraires interactives, fortement marquée par l'idée d'exploration spatiale. De cette réflexion

---

<sup>7</sup> Sébastien Genvo, « Le game design de jeu vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle », *op. cit.*, p. 12.

<sup>8</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 216-224.

émerge en 1997 son ouvrage *Cybertext*, dans lequel il développe la catégorie de littérature « ergodique » pour décrire les formes littéraires interactives qui comprennent une participation active du lecteur, un « effort non trivial » de lecture qui ne se résume pas à tourner les pages ou bouger les yeux, mais à directement manipuler l'objet texte<sup>9</sup>. Ce travail préfigure son concept de ludoformation et sa dimension spatiale, lorsqu'il défend qu'une « œuvre ergodique efficace parvient à maintenir tension et excitation [dans l'esprit du lecteur], en fournissant un chemin pour la découverte »<sup>10</sup>. En 2019, Aarseth publie finalement une définition de son concept. La ludoformation désigne le processus de « transformation d'un paysage contemporain, historique ou fictionnel, en environnement de jeu »<sup>11</sup>. Ludiformer revient donc à transposer des informations en « espace réglé », c'est-à-dire à les traduire en règles de jeu qui affectent l'environnement virtuel, dans sa représentation ou son fonctionnement.

La valeur de ce concept réside dans le fait qu'il envisage la conception ludique en tant que processus créatif qui « édite » un matériau existant (« editing an existing topography<sup>12</sup> »), c'est-à-dire qui se base sur lui mais aussi le « corrige », le modifie pour créer un espace à vocation ludique. Le concept de ludoformation apporte un regard neuf sur le travail de documentation historique et son utilisation dans la conception

---

<sup>9</sup> Espen Aarseth, *Cybertext*, *op. cit.*, p. 4, 22, 179.

<sup>10</sup> « The succesful ergodic work of art maintains tension and excitement while providing a path for discovery », *ibid.*, p. 179.

<sup>11</sup> « [...] turning a contemporary, historical or fictional landscape into a game world », Espen Aarseth, « Ludofforming. Changing Actual, Historical and Fictional Topographies into Ludic Topologies », dans *Ludotopia: Spaces, Places, and Territories in Computer Games*, Bielefeld, Transcript Verlag, Roswitha Gost, Sigrid Nokel u. Dr. Karin Werner, 2019, p. 127, 131.

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 139.

vidéoludique et ses effets, regard qui se trouve pour le moment en grande partie absent des approches historiennes sur le sujet. À travers l'exemple de la conception de *Black Flag* et *Freedom Cry*, nous pourrions montrer que la conception vidéoludique est non seulement un acte de création artistique et de confection industrielle, mais aussi une opération de transformation qui « travaille sur un matériau pour le transformer en histoire », pour reprendre les mots de De Certeau définissant l'opération historiographique<sup>13</sup>.

La ludoformation permet de lier conceptuellement l'étude de l'écriture de l'histoire à celle de la conception vidéoludique. Étudier la ludoformation du matériau historique revient à adopter une attitude historique semblable à celle que recommande l'historien Jean-Clément Martin, et qui suppose « d'évaluer la *pertinence* des prélèvements [...] dans le réservoir des héros et des grands faits »<sup>14</sup>. Pour établir une situation de communication, les concepteurs de jeu choisissent leurs représentations, leurs sources historiques et leurs modes de mise en jeu, comme les historiens choisissent leurs mots et catégories de pensée. L'enjeu est d'évaluer la pertinence de ces choix dans la construction du texte, c'est-à-dire leur efficacité en relation à l'objectif de la communication.

---

<sup>13</sup> Michel de Certeau, *L'écriture de l'histoire*, *op. cit.*, p. 98-99.

<sup>14</sup> Jean-Clément Martin, « L'Historien et le jeu vidéo, ou l'inquiétude du garde-chasse », *art. cit.*, notre italique.

Une telle évaluation implique de préciser les spécificités du jeu à l'étude, notamment en termes d'appartenance générique. *Assassin's Creed* est un jeu vidéo d'action-aventure dit « à monde ouvert »<sup>15</sup>. En croissance depuis le milieu des années 1980, les jeux à mondes ouverts sont caractérisés par des environnements interactifs offrant une grande liberté dans les modalités de reconnaissance et de réalisation des objectifs (*goal recognition*<sup>16</sup>), se traduisant notamment par des phases d'exploration libre dans un environnement spatial. Le caractère spatial des jeux *Assassin's Creed* rend le concept de ludoformation particulièrement adapté à l'étude de leur conception.

### 3. Une mise en espace pour lier ludique et narratif

Le concept de ludoformation met l'accent sur la création d'un espace virtuel de jeu<sup>17</sup>. Nous envisageons cet espace à la fois d'un point de vue métaphorique, au sens où il renvoie à l'ensemble des choix possibles laissés au joueur<sup>18</sup>, mais surtout en tant qu'environnement virtuel avec lequel le joueur interagit, aussi bien du point de vue de la topographie (sa représentation, ses propriétés graphiques et son traitement artistique) que

---

<sup>15</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 297-302.

<sup>16</sup> Wookhee Min *et al.*, « Player Goal Recognition in Open-World Digital Games with Long Short-Term Memory Networks », dans *Proceedings of the 25th International Joint Conference on Artificial Intelligence*, 2016, p. 2591, consulté le 26 janvier 2017, <<https://www.intellimedia.ncsu.edu/wp-content/uploads/min-ijcai-2016.pdf>>.

<sup>17</sup> « Ludoforming is that part of ludification which has to do with the landscape », Espen Aarseth, « Ludoforming. Changing Actual, Historical and Fictional Topographies into Ludic Topologies », *art. cit.*, p. 139, notre traduction.

<sup>18</sup> Roger Odin, *Les Espaces de communication*, *op. cit.*, p. 39.

de la topologie (en faisant l'expérience des propriétés spatiales de cet environnement et des relations existantes entre ses éléments constitutifs<sup>19</sup>).

Nous plaçons au centre de notre attention la conception de l'espace de jeu afin de mettre en relation plusieurs aspects constitutifs de la conception de jeux vidéo d'histoire.

En effet, on peut considérer qu'un tel espace a pour fonction :

- de communiquer la jouabilité du jeu (ses règles, ses objectifs et ses mécaniques telles que définies par le *game design*), car c'est au contact de l'environnement que le joueur fait l'expérience de cette jouabilité,
- de communiquer cette dernière au moyen de représentations sonores et visuelles (*via* la direction artistique et graphique),
- de véhiculer certaines émotions et impressions qui singularisent l'expérience de jeu (*via* la direction créative),
- de rendre visible la progression du joueur dans un récit (défini par la direction scénaristique),
- et d'établir dans l'esprit du joueur un lien au réel historique et un sentiment d'authenticité, afin que le jeu soit identifiable en tant que simulation d'une période historique donnée (grâce à la recherche documentaire)

---

<sup>19</sup> Steven Connor, « Topologies: Michel Serres and the Shapes of Thought », *Anglistik*, n° 15, 2004, p. 105-107.

Narration et jeu sont souvent mises en opposition. Le problème conceptuel qui se pose lors de la création d'un jeu vidéo d'histoire rejoint celui que met en avant le chercheur en littérature numérique Serge Bouchardon, qui remarque que dans le cas de récits interactifs comme ceux que proposent les jeux vidéo, « plus le rôle de l'interacteur grandit, plus la narration s'affaiblit, plus l'interactivité s'impose, plus la littérature semble s'absenter »<sup>20</sup>. Or, s'intéresser à la conception de l'espace de jeu permet de délier en partie la tension existante entre le contrôle exercé par l'auteur (ou le concepteur) sur la structure du jeu et celui exercé par le joueur ; entre la production d'une narration historique préétablie qui crée une « illusion [...] de fatalité »<sup>21</sup> et celle d'un objet qui doit favoriser l'adoption d'une attitude ludique.

La tension soulignée par Bouchardon est connue des concepteurs d'*Assassin's Creed IV : Black Flag*, qui cherchent selon leurs mots à réaliser « le mariage entre l'histoire, linéaire [et] la liberté des joueurs »<sup>23</sup>. La notion de ludoformation permet de réconcilier ces deux aspects que sont le contrôle de la narration par l'auteur et l'interaction du joueur. Pour comprendre comment s'effectue cette réconciliation, il faut comprendre dans quels termes s'est exprimé la discussion entre chercheurs « narratologues » et « ludologues ».

---

<sup>20</sup> Serge Bouchardon, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », *Communication et langages*, vol. 155, n° 1, 2008, p. 83.

<sup>21</sup> Antoine Prost, *Douze leçons sur l'histoire*, op. cit., p. 180, paraphasant Raymond Aron.

<sup>23</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 53-56.

Les narratologues sont intéressés par le potentiel narratif des jeux. Pour comprendre ce potentiel, ils mobilisent outils conceptuels issus des théories de la narration. Les ludologues défendent quant à eux, à l’instar d’Espen Aarseth, le besoin de catégories plus adaptées à la spécificité du medium vidéoludique et à l’articulation des aspects « sémiotiques » et « mécaniques » du récit qui se déploient dans les jeux<sup>24</sup>. Si les jeux *Assassin’s Creed* déploient un récit sur le passé, ce récit est interactif. Il structure une expérience ludique qui, selon une formule empruntée à Aarseth, constitue « une histoire qui ne peut pas être » sans l’intervention du joueur<sup>25</sup>. L’environnement spatial du jeu met en relation les aspects sémiotiques et mécaniques du récit : en interagissant avec l’environnement spatial, le joueur découvre les représentations qu’il contient, et les interprète afin d’être guidé dans l’exploration de l’environnement.

La notion d’espace constitue donc un terrain commun pour penser les jeux vidéo d’histoire à la fois comme supports de narration et comme systèmes de jeu interactifs. Les approches ludologique et narratologique ne sont pas mutuellement exclusives. Mobiliser la notion de spatialité permet de penser le jeu vidéo comme un medium narratif, et de parler de la conception vidéoludique en termes « d’architecture narrative », selon l’expression proposée par le théoricien de la narration Henry Jenkins.

---

<sup>24</sup> Espen Aarseth, « A narrative theory of games », dans, Raleigh, ACM Press, 2012, p. 129-133, consulté le 16 octobre 2016, <<http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2282338.2282365>>.

<sup>25</sup> « I want this text to tell my story, the story that couldn’t be without me », Espen Aarseth, *Cybertext, op. cit.*, p. 4.



D'après Jenkins, « avant de pouvoir parler de récit vidéoludique, nous devons donc commencer par parler d'espaces vidéoludiques » : les concepteurs de jeux ne font pas que « raconter » une histoire mais « conçoivent des mondes et sculptent des espaces<sup>26</sup> ». Pour envisager le jeu vidéo dans ses rapports à la narration historique, cette réflexion est reprise en 2016 par Adam Chapman dans *Digital Games as History*. Chapman introduit l'idée selon laquelle la conception d'un jeu vidéo d'histoire consiste à formuler un propos historique, faisant du créateur de jeux un concepteur d'espaces<sup>27</sup>.

La progression dans *Black Flag* et *Freedom Cry* repose, comme dans les autres volets de la série *Assassin's Creed*, sur l'accomplissement d'actions spécifiques dans un ordre donné afin de contraindre le joueur à traverser chronologiquement le scénario du jeu, qui propose à la fois une structure narrative linéaire divisée en plusieurs chapitres et un environnement offert à l'exploration libre par le joueur. L'illustration ci-dessous, extraite de l'un des premiers documents préparatoires au travail de conception de *Black Flag*, illustre ce double aspect de la ludoformation. Réalisée par Mustapha Mahrach, le directeur en charge de la conception des environnements (le *lead level designer*) de *Black Flag*, elle contient une représentation primitive de la carte du monde présenté dans le jeu. Elle fait apparaître les premières étapes d'une définition de « l'utilisation narrative du monde » (« story use of the world ») par le joueur, c'est-à-dire l'anticipation de la façon

---

<sup>26</sup> « They design worlds and sculpt spaces », Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture », dans Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin, dir., *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 118-130.

<sup>27</sup> Adam Chapman, *Digital Games as History*, op. cit., p. 101.

dont la jouabilité, reposant sur l'exploration de l'espace, permet au joueur de progresser d'une « séquence » narrative à la suivante et ainsi de dérouler le récit.

**Figure 1.1 : Le monde de Black Flag : espace du jeu et espace du récit**



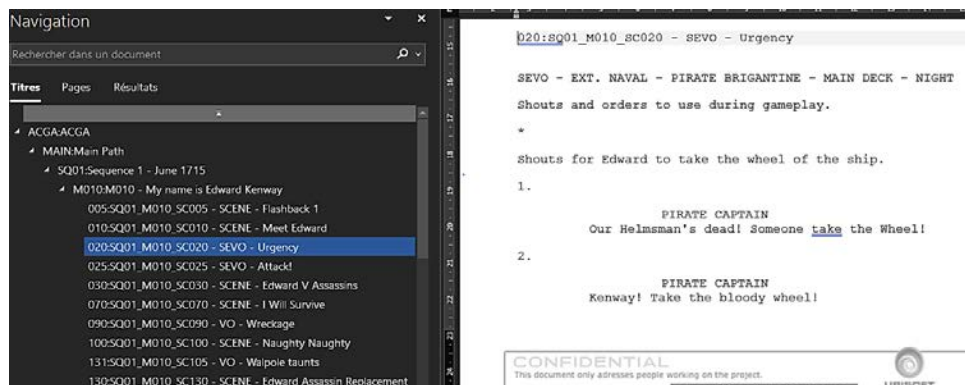
Source : ACBF\_Mustapha\_World&MissionDirection.pdf, p. 4.

Les concepteurs de *Black Flag* divisent le récit en fragments destinés à être lus à condition que le joueur ait effectué certaines actions. La fragmentation du récit et l'assignation de conditions pour l'affichage de ces fragments est un indice supplémentaire de ludoformation, et du lien établi par les concepteurs entre jouabilité et récit. La structure du script de *Black Flag* produit par le scénariste, Darby McDevitt, fait apparaître ce lien.

On voit que la structure du document ci-dessous, visible dans le volet de navigation à gauche, contient les dialogues et indications destinées à la production de segments non-interactifs (« SCENE ») mais aussi des dialogues dont l'affichage est conditionné à l'exécution de certaines actions durant une séquence interactive. Ces derniers sont

contenus dans les sections « SEVO » du script, qui est vraisemblablement la contraction de *Sequence Voice Over*<sup>28</sup>, c'est-à-dire un doublage vocal superposé à la séquence (de jeu). L'exemple qui suit représente les lignes de dialogue prononcées par le capitaine pirate (*pirate captain*) s'adressant au personnage contrôlé par le joueur, et dont la fonction est d'indiquer l'objectif de la séquence de jeu : prendre la barre du navire (*to take the wheel of the ship*). Pour progresser dans le récit, la réalisation de cet objectif nécessite de faire se déplacer le personnage dans l'environnement pour le faire atteindre la barre.

**Figure 1.2 : Le récit ludiformé : séquences interactives et scènes cinématiques**



Source : Ubisoft Montréal. « Assassin's Creed : Black Flag - Illustrated Story Script version 2, by Darby McDevitt », janvier 2013.

Une fois le récit découpé en séquences dont l'apparition est conditionnée à la réalisation de certaines actions, il est indispensable pour les concepteurs de faire

<sup>28</sup> Nous soutenons cette interprétation de l'acronyme « SEVO » en mobilisant le billet de blog rédigé par McDevitt en 2010, dans lequel il explore la question de la scénarisation pour le jeu vidéo en utilisant les termes « voice-over » (« VO ») et « sequence ». Darby McDevitt, « A Practical Guide to Game Writing », *Gamasutra. The Art and Business of Making Games*, 2010, consulté le 5 mars 2018, <[https://www.gamasutra.com/view/feature/134542/a\\_practical\\_guide\\_to\\_game\\_writing.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/134542/a_practical_guide_to_game_writing.php)>.

comprendre au joueur ce caractère conditionnel. Les règles d'utilisation du jeu et son caractère interactif doivent être clairs pour l'utilisateur, afin qu'il puisse progresser dans le récit. La ludoformation implique de créer une expérience d'utilisation devant permettre à la fois la transmission d'un récit contenant des informations historiques prédéterminées mais aussi proposer un certain degré d'interaction.

#### **4. Un mode de représentation interactif**

Le champ de l'histoire digitale offre des perspectives éclairantes sur de tels problèmes de conception. Le détour que nous empruntons par les travaux issus de ce champ permet de mieux définir le concept de ludoformation, en tant qu'il lie un processus de représentation du passé à un processus de création d'un objet numérique interactif.

L'histoire digitale explore les liens entre la discipline historique et les outils numériques, il est donc pertinent d'en tenir compte dans l'étude des jeux vidéo d'histoire. Plusieurs des contributions qui s'y inscrivent abordent la création informatique dans ses liens avec la représentation du passé, et envisagent le rôle de l'interaction dans la production du sens. En important ces réflexions dans la définition de la ludoformation, nous voulons rattacher les concepteurs de jeu dont nous étudions le travail à une communauté de pratiques plus large, que nous regroupons sous la dénomination « historiens-programmeurs », proposée par Adam Chapman. Comme ce dernier, nous constatons que les concepteurs de jeu proposent, sous la forme de jeux vidéo, « une

signification du passé » (« those that make meaning about the past through the form of digital games<sup>29</sup> »).

Certaines formes de simulation et de visualisation numériques ont en commun avec les jeux vidéo d'histoire leur caractère interactif. Les éléments constitutifs de la représentation (texte, images, sons) ne sont pas seulement offerts à l'interprétation, mais aussi à la configuration et à la manipulation par un utilisateur. Le spécialiste des outils de représentation spatiale en histoire David Bodenhammer remarque notamment que les systèmes d'information géographiques (GIS), en tant qu'outils d'analyse pour l'analyse spatiale en histoire, font basculer le récit historique du paradigme de « l'affirmation » (« statement ») d'un propos par un auteur vers celui d'une « conversation »<sup>30</sup> entre auteur et utilisateur. Cet utilisateur contrôle certains paramètres de la représentation : il peut choisir quels éléments afficher et la façon de les mettre en relation les uns avec les autres.

Dans le cas de la conception de jeux vidéo d'histoire, la ludofornation suppose de concevoir un espace de jeu dans lequel une dynamique de conversation puisse s'établir entre auteur et interacteur. Cette dynamique s'observe dans l'exemple des *deep maps*, des représentations cartographiques permettant la manipulation de plusieurs niveaux de données graphiques et textuelles. L'un des problèmes qui se pose dans leur conception

---

<sup>29</sup> Adam Chapman, *Digital Games as History*, *op. cit.*, p. 15.

<sup>30</sup> David J. Bodenhammer, « The Spatialization of History. A New Web Paradigm », dans *L'histoire contemporaine à l'ère numérique – Contemporary History in the Digital Age*, Berne, 2013, Peter Lang, p. 270-273.

consiste à savoir comment établir les contours de ce que Bodenhammer désigne comme un « lieu de débat » destiné à être exploré par l'utilisateur. Ce problème est commun avec la conception vidéoludique.



**Figure 1.3 : Représenter la Caraïbe sur l'interface de Freedom Cry**



Source : Capture d'écran extraite du jeu *Assassin's Creed : Freedom Cry* (Ubisoft, 2013)

L'illustration ci-dessus représente un écran du jeu *Assassin's Creed Freedom Cry*. Nous identifions dans celui-ci plusieurs points communs en termes de représentation graphique avec la façon dont Bodenhammer décrit d'interface des *deeps maps*. Considérer les jeux vidéo d'histoire à la lumière du *deep mapping* permet d'importer des questionnements importants quant au choix des informations visibles à l'écran, à la façon dont ces informations sont signifiées (caractères alphanumériques, symboles, couleurs...),

aux relations qui existent entre ces éléments et enfin à la façon dont l'utilisateur est informé de ces relations.

L'écran de jeu contient plusieurs niveaux d'informations superposés. Leur disposition renvoie aux conventions observées sur la *deep map*. En plus d'un fond de carte représentant l'espace explorable par l'utilisateur, l'écran comporte une légende située sur les bords afin d'assister l'interprétation du contenu, ainsi qu'une indication des contrôles (ici, les touches d'un ordinateur) pour expliciter sa manipulation. Il contient la carte représentant le monde explorable par le joueur, délimité par Saint-Domingue à l'est, Cuba au nord et la Jamaïque au sud. On distingue sur cette carte plusieurs signes différents : des icônes grisées figurant les lieux non visités par le joueur (  ), un curseur indiquant la position du personnage qu'il contrôle (  ) ainsi que des curseurs rouges symbolisant les navires ennemis, qu'il pourra choisir d'éviter ou de rencontrer.

L'interface graphique du jeu vidéo est une manière d'apprécier de quelle façon les documents historiques interviennent dans la conception. La notion de ludoformation fournit plusieurs directions pour interpréter la mise en jeu de ces documents, selon que l'on s'intéresse au fond de carte et à l'exactitude du contour côtier et des reliefs, au caractère emblématique ou stéréotypé des éléments choisis pour les icônes, ou aux types d'actions associées à ces icônes. La perspective de la ludoformation est importante dans l'étude de la représentation du passé dans un système interactif, car elle invite à prendre en considération le lien entre la forme d'une représentation et sa fonction. Au-delà des questions de réalisme ou d'exactitude dans la représentation, les éléments visuels tirent

leur signification du contexte dans lequel ils se trouvent, à savoir un système interactif. Ils véhiculent une information sur l'état actuel du système, la position du joueur ou les possibilités d'action qui lui sont offertes.

Selon Bodenhammer, la forme d'une *deep map* doit remplir certains critères particuliers. Selon nous, ces derniers sont comparables avec ce que l'on peut attendre d'une interface vidéoludique (nous soulignons).

La *deep map* est destinée à être visuelle et expérientielle, afin d'immerger les utilisateurs dans un monde virtuel dans lequel l'incertitude, l'ambiguïté et la contingence sont omniprésents, influencé par ce qui est connu (ou imaginé) à propos du passé et ce qui était espéré ou craint concernant le futur.<sup>31</sup>

D'après cette formulation, concevoir une *deep map* revient à élaborer un système qui doit : 1) communiquer visuellement à un utilisateur (« visuelle ») des indications sur les possibilités d'interaction (« expérientielle ») 2) proposer une situation « d'incertitude » et de « contingence », susceptible d'être affectée par la participation de l'utilisateur<sup>32</sup> ; et 3) amener ce dernier à formuler des stratégies (« espéré ou craint concernant le futur ») d'après sa connaissance de l'environnement (« ce qui est connu ou imaginé à propos du passé »).

---

<sup>31</sup> David J. Bodenhamer, John Corrigan et Trevor M. Harris (dirs.), *The Spatial Humanities: GIS and the Future of Humanities Scholarship*, Bloomington, Indiana University Press, 2010, p. 28, <<http://www.jstor.org/stable/j.ctt16gzj77>>. (Consulté le 5 avril 2018), notre traduction.

<sup>32</sup> T. M. Malaby, « Beyond Play: A New Approach to Games », *Games and Culture*, vol. 2, n° 2, avril 2007, p. 95-113 propose notamment une grille d'analyse de la jouabilité des jeux vidéo fondée sur plusieurs déclinaisons de la notion de contingence.



Il est utile de comparer *deep maps* et jeux vidéo du point de vue de la conception de leurs interfaces respectives. Leur point commun est de s'éloigner de conventions d'expression liées aux formes textuelles linéaires et de privilégier un mode d'engagement interactif du récepteur. L'historien David Staley regroupe ainsi les formes d'expression historiennes en deux grands ensembles, selon le mode d'engagement du lecteur qu'elles proposent. Le premier mode d'engagement, linéaire et séquentiel, est caractéristique de ce qu'il nomme le « texte en prose » académique. Le second renvoie aux « visualisations » informatiques proposant une narration interactive et multi-linéaire<sup>33</sup>. En nous appuyant sur le concept de ludoformation, nous affirmons que les jeux vidéo d'histoire s'inscrivent dans la filiation de cette seconde forme d'expression.

Concevoir un jeu vidéo d'histoire ne suppose pas seulement de produire et d'organiser des signes de manière séquentielle, à la manière du texte en prose décrit par Staley, mais il faut aussi définir selon quelles règles sont générées ces représentations<sup>34</sup>. Comme dans le cas des *deep maps* et d'autres formes interactives, dans un jeu vidéo l'affichage des représentations est conditionné par les actions d'un utilisateur. Plusieurs réflexions préexistent sur la conception d'une forme d'histoire se déployant de manière conditionnelle et interactive. En 2003, l'historien Edward Ayers réalise une expérimentation reposant sur l'engagement interactif du lecteur avec l'article « The

---

<sup>33</sup> David J. Staley, *Computers, Visualization and History: How New Technology Will Transform Our Understanding of the Past*, New York, M.E. Sharpe, 2014, Seconde édition (2013), p. 3-47.

<sup>34</sup> William Uricchio, « Simulation, History, and Computer Games », dans *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, 2005, MIT Press, p. 333.

Differences Slavery Made », co-écrit avec William G. Thomas III. Selon Ayers, la conception d'articles de ce type repose sur la présentation spatialisée d'un argument, en somme qu'elle présente au lecteur des données (textuelles, cartographiques...) contenues dans des sections distinctes du document et qui peuvent être parcourues de manière interactive au moyen d'hyperliens<sup>35</sup>. L'argument présenté par Ayers est subdivisé en différentes sections, accessibles au lecteur en fonction du choix qu'il effectue dans son déplacement. Le lecteur choisit dans quelle direction poursuivre la lecture, quand revenir en arrière ou quand explorer plus profondément une question.

Si l'affichage des représentations contenue dans le jeu vidéo est conditionnée par les actions du joueur, leur élaboration dépend quant à elle des choix effectués par les concepteurs. Pour comprendre la signification d'une représentation du passé dans un jeu vidéo, il faut à la fois se référer à la séquence de manipulations qui déclenchent son affichage, mais aussi à la façon dont les sources historiques ont été ludiformées.

Selon le scénariste de *Black Flag*, Darby McDevitt, il est difficile d'identifier dans la conception d'un jeu vidéo « pourquoi [un] élément [en particulier] a été créé » de telle manière, et de saisir ce qui relève d'une recherche de fidélité par rapport à la source ou d'une extrapolation artistique : « est-ce parce que c'est historiquement exact [ou bien

---

<sup>35</sup> William G. Thomas et Edward L. Ayers, « An Overview: The Differences Slavery Made: A Close Analysis of Two American Communities », *The American Historical Review*, vol. 108, n° 5, 2003, p. 9.

parce que] l'artiste s'est montré un peu trop créatif ? »<sup>36</sup>. Or, ce type de problème d'interprétation est déjà remarqué en histoire digitale. Il est notamment difficile, dans le cas de certaines représentations spatiales et simulations interactives, d'inférer la fonction d'une représentation à partir de sa forme, par exemple si l'aspect visuel d'un élément traduit une réalité issue des documents historiques (« real-world correlation »<sup>37</sup>) ou s'il est dicté par des considérations d'ergonomie.

La solution proposée par certains auteurs consiste à rendre visibles les choix de conception dans la simulation elle-même. L'intention est d'assurer la « traçabilité des arguments ayant servi à la restitution »<sup>38</sup> pour expliciter la fonction assignée à chaque élément par l'auteur. Nous retenons pour notre étude l'importance d'établir cette « traçabilité des arguments » concernant la fonction attendue de la part des éléments constitutifs d'une structure de jeu. L'enjeu est de mieux discerner les choix motivés par une recherche d'exactitude et ceux issus de considérations formelles liées à la lisibilité, à la cohérence et à l'ergonomie de l'interface.

Finalement, plusieurs problèmes de conception soulevés par le concept de ludofformation sont déjà explorés en histoire digitale. Il existe notamment, concernant des

---

<sup>36</sup> « why was that created like that ? It is because that's historically accurate? The artist got a little too creative ? », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 192-197.

<sup>37</sup> Patricia Murrieta-flores et Naomi Howell, « Towards the Spatial Analysis of Vague and Imaginary Place and Space: Evolving the Spatial Humanities through Medieval Romance », *Journal of Map & Geography Libraries*, vol. 13, n° 1, janvier 2017, p. 38.

<sup>38</sup> Robert Vergnieux, « L'usage scientifique des modèles 3D en archéologie. De la validation à la simulation. », *Virtual Archaeology Review*, vol. 2, n° 4, 2011, p. 40.

objets non ludiques, une réflexion sur le caractère interactif de la représentation de l'information historique. L'expérimentation d'Ayers comme les recommandations de Bodenhammer montrent que les choix relatifs à la forme d'expression affectent la manière dont l'auteur s'adresse à l'utilisateur, ainsi que la réception du propos historique par ce dernier.

Les choix des historiens sont influencés, comme ceux des concepteurs de jeux vidéo d'histoire, par la façon dont ils font intervenir les documents historiques dans la conception. Il faut cependant distinguer les intentions dont relèvent les démarches de chacun. Le projet de l'histoire digitale étant scientifique, l'historien priorise la conservation de l'intégrité des sources et met la technologie au service de ses besoins. Toutefois, les informations historiques subissent un traitement afin d'être assimilables et manipulables par l'ordinateur lui-même<sup>39</sup>. La mise en forme étant inévitable, il faut prévoir de quelle manière ces informations seront restituées à l'utilisateur, comment éviter ou compenser les effets de la technologie sur la représentation du passé.

Les concepteurs doivent faire en sorte que les informations contenues dans les sources soient à la fois « compréhensibles » pour l'ordinateur, mais aussi pour l'utilisateur qui manipule ce dernier. Des questionnements similaires ont lieu dans la conception vidéoludique. Le chercheur Jerremie Clyde avance que des « jeux savants », ou « jeu

---

<sup>39</sup> Michael S. Mahoney, « The histories of computing(s) », *Interdisciplinary Science Reviews*, vol. 30, n° 2, 2005, p. 128-129.

académiques » (« scholar games ») réalisés à des fins d'argumentation historique devraient être conçus afin que le processus de pensée et la logique argumentative de l'auteur et une indication de l'origine des sources et références soient visibles<sup>40</sup>. Conformément au projet de l'histoire digitale, ce type de jeu vidéo doit faire apparaître ses traits de construction, afin que l'utilisateur puisse identifier la source de l'interprétation qui en est proposée. Au contraire, dans un contexte de divertissement, les documents participent à l'élaboration d'une simulation rendue immersive par l'effacement des stigmates de la conception. Dans ce second cas, le processus de conception efface les traces des documents qu'il a utilisés. Pour la discipline historique, l'intention de véridicité, l'exposition de la méthodologie et un appui scrupuleux et prioritaire sur les données historiques tirées des documents demeurent les éléments déterminants dans la conception d'une représentation interactive.

Noter une similarité dans les problèmes de conception rencontrés n'est pas suffisant pour associer définitivement les explorations effectuées dans le cadre de l'histoire numérique et la conception de jeux vidéo d'histoire. Les objectifs visés et le rapport à l'outil informatique sont véritablement déterminants. La ludofornation repose sur une forme de négociation entre une volonté de restitution de données extraites du réel (les sources historiques) et la prise en compte des caractères techniques du support qui doit les communiquer, et qui commandent parfois de sélectionner ou simplifier ces

---

<sup>40</sup> Jeremie Clyde, Howard Hopkins et Glenn Wilkinson, « Beyond the “Historical” Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design. », *Loading...*, vol. 6, n° 9, 2012, p. 12, consulté le 1 juin 2018, <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/105>>.

données. Pour rendre compte de la négociation entre respect de la source et prise en compte de la forme ludique dans la conception vidéoludique, nous pensons que la ludoformation est similaire à une démarche de traduction.

### **5. Une transposition s'appuyant sur des stratégies de traduction**

Le concept de ludoformation convoque la perspective de la traduction dans la conception vidéoludique. Les concepteurs de jeu ont recours à diverses « stratégies de traduction », c'est-à-dire des procédés intentionnels<sup>41</sup> au moyen desquels ils cherchent à produire des « effets »<sup>42</sup> spécifiques sur un public, à susciter des comportements, perceptions et émotions prédéfinies dans le but de véhiculer la thématique historique du jeu.

Selon nous, l'étude de la conception de jeux vidéo d'histoire demande de prendre en considération à la fois l'existence de cet objectif dans l'esprit des concepteurs, la multiplicité des solutions qu'ils déploient pour y parvenir ainsi que le caractère spécifiquement ludique du cadre dans lequel se déploient ces stratégies. Comme le résume dès 1984 le concepteur et théoricien du jeu Chris Crawford, « le problème central dans la conception d'une structure de jeu consiste à trouver comment distiller l'imaginaire

---

<sup>41</sup> Jerzy Brzozowski, « Le problème des stratégies du traduire », *Meta*, vol. 53, n° 4, 2009, p. 768.

<sup>42</sup> Jean-René Ladmiral, « Lever de rideau théorique : quelques esquisses conceptuelles », *Palimpsestes. Revue de traduction*, n° 16, décembre 2004, p. 29.

(*fantasy*) du but et du thème dans un système fonctionnel<sup>43</sup> ». Dans nos précédents travaux, nous avons déjà employé cette perspective de la traduction et de la « distillation » d'un imaginaire pour étudier la conception vidéoludique :

Nous appellerons « ludoformation » la transposition vers un support vidéoludique, le produit d'un ensemble de processus par lesquels une source est mise en jeu. Cette perspective cherche à souligner le passage d'un support ou d'un domaine sémiotique (un texte, un corpus de textes, d'images...) à un autre (le jeu numérique), au cours duquel se maintient une forme de continuité sémantique.<sup>44</sup>

Nous classons les stratégies dont disposent les concepteurs de *Black Flag* et de *Freedom Cry* selon plusieurs types. Cette typologie est importante dans la mesure où, comme l'ont noté Thibault et Casso, comprendre une « traduction de l'histoire<sup>45</sup> » en jeu vidéo implique d'identifier les diverses « destinations » possibles pour les sources historiques exploitées. De même que l'opération historiographique définie par De Certeau suppose l'existence de catégories préexistantes dans lesquelles sont « encodés » faits et événements<sup>46</sup>, nous pensons que la conception vidéoludique dispose elle aussi de « catégories » pouvant agir comme réceptacles de l'information historique issue des sources.

---

<sup>43</sup> « The central problem in designing the game structure is how to distill the fantasy of the goal and topic into a workable system », Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design*, Berkeley, Osborne/McGraw-Hill, 1984, p. 66, notre traduction.

<sup>44</sup> Julien Bazile, « Ludoformer Lovecraft : Sunless Sea comme mise en monde du mythe de Cthulhu », *Sciences du jeu*, n° 9, mai 2018, p. 2, consulté le 21 juin 2018, <<http://journals.openedition.org/sdj/996>>.

<sup>45</sup> Mattia Thibault et Vincenzo Casso, « The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games. », *Gamevironments*, n° 5, 2016, p. 166.

<sup>46</sup> Dans le chapitre intitulé *The Historical Text as Literary Artifact*, White précise : « to encode the set in terms of culturally provided categories, such as metaphysical concepts, religious beliefs, or story forms » Robert H. Canary et Henry Kozicki, dir., *The Writing of History. Literary Form and Historical Understanding*, Madison, University of Wisconsin Press, 1978, p. 49.

Pour comprendre comment les sources historiques font l'objet d'une traduction en jeu, il est important de localiser le secteur précis de la structure de jeu dont ces sources informent la conception. Chaque concepteur dispose de catégories et de stratégies de traduction propres selon qu'il soit par exemple chargé de la création des environnements, des personnages ou de l'écriture du scénario. Ces catégories renvoient aux différents éléments constitutifs de la structure de jeu, tels que les propriétés visuelles ou fonctionnelles des environnements (couleur, texture, dimensions, volume), l'environnement sonore, les dialogues des personnages ou encore les mécaniques de jeu proposées au joueur.

Penser la conception vidéoludique en termes de traduction permet de s'interroger sur le type « d'équivalence » dont peut se prévaloir un jeu vidéo d'histoire. Au regard des sources qui interviennent dans sa conception, certaines stratégies de traduction relèvent ainsi d'une recherche de réalisme, d'exactitude, et/ou d'authenticité. La mise en jeu d'un propos historique se comprend mieux si l'on se réfère à la stratégie de traduction spécifique dont elle relève. Identifier cette stratégie permet de mieux comprendre les intentions des concepteurs et d'apprécier la façon dont une source historique est mise en jeu.

Prenons l'exemple d'un thème récurrent à *Black Flag*, la répression subie par les pirates au début du XVIII<sup>e</sup> siècle. L'objectif des concepteurs est de communiquer l'idée selon laquelle, d'après les propos du directeur créatif Jean Guesdon, les pirates ont « une



espérance de vie ridicule »<sup>47</sup> et connaissent un destin funeste. Cette idée, élaborée à la suite des recherches documentaires, peut être mise en jeu selon plusieurs stratégies. Par exemple, l'écriture des dialogues prononcés par les personnages du jeu constitue une stratégie de traduction privilégiée pour maintenir un haut degré d'exactitude, dans la mesure où l'intervention du joueur affecte peu le contenu proposé par le scénariste. C'est le cas pour certaines citations historiques représentées dans *Black Flag*. Le texte du pardon royal du 5 septembre 1718, offrant une absolution aux coupables d'actes de piraterie, est retranscrit dans le jeu *in extenso* dans les lignes de dialogues de Woodes Rogers, gouverneur des Bahamas<sup>48</sup> :

WOODES ROGERS

(VO projecting)

...we do hereby promise and declare that in Case any of the said Pirates, shall on, or before the 5th of September, in the Year of our Lord 1718, surrender him or themselves to any one of the Principle Secretaries of State in Great Britain or Ireland, or to any Governor or Deputy Governor of any of our Plantations beyond the seas...<sup>49</sup>

En revanche, pour susciter un sentiment d'*authenticité* les concepteurs sont amenés à laisser une plus grande liberté dans la manipulation du jeu. La recherche d'*authenticité* poursuit d'autres buts : susciter l'immersion et éviter que l'environnement ne soit perçu comme « construit » et que les joueurs ne décèlent la présence des

---

<sup>47</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 393-398.

<sup>48</sup> Extrait du script original du projet *Assassin's Creed Golden Age*, séquence 7, mémoire 10 « *Kings pardon speech* », scène 8, pp. 249-250.

<sup>49</sup> Le discours intégral est repris dans Daniel Defoe, *Histoire générale des plus fameux pirates, Tome 2 : Le grand rêve flibustier*, Paris, Editions Phébus, 2012 (1726), p. 64-65.

concepteurs. Pour cela, les informations issues des sources peuvent être traduites dans les propriétés de l'environnement visuel ou sonore. Prenons l'exemple des différentes stratégies adoptées pour mettre en jeu la thématique de l'esclavage dans *Freedom Cry*. D'après son directeur artistique Thierry Dansereau, outre les références explicites contenues dans les dialogues des personnages (stratégie d'exactitude), ou dans le détail des différents bâtiments (stratégie de réalisme), l'authenticité du jeu est renforcée par le choix de couleurs sombres pour les environnements, et d'accentuer la fréquence et le volume des précipitations de pluie<sup>50</sup> par rapport à *Black Flag*.

Notons enfin que les trois types de stratégies permettent de comprendre plusieurs décisions prises lors de la conception d'un même élément de la structure de jeu. Dans l'exemple qui suit, les concepteurs de *Black Flag* distinguent les types d'actions offertes au joueur selon qu'ils soient des actes tolérés ou répréhensibles dans l'univers du jeu. Le thème de la répression de la piraterie est communiqué de manière procédurale, c'est-à-dire par la façon dont la structure de jeu est conçue pour répondre aux actions effectuées par le joueur. Nous représentons ci-dessous une diapositive destinée à soutenir un « exposé créatif » (*Creative Brief*), un compte rendu des recherches documentaires effectuées pour définir une fonctionnalité précise du jeu. Le tableau qu'elle contient sert à définir le « Ground detection system », c'est-à-dire le système permettant de détecter les moments où le joueur agit en conformité avec les règles propres à l'univers du jeu (la

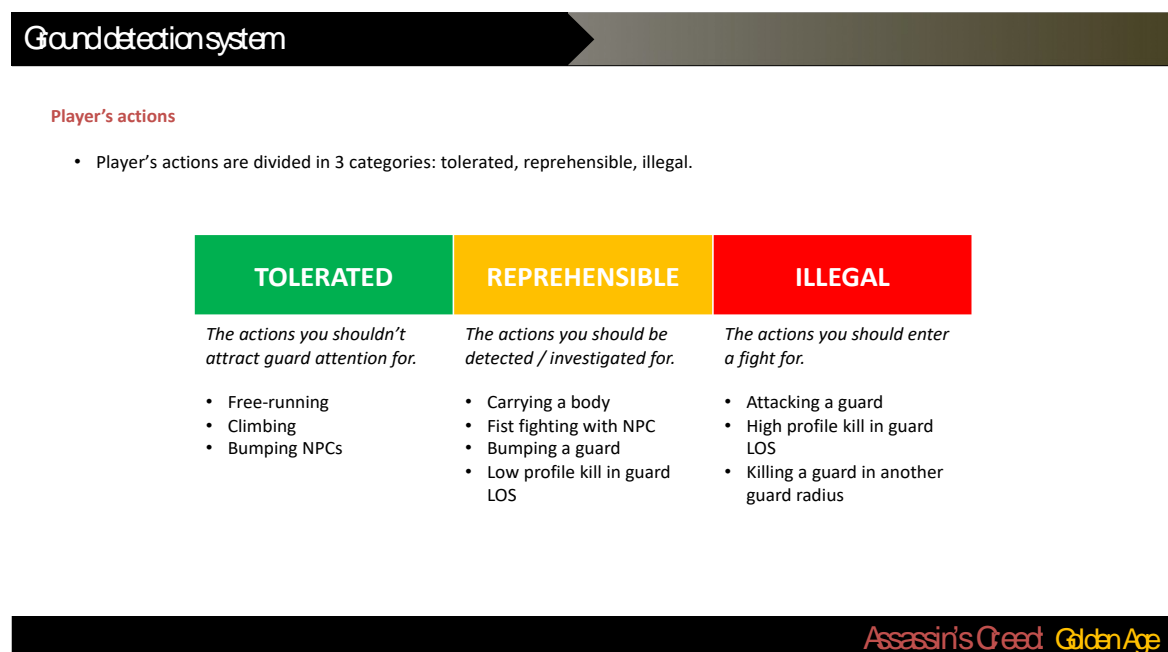
---

<sup>50</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », entretien réalisé par Julien BAZILE, 8 mars 2019, l. 143-144.

colonne « tolerated » listant les actions tolérées), ou lorsqu'il commet des actions répréhensibles et déclenche un conflit (colonnes « reprehensible » et « illegal »).

Le système de jeu tolère les déplacements et l'escalade des bâtiments, mais pas les attaques menées contre les gardes. La conception de ce système procède d'une recherche d'exactitude, car il est élaboré à partir des sources faisant référence à des systèmes de règles historiques (cadre social et légal de l'époque). Il relève aussi d'un souci de réalisme car il régit un environnement fidèle à l'échelle et la perception humaine (lois de la physique). Le fait de permettre le transport du corps d'une victime (« carrying a body ») indique une recherche de réalisme, alors que rendre cette action répréhensible (« the actions you should be detected/investigated for ») est une marque d'exactitude.

**Figure 1.4 : Les actions tolérées, répréhensibles et illégales dans Black Flag**



Source : Ubisoft Montréal, ACGA CB\_Notoriety.pptx, 2012, diapositive 7.

L'exemple d'*Assassin's Creed* illustre le fait que la représentation du passé dans les jeux vidéo d'histoire s'effectue selon des degrés de littéralité ou d'interprétation différents. Les choix des concepteurs reposent sur des stratégies diverses cherchant tour à tour le réalisme, l'exactitude ou un sentiment d'authenticité. Privilégier une stratégie par rapport à une autre demande nécessairement de prendre en compte et d'anticiper la façon dont le joueur interagit avec le contenu proposé. C'est pourquoi il faut enfin définir la ludoformation en tant que conception d'un espace caractérisé par une certaine jouabilité.

## **6. La conception d'un environnement engageant**

La ludoformation désigne la modification (*editing*) d'un environnement dans le but de le rendre « habitable » par un joueur<sup>51</sup>, c'est-à-dire une mise en forme qui permette l'exercice de la jouabilité. L'espace de jeu doit être engageant, au sens où il doit exprimer son caractère ludique, susciter un intérêt pour le jeu et faire en sorte que cet intérêt soit maintenu grâce à une communication univoque des règles du jeu.

Il est difficile de caractériser ce qui confère à un environnement de jeu son « caractère ludique » par essence, dans la mesure où la compréhension de ce caractère est dépendant du contexte culturel. Toutefois, notre approche de terrain permet de nommer

---

<sup>51</sup> « Ludoformer » est formé à partir du mot « terraformer », Espen Aarseth, « Ludoforming. Changing Actual, Historical and Fictional Topographies into Ludic Topologies », *art. cit.*, p. 127.

ces caractères tels qu'ils transparaissent dans le témoignage des concepteurs, au travers des lignes directrices guidant le processus créatif. Sans aller jusqu'à identifier ce qui rend un objet « intrinsèquement *fun* », selon la formule qu'emploie le chercheur en éducation Thomas Malone, on peut regrouper les préoccupations des concepteurs selon les trois axes qu'il propose : le défi, l'imaginaire et la curiosité<sup>52</sup>. En effet, dans la conception de *Black Flag* et *Freedom Cry*, la visée ludique et la thématique historique sont mises en relation pour définir le défi sur lequel repose le jeu et que le joueur devra surmonter (*challenge*), l'imaginaire et l'univers fictionnel dans lequel s'inscrit ce défi (*fantasy*) mais aussi l'enjeu qu'il comporte, la curiosité et le désir de participation qu'il doit susciter (*curiosity*).

Pour exprimer ces trois aspects, les concepteurs de *Black Flag* définissent un « vocabulaire visuel <sup>53</sup> » qui s'appuie sur les documents historiques, afin de communiquer au joueur des informations sur son statut et sa progression. Le vocabulaire visuel est un code qui doit être univoque, afin que les règles de jeu qu'il exprime soient facilement comprises. Les soldats, qui sont les adversaires les plus fréquents en jeu, sont toujours identifiables grâce à la couleur utilisée pour leurs uniformes (jaune pour les espagnols, rouge pour les anglais)<sup>54</sup>.

---

<sup>52</sup> Thomas W. Malone, *What Makes Things Fun to Learn?: A Study of Intrinsically Motivating Computer Games*, Palo Alto, Xerox, Palo Alto Research Center, 1980, p. 49-64.

<sup>53</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 326-331.

<sup>54</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 38-42.

Les éléments du décor sont, eux aussi, employés pour signifier le défi présenté au joueur. La recherche de « vocabulaire visuel » est particulièrement visible dans l'exemple ci-dessous, qui montre comment les éléments de décor « palmier » et « plage » n'ont pas seulement une fonction esthétique ou référentielle, mais expriment aussi une signification ludique (nous soulignons) :

On a trouvé que la plage c'était bien, mais pas suffisant. Peut-être qu'il fallait aussi avoir des arbres, ou des palmiers par exemple ? Donc palmier/plage veut dire : je peux accoster, je peux y aller avec mon bateau.<sup>55</sup>

La représentation de l'île fictive d'Andreas Island (ci-dessous) dans *Black Flag* ne communique pas une information factuellement exacte. Aucun îlot de ce nom ou de cet aspect ne se trouve dans les Caraïbes à l'endroit indiqué. En revanche, l'environnement a une autre signification dans le contexte du jeu. Il renforce d'abord l'immersion en étant représenté dans un style réaliste et avec une certaine exactitude (introduction de la faune et de la flore locale, des matériaux et techniques de construction avérées).

L'environnement d'Andreas Island contient plusieurs signes destinés à informer le joueur sur la jouabilité, notamment un ponton servant à signifier des zones d'amarrage pour se rendre sur l'île. La ludofornation se saisit d'éléments de référence historiques pour produire une signification sur le plan ludique. Il faut distinguer d'un point de vue sémiotique la fonction iconique de cette représentation visuelle (elle établit un rapport

---

<sup>55</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 326-331.

d'analogie avec un élément réel) de sa fonction symbolique dans le jeu (elle exprime, selon une convention arbitraire, un aspect du fonctionnement de la structure de jeu).

**Figure 1.5 : Communication visuelle de la jouabilité. L'exemple de Andreas Island**



Source: Capture d'écran, *Assassin's Creed IV : Black Flag* (Ubisoft, 2013)

Créer l'engagement ludique dans l'espace de jeu suppose également d'associer le défi (*challenge*) avec l'imaginaire (*fantasy*) auquel il renvoie, ce qui nécessite de prendre en compte les attentes du joueur liées au thème évoqué par le jeu. La construction de l'univers de fiction historique du jeu, au moyen d'éléments factuels ou imaginaires, participe de la construction du caractère ludique de l'objet. Pour que le défi soit identifiable, il faut que la thématique historique soit elle-même identifiable, ce qui pousse les concepteurs à privilégier l'utilisation de représentations considérées comme familières

ou reconnaissables<sup>56</sup>. La conception de *Black Flag*, cherche ainsi à proposer une expérience basée sur « la fantaisie pirate », l'imaginaire mêlant à la fois réalité et mythe, dans le but de « s'assurer que le joueur va avoir envie d'investir du temps (...) dans ce monde<sup>57</sup> ». L'attitude ludique émerge de l'évocation efficace du contexte historique, du fait des qualités graphiques, artistiques ou littéraires du jeu.

L'attitude ludique naît enfin de la curiosité (*curiosity*) suscitée chez le joueur. La curiosité découle de l'horizon d'attente du joueur quant aux possibilités d'interactions dont il dispose et à sa compréhension des enjeux associés à la progression dans le jeu (gain en argent, progression dans l'intrigue, découverte de nouveaux environnements...). L'horizon d'attente est lui-même informé par la thématique historique exprimée dans le monde de fiction du jeu (*fantasy*), qui fait miroiter certains enjeux et certaines promesses de gains spécifiques.

Le travail sur la documentation historique est destiné à conférer au monde ludique sa jouabilité, son caractère « invitant, dans lequel [le joueur] veut passer du temps, explorer, découvrir »<sup>58</sup> selon les mots de Raphael Lacoste, directeur artistique de *Black Flag*. Représenter le passé permet aux concepteurs d'adresser aux joueurs une promesse quant au type de jouabilité que propose le jeu. Eric Baptizat, le directeur en charge du

---

<sup>56</sup> Scott Alan Metzger et Richard J. Paxton, « Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past », *Theory & Research in Social Education*, vol. 44, n° 4, octobre 2016, p. 557.

<sup>57</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 297-302.

<sup>58</sup> *Ibid.*, l. 10-11.



*game design* de Black Flag (la conception du système de règles), imagine de quelle manière un joueur hypothétique pourrait décrire son intérêt pour l'expérience ludique : « je vais prendre mon bateau, piller les bateaux à côté, je décide ce que je fais avec le butin, boire mon trésor à la taverne...<sup>59</sup> » En énumérant diverses mécaniques de jeu, Baptizat dresse une liste de possibles historiques qui sont aussi des possibles ludiques. Cette liste présente des options variées pour interagir avec l'espace de jeu, et ce d'une façon cohérente avec la thématique historique. Communiquer le caractère engageant du jeu revient à décrire différents éléments du récit historique et/ou légendaire qui nourrissent l'imaginaire populaire de l'âge d'or de la piraterie.

La ludoformation est un processus par lequel la nature du défi, la curiosité et l'imaginaire sont exprimés de manière complémentaire. La liberté de déplacement que les concepteurs laissent au joueur traduit un désir de briser la linéarité du jeu et de susciter l'engagement ludique en permettant d'atteindre les objectifs de plusieurs manières différentes. En pensant la rejouabilité du système et en diversifiant le défi (*challenge*) proposé au joueur, cet environnement offre la possibilité d'aborder différents aspects d'un même imaginaire (*fantasy*), soit pour reproduire une séquence historique telle que le joueur la connaît, ou au contraire s'en éloigner<sup>60</sup>. Enfin, pour inciter le joueur à rejouer, effectuer des détours dans l'environnement ou explorer le monde de manière non-linéaire,

---

<sup>59</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 19-28.

<sup>60</sup> Adam Chapman, *Digital Games as History*, *op. cit.*, p. 42-43.

sa curiosité (*curiosity*) doit être suscitée en laissant entrevoir un enjeu ou une promesse de récompense intéressante.

Les sources historiques interviennent dans le processus créatif pour lier la question de la représentation du passé à celle de la communication de la jouabilité, selon les trois axes énumérés ci-dessus. Les environnements de jeu sont aménagés de manière à permettre le déroulement d'un récit préétabli, mais doivent aussi prendre en compte la présence d'un joueur auquel il faut présenter des possibilités d'interaction. La documentation historique traduite en jeu intervient alors aussi bien dans la construction de la narration, que dans la communication des règles et objectifs du jeu.

Résumons notre compréhension de la ludoformation. D'après Espen Aarseth, le premier à avoir proposé le concept, la ludoformation concerne exclusivement la transposition d'un espace réel « non ludique » vers un « espace de jeu ». Nous utilisons le concept dans une acception plus large. D'abord, nous nous éloignons de l'idée que la ludoformation concerne uniquement la traduction « d'espaces réels » en espaces de jeu. Ce dernier peut accueillir la représentation d'un lieu, mais aussi l'expression d'une émotion, ou encore l'évocation d'un événement historique. Secondement, nous nous concentrons sur le fait que la mise en jeu s'appuie sur des documents de références, des indices matériels de nature variée. Les concepteurs n'accèdent à la chose à mettre en jeu qu'à travers ces derniers.

Le cas de la ludoformation de La Havane dans *Black Flag* permet d'illustrer la pertinence de notre définition. Les sources de référence sur lesquelles se basent les

concepteurs regroupent notamment des documents prélevés sur place (en l'occurrence, la photographie d'une plaque) mais aussi plusieurs souvenirs de voyage et attentes quant aux impressions que doit véhiculer l'espace de jeu au moyen de la jouabilité qu'il propose.

## **7. Étude de cas : ludiformer La Havane dans *Assassin's Creed IV : Black Flag***

Appliquons le concept de ludoformation à une étude de cas : la conception du plan de la ville de La Havane, représentée dans *Black Flag*. Nous prenons ce cas comme exemple non pas en raison de la nature de ce qui est traduit (un espace réel en espace de jeu), mais parce que l'on dispose d'un document qui permet de retracer les étapes de modifications successives (au nombre de 68) subies par le matériau originel.

Au début du processus se trouve la photographie d'une plaque datée de 1948, située sur un mur du château de San Salvador de la Punta et sur laquelle est représenté le plan des murailles de la ville de La Havane (figure 1.6). Il s'agit d'une représentation monochromatique, bidimensionnelle (la profondeur représentée ne renseigne pas sur l'élévation des bâtiments) et en vue aérienne du port, de la ville et de son enceinte. Travailler à partir de ce type de « matériaux bruts » permet à l'équipe, comme le dit Jean Guesdon, de « toujours se nourrir du plus d'informations possibles, pour ensuite (...) le

recracher ». D'après lui, il est important à ce stade que « que ce dont [l'équipe] s'imprègne soit fidèle » et que « le matériel de base, [soit] correct »<sup>61</sup>.

**Figure 1.6 : Document de référence pour la ludoformation du plan de La Havane**



Dès le début, ce document circonscrit l'environnement pressenti pour figurer dans le jeu, et témoigne de deux qualités essentielles. Son contexte de prélèvement rassure les concepteurs sur la qualité et la fiabilité des informations (la plan donne à Mustapha Mahrach, directeur chargé du *level design* de *Black Flag*, une idée des proportions qu'il doit respecter<sup>62</sup>), ainsi que son aspect schématique qui laisse la place à une liberté d'interprétation.

---

<sup>61</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 335-341.

<sup>62</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 182-185.

**Figure 1.7 : Introduction de volumes : le découpage de la carte en îlots**



Le découpage en « îlots » (voir ci-dessus, figure 1.7) témoigne d’une anticipation du travail d’application des textures en deux dimensions sur les bâtiments en volume. Cette étape fait directement référence à une autre facette du travail documentaire effectué lors de l’expédition menée par l’équipe de conception à La Havane : la prise en photo de façades et de matériaux en gros plan pour documenter la création de textures. Comme le précise Mahrach :

Pour chacune des *locations* [lieux], le *process* c’est qu’une fois qu’on définit les lieux qu’on va visiter, on commence à faire de la recherche sur chacune d’elle. Et là, le *level designer* qui va travailler dessus, et l’artiste, vont commencer à creuser tous les détails. Ils vont commencer à regarder (...) le type d’architecture, le type de gens qui vivaient là.<sup>63</sup>

---

<sup>63</sup> *Ibid.*, l. 81-91, notre traduction entre crochets.

Ensuite, la définition d'axes de circulation principaux disposés autour d'un point central cherche à améliorer la jouabilité en simplifiant la lisibilité de l'environnement. Comme on le voit sur la figure 1.8 ci-dessous, les concepteurs anticipent l'action du joueur en imaginant les principales voies de déplacement qui seront mises à sa disposition.

**Figure 1.8 : Introduction des axes principaux**



L'important est de respecter une cohérence d'ensemble, afin que le joueur puisse à la fois reconnaître les spécificités du lieu historique, tout en le simplifiant afin qu'il puisse s'orienter dans l'environnement sans s'y perdre. Cette double contrainte est exprimée par Mahrach (nous soulignons) :

Si tu regardes les rues une à une, c'est pas une réplique. Mais tu vas t'y retrouver. Tu vois la *plaza* est là, c'est juste que le nombre de rues ne va pas être exact. Mais on se retrouve.<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup> *Ibid.*, l. 372-376.

La contrainte liée à la communication du défi (*challenge*) proposé par le jeu est un aspect essentiel de la conception des environnements, et cet aspect est lié à la question de la représentation historique. La fonction de la représentation n'est pas d'établir un rapport de référence avec l'environnement réel comme le ferait « une réplique », mais de permettre au joueur de se situer dans l'espace de jeu (« [s]'y retrouver »). Comme le présente Marhach (nous soulignons):

Si tu joues à La Havane, elle a pas les mêmes hauteurs, les mêmes pentes que la vraie Havane. Elle est assez *flat*. Mais dans le jeu on l'a exagérée. [...] Parce qu'il y a deux aspects : artistique, que ça soit plus beau plus appelant, mais aussi l'aspect plus attirant pour le joueur pour qu'il puisse savoir « je m'en vais par-là, vers la cathédrale »<sup>65</sup>

La prise en compte de la jouabilité conduit à une normalisation des distances qu'il est possible de parcourir. Les points d'intérêt trop proches sont éloignés ou rapprochés les uns des autres (Aarseth nomme ce dernier aspect la « ludocompression »<sup>66</sup>) afin de maintenir l'intérêt du joueur. Par la suite, la division de l'environnement en secteurs (figure 1.9, ci-dessous) permet de réintroduire une forme de variété visuelle dans les environnements. Comme l'indique la légende du document, l'expression de la variété dans l'environnement repose sur la distinction de quartiers occupés par des populations de conditions diverses. Cela conduit la direction artistique de *Black Flag* à représenter dans les « quartiers pauvres [...] des maisons plus organiques,

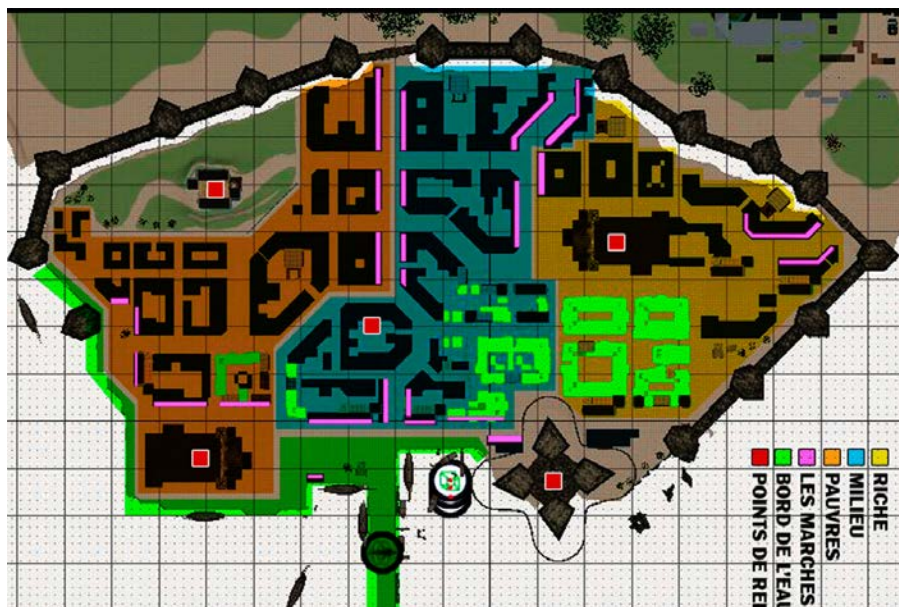
---

<sup>65</sup> *Ibid.*, l. 204-208.

<sup>66</sup> Espen Aarseth, « Ludofforming. Changing Actual, Historical and Fictional Topographies into Ludic Topologies », *art. cit.*, p. 133.

tordues », et les positionner à distance des « maisons plus coloniales, plus riches, avec des arcades, des intérieurs<sup>67</sup> ».

**Figure 1.9 : Division de la carte en secteurs**



Pour Thierry Dansereau, directeur artistique ayant travaillé sur la conception des environnements de *Freedom Cry*, il est effectivement important que les environnements de jeu soient marqués par une forte variété visuelle :

Quand on fait des jeux vidéo, on essaye toujours de trouver, travailler les contrastes. Montrer l'extrême pauvreté, l'extrême richesse. (...) On travaille sur différentes *locations* que le joueur peut remarquer facilement<sup>68</sup>

<sup>67</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 53-55.

<sup>68</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », *op. cit.*, l. 124-127.



On note un aller-retour régulier entre le cahier des charges fourni par la direction artistique et le *game design* et les documents historiques. L'image ci-dessous (figure 1.10) montre la superposition du document historique sur la carte du jeu en cours d'élaboration. Cette étape est désignée par les concepteurs sous le nom de « reality check <sup>69</sup>».

**Figure 1.10 : Le « reality-check »**



La fonction du « reality check » est de s'assurer de la compatibilité de la représentation avec le matériau de référence, mais aussi avec la réalité du contexte productif. Dans le cas de *Black Flag*, la ludoformation d'un environnement historique n'est pas un processus linéaire mais relève d'un dialogue permanent entre volontés créatives contextuelles et contraintes structurelles (budgétaires, matérielles et techniques).

---

<sup>69</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 202-207.

Darby McDevitt, le scénariste de *Black Flag*, décrit cette dynamique comme un aller-retour (« back and forth »<sup>70</sup>) effectué entre le document et sa mise en jeu.

La disposition de points d'intérêt pour le joueur, les différentes quêtes, ressources et lieux importants sur la carte (figure 1.11) sont envisagées simultanément. On voit apparaître les traces du *quest design*, c'est-à-dire la conception des missions, des marqueurs de progression du joueur et de leur disposition dans l'environnement. On observe plusieurs indices de construction narrative, notamment dans le fait que les personnages avec lesquels le joueur doit interagir pour faire progresser le récit sont disposés dans l'environnement, et représentés sous forme de points colorés dans l'illustration ci-dessous.

---

<sup>70</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 183-187 ; « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 39.

**Figure 1.11 : D'une « topographie existante » à une « topologie ludique »**



La ludoformation comprend une série de modifications répondant à des fonctions spécifiquement ludiques, en complément ou en remplacement d'informations géographiques ou architecturales fournies par le document historique. Ces modifications sont destinées à rendre l'expérience de jeu intéressante, la navigation lisible, les objectifs de jeu compréhensibles et la progression satisfaisante. La documentation historique fournit aux concepteurs un accès à la « topographie existante », et éclaire la façon dont elle est transformée en une « topologie ludique », selon les deux termes proposés par Aarseth.

Pour résumer, le choix de lire la conception vidéoludique au travers de la ludoformation est motivé par plusieurs questionnements abordés dans cette recherche. L'exemple de la conception du plan de La Havane montre l'importance d'interroger la signification des environnements sur le plan de la représentation historique et sur celui de

la communication ludique. Le scénariste de *Black Flag* ne le formule pas autrement, lorsqu'il dit (notre traduction, nous soulignons) :

Tu pourrais voir dans La Havane un bâtiment créé, tu verrais une forme architecturale particulière et te dirais « pourquoi est-ce que ça a été créé comme ça ? Parce que c'est historiquement exact ? (...) Ou parce que la jouabilité dicte que ce n'est pas possible d'escalader ce mur, de se déplacer par-là ? »<sup>71</sup>

Représentation du passé et conception ludique sont liées au point qu'il faut les questionner ensemble. Créer un environnement de jeu en s'appuyant sur des documents historiques conduit à se servir d'informations historiques variées pour indiquer le caractère ludique de cet environnement et susciter une attitude ludique. On voit dès lors comment la ludofornation permet de lier la conception vidéoludique à la notion d'opération historiographique, qui renvoie chez De Certeau à une interrogation sur la production de l'histoire et à des questionnements sur les conditions de mise en forme d'un matériau historique.

## 8. Conclusion

Nous avons posé les bases théoriques d'un rapprochement encore peu effectif entre conception de jeu vidéo d'histoire et opération historiographique. La métaphore du jeu n'est pas nouvelle : elle est déjà utilisée pour présenter les pratiques de l'historien en tant

---

<sup>71</sup> « You might see in Havana a building that's created, you'll see some architectural form and you'll say : "why was that created like that ? It is because that's historically accurate? The artist got a little too creative? Or because the gameplay says it's not comfortable to climb this wall, move this way? », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 192-197.

qu'art ou comme un artisanat. Le « jeu de l'historien » renvoie aux objectifs qu'il se donne, aux stratégies qu'il mobilise, à la difficulté, la contingence et l'incertitude qui accompagnent son projet, ou encore à son adhésion à des principes destinés à « régler le jeu de ses habitudes »<sup>72</sup>. Face à l'essor des prétentions historiques de certains acteurs de l'industrie vidéoludique, il nous semble important d'inverser cette perspective et de formuler une proposition de lecture de l'acte de création vidéoludique à la lumière de l'écriture historique.

Le terrain que constitue les studios d'Ubisoft constitue un cadre unique pour aborder ce sujet. Pour penser de manière spécifique la mise en jeu de l'histoire, nous avons d'abord présenté la nécessité d'un concept unificateur faisant intervenir plusieurs aspects clé du processus, particulièrement au regard des pratiques de documentation historique et tenant compte de la spécificité de notre objet d'étude. L'objectif est d'abord de penser le rôle structurant de la recherche documentaire et des sources historiques dans le développement des jeux vidéo.

Le détour opéré par les représentations spatiales en histoire nous indique que, dans le contexte d'expérimentations en histoire digitale, il existe déjà des démarches de conception d'expériences interactives cherchant à la fois une forme d'engagement et un respect du matériau mobilisé. Nous avons voulu montrer que plusieurs des questions

---

<sup>72</sup> Guy Thuillier, dir., *Le jeu de l'historien : introduction au métier de l'historien*, Paris, Economica, 2015, p. 777-781.

centrales à la conception de jeux vidéo d'histoire sont déjà présentes dans le contexte de l'histoire digitale. Il existe un ensemble de travaux portant sur la médiation informatique et la question de la fidélité aux sources dans la communication d'arguments historiques.

Parallèlement, une certaine vision du *game design* nourrit depuis le milieu des années 1980 une réflexion sur la façon dont elle peut « distiller » des aspects du réel dans des simulations ludiques<sup>73</sup>. En cela, la ludoformation est comprise comme une traduction reposant sur diverses stratégies afin de communiquer son thème historique. Telle que nous l'avons définie, la ludoformation est enfin la conception d'une simulation ludique qui se déploie dans un espace de jeu. Cet espace a pour fonction de susciter l'engagement ludique et de communiquer le thème historique auquel se rattache son univers et de rendre lisibles pour un joueur les possibilités d'interaction qui lui sont offertes. Le chapitre suivant aborde la première étape de la ludoformation, en remontant à la source à la fois des matériaux exploités lors de la conception de *Black Flag* et *Freedom Cry*, mais aussi à la définition des objectifs et des questionnements qui donnent sa direction au projet de jeu.

---

<sup>73</sup> Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design*, op. cit., p. 66.

CHAPITRE II

« THIS HISTORY THAT YOU RESEARCHED »

DU PROJET HISTORIOGRAPHIQUE A LA COLLECTE DES DOCUMENTS

## 1. Introduction

Après l'étape de définition conceptuelle du premier chapitre, intéressons-nous aux relations qu'entretiennent les concepteurs de *Black Flag* et *Freedom Cry* avec les documents à partir desquels ils travaillent. Avant d'étudier l'utilisation de ces documents historiques dans les chapitres 3 et 4, nous nous concentrerons ici sur le déroulement de la collecte. Dans quel contexte, de quelle manière et à quelles fins la documentation historique est-elle collectée ? Comme le souligne le scénariste de *Black Flag*, Darby McDevitt, concevoir un jeu vidéo comme *Assassin's Creed* revient pour les concepteurs à « [trouver] une place pour toute cette histoire [...] recherchée », et donc à se demander « comment mettre cette recherche à l'intérieur du monde [du jeu] »<sup>1</sup>. Pourquoi les studios d'Ubisoft, dont l'objectif est de produire efficacement « beaucoup de contenu, en peu de temps, avec peu de monde »<sup>2</sup>, mobilisent-ils des pratiques de recherche documentaire ?

Le processus de collecte des documents révèle selon nous l'existence d'un « projet historiographique » au cœur de la conception. Celui-ci désigne l'intention des concepteurs d'exprimer à la fois la fonction ludique de l'œuvre mais aussi sa thématique historique particulière. Le projet historiographique se manifeste par la présence d'intentions,

---

<sup>1</sup> « You try to find a way for all of this history that you researched, and what we call “world building” all the time, how we get this research into the actual world, so that the experience of just simply playing the game feels that it's an accurate reflection of the world », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 10-13.

<sup>2</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Steve Beaudoin », entretien réalisé par Julien BAZILE, 8 mars 2019, l. 85-87.



d'objectifs et de pratiques spécifiques au cœur de la conception, et repose sur la convocation d'une documentation de référence destinée à inspirer la création.

Pour identifier le projet historiographique, il faut différencier d'une part sa finalité et d'autre part les moyens déployés pour l'atteindre. Pour cela, nous nous appuyons sur la pensée du concepteur de jeux et théoricien Chris Crawford qui opère dans *The Art of Computer Game Design* une distinction entre l'objectif (*goal*) fixé au processus créatif, qui désigne l'effet recherché sur le joueur en termes d'expérience ludique (émotions ou informations véhiculées), et d'un autre côté le sujet (*topic*) particulier, c'est-à-dire le thème du jeu et ses fonctionnalités propres, qui permettent d'atteindre cet objectif<sup>3</sup>.

L'originalité de la lecture que fait Crawford de la conception vidéoludique est qu'il considère celle-ci comme la démarche d'un auteur dont les intentions créatives dictent les méthodes de travail. Dans le cas du studio Ubisoft, l'énonciation d'objectifs créatifs ne traduit pas seulement l'expression de partis pris individuels mais traduit également l'existence de contraintes collectives. Le projet historiographique des concepteurs de *Black Flag* et *Freedom Cry* doit être pensé, comme l'est l'opération historiographique chez De Certeau, en tant que démarche inscrite dans un « paradigme matériel » : ce projet se tient, si l'on reprend les mots de De Certeau, dans un « milieu d'élaboration que circonscrivent des déterminations propres<sup>4</sup> ». Autrement dit, un studio de développement

---

<sup>3</sup> Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design*, *op. cit.*, p. 60-61.

<sup>4</sup> Daniel Wanderson Ferreira, « Michel de Certeau et l'écriture poétique de l'histoire », *Les Dossiers du Grihl*, n° 2018-02, février 2018, consulté le 14 décembre 2019,

est un milieu déterminé par les objectifs en vue desquels il opère, les moyens, le temps et les acteurs sur lesquels il s'appuie. Les contraintes associées au contexte industriel sont telles qu'au final certains concepteurs reconnaissent que « le jeu [final] est peut-être cinquante pourcents de ce qu'on voulait »<sup>5</sup>, révélant un écart entre les volontés créatives et les impératifs industriels. Les facteurs qui affectent la recherche et l'usage de documents historiques dans la conception de *Black Flag* et *Freedom Cry* seront identifiés dans ce chapitre.

Nous prenons comme point de départ la façon dont l'historien Henri-Irénée Marrou envisage l'intervention des sources historiques dans le processus d'écriture de l'histoire. Dans son ouvrage d'épistémologie *De la connaissance historique*, Marrou met au centre de sa réflexion la personne de l'historien, ses pratiques, sa subjectivité et sa créativité. Il y décrit un cheminement créatif amorcé depuis l'auteur historien (sa personnalité, ses intentions, son horizon d'attente) vers le matériau sur lequel il travaille, et qui se poursuit en retour du matériau vers l'auteur.

Le schéma ci-dessous reprend cette idée afin d'associer la conception vidéoludique à un mouvement d'aller-retour qui conduit d'abord, à partir de questionnements initiaux, à la constitution d'un corpus de documents, puis à son interprétation et son utilisation (axe

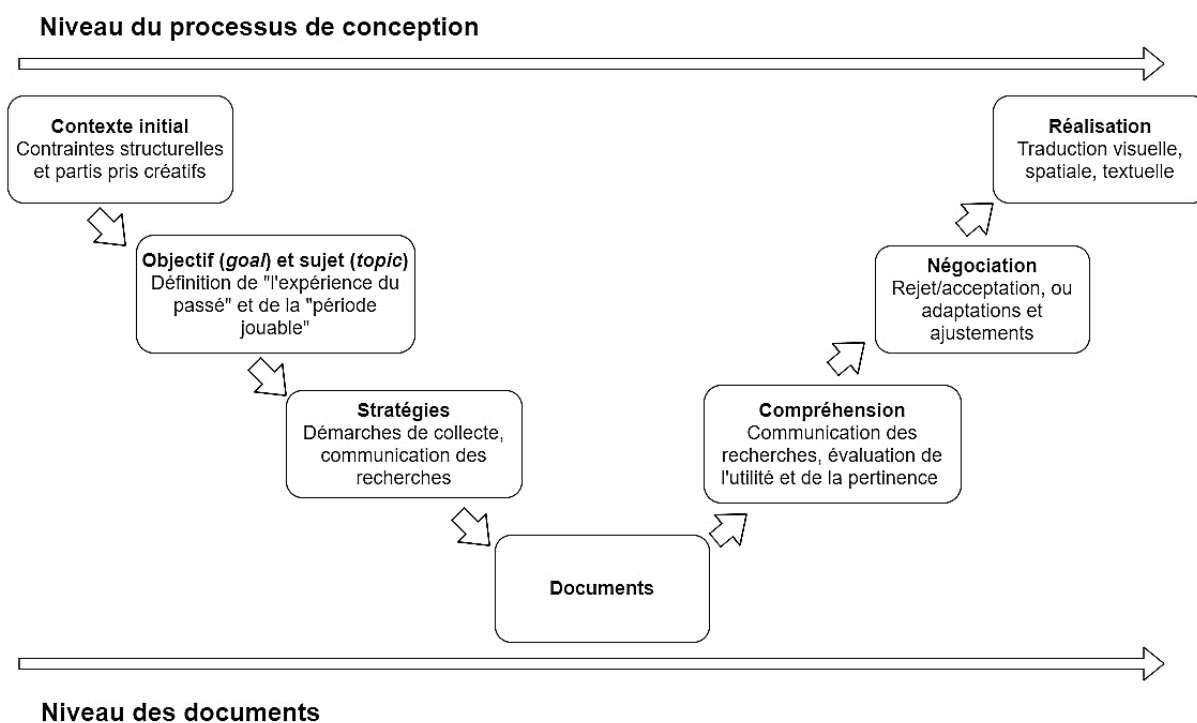
---

<<http://journals.openedition.org/dossiersgrihl/6947>>, citant ; Michel de Certeau, *L'écriture de l'histoire*, Paris, Gallimard, 1975, p. 65.

<sup>5</sup> « Re transcription de l'entrevue avec Olivier Ged », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 278-280.

vertical) à mesure que se déroule dans le temps le processus de conception (axe horizontal). Ainsi figurée, la conception vidéoludique repose sur une tension entre des contraintes imposées par le milieu d'élaboration qui initie et conclut le processus (axe supérieur du schéma, « Niveau du processus de conception ») et des contraintes amenées par le matériau mobilisé, sa sélection et son interprétation (axe inférieur, « Niveau des documents »).

**Figure 2.1 : L'intervention des documents dans la conception vidéoludique**



Source : Adapté d'après Nicole Gagnon et Jean Hamelin<sup>6</sup>, *L'homme historien*, vol. 34, St-Hyacinthe, 1979, coll. « Méthodes des sciences humaines », p. 26.

<sup>6</sup> Gagnon et Hamelin proposent un schéma qui s'appuie sur les travaux de Marrou, notamment *De la connaissance historique*, et dans lequel ils représentent une trajectoire similaire entre le « niveau de l'historien » et le « niveau des documents ».

Nous aborderons dans un premier temps le contexte initial dans lequel démarre la conception. D'après nous, il marque le départ d'une étape de problématisation de la conception lors de laquelle les objectifs et des grandes directions conceptuelles du projet sont formulées. Les objectifs conduisent à la définition du sujet du jeu. Ce sujet est inscrit dans un cadre spatio-temporel que nous désignons comme la « période jouable ». Nous examinerons ensuite les stratégies de constitution du corpus de documents, ainsi que les principaux facteurs qui les affectent.

Nous étudierons enfin les « documents » intervenant dans la conception vidéoludique, que nous comprenons à travers la définition d'Henri-Irénée Marrou comme les « observations de tout ordre » qui jouent le rôle de « sources d'information » pour la conception<sup>7</sup>. Comme cette définition large autorise à le comprendre, ces documents sont de natures variées et font l'objet d'exploitations de plusieurs types, allant de la recopie littérale à l'inspiration. Nous brosserons finalement un portrait global des documents utilisés afin d'identifier les caractères de pertinence fondant leur utilisation.

## **2. Une conception problématisée. Contexte initial et définition de l'objectif**

---

<sup>7</sup> Il ajoute qu'un document est « toute source d'information dont l'esprit de l'historien sait tirer quelque chose pour la connaissance du passé humain », Henri-Irénée Marrou, *De la connaissance historique*, op. cit., p. 73.

Un jeu appartenant à la saga *Assassin's Creed* est à la fois un produit émergent d'un processus industriel et une œuvre résultant de choix créatifs. Si les concepteurs de *Black Flag* et *Freedom Cry* doivent tenir compte des paramètres qui déterminent leurs pratiques (temps, budget et effectifs alloués, attentes du public, identité de marque), ils disposent également d'options afin de négocier ces déterminants (choix du thème historique et de la manière de le traiter, constitution des équipes et stratégies de mobilisation des documents).

A la manière de l'écriture historique, la conception vidéoludique démarre donc par une étape préliminaire de « problématisation » qui implique « un réseau de questions »<sup>8</sup>. Elle vise à dresser les contours du problème auquel font face les concepteurs, à définir leurs objectifs et à choisir les meilleures stratégies pour l'atteindre.

### **La définition du sujet : concevoir la « période jouable »**

La conception de *Black Flag* et de *Freedom Cry* démarre une fois que les thématiques respectives sont définies, ainsi que le cadre spatio-temporel dans lequel ces thématiques s'inscrivent. La période historique est choisie en fonction d'un critère de « jouabilité » qui détermine sa compatibilité avec la destination ludique de l'objet : il s'agit de ce que nous nommons une « période jouable ».

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 56-57.

Les phénomènes historiques, comme les « périodes » dans lesquelles ils s'inscrivent, n'existent pas en eux-mêmes en dehors de l'effort de catégorisation historiographique qui les font émerger. Pour les historiens, cette catégorisation sert des objectifs particuliers, à savoir permettre l'explication, la mise en relation et l'argumentation. Pour les concepteurs de jeux vidéo d'histoire, envisager le caractère jouable d'une période revient à chercher en elle des qualités conceptuelles (*design quality*) autres. Comment les concepteurs définissent-ils ce qui fait la jouabilité d'une période historique ?

La notion même de « jouabilité » fait l'objet de discussions, au sein desquelles s'opposent notamment une formulation « internaliste » (la jouabilité est une propriété de l'objet) ou « externaliste » (la jouabilité est un caractère conféré au jeu par le regard du joueur)<sup>9</sup>. Comme notre recherche s'intéresse à la conception d'objets ludiques, nous retenons la première formulation. La documentation historique participe à la conception de la jouabilité, qui renvoie ici à la « maniabilité » du dispositif et à la « maîtrise de ses moyens d'utilisation ». Nous pensons que ce double impératif de communication de l'utilisation du jeu et de sa thématique historique se trouve au cœur des pratiques des concepteurs, qui cherchent à la fois « que le joueur comprenne le jeu » et aussi « qu'il se sente dans le jeu<sup>10</sup> » selon les mots d'Olivier Ged, l'un des concepteurs de *Black Flag*.

---

<sup>9</sup> Sélim Ammouche, « Jouable, injouable : Super Meat Boy, le brouillon et l'épure », *Interfaces numériques*, vol. 4, n° 1, 2017, consulté le 20 mai 2020, <<https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/index.php?id=795>>.

<sup>10</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 216-224.

Dans le cas de *Black Flag*, pour être « jouable » une période doit d'abord être compatible avec les investissements technologiques antérieurs du studio. Le projet démarre à la suite des retours positifs sur l'opus précédent, *Assassin's Creed III*, publié en octobre 2012. L'équipe marketing relaie l'enthousiasme dont font l'objet certaines mécaniques de jeu reposant sur l'exploration et le combat naval, ce qui les conduit à proposer de mettre en avant la thématique de l'âge d'or de la piraterie dans la série *Assassin's Creed*<sup>11</sup>. L'équipe de conception se constitue en janvier 2013 au studio de Montréal autour de Jean Guesdon, qui participe à l'élaboration des volets de la saga *Assassin's Creed* depuis le premier opus. Il rejoint le projet en tant que directeur créatif du projet *Black Flag*<sup>12</sup>. Le choix de la thématique de l'âge d'or de la piraterie émerge donc à la fois de sa compatibilité avec les technologies disponibles et d'un désir de rentabiliser un investissement technologique préexistant<sup>13</sup>.

Le choix de la thématique n'est pas uniquement dicté par des circonstances techniques. Comme le rappelle Olivier Ged, directeur technique sur le projet *Black Flag*, ce choix est en lien avec la notion de « révolution » explorée dans les autres volets de la série.

On voulait faire la Révolution française (N.D.A. : *Assassin's Creed Unity*, 2014), la révolution industrielle à Londres (N.D.A. : *Assassin's*

---

<sup>11</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 6-9 ; « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 145-148.

<sup>12</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 24-32.

<sup>13</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 294-304.

*Creed Syndicate*, 2015), et la révolution américaine. Il y avait la notion de trois révolutions, *back à back*. Et *Black Flag* est venu s'intercaler avant *Unity* pour plein de raisons de production et de technologie. On s'est dit : on va faire un jeu de plus à cet endroit-là, en réutilisant la technologie navale.<sup>14</sup>

Bien que les jeux d'histoire conçus par Ubisoft construisent leur réputation autour du haut niveau de sophistication technique qu'ils déploient, on voit que le prisme technologique ne suffit pas pour expliquer le choix d'une « période jouable » par rapport à une autre. *Black Flag* est pensé comme une œuvre devant s'inscrire au sein d'un cycle, ce qui suppose de la part des concepteurs une réflexion sur le concept de « révolution » afin de penser un lien entre des contextes historiques distincts, et ainsi justifier leur choix.

Dès le début du processus, le studio de Montréal choisit de circonscrire géographiquement le monde représenté dans *Black Flag* autour du centre névralgique de l'âge d'or de la piraterie, défini par les concepteurs comme « la pointe du Yucatan, Haïti, les Bahamas au Nord, la Jamaïque au Sud, la pointe de la Floride complètement au Nord »<sup>15</sup>. Comme le justifie Jean Guesdon :

on a choisi 1715, si je ne m'abuse, 1720 en gros, parce que c'est là que tous les grands noms des pirates sont : Barbe Noire, Jack Rackham, Anne Bonny, Mary Read, Hornigold, etc.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> *Ibid.*

<sup>15</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 4-9.

<sup>16</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 20-24.



La période de juin 1715 à mai 1722 prise pour objet dans *Black Flag* couvre une ère particulièrement active de l'âge d'or de la piraterie (1715-1725)<sup>17</sup>, durant laquelle l'essentiel des réseaux de pirates et le plus grand nombre de prises sont comptabilisés<sup>18</sup>. Ses bornes temporelles délimitent le début et la fin des exactions menées par les « grandes figures » qui marquent l'histoire et l'imaginaire, depuis les premiers raids pirates suivant la guerre de Succession d'Espagne (1701-1714) jusqu'à la mort du pirate britannique Bartholomew Roberts, dont la chute est étroitement associée à la fin de l'âge d'or du début du XVIIIe siècle<sup>19</sup>. Ce découpage périodique est destiné à contenir un ensemble d'évènements singuliers et emblématiques (batailles, décès, captures de villes), et non à permettre de retracer l'évolution des structures profondes qui accompagnent l'émergence de l'âge d'or de la piraterie.

Il est pertinent de penser cette étape de la création eu égard à la notion de « période ». Cette dernière permet de mieux cerner les critères à partir desquels les concepteurs privilégient des éléments particuliers dans les récits sur le passé. La période implique un caractère fixiste, puisqu'elle désigne un ensemble temporel dont la cohérence et la stabilité est établie autour de caractères distinctifs et invariants<sup>20</sup>. Les concepteurs posent un regard sur le passé à la recherche de périodes susceptibles d'être transposées

---

<sup>17</sup> Marcus Rediker, *Between the devil and the deep blue sea*, *op. cit.*, p. 214, 228 ; Marcus Rediker, *Pirates de tous les pays*, *op. cit.*, p. 61-64.

<sup>18</sup> David Cordingly, *Under the Black Flag*, *op. cit.*, p. 23, 243-244.

<sup>19</sup> Peter Earle, *The Pirate Wars*, New York, St. Martin's Press, 2003, p. 198 ; David Cordingly, *Under the Black Flag*, *op. cit.*, p. 215-216.

<sup>20</sup> Jean Rohou, « La périodisation : une reconstruction révélatrice et explicatrice », *Revue d'histoire littéraire de la France*, n° 5, 2002, p. 707-732.

dans le cadre du jeu, ce qui explique l'attrait pour l'industrie vidéoludique de périodes jouables mettant en avant des situations de conflits armés<sup>21</sup>, des récits de vengeance personnelle ou encore, comme c'est le cas ici, de moments dits révolutionnaires.

Dans le cas d'*Assassin's Creed*, une période est considérée comme « jouable » si elle renvoie à un espace et un temps dans lesquels des forces antagonistes entrent en conflit et peuvent être incarnées par certaines figures historiques iconiques<sup>22</sup>. Dans *Black Flag*, l'âge d'or de la piraterie naît de ces grandes figures et disparaît avec elles, reléguant au second plan d'autres facteurs qui marquent la disparition de la piraterie, tels que l'avènement d'une économie coloniale de grandes plantations<sup>23</sup> ainsi que l'entreprise militaire et législative de « suppression de la piraterie » menées par les empires européens<sup>24</sup>. Les concepteurs souhaitent « ouvrir [des] possibilités »<sup>25</sup> d'interaction pour le joueur, c'est pourquoi la jouabilité d'une période dépend de la variété et de la pertinence des choix qui sont proposés pour l'explorer. Pour cette raison, la période jouable est

---

<sup>21</sup> Une analyse quantitative menée par Yannick Rochat montre que les jeux vidéo d'histoire appartiennent en majorité au genre du jeu de stratégie, et mettent en scène des périodes de conflits armés. Alexander von Lünen *et al.*, *Historia Ludens: The Playing Historian*, Londres, Routledge, 30 août 2019, p. 3-19.

<sup>22</sup> Certains historiens identifient cette période comme un temps de « guerre » contre les pirates, constitués en une faction à laquelle s'opposent les empires européens, Peter Earle, *The Pirate Wars*, *op. cit.*

<sup>23</sup> Ce que l'historien Jean-Pierre Sainton nomme « l'âge classique des habitations », l'habitation désignant une « unité de production agricole orientée vers le grand circuit commercial d'exportation », Jean-Pierre Sainton, *Histoire et civilisation de la Caraïbe. Tome 2 : Le temps des matrices, économie et cadres sociaux du long XVIIIe siècle*, vol. 2, Paris, Karthala, 2012, p. 15-30.

<sup>24</sup> Sur le contexte plus large de la « guerre contre les pirates », voir notamment l'ouvrage de Robert C. Ritchie, *Captain Kidd and the War against the Pirates*, Cambridge, Harvard University Press, 1986, 306 pp., dans la recension de Marcus Rediker, « Pirates and the Imperial State », *Reviews in American History*, vol. 16, n° 3, 1988, p. 351-357, ainsi que Peter Earle, *The Pirate Wars*, New York, St. Martin's Press, 2003, 332 p.

<sup>25</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 312-321.

structurée autour de repères biographiques et évènementiels destinés à refléter les décisions personnelles et expériences individuelles de certaines grandes figures.

La période jouable de *Freedom Cry* est définie, elle aussi, en raison de déterminations techniques et de parti-pris créatifs. Le studio d'Ubisoft à Québec est responsable du développement de *Freedom Cry* et hérite en premier lieu du contexte géographique de Saint-Domingue. Ce dernier a été retiré du projet *Black Flag* par l'équipe de Montréal afin de concentrer l'action dans un environnement restreint<sup>26</sup>. *Freedom Cry* s'inscrit dans une filiation contraignante vis-à-vis de *Black Flag*, dont il doit reprendre les principales mécaniques de jeu<sup>27</sup> ainsi que l'identité artistique et graphique générale<sup>28</sup>. Bien que le temps de production soit plus court (six mois seulement<sup>29</sup>), le studio de Québec se distingue de *Black Flag* en proposant un thème original : l'esclavage à St-Domingue entre 1735 et 1737 et en particulier le monde des résistances au système esclavagiste<sup>30</sup>.

Les concepteurs savent que ce thème est propre à susciter l'intérêt car il convoque un imaginaire et des enjeux mémoriels forts. Ils identifient Saint-Domingue comme une colonie centrale pour l'empire colonial français, enrichissant sa métropole par l'exploitation d'une main d'œuvre servile. Thierry Dansereau, directeur artistique de

---

<sup>26</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 306-308.

<sup>27</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », entretien réalisé par Julien BAZILE, 8 mars 2019, l. 94-97 ; « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », entretien réalisé par Julien BAZILE, 8 mars 2019, l. 201-212.

<sup>28</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Steve Beaudoin », *op. cit.*, l. 34-36.

<sup>29</sup> *Ibid.*, l. 37-41.

<sup>30</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », *op. cit.*, l. 194-196.

*Freedom Cry*, dit que l'équipe avec laquelle il travaille « savait qu'Haïti a joué un grand rôle à cette époque-là », qu'elle « était la perle des Antilles » et qu'elle « (...) rapportait comme énormément d'argent au vieux continent »<sup>31</sup>. Le contexte est porteur d'enjeux économiques et géopolitiques à partir desquels peuvent être définis ceux présentés dans le jeu.

La jouabilité de la thématique provient aussi en partie de sa résonance dans l'actualité. Un période n'est jouable que si ses enjeux sont identifiés par un public contemporain. Plus spécifiquement, lorsque les concepteurs s'intéressent à l'actualité de ce passé, leurs raisons ne sont pas seulement mémorielles mais tiennent aussi au fait ce que ce contexte permet de présenter une situation engageante pour le joueur, c'est-à-dire qui l'invite à l'action en présentant un récit aux enjeux et aux objectifs clairs. L'enjeu principal de *Freedom Cry*, identifié par Hugo Giard, consiste pour le joueur à user de différentes stratégies afin de « survivre dans le monde qui existe »<sup>32</sup> et dont la représentation est appuyée par le travail de documentation des concepteurs. Les mécaniques de jeu proposées (combat, dissimulation, exploration, infiltration...) découlent de cet enjeu principal.

Comme nous l'avons présenté, *Freedom Cry* propose d'incarner le personnage d'un esclave affranchi, Adéwalé, acteur fictif de la lutte pour l'émancipation des esclaves

---

<sup>31</sup> *Ibid.*, l. 14-20.

<sup>32</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 97.

à Saint-Domingue. Pour renforcer la « jouabilité » de la période historique choisie, les concepteurs de *Freedom Cry* ne souhaitent pas « représenter Adéwalé comme un esclave » mais plutôt comme un « ancien esclave [...] libéré » afin de « montrer [sa] libération »<sup>33</sup>. Selon le mot du directeur artistique Dansereau, il faut faire du protagoniste principal de *Freedom Cry* un « justicier<sup>34</sup> ». Le cadrage historique représente une situation exprimant des rapports d'antagonisme clairs, et laisse entrevoir certains aspects clés de la jouabilité qui seront proposés : le combat, la fuite, la dissimulation.

*Freedom Cry* propose au joueur de s'identifier avec l'esclave libéré en présentant un contexte historique dans lequel l'obtention de la liberté, son exercice et sa conservation occupent une place centrale<sup>35</sup>. Ainsi, on voit dans la bande-annonce (*trailer*) annonçant le lancement du jeu *Freedom Cry* en 2013 une mise en scène de la résistance et l'insurrection d'esclaves. La caméra se focalise sur les expressions faciales des acteurs incarnant des esclaves enchaînés et subissant des sévices corporels, tandis que d'autres se soulèvent, brisent leurs chaînes, prennent la fuite ou rendent les coups qu'ils reçoivent.

La bande-annonce met en scène plusieurs éléments centraux dans la définition du caractère jouable de la période. Elle expose une situation initiale posant le contexte du problème et ses enjeux : la sujétion des esclaves et les représente en tant que victimes (0:00 à 0:26). Elle montre ensuite la prise de conscience par Adéwalé, spectateur des

---

<sup>33</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Steve Beaudoin », *op. cit.*, l. 195-197.

<sup>34</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », *op. cit.*, l. 115-118.

<sup>35</sup> Sarah Juliet Lauro, « Digital Saint-Domingue », *art. cit.*, p. 11.

sérvices, de la nécessité de s'extirper de sa condition (0:26 à 1:00) et évoque finalement son avenir en tant que meneur de la révolte des esclaves, précisant la forme violente que prend la révolte et le registre d'actions dont il dispose (1:00 à 1:23), préfigurant celles qui sont à disposition du joueur.

**Figure 2.2 : Adéwalé s'échappant de sa condition d'esclave**



Source : Image extrait de la vidéo disponible en ligne (<http://www.sunnysup.com/project/assassins-creed-iv-freedom-cry>)

La période jouable n'est pas donc seulement une délimitation spatio-temporelle : elle sert aussi à présenter un défi au joueur. Selon le scénariste de *Black Flag* Darby McDevitt, la période jouable remplit ce rôle et présente un intérêt ludique si la situation historique est à la fois univoque (« never confused ») mais aussi génératrice de divertissement (« fun ») et susceptible de maintenir le suspense (« thrilling »)<sup>36</sup>.

---

<sup>36</sup> « This is fun, this is engaging, this is thrilling... The audience is never bored, or confused... », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 91-93.

Autrement dit, elle doit fournir suffisamment d'informations pour identifier la thématique historique tout en présentant une situation ouverte dans laquelle « tout n'est pas joué ».

Définir la période jouable consiste à poser un problème au joueur. Cette période jouable rejoint alors ce que le spécialiste de la conception de jeux vidéo pédagogiques Jeremiah McCall nomme des « problem spaces », un « monde visuel, spatial et sonore » à caractère historique qui présente au joueur des défis à surmonter<sup>37</sup>. Cela explique pourquoi les périodes dites révolutionnaires se prêtent particulièrement bien à la mise en jeu, si on les comprend selon la définition qu'en donne Martin Malia comme des « moment[s] paroxystique[s] de changement d'état [...] dans les sociétés humaines »<sup>38</sup>. Les périodes révolutionnaires inspirent la formulation de situations ludiques car elles sont identifiées comme des situations instables et incertaines dans lesquelles l'exercice de choix individuels et la prise de décisions peuvent potentiellement faire basculer le cours des évènements.

La notion de période jouable implique un rapport particulier à l'utilisation des documents historiques. D'après le concepteur Eric Baptizat, la période jouable n'est pas destinée à proposer de revivre une séquence historique « linéaire, de faits établis avec des

---

<sup>37</sup> « Historical simulation games present the player with problem spaces. These are visual, spatial, and aural worlds with challenges that the player must overcome », Jeremiah McCall, « Historical Simulations as Problem Spaces: Criticism and Classroom Use », *Journal of Digital Humanities*, 26 juin 2012, p. 11, consulté le 13 octobre 2019, <<http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/historical-simulations-as-problem-spaces-by-jeremiah-mccall/>>.

<sup>38</sup> Martin Edward Malia, *History's Locomotives: Revolutions and the Making of the Modern World*, New Haven, Yale University Press, 2006, p. 1-10, 290-297.

moments attendus » mais plutôt de laisser au joueur la liberté « d’aller où il veut, de faire tout dans l’ordre qu’il a envie, faire l’inverse de ce qu’on lui dit »<sup>39</sup>. La période n’est pas tenue d’être représentée de façon factuelle mais seulement afin de présenter au joueur suffisamment d’options plausibles. A la manière d’un récit d’histoire contrefactuelle, le jeu vidéo se prévaut d’un droit à se situer « en dehors des faits » établis, à être en somme « [un récit] de ce qui n'a pas eu lieu » et qui par conséquent « risque [...] de s'affranchir des sources »<sup>40</sup>.

Les sources historiques sont destinées à informer la conception de la période jouable circonscrite dès le début du projet. On comprend que cette période désigne moins une séquence narrative dans laquelle se succèdent des événements historiques préétablis qu’un espace et un temps destinés à être investis par le joueur. C’est pourquoi la période jouable est définie en fonction d’informations historiques, mais aussi d’après le type d’expérience de jeu qu’ils souhaitent proposer. Penchons-nous à présent sur les objectifs affectés à la création de l’expérience de jeu. De cette manière, nous comprendrons comment le processus de conception est « problématisé », c’est-à-dire formulé au travers d’un ensemble de problèmes artistiques, techniques, créatifs à résoudre, et comment la documentation historique intervient dans leur résolution.

---

<sup>39</sup> « Retranscription de l’entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 53-56.

<sup>40</sup> Quentin Deluermoz et Pierre Singaravérou, « Explorer le champ des possibles. Approches contrefactuelles et futurs non advenus en histoire », *Revue d’histoire moderne et contemporaine (1954-)*, vol. 59, n° 3, 2012, p. 89.



### Les objectifs de conception : communiquer « l'expérience » du passé

Le principal critère à l'aune duquel les documents sont mobilisés ou écartés est celui de leur compatibilité avec « l'expérience » que doit procurer le jeu. Le terme « d'expérience » revient souvent chez les concepteurs pour désigner soit le jeu dans son ensemble, à travers ses qualités scénaristiques, graphiques ou sonores (Guesdon parle de *Black Flag* comme d'une « expérience globale »<sup>41</sup>), soit plus spécifiquement pour évoquer les effets de la jouabilité et ce qui renvoie à l'immersion et au sentiment d'authenticité (le directeur du *level design* de *Black Flag* parle d'une « expérience d'être là-bas »<sup>42</sup>, et la direction artistique évoque quant à elle son souhait de « marquer l'expérience » du joueur<sup>43</sup>). Il faut donc distinguer deux sens au terme « expérience », selon qu'il renvoie à « l'expérience du jeu » ou à celle « du passé ».

Lorsqu'ils évoquent « l'expérience du passé », les concepteurs expriment leurs attentes concernant le jeu considéré dans son ensemble ainsi que l'effet qu'ils cherchent à produire sur le joueur<sup>44</sup>. Il s'agit du passé tel que les joueurs le perçoivent, le comprennent et en font l'expérience au moyen de la manipulation du jeu. En définissant cette expérience, ils précisent leurs objectifs et établissent des critères d'après lesquels ils évaluent la pertinence de l'utilisation de documents historiques. Selon le directeur du

---

<sup>41</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 104.

<sup>42</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 182-218.

<sup>43</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 8-10.

<sup>44</sup> Martine Robert, « Vivre le passé au présent: Dimensions et valeurs de la forme du jeu vidéo au regard de l'épistémologie de la connaissance historique et de la simulation informatique », Thèse de doctorat, Aix-Marseille Université, 2014, p. 424.

*game design* de *Black Flag*, Eric Baptizat, les documents historiques ne sont pas en eux-mêmes nécessaires ou suffisants pour procurer une expérience conforme aux attentes des concepteurs. D'après Baptizat, il arrive lors des tests effectués sur le jeu que (...) la perception [soit] très différente de l'assemblage des éléments », ajoutant que « c'est pas parce qu'on a les ingrédients qu'en les mélangeant ça va faire une bonne recette. La sensation n'est pas là, le *feeling* est pas là, donc on ajuste beaucoup les éléments pour réussir à trouver la bonne saveur »<sup>45</sup>.

La notion de « sensation » (*feeling*) est au cœur de la conception de « l'expérience » du passé, ce qui indique que les concepteurs s'intéressent avant tout à restituer par le jeu une expérience subjective. Cette expérience se rapproche selon nous de ce que Henri-Irénée Marrou qualifie « d'expérience concrète », qui tient de « l'expérience vécue »<sup>46</sup>. Pour ce dernier, l'histoire ne parvient pas à une connaissance du passé au moyen de résultats objectifs produits par un dispositif expérimental qui permettrait à l'historien de s'effacer, mais s'appuie au contraire sur ce qu'il nomme une « analogie d'expérience ». D'après Marrou, à partir d'une position subjective comme celle de l'historien « toute connaissance des sentiments et de la sensibilité des hommes du passé procède par analogie à partir de nos expériences personnelles directes »<sup>47</sup>. Du point de vue de la conception ludique, penser l'expérience globale du jeu et le *feeling* du joueur obéit à une logique similaire. Les concepteurs cherchent à communiquer la thématique

---

<sup>45</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 266-276.

<sup>46</sup> Henri-Irénée Marrou, *De la connaissance historique*, *op. cit.*, p. 176-177.

<sup>47</sup> *Ibid.*, p. 49.

historique du jeu en cherchant à susciter certaines émotions, perceptions ou connaissances préexistantes chez le joueur.

La conception du dispositif ludique (l'objet jeu vidéo) est le moyen sur lequel s'appuient les concepteurs pour établir un lien entre leurs propres représentations et interprétations du passé et celles du joueur. Il faut donc distinguer deux sens du mot « expérience » dans le langage des concepteurs. Le premier désigne l'expérience *du passé*, c'est-à-dire la vision qu'ont les concepteurs d'une situation vécue par un acteur subjectif du passé, ses perceptions et ses représentations. Le second renvoie à l'expérience *de jeu*, soit la dynamique d'exploration du récit et des environnements spatiaux résultant de la manipulation du dispositif ludique.

Dire que l'expérience du passé est communiquée par l'expérience de jeu, revient à dire que l'interprétation des concepteurs est véhiculée au moyen de l'interaction ludique. Les concepteurs utilisent la documentation pour concevoir l'une et l'autre, en vue d'établir une analogie d'expérience visant à « faire vivre »<sup>48</sup> au joueur des émotions en lui permettant de « se mettre dans la peau »<sup>49</sup> d'un personnage historique.

À cette fin, un ensemble d'objectifs de conception est envoyé au pôle éditorial afin de présenter « l'expérience » sur laquelle repose le jeu, dans les deux sens du terme. Ces

---

<sup>48</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 215-222.

<sup>49</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 121-125.

objectifs de conception doivent présenter à la fois les grandes lignes de la jouabilité (l'expérience de jeu) ainsi que les aspects du contexte historique qui sont représentés (l'expérience du passé).

L'étape de présentation est elle-même un exercice de communication persuasive. Elle consiste à défendre la pertinence, la qualité et l'originalité du projet de jeu au pôle éditorial afin d'obtenir son approbation et à officialiser le lancement de la conception. Pour défendre le projet, les concepteurs s'appuient sur un assemblage de documents qui préfigure leur rapport futur à la documentation. Ils réalisent notamment un *mood video*, une vidéo constituée de courtes séquences de films assemblées, de dessins préparatoires et d'un fond musical. Elle est destinée à présenter, à la manière d'une bande-annonce, les directions pressenties concernant les deux « expériences » sur lesquelles reposent le jeu : son ambiance, son esthétique, sa thématique historique et sa jouabilité.

Le fait de synthétiser la présentation du projet témoigne de son inscription dans des contraintes productives particulières. A la différence d'une maquette jouable (que Olivier Ged nomme un *fake game footage*), le *mood video* est une solution rapide et peu coûteuse : son élaboration s'appuie sur un matériau facilement accessible et reconnaissable par le plus grand nombre (séquences de films, musiques ou images populaires, et répertoriées comme telles dans les moteurs de recherche)<sup>50</sup>. La présentation ne s'adresse pas à des joueurs, mais à des interlocuteurs qui sont réceptifs à l'inscription du jeu en tant produit

---

<sup>50</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 18-24.

au sein d'une marque<sup>51</sup>. La raison d'être de ce support de communication est, selon Ged, de remporter l'adhésion du pôle éditorial, de « vendre [le] projet en interne » et de faire comprendre « à quoi pourrait ressembler le jeu »<sup>52</sup>.

La vidéo de présentation témoigne selon Guesdon d'une volonté de « communiquer la variété du monde »<sup>53</sup> aux commanditaires du siège d'Ubisoft. Le mode d'expression choisi affecte durablement l'identité du projet. Le *mood video* comporte « cinq vignettes qui durent trente-cinq ou quarante secondes chacune », et constitue d'après Guesdon « la compilation de tout [le] travail de conception au niveau artistique, level design, game design, narratif, pour montrer [...] notre intention de jeu<sup>54</sup> ». Il s'agit de présenter efficacement le plus d'aspects possible du projet (la période choisie, les personnages principaux, le style graphique).

Le mode de représentation sur lequel repose cette vidéo, une « compilation » de « vignettes », préfigure la façon dont les concepteurs traitent la documentation historique. À ce stade d'avancement, comme le décrit Guesdon « le monde [du jeu] n'existe pas en tant que tel, il est en train d'être construit ; mais on a *polishé* des petites bulles pour montrer la variété de l'environnement et permettre aux gens de créer dans leur tête cet ensemble qui n'existe pas encore »<sup>55</sup>. Bien que le *mood video* ne soit qu'une

---

<sup>51</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 38-41.

<sup>52</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 17-20.

<sup>53</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 282-288.

<sup>54</sup> *Ibid.*

<sup>55</sup> *Ibid.*, l. 264-269.

« maquette<sup>56</sup> » destinée à communiquer l'intention globale des concepteurs, on y voit déjà une stratégie de représentation reposant sur une juxtaposition d'éléments hétérogènes (un *mashup*<sup>57</sup>). Présenter l'expérience proposée par le jeu par l'image demande de faire à la fois preuve d'audace afin de démontrer son caractère prometteur, mais aussi de rassurer des investisseurs désireux de sécuriser le capital de la marque *Assassin's Creed*. Le projet, encore abstrait, n'est exposé qu'au travers de « grandes orientations » incarnées par les éléments choisis d'une documentation illustrative.

À la suite de l'accord de principe du pôle éditorial, l'expérience du passé est définie. Plusieurs lignes directrices sont présentées aux concepteurs à l'occasion de la réunion de lancement (le *kick-off meeting*, ou *KOM*) qui les réunit en mars 2012. Les objectifs sont présentés lors de cette réunion au travers de « piliers » (*pillars*) soutenant la direction conceptuelle. Ces derniers sont définis au travers de concepts s'opposant termes à termes, dès les deux premières diapositives de la présentation que nous reprenons dans le tableau ci-dessous :

---

<sup>56</sup> *Ibid.*, l. 307-310.

<sup>57</sup> *Ibid.*, l. 300-302.

**Tableau 2.1 : « Quelques piliers d'Assassin's Creed »**

« <i>What we are</i> »	« <i>We are not</i> »
<i>Epic</i>	<i>Clean</i>
<i>Diversified</i>	<i>Monochromatic</i>
<i>Luminous</i>	<i>Caricatural</i>
<i>Dramatic</i>	<i>A simulation</i>
<i>Awe-inspiring</i>	<i>Dark</i>

Source : Ubisoft Montréal, « KOM\_DA.pptx, Kick-Off Meeting, A couple of AD pillars », pp.1-2.

Dans ce tableau, nous mettons en opposition les « piliers » proposés par les concepteurs. La colonne de gauche regroupe les concepts qui définissent la série (« what we are ») et qui doivent être respectés, tandis que celle de droite contient les traits de conception à éviter. On constate que l'équipe revendique certaines prises de position concernant le type de représentation qu'elle vise. Ces positions révèlent certaines tensions. On lit d'une part un désir de réalisme (« diversified », pas « clean », ni « monochromatic »), et d'autre part la recherche d'un angle d'accentuation artistique (« epic », « luminous », « dramatic », « awe-inspiring »). Le rejet de la notion de « simulation » se comprend ici précisément comme la revendication d'un droit à l'interprétation libre des sources, dans la mesure où cette interprétation se base sur « des

références » solides<sup>58</sup>. Les concepteurs veulent disposer avec leurs documents « d'une colonne vertébrale [...] solide » sans pour autant prétendre faire « un travail de scientifique »<sup>59</sup> qui serait synonyme d'après eux de sobriété dans le traitement.

Comme le résume le tableau ci-dessous, la phase de problématisation initiale permet de définir le projet historiographique du jeu, en l'occurrence l'articulation d'une expérience du passé et d'une expérience de jeu. À cette étape, le projet historiographique articule les objectifs généraux visés par la conception (« l'expérience du passé », reposant sur des « piliers » conceptuels) et le sujet circonscrit pour atteindre ces objectifs (« l'expérience du jeu », définie par la période jouable). Nous allons voir à présent comment cette étape de problématisation affecte la collecte des documents.

**Tableau 2.2 : La problématisation du projet de jeu**

Le « projet historiographique » dans sa phase initiale			
Comprend :	Les objectifs (« <i>goal</i> »)	+	Le sujet (« <i>topic</i> »)
Correspond à :	« L'expérience du passé » Les effets à produire		« L'expérience de jeu » La jouabilité à proposer
Définie par :	Les « piliers », orientations énoncées dans le <i>kick-off meeting</i>		La « période jouable », le cadre spatio-temporel

<sup>58</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 245-251.

<sup>59</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 133-135.



### 3. La constitution du corpus de documents

Le premier contact des concepteurs avec le matériau historique marque une étape importante du processus créatif. Elle constitue une charnière dans le processus global de conception puisque le caractère historique de la production est directement tributaire de la présence ou de l'absence de ce matériau. Cette prise de contact prend deux formes distinctes, selon qu'il s'agisse de trouver un matériau spécifique afin de confirmer des directions conceptuelles préétablies, ou que ce matériau intervienne pour remettre en question et potentiellement réorienter les attentes initiales.

Il nous est impossible de retracer en détail les pratiques de recherche et de collecte mises en œuvre par chaque concepteur. Les archives de la conception ne conservent que le produit des recherches, et ne mentionnent pas leur auteur ni les étapes du processus. Cependant, en interrogeant les concepteurs et en observant la nature même de certains documents, on peut déceler plusieurs facteurs généraux qui affectent la constitution du corpus de document, et donc son contenu.

#### « *What's going to be useful* » : le regard des concepteurs sur les documents

Les concepteurs ne se lancent pas à la recherche de documentation historique sans attentes ni préjugés. Les entretiens qui ont été menés montrent notamment que leur rapport aux documents, leurs critères de sélection et leur compréhension du projet historiographique varie en fonction du secteur de la conception qu'ils dirigent. Bien qu'il soit destiné à informer un projet unique, le travail de documentation est divisé entre

différentes personnes<sup>60</sup> qui demeurent pour l'essentiel non identifiées dans les comptes-rendus de recherche. L'analyse qui suit s'appuie sur des exemples issus de la conception de *Black Flag*, mais les conclusions pourraient être étendues à *Freedom Cry*, dont la conception est soumise à des contraintes similaires.

Les phases de recherche documentaire se situent essentiellement au début du processus créatif. Dans le cas de *Black Flag*, le directeur du *game design* Eric Baptizat mentionne que « à la base on recherche tout sur la période sans se demander ce qu'on va en faire, [...] On les creuse le plus possible<sup>61</sup> » Olivier Ged ajoute que l'équipe a « souvent beaucoup plus d'informations que ce dont [elle] a besoin. », une part essentielle de la conception consistant à effectuer des coupes, des simplifications et des éliminations. Les concepteurs n'en ont « pas l'utilité » ou n'ont « pas la tech[nologie] », « pas le temps, ou l'argent pour les produire »<sup>62</sup>. La recherche est abondante dans un premier temps, ce qui confirme l'idée que les concepteurs ignorent *a priori* quels résultats ces recherches peuvent produire, ni comment ces derniers seront exploités. Comme le dit le scénariste Darby McDevitt, « on ignore ce qui sera utile<sup>63</sup> ». Il est primordial de définir les contours de cette « utilité » que les concepteurs sont appelés à reconnaître.

---

<sup>60</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 245-251.

<sup>61</sup> *Ibid.*, l. 288-290.

<sup>62</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 260-265.

<sup>63</sup> « You don't actually know what's going to be useful », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 34.

En tant que directeur créatif, Jean Guesdon se présente comme « le garant de l'expérience [de jeu] globale »<sup>64</sup>. Pour lui, le principal critère d'utilité est celui de la pertinence pour la définition de cette expérience. Le matériau sert notamment de référence dans le *mood video*. Son objectif est alors de s'adresser aux membres de l'équipe de conception. Guesdon veut « [prendre] des bouts qui [leur] parlent [...] assez proches de ce qu'[ils envisageraient] ». Il commente plus encore ce projet : « on essaie de faire une maquette, c'est littéralement un bricolage, [...] pour aller chercher ce qu'on veut et que ça nous serve de référence »<sup>65</sup>. Jean Guesdon occupe une position de surplomb (*high level*)<sup>66</sup> par rapport au projet. Son rôle est de communiquer à l'équipe (en premier lieu aux autres directeurs de conception) des directions générales pour lesquelles il doit fournir des exemples. Il convoque des éléments de culture populaire qu'il pense connus de tous, son objectif étant que ce que nous avons identifié comme « l'expérience du passé » (l'idée directrice générale, « l'objectif » de la conception quant à la représentation du passé) soit compréhensible par les équipes. Le caractère factuel ou fictionnel des représentations convoquées n'est pas crucial.

D'après Guesdon, les premiers temps de la conception sont marqués par des recherches documentaires nombreuses et par le maintien d'un standard de qualité élevé. Le but est que les concepteurs puissent « se nourrir du plus d'informations possible », mais il ajoute aussi qu'il est essentiel que « que ce dont on s'imprègne [...] soit fidèle,

---

<sup>64</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 104.

<sup>65</sup> *Ibid.*, l. 307-310.

<sup>66</sup> *Ibid.*, l. 133-149.

pour qu'après quand on l'a digéré et qu'on recréé, ça soit nourri de tout ça ». Dans son idée, la qualité du « matériau de base » est un prérequis pour que les déformations et les réinterprétations ne desservent pas la prétention historique du jeu. Comme il le rappelle, « en cours de route on prend des décisions [...] Mais au moins, notre matériel de base, il est correct »<sup>67</sup>. Selon lui, la phase de recherche effectuée en amont du processus créatif permet théoriquement, sinon de justifier, du moins de prévenir et de limiter les déformations que le matériau est condamné à subir.

Jean Lacoste, le directeur artistique, est quant à lui le « garant de la qualité visuelle du monde ». Sur le plan esthétique, le matériau doit participer à « créer un monde intéressant, invitant à l'exploration, qui soit beau, mémorable »<sup>68</sup>. Pour ces raisons, le corpus à partir duquel travaille Lacoste doit être constitué pour l'essentiel de documents iconographiques. Son intérêt se porte cependant moins sur les sujets eux-mêmes (navires, marins, paysages) que sur l'exécution des œuvres, l'interprétation artistique dont ils font l'objet<sup>69</sup>. Ses questionnements interrogent « comment la lumière [peut] réagir » ; il s'intéresse à la « saturation dans les couleurs ». Il cherche à documenter des problèmes de représentation graphique et de conformité visuelle, qui se retrouvent dans des questionnements pratiques tels que « quel genre de texture on va utiliser pour faire les rochers<sup>70</sup> ». De tels questionnements l'amènent d'abord vers des documents

---

<sup>67</sup> *Ibid.*, l. 335-341.

<sup>68</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 6-7.

<sup>69</sup> *Ibid.*, l. 43-44, 97-113.

<sup>70</sup> *Ibid.*, l. 154-165.

iconographiques. Le caractère factuel ou fictionnel de leur contenu n'est pas primordial : les documents collectés doivent d'abord être utiles pour « inspirer les artistes » ayant pour tâche de « mettre l'emphase sur l'aspect dramatique de la composition et l'aspect dramatique de l'ambiance et de la lumière »<sup>71</sup>.

Comme pour le *kick off-meeting* ou le *mood video*, la communication visuelle est un outil essentiel pour mener les discussions sur le contenu historique du jeu. Comme le contraste le scénariste Darby McDevitt, « la plupart des gens qui travaillent sur les jeux vidéo sont visuels »<sup>72</sup>. L'échange d'informations sur la représentation du passé ou sur la définition de la jouabilité est de nature visuelle, ce qui expliquerait pourquoi les documents iconographiques, la photographie, la peinture ou le cinéma sont pour eux des sources d'inspiration ou des supports de communication privilégiés.

Les documents n'ont pas seulement pour fonction d'inspirer l'esthétique du jeu mais aussi sa jouabilité. Ces deux aspects sont liés pour le directeur en charge des environnements (*level design*) et de la définition des quêtes (*mission design*), Mustapha Mahrach, qui s'intéresse aux informations permettant de concevoir les environnements. Le mandat de Mahrach est de parvenir à nommer et représenter les différents secteurs (qu'il nomme les « locations<sup>73</sup> ») qui divisent l'environnement global du jeu. Il retient les

---

<sup>71</sup> *Ibid.*, l. 37-40.

<sup>72</sup> « I think most people who work on video games are visual », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 322-326.

<sup>73</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 12-16.

informations pertinentes pour documenter leurs propriétés géographiques, définir la façon dont ces propriétés affectent la jouabilité, et ce qui doit permettre d'exprimer une « variété d'ambiances »<sup>74</sup> au cours de l'exploration. Compte tenu des éléments proposés en amont pour définir « l'expérience » globale, Lacoste et Mahrach s'intéressent en priorité à des documents permettant de définir ce qui va affecter la perception visuelle et spatiale du joueur, par exemple les contrastes de lumière ou d'échelle de grandeur dans les environnements. Mahrach retient également des informations architecturales et priorise des documents qui permettent des reconstructions scrupuleuses (photographies, cartes) notamment pour définir et représenter les monuments et points d'intérêt iconiques (les *landmarks*<sup>75</sup>) répartis dans chacun des environnements du jeu.

Enfin, en tant que directeur en charge du *game design*, Eric Baptizat attend de la documentation qu'elle l'assiste dans la définition des règles et des mécaniques de jeu. C'est précisément de cette manière qu'il formule ce qu'il attend idéalement de la documentation historique. « Le Saint Graal à atteindre », d'après lui, « c'est quand on réussit à faire une mécanique de jeu<sup>76</sup> ». Son but est de parvenir à documenter des « systèmes transposables » dans une mécanique de jeu, qu'il définit plus précisément comme un « flot de mouvements ou d'actions que le joueur va faire, et qui ressemble à ce que faisaient les gens en réalité dans l'époque »<sup>77</sup>. Il envisage prioritairement les

---

<sup>74</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 87-93.

<sup>75</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 315-320.

<sup>76</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 1-11.

<sup>77</sup> *Ibid.*, l. 19-28.

informations qui peuvent servir à formuler des objectifs à atteindre, ou des règles en vertu desquelles le joueur peut être sanctionné ou récompensé. Son attention se porte sur la manière dont le système de jeu réagit aux actions effectuées par le joueur. Son rapport aux documents est donc en partie dicté par son mandat spécifique de concepteur, qui consiste à faire en sorte que l'expérience de jeu « corresponde à ce qui pouvait se passer à l'époque<sup>78</sup> ».

Qu'il s'agisse de communiquer les intentions derrière l'expérience globale du jeu, de définir ses règles ou les qualités esthétiques et spatiales de ses environnements, on voit qu'il est possible d'associer chacun des rôles créatifs ci-dessus à un angle d'approche spécifique du matériau historique. Cependant, même si leurs rôles sont distincts et qu'ils n'exploitent pas les documents de la même manière, les concepteurs partagent certains outils et subissent certaines contraintes techniques qui conditionnent la manière dont la recherche est effectuée.

### **Les outils de la recherche : entre impératifs de rigueur et d'efficacité**

Comme l'ont notamment souligné les chercheurs en études du jeu Thibault et Casso dans leur étude sur la traduction en jeu de l'histoire, la technologie impliquée dans la conception vidéoludique affecte le traitement que les jeux vidéo font du passé<sup>79</sup>. Si ce constat s'applique aux technologies sur lesquelles repose le médium vidéoludique lui-

---

<sup>78</sup> *Ibid.*

<sup>79</sup> Mattia Thibault et Vincenzo Casso, « The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games. », *art. cit.*, p. 168.

même, il faut l'étendre en amont à celles qui rendent possible la recherche de la documentation historique. Les outils employés par les concepteurs dont nous étudions les pratiques ne sont pas neutres, mais peuvent être porteurs « d'intentions » qui orientent leurs usages<sup>80</sup>.

Dans le contexte du studio, les outils numériques sont avant tout destinés à faciliter les opérations de collecte, de stockage et d'échange des documents à l'échelle de l'équipe et de réaliser des économies appréciables, notamment au niveau du temps<sup>81</sup>. L'outillage sert un objectif d'efficacité. De la même manière, afin que le projet progresse de façon fluide et ininterrompue, les phases de recherche documentaire sont théoriquement effectuées en début de production.

Les décisions créatives sont adaptées en fonction des contraintes de temps et de la planification des phases de recherche. *Freedom Cry* a été réalisé « en six mois », ce qui demandait « d'être créatifs dans la façon de traiter les choses » selon Steve Beaudoin, le responsable du suivi de l'équipe artistique. Les contraintes de temps rendent presque impossible les recherches supplémentaires en cours de production, et poussent les concepteurs au réemploi de documents, de modèles, de textures ou d'éléments de décor déjà produits auparavant. Beaudoin donne l'exemple de coupes effectuées dans le contenu

---

<sup>80</sup> Sur la critique de la « neutralité » des outils de communication, voir notamment André Mondoux, *Histoire sociale des technologies numériques : de 1945 à nos jours*, Montréal, 2011, Nota Bene, p. 205-206 ; Douglas Rushkoff, *Program or Be Programmed: Ten Commands for a Digital Age*, Berkeley, Soft Skull Press, 2011, p. 21.

<sup>81</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Steve Beaudoin », *op. cit.*, l. 85-87 ; « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, p. 60-65.



de *Freedom Cry*, notamment l'environnement de la « caverne des *marroons* », le lieu où se réunit la société d'esclaves en fuite aux côtés desquels se bat le héros du jeu. Selon lui, l'équipe « n'avait pas vraiment le temps de la produire au complet », ce qui les a contraints à « [repartir] d'une caverne existante dans *Black Flag* [...] réaménagée »<sup>82</sup>.

Bien qu'ils disposent de davantage de temps, les concepteurs de *Black Flag* doivent constituer rapidement un corpus de documents. Cela explique notamment le recours à internet et aux moteurs de recherche, permettant d'accéder à des contenus variés et de qualité (musées, bibliothèques, banques d'images<sup>83</sup>) de manière instantanée et autonome à partir des ordinateurs personnels. La gratuité de certains services en ligne est un argument important dans un processus où la maîtrise des coûts de production est la règle. Pour concevoir les environnements de *Black Flag*, Mustapha Mahrach dit s'appuyer sur le moteur de recherche *Google Image* et le logiciel *Google Earth*<sup>84</sup>. Dans le cas de *Freedom Cry*, le concepteur Hugo Giard a recours au service de consultation de livres numériques *Google Books*<sup>85</sup>.

La rapidité d'accès et la facilité d'usage sont autant des avantages que des limites. Les documents sont rapidement oubliés par les concepteurs. Une fois consultées, les références ne sont pas conservées dans un logiciel de gestion bibliographique. Il est

---

<sup>82</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Steve Beaudoin », *op. cit.*, l. 37-41.

<sup>83</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 102-107.

<sup>84</sup> *Ibid.*, l. 182-218.

<sup>85</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 38-41.

impossible de les identifier autrement que comme étant « trouvé[s] en ligne »<sup>86</sup>, sans plus d'information a priori sur leur provenance ou leur fiabilité. Cependant, l'outil lui-même appelle un commentaire. Le service *Google Books*, en dépit de ses faiblesses remarquées (représentativité et diversité du contenu proposé, faible qualité des numérisations...<sup>87</sup>), permet un accès rapide à certaines informations spécifiques accessibles par un moteur de recherche. On peut légitimement penser que c'est cette association entre quantité des contenus et instantanéité de l'accès qui fondent ici son utilisation.

Une fois les documents obtenus, les concepteurs doivent échanger au sujet de l'interprétation de leur contenu, leur sélection et les modalités de leur mise en jeu. Plusieurs aspects de ce travail de discussion ont lieu simultanément. Le directeur chargé du *game design* de *Black Flag*, Eric Baptizat, réalise des prototypes afin de tester la qualité des séquences du jeu mettant en scène le combat naval. Dans ce cas, la recherche documentaire portant sur la physique de la mer ou la structure du navire « se fait vraiment en parallèle » des phases de test du jeu en cours de développement. Il précise faire « vraiment les deux en même temps. [...] creuser les deux en parallèle, et vraiment alterner ».

La recherche documentaire intervient dans un processus de création itératif, reposant sur l'essai-erreur et une série d'ajustements réalisés en fonction des documents.

---

<sup>86</sup> *Ibid.*, l. 57-60.

<sup>87</sup> Edgar Jones, « Google Books as a General Research Collection », *Library Resources & Technical Services*, vol. 54, n° 2, 2011, p. 78, 86.

Selon Eric Baptizat, une réelle interaction existerait entre recherche documentaire et conception ludique. Les besoins de la jouabilité nourriraient parfois le besoin de nouvelles recherches, et inversement, « si on fait des recherches [...] et qu'on se rend compte que nos idées étaient fausses, il faut tout réajuster, reposer. Il faut donc toujours passer de l'un à l'autre sans arrêt »<sup>88</sup>. L'instantanéité des échanges entre différents secteurs est particulièrement appréciée par les concepteurs, tant il est nécessaire de communiquer de manière rapide et constante. Ils décrivent un processus dynamique, organisé de façon à être réactif quant à l'identification de besoins documentaires, scrupuleux quant à leur interprétation et à leur exploitation dans la conception.

Les démarches de recherche documentaire sont contrôlées et coordonnées entre les équipes, notamment par Olivier Ged dont c'est le rôle au cours de la production de *Black Flag*<sup>89</sup>. Il faut également surveiller et évaluer la compatibilité des ajustements proposés par les concepteurs avec l'intention initiale, « l'expérience globale » dont le directeur créatif Jean Guesdon est le « garant »<sup>90</sup>.

Le recours aux courriels est un signe de ce besoin de communication, à la fois au sein de l'équipe mais aussi avec les experts et consultants extérieurs<sup>91</sup>, notamment lorsqu'ils sont mobilisés à titre consultatif et appelés à émettre un avis sur un projet se

---

<sup>88</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 41-48.

<sup>89</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Steve Beaudoin », *op. cit.*, l. 3-6.

<sup>90</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 49-52.

<sup>91</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 266-276.

trouvant dans un état de réalisation avancé. Les courriers électroniques permettent une communication asynchrone entre concepteurs et experts, ainsi qu'un meilleur suivi des recommandations exprimées par les consultants occasionnels<sup>92</sup>.

Un individu identifié comme un « expert » désigne toute personne extérieure à l'équipe de conception et contactée en raison du fait qu'elles affichent certaines connaissances et/ou compétences particulières liées à l'histoire ou à la représentation du passé. Les concepteurs ont des attentes spécifiques envers eux. Comme le précise Hugo Giard, directeur chargé de la conception des missions sur *Freedom Cry*, ces experts « contribuent avec leur bagage et leurs connaissances dans une direction qui peut nous aider » même s'ils « n'ont rien à offrir au niveau design de jeu vidéo »<sup>93</sup>. D'après Giard, ils fournissent un service d'appui qui ne fait pas d'eux des concepteurs assistants. Les concepteurs doivent exprimer avec précision leurs attentes vis-à-vis de l'expertise qu'ils sollicitent, et sont amenés ainsi à exprimer explicitement ce qu'ils attendent de la documentation historique. En l'occurrence, la consultation historique est subordonnée en dernière analyse aux impératifs du « design de jeu vidéo » et aux demandes des concepteurs.

La dynamique de discussion entre concepteurs et consultants est visible dans l'échange de courriels entre les concepteurs de *Freedom Cry*, épaulés par l'agence créative

---

<sup>92</sup> *Ibid.*

<sup>93</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 133-136.

*Sunny Side Up*, et l'historien spécialiste de l'esclavage Jean-Pierre Le Glaunec autour de la conception du personnage d'Adéwalé. La discussion porte sur la nécessité de représenter ou non une marque d'étampe sur le corps du personnage, ainsi que les implications scénaristiques de ce choix conceptuel. La dynamique de discussion est la même dans les deux cas que nous pouvons documenter : l'agence créative adresse au(x) consultant(s) une demande précise concernant un aspect précis de la représentation, le consultant propose une ou plusieurs options. Leur pertinence est discutée, puis les options retenues sont transmises aux directeurs créatifs, et c'est à ces derniers que la décision finale appartient.

Le périmètre des modifications possibles à ce stade d'avancement est clairement défini. Début juillet, le scénario est déjà posé dans ses grandes lignes, et la biographie du protagoniste est déjà définie. Lorsque l'historien est consulté de nouveau le 15 août au sujet d'élément de décor figurant dans un niveau du jeu, des captures d'écran ainsi qu'un « build » du jeu (un prototype jouable) sont disponibles<sup>94</sup>. À mesure que le développement du jeu progresse, la part de la consultation historique se réduit drastiquement, et ne consiste plus finalement que dans une discussion portant sur des détails de la représentation. Au cours du temps, les demandes des concepteurs se font de plus en plus précises alors le champ d'intervention de l'expert consulté se réduit.

---

<sup>94</sup> Voir notamment les courriels documentant ces échanges en annexe de ce travail, Wesley Pincombe, « RE : RE : Assets » 8 juillet 2013 ; Jean-Pierre Le Glaunec, « RE : RE : Assets » 3 juillet 2013 ; Jill Murray, « RE : RE : Assets » 3 juillet 2013.

Bien que le processus de conception soit une course contre la montre, la recherche documentaire ne sacrifie pas toujours au plus rapide. Certaines démarches sont menées de manière extensive dans un temps plus long, assignées à un individu et/ou à une équipe. Par exemple, les sources convoquées par le scénariste Darby McDevitt sont essentiellement littéraires et supposent un travail de lecture de plusieurs mois<sup>95</sup>. Ce travail est effectué à la fois individuellement mais aussi en relation avec Mustapha Mahrach et Jean Guesdon, participant eux aussi à l'écriture du scénario. La conception de *Black Flag* repose, comme celle de *Freedom Cry*, sur des démarches de recherche effectuées à plusieurs échelles. En observant plus en détail le déroulement des recherches, on entrevoit dans les pratiques individuelles les indices du mandat que confie Ubisoft aux concepteurs. La recherche documentaire n'est pas qu'un exercice solitaire mû par la satisfaction d'une curiosité personnelle ou l'exercice d'une sensibilité artistique, mais s'inscrit pleinement dans un processus industriel de production.

### **Recherches individuelles et recherches collectives**

Il est difficile d'identifier précisément l'individu à l'origine d'une recherche particulière, plus encore lorsque ladite recherche est effectuée dans un cadre collectif ou institutionnel. Bien qu'il soit naturellement doté d'intentions, d'une subjectivité et d'outils qui lui sont propres, un concepteur est membre d'un collectif avec lequel il opère.

---

<sup>95</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 3-8.

La superposition des dynamiques individuelles et collectives est particulièrement visible dans le voyage documentaire organisé par « l'agence [de voyage] d'Ubisoft »<sup>96</sup> à La Havane et en République Dominicaine, dans le but d'appuyer l'effort de documentation historique. Mustapha Mahrach, directeur du *level design* (la conception des environnements) de *Black Flag*, identifie deux objectifs principaux à ce voyage auquel il participe. La première relève selon nous d'objectifs individuels : il s'agit de prélever, grâce à la photographie et au dessin d'observation, un matériau destiné à l'élaboration de « l'aspect artistique, visuel<sup>97</sup> » du jeu. Le matériau documentaire est collecté lors d'une excursion touristique de groupe organisée dans *La Habana Vieja*, le cœur historique de la ville où se mêlent des éléments caractéristiques du baroque espagnol et de l'architecture coloniale cubaine.

Les concepteurs parcourent en groupe des secteurs spécifiques de la ville. Au fil des circuits touristiques, ils aperçoivent des éléments d'architecture typiques tels que les grilles et barreaux métalliques (*rejas*) sur les portes et fenêtres, les arches, les colonnes et les galeries<sup>98</sup>. Ces éléments, capturés par le dessin, les notes ou la photographie, constituent des objets qui sont déjà travaillés par le processus de ludoformation afin d'être représentés au sein des environnements du jeu.

---

<sup>96</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 182-218.

<sup>97</sup> *Ibid.*, p. 182-184.

<sup>98</sup> Claudia Lightfoot, *Havana: A Cultural and Literary Companion*, Oxford, Signal Books, 2002, p. 62-63, 68.

Certaines photographies sont ensuite directement retravaillées par les artistes. Le directeur artistique de *Black Flag* mentionne notamment la réalisation de « paint over »<sup>99</sup>, une technique consistant à redessiner numériquement sur un document (par exemple, une capture d'écran du jeu ou une photographie). Les images ci-dessous montrent comment des photographies prises à La Havane servent de base à la réalisation d'un dessin d'illustration. On observe une recherche artistique sur les éléments d'architecture, s'inspirant des contrastes de texture et de luminosité qu'expriment la photographie.

**Figure 2.3 : Documentation photographique d'une ruelle de La Havane**



Source : Photographie prise à La Havane, 6 juillet 2012

---

<sup>99</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 211-212.



**Figure 2.4 : Interprétation artistique d'une ruelle de La Havane**



Source : Concept art, Ubisoft Montréal, « KOM\_DA.pptx, Kick-Off Meeting, A couple of AD pillars », p. 17

Le second objectif, plus important selon Mahrach, est de définir ce qui doit caractériser « l'expérience et le *feeling* » évoqués par le jeu. La documentation de terrain sert alors à confirmer l'objectif (*goal*) défini au départ, c'est-à-dire « l'expérience du passé » proposée au joueur. Cette fonction du voyage documentaire n'est pas nouvelle pour Ubisoft. Mahrach présente notamment un témoignage précieux de ses expériences de travail passées « sur le terrain » et de ce qu'il en retire. Selon lui, le jeu vidéo doit surtout parvenir à évoquer un sentiment d'authenticité plus qu'à reproduire un environnement réel de manière fidèle et objective. Comme il l'explique (nous soulignons), l'important est de garder à l'esprit la destination ludique des informations qui sont collectées, et l'effet que le jeu doit produire :

[...] on voulait faire le Grand Bazaar dans AC [ndla : de Constantinople, dans le jeu *Assassin's Creed: Revelations*, 2011], on avait pris le schéma

du Grand Bazaar et on avait essayé de le reproduire dans le jeu. On avait pris les rues, mais le *feeling* était pas bon. On a dit : « ok, on va attendre jusqu'à ce qu'on aille faire la reconnaissance ». On est allés là-bas et en se baladant... On s'en fout du vrai schéma : le truc que tu veux, c'est le *feeling* d'être dans le grand bazar. Comment tu navigues là-dedans ? Quelles sont les choses que tu vois ? [...] C'est un apprentissage que j'ai repris pour tous les *Assassin*, que ce soit *Black Flag* ou *Origins* [ndla : *Assassin's Creed Origins*, 2017]. Dans ce cas-là par exemple, si tu joues à la Havane, elle a pas les mêmes hauteurs, les mêmes pentes que la vraie Havane. [...] On a jamais fait une réplique des rues. [...] C'est toujours la visite, lorsqu'on fait le voyage, c'est toujours l'expérience d'être là-bas. C'est l'aspect touristique. [...] C'est ça le *feeling* que je vais avoir. On cherche ce *feeling*-là. Et ça c'est une grande différence [...] par rapport à ce qui se faisait avant. Parce qu'en général, les gens ils ont tendance à essayer de faire de répliques, le problème c'est que on est pas dans les mêmes échelles. Du coup, soit le truc est trop gros, ou ça marche pas côté jeu.<sup>100</sup>

La documentation est moins destinée à fournir des données objectives sur La Havane qu'à témoigner du parcours touristique, des impressions et des ressentis des concepteurs. Le parcours touristique fournit en lui-même une documentation destinée à être importée dans le jeu. Le fait que les concepteurs se rendent au musée maritime du *Castillo de la Real Fuerza* est un signe supplémentaire du fait qu'ils cherchent à accentuer « l'aspect touristique » en réfléchissant à la sélection et la disposition d'éléments significatifs dans un environnement spatial destiné à être exploré. Le voyage documentaire prend la forme d'un parcours touristique de groupe, ce qui affecte fondamentalement le mode d'engagement des concepteurs avec les réalités archéologiques, culturelles et historiques du lieu de destination, et par conséquent les documents qu'ils vont prélever.

---

<sup>100</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 182-218.

La façon dont les institutions muséales et l'industrie touristique interviennent dans la conception des jeux *Assassin's Creed* se remarque particulièrement à partir des derniers volets, qui proposent une visite de découverte (*discovery tour*) permettant au joueur d'explorer de manière guidée et didactique de nombreuses thématiques historiques dans les environnements du jeu, sans combats et sans missions à réaliser<sup>101</sup>. A travers l'exemple de la conception de *Black Flag*, nous voyons que l'exploration touristique comme mode d'engagement avec l'histoire et le patrimoine a déjà une influence importante sur les concepteurs eux-mêmes, et affectent leurs démarches de documentation.

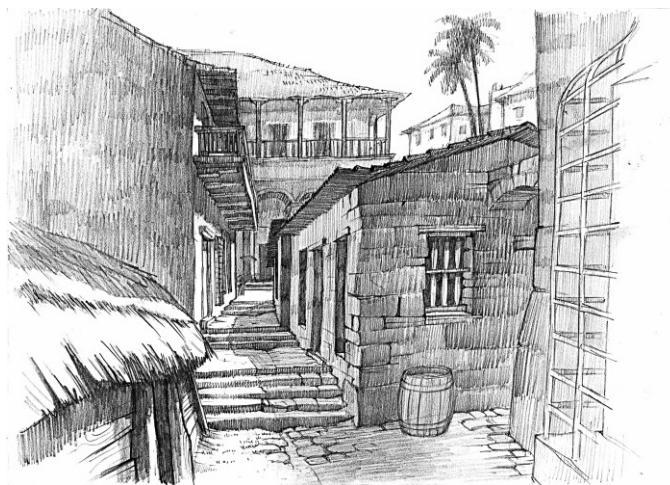
Le parcours touristique et la manière qu'a chaque concepteur de l'effectuer, le caractère guidé de la visite et les choix de cadrage et de composition photographique relèvent de déterminants liés mais distincts. À la suite du voyage effectué en juillet 2012, près d'une centaine de photos ainsi que des dizaines de dessins d'observation sont réunis par les concepteurs. Cette collecte de documents résulte d'un processus impliquant plusieurs échelles : à la fois collective et institutionnelle (la puissance budgétaire et logistique déployée par Ubisoft, le système de tourisme local qui dirige le parcours, le dialogue entre concepteurs présents sur place) mais aussi à une échelle plus individuelle (du fait des connaissances, techniques, artistiques, historiques ou de la sensibilité propre à l'individu qui collecte le matériau).

---

<sup>101</sup> Aris Politopoulos *et al.*, « "History Is Our Playground": Action and Authenticity in *Assassin's Creed: Odyssey* », *Advances in Archaeological Practice*, vol. 7, n° 3, 2019, p. 317-323.

Il est important d'articuler ces deux échelles d'analyse afin de comprendre comment le matériau documentaire est collecté. Le dessin d'observation présenté ci-dessous, réalisé dans les rues de La Havane, illustre ce point. La représentation de rues de la capitale cubaine dans *Black Flag* a été inspirée par un dessin d'observation qui nous renseigne sur le point de vue, la sensibilité et le parti-pris esthétique d'un individu, mais aussi sur le fait que ce regard artistique découle d'une demande formulée par l'industrie touristique. Un document comme celui-ci dénote l'existence d'un observateur évident, le dessinateur, mais implique aussi le studio Ubisoft en tant que mandataire qui assigne à cette observation un objectif et des ressources spécifiques. La nature de la commande assignée par l'industrie oriente les attentes des dessinateurs et ainsi le choix du sujet, la façon dont il est traité et les éléments qui doivent être mis en avant. Le contexte de prélèvement est essentiel à prendre en compte pour poursuivre la discussion sur la fonction et la pertinence de la documentation historique dans le processus créatif.

**Figure 2.5 : Dessin d'observation à Cuba : le regard de l'artiste et celui d'une industrie**



Source : Cuba04.jpg, 26 juillet 2012

Les experts historiques, quant à eux, sont convoqués lors du processus de conception à titre individuel et non comme les représentants d'un savoir collectif ou d'une institution universitaire. Le terme « d'expert » n'est pas envisagé ici dans sa seule signification académique : il faut comprendre ici tous les individus extérieurs à l'équipe de production, contactés par le chercheur Maxime Durand<sup>102</sup> et qui interviennent afin de fournir un service de consultation historique.

La façon dont cette expertise s'insère dans la temporalité du projet est déterminante. Qu'ils soient professionnels de la recherche ou non, les experts mobilisés au début du processus de développement sont appelés fournir une « base factuelle » à partir de laquelle travailler<sup>103</sup>, sous la forme d'une conférence auprès des équipes de conception. Dans les autres cas, leur participation ne vise pas à relayer l'état d'un consensus scientifique mais à mobiliser leur domaine de spécialisation sur des points spécifiques.

Les attentes préalables des concepteurs sont généralement indéfinies. Les experts sont sollicités à titre informatif, aussi bien pour participer à une discussion fructueuse que pour répondre à des questions ponctuelles ou effectuer des présentations<sup>104</sup>. C'est le cas pour l'intervention de Mike Loades, spécialiste d'histoire militaire, sollicité pour montrer

---

<sup>102</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 120-121.

<sup>103</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 245-251.

<sup>104</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 133-136.

« comment les pirates se battaient » en mettant les concepteurs au contact d'armes d'époques, « des épées, des cordes, des haches »<sup>105</sup>.

Les stratégies de collecte, les individus qui les mènent, les outils qui les facilitent et le cadre dans lequel elles se tiennent, conduisent finalement à la constitution d'un corpus de documents. Le prochain point de ce chapitre établit un portrait général des traits caractéristiques de ces documents, afin de voir comment leur utilité pour la conception dépend de leur nature.

#### **4. Nature et utilité des documents dans la conception**

Le corpus documentaire que nous étudions a été constitué par les équipes de conception des studios de Montréal (*Black Flag*) et Québec (*Freedom Cry*). Le travail de recherche préliminaire est occasionnellement mené par le *World Texture Facility*, une équipe spécifiquement mandatée par le pôle éditorial afin de produire et de mettre à disposition des concepteurs une base de données documentaire qui « prend la forme d'un site interne alimenté en textes originaux, en visuels de référence, ainsi qu'en vidéos et images fournies par une équipe dédiée »<sup>106</sup>.

Maxime Durand, chercheur et coordinateur de la recherche en histoire auprès d'Ubisoft Montréal, indique que cette équipe n'a pas été sollicitée, sinon pour

---

<sup>105</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 328-331.

<sup>106</sup> Xavier Guilbert *et al.*, « La construction des mondes d'Assassin's Creed », *Revue de la BNF*, n° 2, octobre 2019, p. 104-114.

« recommander quelques livres, quelques films »<sup>107</sup>. Nous nous concentrerons alors sur les documents collectés et exploités par les concepteurs eux-mêmes. Nous faisons le choix de regrouper ces documents en trois ensembles principaux : le corpus littéraire et scientifique, le corpus photographique et pictural, et le corpus de références cinématographiques.

### **Le texte : littérature et ouvrages de référence**

Pour apporter à leur création une crédibilité historique, les concepteurs de jeu s'appuient sur un travail de lecture. La rigueur des jeux vidéo d'histoire est d'ailleurs souvent appréciée au moyen d'une comparaison entre jeu et livres, aussi bien du point de vue des chercheurs que de celui des joueurs<sup>108</sup>. Pour le public comme pour les concepteurs, la production écrite est synonyme de transcription fidèle du passé vierge de toute déformation. Autrement dit, « si les jeux peuvent altérer l'histoire, l'histoire elle-même ne [peut] être altérée (sic) »<sup>109</sup>. Nous allons voir au contraire que la question de « l'altération » se pose aussi bien dans le cas des ouvrages mobilisés. Chacun d'entre eux présentent déjà des informations et des perspectives différentes sur la période documentée.

---

<sup>107</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 350-388.

<sup>108</sup> William Uricchio, « Simulation, History, and Computer Games », *art. cit.* ; Bill Feenstra et Kevin O'Neill, « “Honestly, I Would Stick with the Books”: Young Adults' Ideas About a Videogame as a Source of Historical Knowledge », *Game Studies*, vol. 16, n° 2, décembre 2016, consulté le 20 janvier 2017, <<http://gamestudies.org/1602/articles/oneilfeenstra>>.

<sup>109</sup> « Honestly, I would stick with the books. The games can alter anything, but you cannot alter history (sic) », Bill Feenstra et Kevin O'Neill, « “Honestly, I Would Stick with the Books” », *art. cit.*

Le rôle du corpus textuel est présenté comme central. La conception de *Black Flag* s'appuierait par exemple sur « une sélection d'une vingtaine, trentaine de livres historiques »<sup>110</sup> ce qui confère au jeu un crédit symbolique certain et fait l'objet d'une communication importante dans la presse généraliste<sup>111</sup>. Au-delà de l'argument de vente que constitue cette revendication, la question est de savoir quels ouvrages sont mobilisés par les concepteurs, comment est constitué leur corpus textuel et à quelles fins.

La mobilisation de livres pour informer la conception vidéoludique n'est pas une pratique nouvelle. Dès les années 1980, le créateur et théoricien Chris Crawford déclare par exemple avoir utilisé une vingtaine d'ouvrages pour la conception de son jeu vidéo sur la Guerre froide, *Balance of Power* (1985). Il précise la fonction de cet appui : « ces livres abordaient beaucoup d'éléments que j'ai mis dans le jeu : le fonctionnement des insurrections et des coups d'État », mais précise cependant qu'il y avait « peu de choses que je pouvais me contenter de prélever du livre et insérer dans le jeu. Mais toute cette lecture a stimulé ma pensée sur les problèmes de la conception »<sup>112</sup>. On le voit, si les ouvrages consultés contiennent des informations précieuses, leur lecture impose un travail d'interprétation critique au regard de la façon dont le contenu peut être exploité.

---

<sup>110</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 167-174.

<sup>111</sup> Eric Pincas, « Une expérience navale unique », *Historia*, 2013, p. 10-11.

<sup>112</sup> « These books addressed many elements that I put into the game: the mechanics of insurgency and coups d'état [...] there was very little that I found that I could simply lift out of the book and insert into the game. But all that reading stimulated my thinking on the problems of the design. », Chris Crawford, *Chris Crawford on Game Design*, Indianapolis, New Riders, 2003, p. 290.



En tant que lecteurs, les concepteurs doivent demeurer conscient des impératifs liés à leur projet créatif. Selon nous, les ouvrages de référence aident les concepteurs à mieux cerner le défi qui peut être proposé au joueur, et à les guider dans la mise en jeu de situations inspirées de la réalité. Ils permettent également de définir les choix laissés au joueur pour interagir avec ces situations.

Notre constat rejoint le commentaire des chercheurs Kee et Backynski, lorsqu'ils commentent la création du jeu *Outbreak* (2009), un jeu vidéo proposant une simulation de l'épidémie de petite vérole ayant sévi à Montréal en 1885. Selon eux, une création ludique informée par la lecture doit « laisser le livre être un livre » et se concentrer sur la représentation de « schémas facilement compréhensibles » (« patterns that are easily understood ») pour le joueur<sup>113</sup>. La consultation de livres joue un rôle essentiel dans la conception de jeux vidéo d'histoire, qui suppose un véritable travail de lecture, d'interprétation et de sélection.

L'appui sur un corpus d'ouvrages spécialisés est décrit, selon les concepteurs interrogés, comme de plus en plus répandu dans la production de la saga *Assassin's Creed*. Le directeur artistique de *Freedom Cry*, Thierry Dansereau, affirme que depuis les débuts de la série *Assassin's Creed* le nombre de références mobilisées va croissant, jusqu'aux

---

<sup>113</sup> « The key is to let the book be the book, and focus on making a game with patterns that are easily understood by the player », Kevin Kee et John Bachynski, « Outbreak: Lessons Learned from Developing a "History Game" », *Loading...*, vol. 3, n° 4, 2009, p. 10-11, consulté le 27 juin 2018, <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/64>>.

derniers volets qui s'appuient sur des « milliers de pages »<sup>114</sup>. Les services créatifs d'Ubisoft affirment quant à eux que « la série *Assassin's Creed* fait l'objet d'efforts de documentation croissants : 606 entrées pour le WTF *Assassin's Creed Syndicate* (2015), 733 pour le WTF *Assassin's Creed Origins*, 946 pour le WTF *Assassin's Creed Odyssey* »<sup>115</sup>. Bien que plusieurs sources attestent de la croissance du volume des références contenues dans le *World Texture Fund*, on ne sait que peu de choses sur le processus de recherche et de gestion des références, ni sur la qualité ou la pertinence des références disponibles. Malgré cela, quelques ouvrages peuvent être identifiés, et nous permettent d'inférer les raisons pour lesquels ils ont été retenus.

Parmi les ouvrages de référence identifiables se trouve d'abord *The Republic of Pirates* de Colin Woodard, journaliste, auteur et consultant pour *Black Flag*<sup>116</sup>. La présence de ce livre témoigne d'une préférence des concepteurs pour des ouvrages généraux dressant un portrait d'ensemble d'une période ou d'une thématique. *The Republic of Pirates* est destiné à un public profane, et couvre une période (1696-1732) qui recoupe celle de l'âge d'or de la piraterie. Sa structure chronologique reprend les principaux travaux sur le phénomène de la piraterie et retrace la vie des grandes figures qui l'incarnent. L'ouvrage ne propose pas une réflexion historique originale mais présente un récit abondamment documenté de l'opposition entre les pirates de la « république de

---

<sup>114</sup> Lors de la conception d'*Assassin's Creed Origins* (Ubisoft Montréal, 2017), un concepteur avance qu'« il y a de l'information pour une thèse de doctorat » « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », *op. cit.*, l. 161-164.

<sup>115</sup> Xavier Guilbert *et al.*, « La construction des mondes d'*Assassin's Creed* », *art. cit.*

<sup>116</sup> Matt Miller, « The True History Of *Assassin's Creed IV: Black Flag* », *GameInformer*, 2013, consulté le 25 mai 2020, <<http://archive.vn/Om3vy>>.

Nassau » (1706-1718) et la couronne britannique représentée par le corsaire Woodes Rogers. L'ouvrage est aussi mobilisé pour la production d'un autre œuvre de fiction en 2014, la série télévisée *Crossbones*<sup>117</sup>.

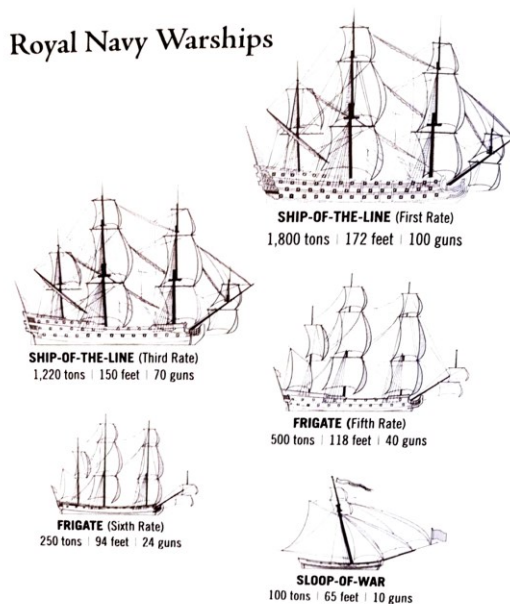
L'ouvrage contient des illustrations, schémas et tableaux qui se prêtent à une importation presque littérale en jeu. Comme on le voit ci-dessous, ces figures présentent des informations concernant les types de navires, leur tonnage ou leur puissance de feu. Ces données inspirent directement la conception de la jouabilité. La typologie effectuée dans l'ouvrage de Woodard se retrouve signifiée dans *Black Flag*, qui contient cinq archétypes de navires comme le montre l'exposé créatif ci-dessous<sup>118</sup>. Distinguer plusieurs types de navire permet à la fois de participer à l'authenticité historique du jeu tout en enrichissant la jouabilité et en proposant au joueur une variété dans la difficulté des défis qui lui sont présentés.

---

<sup>117</sup> Shay Mathews, « “Crossbones” Is Based On a Book About Pirates, But It’s Only Sort Of About Pirates », *Bustle*, 2014, consulté le 5 janvier 2021, <<https://www.bustle.com/articles/26293-crossbones-is-based-on-a-book-about-pirates-but-its-only-sort-of-about-pirates>>.

<sup>118</sup> Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Ship\_Types\_And\_Classification.pptx », juillet 2012, p. 22.

Figure 2.6 : Une typologie des navires de guerre historiques dans *The Republic of Pirates*



Source : Colin Woodard, *The Republic of Pirates*, 2008, p. 56.

Figure 2.7 : Une typologie des navires dans *Black Flag*



Source : ACGA CB\_Ship\_Types\_And\_Classification.pptx, 2012, diapositive 22.

Le livre *The Spanish Gold* est, comme l'ouvrage de Woodard, mobilisé par le scénariste Darby McDevitt. Son auteur, David Cordingly, est historien spécialiste de la marine britannique et consultant pour le cinéma et la télévision. Il s'intéresse à la piraterie et aux adaptations fictionnelles dont elle fait l'objet dans ses premières publications, *Pirates: Facts and Fiction* (1992) puis *Under the Black Flag: The Romance and Reality of Life Among the Pirates* (1996). Cordingly choisit dans *The Spanish Gold* (sous-titré : *Woodes Rogers and the Pirates of the Caribbean*) d'articuler son livre autour du conflit entre la figure de Woodes Rogers et celle des « pirates des Caraïbes », redevenus présents dans la culture populaire depuis le début des années 2000 avec la franchise cinématographique *Pirates des Caraïbes* (Gore Verbinski, 2003). Sur le fond, l'approche de Cordingly est néanmoins plus large puisque le livre s'intéresse à la façon dont la piraterie intervient dans le processus de construction puis de désagrégation des empires commerciaux, en particulier l'empire espagnol.

Les notes prises par McDevitt attestent de l'existence d'un travail de lecture critique. Le scénariste est soucieux de distinguer des éléments susceptibles d'intéresser différents secteurs du développement. Pour étoffer le scénario et les dialogues, il retient aussi bien des événements précis (le procès de Rackham, p. 191, l'attaque sur Charleston le 22 mai 1718, p. 168) que certaines descriptions de fonctionnements transposables en mécaniques de jeu (la division des tâches dans l'équipage, p.225), ainsi que des zones

d'ombre qu'il lui est possible d'investir en tant qu'auteur (le destin incertain de la pirate Anne Bonny, p.192)<sup>119</sup>.

Le travail de lecture décrit ci-dessus n'est toutefois pas répandu. Dans le contexte de la conception la lecture demeure une activité coûteuse en temps. C'est la raison pour laquelle d'autres ouvrages sont sélectionnés en raison de leur exhaustivité présumée, qui permettrait de ne pas avoir à effectuer des recoupements avec d'autres livres. Mustapha Mahrach, concepteur en charge de la conception des environnements, avance que son travail repose sur « un livre en particulier » dont il pressent qu'il couvre « 70% de ce qu'[il] veut représenter dans le jeu »<sup>120</sup>. Cet ouvrage n'est pas identifié, mais on sait cependant que son contenu n'a pas fait l'objet d'un recoupement avec d'autres références.

Les sources originales, quant à elles, sont globalement absentes du processus de conception<sup>121</sup>. Lorsqu'elles sont identifiables, ces sources peuvent être transposées directement en jeu, par exemple sous forme de citations apparaissant dans les dialogues. Comme nous l'avons évoqué avec l'exemple du pardon royal de 1718<sup>122</sup> dans *Black Flag*, le personnage de Woodes Rogers fait la lecture du contenu du document historique, c'est-à-dire de la proclamation elle-même. Dans d'autres cas, la source originale sert à

---

<sup>119</sup> Ubisoft Montréal, « Notes de Darby McDevitt sur Cordingly, David. Spanish gold Captain Woodes Rogers and the pirates of the Caribbean, London; NY: Bloomsbury, 2011 », novembre 2012.

<sup>120</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 167-174.

<sup>121</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 3-8.

<sup>122</sup> Script original du projet Assassin's Creed Golden Age, séquence 7, mémoire 10 « Kings pardon speech », scène 8, Ubisoft Montréal, « Assassin's Creed Golden Age All Script Scenes Export by Darby McDevitt », p. 249-250.

l'élaboration des mécaniques du jeu dans une proportion qu'il est difficile de qualifier, sa présence n'étant pas manifeste. C'est le cas du Code Noir de 1685, édit royal établissant le statut civil et pénal des esclaves dans les colonies françaises, qui a été « traversé » par les concepteurs au cours du développement de *Freedom Cry*<sup>123</sup>. Le terme employé est signifiant, et laisse penser que le document a été consulté de manière superficielle, afin de pouvoir s'imprégner de l'esprit général du document sans entrer dans le détail de la législation.

Les ouvrages d'histoire comme les sources originales sont employés pour confirmer et préciser des choix créatifs préexistants. À plusieurs reprises, la recherche documentaire a pour fonction de rassurer les concepteurs sur la pertinence et la cohérence historique d'idées déjà retenues. McDevitt affirme que « particulièrement du point de vue de l'écriture [scénaristique] », il lui est demandé de faire « suffisamment de recherches pour [...] rassurer [l'équipe] à propos de ce [qu'elle] a voulu représenter »<sup>124</sup>.

Pour les concepteurs, il apparaît donc que la pertinence des sources employés tient moins à leur origine qu'à une appréciation de leur usage potentiel et de leur destination. C'est la raison pour laquelle quelques ouvrages de fiction trouvent une place importante dans le corpus textuel utilisé par les concepteurs, même si ces derniers cherchent à

---

<sup>123</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », *op. cit.*, l. 177-178.

<sup>124</sup> « So, typically, especially from the writing standpoint, the problem becomes not “do research and tell us what this time period is like”, it's : “do enough research to makes us feel good about the traces we've made», « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 74-81.

« retrouver la réalité des choses avant [le] mythe [pirate] [...] qui a été créé par la fiction »<sup>125</sup>. Raphael Lacoste est le principal avocat du parti-pris artistique sur le réel historique, lorsqu'il affirme que « l'occasion de faire vivre cette fantaisie pirate est trop bonne pour ne pas amener certains clichés, certaines choses qu'on veut vivre de façon mémorable<sup>126</sup> ». Le nom du romancier Robert Louis Stevenson est cité, bien que nous ignorions de quelle manière son roman *L'Île au Trésor* (1884) a pu influencer la conception. Bien que l'on ne trouve pas dans *Black Flag* ou *Freedom Cry* de références explicitement importées des œuvres de Stevenson, on remarque une volonté d'identifier « la fantaisie pirate » élaborée dans la littérature afin d'y réfléchir, de s'appuyer sur elle ou éventuellement de la contourner. Comme le souligne le directeur créatif Jean Guesdon (nous soulignons) :

C'est quoi la fantaisie pirate ? [...] Darby, qui lisait beaucoup, qui m'a beaucoup nourri là-dessus, en disant que Stevenson en 1883 avec *l'Île aux Trésors* avait créé ce mythe du pirate avec l'œil borgne, le perroquet, la carte au trésor, et que tout ça c'est la fantaisie qui aboutit à *Pirates des Caraïbes*, un truc très fantastique. Alors que nous, c'est *Assassin*, donc on voulait aller retrouver la réalité des choses avant ce mythe fondé, qui a été créé par la fiction.<sup>127</sup>

La diversité du corpus littéraire illustre une fois de plus le double-projet de communication au cœur de la conception de ce jeu vidéo d'histoire. D'une part, les ouvrages d'histoire permettent d'alimenter le projet historiographique au cœur de la conception : c'est-à-dire la création d'un environnement de jeu au travers duquel le joueur

---

<sup>125</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 57-62.

<sup>126</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 385-387.

<sup>127</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 57-59.



peut identifier une période spécifique, et considérer l'expérience comme authentique. Or, puisque cette identification par le joueur passe par le fait qu'il interagisse avec le jeu, il est nécessaire que cette période soit reconnaissable et suscite son intérêt, d'où la nécessité d'en proposer des représentations connues.

De manière générale, les ouvrages proposant un récit structuré sur la période sont privilégiés parce qu'ils permettent aux concepteurs d'avoir une vue d'ensemble de la thématique dès les premiers mois du développement. Cependant, il est difficile d'identifier des courants historiographiques auxquels rattacher les quelques ouvrages qui nous sont connus. On peut émettre l'hypothèse selon laquelle la conception se désintéresse des exposés qui porteraient sur des dynamiques globales, étalées dans des espaces et des temps qui ne peuvent être représentés dans le jeu. *Assassin's Creed* est un jeu dont la jouabilité doit reposer sur une exploration conduite à l'échelle d'un individu, en un lieu et à une époque donnée, c'est pourquoi les ouvrages retenus doivent d'abord permettre de documenter la conception de ce type d'exploration.

### **L'image : la photographie et la peinture**

Les documents iconographiques sont, quant à eux, mobilisés à deux fins. Ils sont d'abord maniés en tant que documents de référence sur lequel les artistes appuient leurs reproductions et s'assurent de leur réalisme, mais sont aussi destinés à nourrir des réinterprétations plus libres. Les photographies prises lors du voyage documentaire à l'été 2012 illustrent cette première fonction référentielle.

À l'exemple du document ci-dessous, les photographies capturent le détail des matériaux, leur texture, couleur, aspérités, et sont visiblement destinées à fournir aux concepteurs une référence visuelle à partir duquel travailler. Ces éléments sont destinés à être reproduits de manière scrupuleuse dans l'environnement du jeu. Les photographies permettent de capturer des « objets physiques » et des « éléments naturels », pour reprendre les mots de De Certeau décrivant l'opération historiographique, dont il sera « fait de l'histoire »<sup>128</sup>.

**Figure 2.8 : Documenter la matière : une surface en bois photographiée à La Havane, et sa mise en jeu**



---

<sup>128</sup> Michel de Certeau, *L'écriture de l'histoire*, op. cit., p. 97-98.



Source : (Haut) Photographie d'un détail de bois prise à La Havane, 06/07/2012

(Bas) Capture d'écran extrait du jeu *Assassin's Creed IV : Black Flag*

La photographie capture des réalités physiques tangibles et permet aux concepteurs de représenter une époque au travers de ses aspects les plus matériels. Ce type de document renforce la simulation ludique en étant utilisé pour représenter les destructions matérielles résultant des actions du joueur. Comme le montre la capture d'écran ci-dessus, *Black Flag* contient des séquences lors desquelles le joueur se rend maître d'un navire et l'endommage au terme d'un combat naval. La photographie de bois endommagé permet de reproduire de manière convaincante l'effet des actions se déroulant dans le jeu.

Il n'était pas nécessaire de se rendre physiquement à La Havane pour effectuer ce genre de photographie de détail. Puisque son sujet est peu spécifique, on peut raisonnablement penser qu'elle a été prise de manière spontanée, sur l'appréciation du

photographe pour qui ce détail était significatif afin de recréer une expérience « réaliste », conformément aux grandes directions conceptuelles énoncées en début de projet.

La notion de réalisme a une signification particulière pour les concepteurs. Elle n'est pas revendiquée par tous de la même façon, et chacun en donne une définition différente. Le réalisme renvoie d'abord à un traitement objectif, un style clinique ne cherchant pas à susciter d'émotion. C'est la formulation sur laquelle s'appuie Raphael Lacoste, lorsqu'il affirme que la direction artistique de *Black Flag* « met une emphase sur les émotions », et pour cette raison « n'est pas dans le réalisme »<sup>129</sup>. Selon une autre formulation, qui s'appuie sur une définition littéraire opposant réalisme et fantastique ou merveilleux, Hugo Giard affirme que *Assassin's Creed* « a toujours été une marque réaliste. [...] Pas de dragons, de personnes qui volent, de fantastique... ça s'est voulu une expérience réelle »<sup>130</sup>. La photographie participe à l'élaboration du réalisme du jeu au sens où l'entend Chapman, qui désigne par « réalisme » l'approche stylistique, la recherche d'un effet de réel et non celle d'exactitude<sup>131</sup>. Ce type de document permet de faire en sorte, comme le montre l'exemple ci-dessus, que l'expérience apparaisse crédible aux yeux du joueur et que le contexte historique soit communiqué de manière efficace.

Si la photographie remplit une fonction de documentation du réel, le rôle des sources picturales est d'accompagner le travail de conception des environnements du jeu

---

<sup>129</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 27-29.

<sup>130</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 179-181.

<sup>131</sup> Adam Chapman, *Digital Games as History*, *op. cit.*, p. 61.

du point de vue artistique. Les concepteurs cherchent dans la peinture le parti-pris esthétique, l'expression personnelle et « l'œil de l'artiste<sup>132</sup> ». Ce qui est documenté à travers elles est moins le sujet du jeu (le *topic*, la période spécifique de l'âge d'or de la piraterie) que les objectifs du projet (*goal*) en termes d'ambiance. La documentation picturale sert l'évocation émotionnelle plus que la reproduction du détail matériel. Comme le concède Raphael Lacoste, « c'est vrai que *Assassin* [ndla : la saga dans son ensemble] fait beaucoup de publicité, de communication sur le côté « documentaire », création de la réalité, etc... Alors qu'en fait, nous on a un regard finalement beaucoup plus émotionnel là-dessus »<sup>133</sup>.

L'intérêt des concepteurs pour les œuvres picturales ne traduit pas un désir de représentation minutieuse. Les apports principaux du corpus pictural touchent l'ambiance, la composition et la couleur, et sont particulièrement visibles dans la direction artistique des projets. La direction artistique de *Black Flag* est la mieux documentée. Les inspirations revendiquées par Raphael Lacoste sont en majorité des marines des XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup>, notamment les œuvres d'artistes tels que le peintre russe Ivan Aïvazovski (1817-1900)<sup>134</sup>.

Comme le montre l'exemple ci-dessous, les influences picturales se voient dès les travaux préparatoires (*concept art*) et les dessins d'illustration (*artworks*) destinés à

---

<sup>132</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 201-202.

<sup>133</sup> *Ibid.*, l. 121-125.

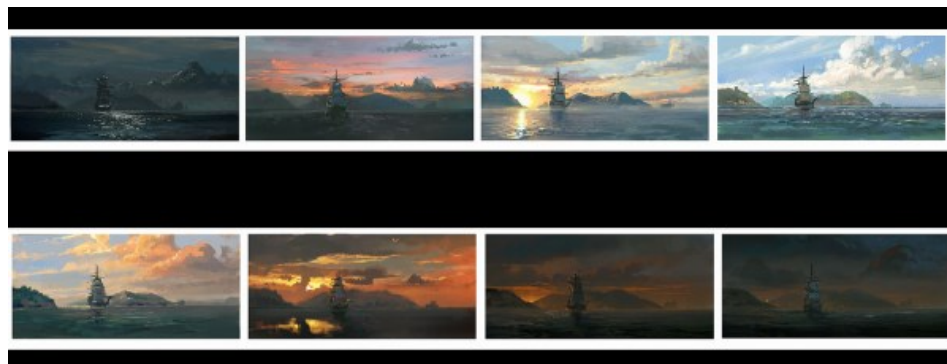
<sup>134</sup> *Ibid.*, l. 193-196.

définir l'ambiance du jeu. La première image est extraite de la présentation effectuée lors de la réunion de lancement (*kick-off meeting*, voir section 1.2) et contient notamment cinq œuvres d'Aïvazovski, dont Lacoste dit qu'il est « une grande référence [...] pour créer la luminosité. [...] pour avoir un rendu dramatique dans l'ambiance »<sup>135</sup>. On voit en effet que ces œuvres nourrissent la recherche autour de la couleur et de la luminosité, comme le montrent les dessins d'illustration présentés sur la diapositive suivante.

**Figure 2.9 : Documenter l'ambiance : l'œuvre picturale de Ivan Aïvazovski et son interprétation**



Source : Ubisoft Montréal, « KOM\_DA.pptx, Kick-Off Meeting, A couple of AD pillars », p. 10.



Source : Ubisoft Montréal, « KOM\_DA.pptx, Kick-Off Meeting, A couple of AD pillars », p.11.

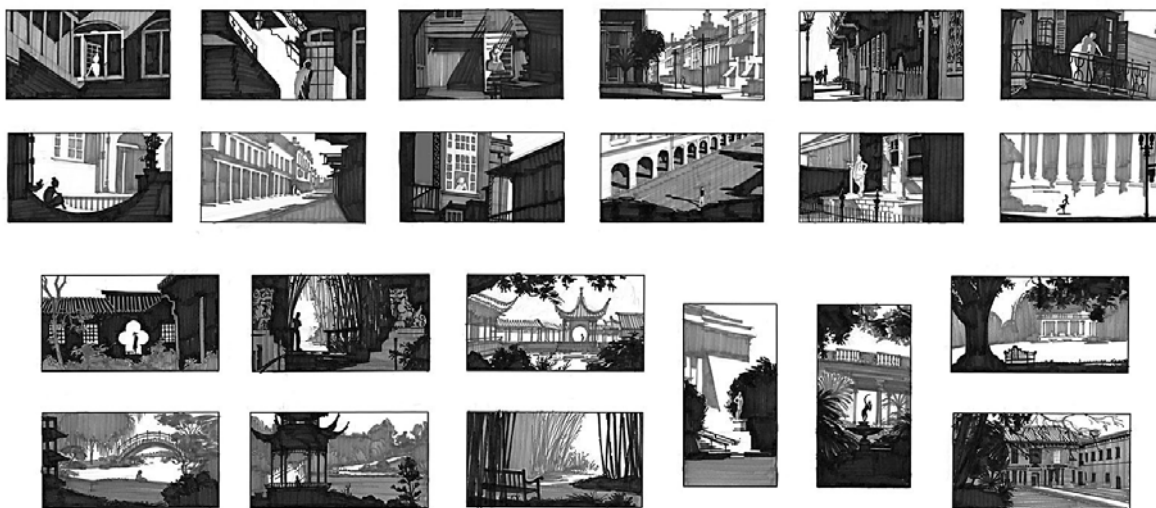
---

<sup>135</sup> *Ibid.*, l. 97-100.

Les peintures sont juxtaposées les unes aux autres, afin de mettre en avant les grands traits qu'elles partagent. Cette disposition invite les concepteurs à apprécier les récurrences entre chaque œuvre de manière plus intuitive qu'analytique, à distinguer les aspects communs en termes de composition ainsi que les effets produits par la variation de certains paramètres spécifiques (heure de la journée, météo). En juxtaposant les scènes, les concepteurs cherchent de toute évidence à reproduire la structure des planches de dessins de référence comme celles réalisées par Patrick Raines, un artiste dont les études de composition se trouvent dans les documents rassemblés par le directeur artistique de *Black Flag*.

**Figure 2.10 : Ombres, lumières, volumes. Une étude de composition**

*Lighting & Composition Studies*



Source : Patrick J. Raines, en ligne : <https://www.artstation.com/artwork/n22J9>

Les choix esthétiques doivent finalement être replacés dans le contexte des deux projets que nous associons dans cette étude. D'abord le projet ludique, puisque l'inspiration picturale est associée à une réflexion sur la jouabilité et doit informer la création de moments de jeu variés, du « coucher de soleil » contemplatif à « l'ambiance de tempête<sup>136</sup> » périlleuse. Secondement, le projet historiographique, car par les choix qui définissent son identité graphique et sa jouabilité, le jeu propose au joueur une expérience interactive qui le met au contact d'une interprétation du réel historique. Cette association du projet historiographique et du projet ludique fonde le rapport aux documents des concepteurs. Comme l'exprime Raphael Lacoste : « notre première inspiration, c'est de faire vivre la fantaisie pirate [...] quels sont les moyens de le faire, quel est réellement le vecteur : c'est un jeu vidéo, en monde ouvert ». Les choix esthétiques sont destinés à susciter chez le joueur un désir d'explorer ce monde, lui donner « envie d'investir du temps [...] dans ce monde »<sup>137</sup>.

### **L'image animée : les sources cinématographiques**

Le corpus cinématographique n'est pas seulement mobilisé pour construire le récit au cœur du jeu et en définir ce que Mustapha Mahrach nomme la « thématique visuelle et narrative »<sup>138</sup>. Il a aussi pour fonction d'en définir la jouabilité ainsi l'effet que l'exercice de cette jouabilité aura sur le joueur (la « thématique *gameplay* »<sup>139</sup>). L'utilité spécifique

---

<sup>136</sup> *Ibid.*, l. 201-202.

<sup>137</sup> *Ibid.*, l. 297-302.

<sup>138</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 272-278.

<sup>139</sup> *Ibid.*



du corpus cinématographique est de permettre d'importer dans la conception ludique un certain nombre de dispositifs d'exposition de l'intrigue et d'incitation à l'action.

La licence *Assassin's Creed* entretient des liens importants avec l'industrie cinématographique, le cinéma étant l'un des media dans lesquels s'exprime son univers de fiction étendu<sup>140</sup>. Malgré cette proximité, les concepteurs de *Black Flag* et *Freedom Cry* reconnaissent ne s'appuyer que peu sur des sources cinématographiques<sup>141</sup>. Nous décelons cependant dans ces sources trois éléments susceptibles de retenir leur intention.

Les concepteurs cherchent à s'approprier la grammaire de l'image développée dans le cinéma, notamment en termes de cadrage et de composition des plans. Cette grammaire est employée aussi bien dans les séquences interactives du jeu que dans les scènes cinématiques<sup>142</sup>, afin de signifier les relations entre les personnages, leur place au sein des environnements et du récit, leurs motivations ou leurs objectifs. Le film *Master and Commander* (Peter Weir, 2003) est salué par les concepteurs pour sa façon de mettre les navires, les éléments naturels et les conditions météorologiques en mer au centre de son propos<sup>143</sup>. Secondement, les concepteurs s'appuient sur des modèles de narration centrées

---

<sup>140</sup> L'univers de fiction d'Assassin's Creed est « étendu » car il s'étend au-delà du jeu vidéo et se déploie sur plusieurs supports (livres, bande dessinées, film...) Dominic Arsenault et Vincent Mauger, « Au-delà de « l'envie cinématographique » : le complexe transmédiatique d'Assassin's Creed », *art. cit.* ; Alexandre Joly-Lavoie et Frédéric Yelle, « Exploiter l'univers cinématographique d'Assassin's Creed en classe d'histoire », *Enjeux de l'univers social*, vol. 12, n° 4, août 2017, consulté le 12 octobre 2017, <<https://ledidacticien.com/2017/08/13/exploiter-lunivers-cinematographique-dassassins-creed-en-classe-dhistoire/>>.

<sup>141</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 50-51.

<sup>142</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 49-54.

<sup>143</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 188-190.

sur un personnage principal héroïque et ses motivations, principalement autour de la thématique de la vengeance, ce qui donne à la narration sa dynamique et sa direction. Les concepteurs de *Freedom Cry* citent le film *Django Unchained* (Quentin Tarantino, 2012) comme inspiration aussi bien pour le thème de la révolte servile que pour son traitement graphique et la force de ses scènes d'actions<sup>144</sup>.

L'ancien esclave Adéwalé, personnage principal de *Freedom Cry*, incarne cette volonté des concepteurs d'explorer la thématique de la vengeance. Thierry Dansereau affirme le souhait de la direction artistique de représenter la punition « brutale » des esclavagistes<sup>145</sup>. Pour ce faire, le jeu met en scène un personnage d'esclave fort, redevenu acteur de son destin. Ce choix est subordonné à un objectif : celui de susciter une attitude ludique.

Comme l'a remarqué Bernard Perron, spécialiste des liens entre jeu vidéo et cinéma d'horreur, les jeux vidéo parviennent particulièrement bien à susciter certaines « réponses émotionnelles »<sup>146</sup> efficaces pour créer l'immersion et inciter à l'action. Le scénariste de *Black Flag* reconnaît quant à lui que « l'une des manières les plus rapides [pour donner envie d'agir] dans les jeux est celle de la violence »<sup>147</sup>. Le désir de susciter l'action explique que le choix des concepteurs se porte sur certaines œuvres cinématographiques.

---

<sup>144</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », *op. cit.*, l. 92-93.

<sup>145</sup> *Ibid.*, l. 144-150.

<sup>146</sup> Bernard Perron et Clive Barker, *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, N.C, McFarland & Co Inc, 15 octobre 2009, p. 20-25.

<sup>147</sup> « One of the quickest ways in games is through violence. », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 46-49.

Certaines d'entre elles mettent d'ailleurs en avant un nombre restreint de réponses émotionnelles. C'est ce que remarque l'historien Peter Earle au sujet des films qui mettent en scène l'âge d'or de la piraterie. Il écrit notamment que « les spectateurs veulent de la beauté en technicolor, de l'action, de l'excitation et une histoire originale [...], que leur film de pirate propose une présentation nostalgique d'une ère fortement romancée dans laquelle règnent la bravoure, le courage et la loi du plus fort »<sup>148</sup>.

L'œuvre de cinéma est une interprétation du passé à laquelle se réfèrent les concepteurs. Elle « interprète » le passé au sens où elle en offre une lecture, mais également car elle présente cette lecture sous la forme d'une œuvre dynamique reposant sur le jeu d'acteurs, la mise en scène et le montage. Les concepteurs y puisent donc l'inspiration pour documenter le mouvement humain et sa représentation, afin de faire en sorte que le protagoniste contrôlé par le joueur exécute des mouvements fluides, spectaculaires mais aussi relativement réalistes. Dans cette perspective, la saga cinématographique *Pirates des Caraïbes* (2003-2017), bien que considérée avec méfiance par les concepteurs en raison des clichés et déformations qu'elle véhicule, contient des scènes de combat dont la chorégraphie inspire les concepteurs<sup>149</sup>.

---

<sup>148</sup> « [...] movie-goers want technicolor beauty, action excitement and an unlikely plot (...) They want their pirate film to deal nostalgically with a bygone, heavily-romanticised era in which derring-do, courage and right of might rules », Peter Earle, *The Pirate Wars*, *op. cit.*, p. 9.

<sup>149</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 323-325.

En puisant leurs références dans les références du cinéma d'exploitation, les concepteurs de jeu s'imprègnent d'œuvres dont le contenu est ajusté en fonction du public visé. Les œuvres cinématographiques fournissent l'exemple d'un travail d'adaptation historique dont les enjeux sont proches de ceux de l'industrie vidéoludique. Le succès des films comme des jeux vidéo à caractère historique repose sur un équilibre entre la crédibilité historique résultant d'une recherche rigoureuse et la satisfaction du public résultant d'une utilisation pertinente des références.

Dans *Black Flag*, les possibilités d'action offertes au joueur sont souvent restreintes dans un registre de violence maîtrisé. Comme le dit Hugo Giard au sujet de la conception de *Freedom Cry*, les concepteurs ont « tendance à baisser le niveau de violence » lorsqu'il s'agit selon eux de « violence gratuite » afin de ne pas déplaire au public<sup>150</sup>. Le contexte de réception contemporain prime sur la volonté de représenter des mœurs et comportements historiques, le but étant de faciliter l'identification du public au tempérament et aux valeurs du protagoniste<sup>151</sup>. La volonté d'innovation scénaristique ou d'exactitude historique, bien qu'elle soit portée par l'innovation technologique et une recherche documentaire avancée, se heurte à des impératifs de réception critique et de pertinence commerciale.

---

<sup>150</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 158-161.

<sup>151</sup> Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Pirate\_Fight\_Flavour.pptx », juillet 2012, p. 3-5.

Pour concevoir un jeu vidéo d'histoire tel que *Assassin's Creed*, on voit que le corpus cinématographique est consulté en tant que « [...] banque de données offrant des situations dramatiques reconnaissables et convertibles en situations ludiques, espaces, motifs, archétypes, etc. » selon l'expression d'Alexis Blanchet, chercheur spécialisé dans les liens entre cinéma et jeu vidéo. D'après lui, puiser dans un répertoire de situations connues « permet au joueur une compréhension rapide, si ce n'est immédiate, des représentations graphiques générées par le logiciel et des enjeux proposés par le jeu » dans le but de lui faire « adopter la posture ludique adéquate correspondant à la situation créée par le programmeur »<sup>152</sup>. La pertinence des documents est effectivement évaluée par les concepteurs selon deux axes distincts, à savoir selon leur pertinence pour l'élaboration d'un espace de jeu mais aussi selon leur utilité pour exprimer le caractère historique de cet espace. Il nous faut reprendre cette distinction pour la suite de notre analyse, car c'est à ce prix qu'il est possible de retracer et expliciter les décisions prises en termes de représentation du passé dans la conception vidéoludique.

## 5. Conclusion

L'objectif de ce chapitre était de comprendre quelle est la fonction de la recherche documentaire dans la conception de *Black Flag* et *Freedom Cry*, et comment cette recherche est effectuée. Cela nous a permis d'identifier un double projet assigné au processus de conception vidéoludique : un projet ludique, dans la mesure où le travail des concepteurs consiste à la fois à communiquer la vocation ludique de l'objet qu'ils

---

<sup>152</sup> Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood*, Paris, Pix'N Love, 2010, p. 110.

conçoivent, mais également un « projet historiographique » puisque la conception a pour but la communication d'une thématique historique.

Nous ne mobilisons pas la notion d'opération historiographique pour comparer la rigueur méthodologique des concepteurs avec celle de l'historien, qui suppose, telle que la formule De Certeau, une démarche de critique et de positionnement par rapport à un état de l'art qu'il lui faut connaître. Nous envisageons la conception vidéoludique comme une démarche problématisée de la même manière que De Certeau envisage « l'histoire *comme une opération* » (notre italique). Suivant les trois articulations qu'il propose, nous voulons comprendre la création de jeux vidéo d'histoire en l'abordant à travers un contexte d'élaboration (« une place »), des concepts et méthodes (« des procédures d'analyse ») et des aspects concrets de sa fabrication (« la construction d'un texte »)<sup>153</sup>.

Dans ce chapitre, nous avons montré que la conception d'un jeu vidéo d'histoire est un processus créatif problématisé, et que le projet historiographique résulte de la démarche de problématisation. Cette démarche repose sur la définition d'un objectif (*goal*) et d'un sujet (*topic*), et guide les concepteurs dans la constitution d'un corpus de documents. Nous avons identifié comment leurs attentes, les outils qu'ils emploient et le cadre dans lesquels ils effectuent ces recherches affecte la collecte de ces documents.

---

<sup>153</sup> Michel de Certeau, *L'écriture de l'histoire*, op. cit., p. 78.

Au regard des documents qu'elle mobilise, la conception d'un jeu vidéo d'histoire opère selon une rigueur et des attentes qui lui sont propres. Le travail de recherche documentaire met en relation une place (le contexte économique, le studio de développement, les corps de métiers impliqués), des procédures d'analyse (le regard, les critères et les outils des concepteurs) et la construction d'un objet, le dispositif ludique. Identifier ce rapport permet de comprendre pourquoi et comment les documents sont utilisés.

Nous avons finalement établi un portrait général des documents exploités. Dans la conception, c'est-à-dire aussi bien dans la phase de réflexion conceptuelle pure (une forme de « paper design<sup>154</sup>») que dans celle de réalisation, ces documents apparaissent comme des instruments destinés à servir à une utilisation particulière : donner une fondation à la prétention historique du jeu vidéo, c'est-à-dire favoriser dans l'esprit du joueur l'association entre expérience ludique et réalité historique.

Ce chapitre tire profit de notre élaboration du concept de ludoformation, d'après lequel la conception vidéoludique est un processus créatif convoquant des documents dont elle s'inspire ou qu'elle transforme. Les documents sont interprétés dans la perspective de leur transposition en jeu, avec parfois un souci d'interprétation fidèle. Instruments, les documents ne se plient pas pour autant à une instrumentalisation sans limites et sans dissensus au sein de l'équipe. Poser une distinction conceptuelle entre les documents et

---

<sup>154</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 343-347.

les œuvres vidéoludiques conçues en référence à eux permet de remarquer la multiplicité des rapports qui unissent les premiers aux seconds (recopie stricte, adaptation, interprétation, inspiration).

On comprend mieux l'utilité pour les concepteurs de l'accès au réel que procure la documentation. Elle soutient la création d'un espace de jeu capable de susciter l'intérêt et la curiosité du joueur, par la représentation de situations reconnaissables ou au contraire dépayantes<sup>155</sup>. Ces rapports d'instrumentation des documents font l'objet d'une négociation entre concepteurs autour des modalités de son utilisation. En analysant le contenu de *Black Flag* et *Freedom Cry* à la lumière des documents mobilisés lors de leur conception, le prochain chapitre présente une première issue de cette négociation. Subissant les contraintes de l'industrie vidéoludique, la documentation est exploitée par les concepteurs afin de convaincre le joueur de la dimension ludique du dispositif de jeu. La médiation historique et la représentation du passé sont ainsi mises au service de la médiation ludique.

---

<sup>155</sup> Cela vient confirmer les intuitions d'Aarseth quant aux objectifs poursuivis par une démarche de ludoformation, Espen Aarseth, « Ludofforming. Changing Actual, Historical and Fictional Topographies into Ludoc Topologies », dans *Ludotopia: Spaces, Places, and Territories in Computer Games*, Bielefeld, Transcript Verlag, Roswitha Gost, Sigrud Nokel u. Dr. Karin Werner 2019, p. 130.



CHAPITRE III

« AN ICON IN YOUR MENU »

LA MEDIATION HISTORIQUE AU SERVICE DE LA MEDIATION LUDIQUE

## 1. Introduction

Le premier chapitre a permis de justifier pourquoi nous avons choisi d'étudier la conception vidéoludique en tant que ludoformation. Notre étude porte sur une création effectuée *à partir de quelque chose*, et ce faisant nous questionnons la fonction de la recherche documentaire dans la conception de jeux vidéo d'histoire. Cela nous a conduit à voir dans le deuxième chapitre que, du point de vue des concepteurs de *Black Flag* et *Freedom Cry*, il existe dans la conception vidéoludique ce que nous nommons un « projet historiographique ». Ce dernier désigne la coexistence et l'interaction de deux processus de médiation.

## 2. Le projet historiographique : médiation historique et médiation ludique

Le premier processus de médiation renvoie à la « médiation ludique » identifiée par Sébastien Genvo<sup>1</sup>. Selon Genvo, la conception vidéoludique cherche à communiquer la vocation ludique d'une œuvre en la dotant d'un ensemble de « marqueurs pragmatiques » qui favorisent son identification en tant que jeu<sup>2</sup>. Les concepteurs

---

<sup>1</sup> Sébastien Genvo, « Le game design de jeu vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle », Thèse de doctorat, Metz, Université Paul Verlaine 2006, p. 12, d'après la définition de Jean Caune, « La médiation culturelle : une construction du lien social », *Les Enjeux de l'Information et de la Communication*, vol. 1, n° 1, 2000, <<https://lesenjeux.univ-grenoble-alpes.fr/2000/varia/04-la-mediation-culturelle-une-construction-du-lien-social>>.

<sup>2</sup> Comme l'a montré Sébastien Genvo, concevoir un jeu est un acte de communication. L'objectif du concepteur est de communiquer aux joueurs la vocation ludique de son œuvre en la dotant d'un ensemble de « marqueurs pragmatiques » (aspects visuels ou auditifs liés au contenu du jeu, son système de règles ou son dispositif physique) qui favorisent son identification. Ces marqueurs constituent un « éthos ludique » qui va à la fois « véhiculer certaines connotations sur ce qu'est un jeu », mais également porter « un système

cherchent à « communiquer l'idée de jeu à l'utilisateur par l'intermédiaire d'une structure afin de lui faire adopter une attitude ludique, en rappelant que ce que l'on entend par jeu serait susceptible de varier en fonction de deux coordonnées, le temps et l'espace »<sup>3</sup>. La médiation ludique est le processus au cours duquel les concepteurs définissent et agencent les éléments d'une structure de jeu. Ces éléments sont définis aussi bien dans leur dimension abstraite (des règles, des ressources, des objectifs, des mécaniques de jeu) qu'en relation avec les supports pertinents pour les véhiculer (par la conception des personnages, dialogues, environnements, ...). La notion de médiation permet alors de penser la conception d'un jeu vidéo d'histoire tel qu'*Assassins Creed* comme une situation de communication, dans laquelle il est possible d'identifier à la fois des acteurs intentionnés (les concepteurs), des pratiques créatives cadrées par un ensemble de règles, des dispositifs médiatiques (le jeu vidéo) et une communauté de réception (les joueurs).

Les concepteurs font intervenir le matériau historique sous forme de documents variés ou de témoignages d'experts. En plus du processus de médiation ludique, nous avançons qu'il existe un projet de médiation historique, c'est-à-dire un ensemble de stratégies visant spécifiquement la représentation du passé et la communication d'interprétations historiques. Pour exprimer leur compréhension du passé, les concepteurs élaborent un environnement spatial pensé pour l'exploration ludique. Notre usage de la

---

de valeurs ». Sébastien Genvo, « Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique », Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches, Metz, Université de Lorraine, 2013, p. 119.

<sup>3</sup> Sébastien Genvo, « Le game design de jeu vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle », *op. cit.*, p. 12.

notion de médiation historique est proche de celui ayant cours dans le contexte de la conception muséale. Dans ce cas, la médiation historique renvoie à un « ensemble d'actions ou de dispositifs propres à faciliter l'appropriation [de l'exposition] par ses visiteurs » selon les chercheurs en science de l'éducation Caillet et Jacobi<sup>4</sup>. La conception de *Black Flag* et *Freedom Cry* vise elle aussi à concilier l'appropriation des représentations du passé véhiculées par le jeu et l'appropriation de la structure de jeu elle-même.

Nous montrerons dans ce troisième chapitre comment la médiation historique est mise au service de la médiation ludique et de la communication de la jouabilité. Les concepteurs de *Black Flag* et *Freedom Cry* représentent le passé afin de communiquer la jouabilité du jeu vidéo, c'est-à-dire transmettre au joueur ses règles, ses objectifs et ses mécaniques.

### **La médiation historique au service de la médiation ludique**

Interroger les représentations du passé sous l'angle de leur « mise au service » nous conduit à envisager plusieurs facettes de leur utilisation. Dans le processus de conception, ce service tient d'abord du service rendu. Pourquoi les concepteurs représentent-ils le passé, de quelle manière le font-ils et comment la jouabilité est-elle communiquée *via* ces représentations ? Ce « service » renvoie également à la notion d'asservissement et à l'idée

---

<sup>4</sup> Elisabeth Caillet et Daniel Jacobi, « Introduction », *Culture & Musées*, vol. 3, n° 1, 2004, p. 16.

d'une réduction. Les concepteurs sélectionnent et déforment les documents sur lesquels ils se basent, produisant des représentations destinées avant tout à être utiles pour la création d'un jeu. Le scénariste de *Black Flag*, Darby McDevitt, aborde la question de la subordination de la médiation historique à la médiation ludique lorsqu'il évoque la façon dont sont exploitées certaines des recherches qu'il effectue. « Le sucre », précise-t-il en faisant référence à la culture de la canne à sucre dans la Caraïbe<sup>5</sup>, n'apparaît plus dans les jeux que sous la forme d'une « icône dans un menu »<sup>6</sup>. Il regrette le fait que le phénomène dans son ensemble soit résumé au travers de quelques « marqueurs pragmatiques » affichés dans l'interface du jeu.

Le terme d'« icône » cité dans le titre de ce chapitre nous amène à formuler une idée directrice de ce chapitre : la ludoformation est un processus de simplification qui réduit l'histoire à des signes ludiques, ces signes étant intelligibles à la fois en tant que représentations du passé et en relation avec la jouabilité qu'ils doivent communiquer. L'icône évoque en informatique une représentation schématique, stylisée, ayant fonction de signe dans un contexte spécifique et destinée à rendre lisible et facile d'utilisation la prise en main d'une interface<sup>7</sup>. Les représentations du passé, en tant qu'elles sont des

---

<sup>5</sup> Voir notamment Richard S. Dunn, *Sugar and Slaves: The Rise of The Planter Class in the English West Indies, 1624-1713*, New York, Norton, 1973, p. 116, 225 ; Jean-Pierre Sainton, *Histoire et civilisation de la Caraïbe*, op. cit., p. 123.

<sup>6</sup> « Economy design is like: oh, sugar is an icon in your menu, and it's worth this much », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 300-307.

<sup>7</sup> Pour une définition des fonctions de l'icône informatique et des enjeux liés à sa conception, voir William K. Horton, *The ICON Book: Visual Symbols for Computer Systems and Documentation*, New York, John Wiley & Sons, Inc., 1994, 432 p. ; Rushan Yan, « Icon Design Study in Computer Interface », *Procedia Engineering*, vol. 15, 2011, p. 3134-3138.

« icônes », communiquent au joueur les moyens d'interagir avec un système de jeu numérique, de se repérer et de se naviguer en son sein. Les concepteurs représentent le passé avec l'objectif de rendre identifiable la jouabilité du jeu.

Comme l'ont déjà observé les didacticiens de l'histoire Metzger et Paxton, les représentations contenues dans un jeu jouent un rôle essentiel dans la communication de la jouabilité. Elles doivent être reconnaissables par les joueurs afin que la manipulation du jeu soit plus intuitive<sup>8</sup>. Prolongeons à présent cette réflexion afin de montrer que les représentations du passé sont sélectionnées parce qu'elles permettent de faciliter la communication d'une jouabilité prédéterminée reposant sur des mécaniques spécifiques.

### **Représenter le passé pour communiquer une « idée traditionnelle de la jouabilité »**

Les mécaniques de jeu sur lesquelles reposent *Black Flag* et *Freedom Cry* incitent le joueur à adopter une attitude ludique d'un type particulier. La jouabilité qui caractérise ces jeux renvoie à des thématiques dominantes dans les productions de l'industrie vidéoludique. Elles sont notamment identifiées par Eugen Pfister, spécialiste des représentations de la piraterie dans les jeux vidéo. Il remarque que dans la plupart des productions de l'industrie consacrées à l'âge d'or de la piraterie, « le décor des Caraïbes a perdu toutes ses connexions avec le contexte historique et géographique auquel il se réfère,

---

<sup>8</sup> Scott Alan Metzger et Richard J. Paxton, « Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past », *Theory & Research in Social Education*, vol. 44, n° 4, octobre 2016, p. 557.

et est devenu de plus en plus un élément auto-référentiel de pop-culture ». Il poursuit (nous soulignons) :

Ce nouveau récit émergent sur les pirates est porté par des mécaniques de jeu traditionnelles qui tendent à renforcer l'agentivité du joueur, et ainsi à propager de manière consciente ou inconsciente une forte impression d'individualisme. Les idées traditionnelles de la jouabilité qui se concentrent sur le conflit, la concurrence et l'accumulation de ressources et de richesses ont défini un nouvel imaginaire du pirate, entre gentilhomme aventurer et aventurier capitaliste.<sup>9</sup>

Dans ce chapitre, nous montrerons comment la représentation du passé dans *Black Flag* et *Freedom Cry* et le « nouvel imaginaire du pirate » dont elle témoigne est mise au service de la communication de certaines « idées traditionnelles de la jouabilité ». Suivant les lignes de force identifiées par Pfister, nous procéderons en quatre temps. Nous montrerons d'abord comment les concepteurs cherchent à proposer au joueur d'incarner des acteurs du passé dotés d'un haut degré d'agentivité. Cela nous amènera à réfléchir sur l'influence des conceptions héroïques de l'histoire dans l'imaginaire des concepteurs. Nous verrons ensuite comment le processus de ludoformation accentue les antagonismes et les conflits présentés par le jeu, afin de rendre les objectifs ludiques identifiables par le joueur et de susciter sa participation. Nous aborderons la fonction de la médiation historique dans la conception des systèmes de récompense et de capitalisation de points dans le jeu, en abordant le rôle du détail et de la précision dans la représentation. Enfin,

---

<sup>9</sup> « This new emerging pirate narrative was certainly facilitated by traditional game mechanics, which conventionally tend to strengthen the agency of the player, and thus propagate consciously or unconsciously a strong impression of individualism. Traditional ideas of gameplay focusing on conflict, concurrence and the accumulation of resources and wealth defined a new imagination of the pirate, from gentleman adventurer to adventurer-capitalist. », Eugen Pfister, « “In a world without gold, we might have been heroes!” Cultural Imaginations of Piracy in Video Games », *FIAR*, vol. 11, n° 2, 2018, p. 39.

nous verrons comment cette représentation sert un objectif d’immersion et de facilitation de la jouabilité, et dans quelle mesure cette jouabilité fait perdre au jeu « ses connexions avec le contexte historique » auquel il se réfère<sup>10</sup>.

### 3. Communiquer l’agentivité : le « héros de l’histoire »

Les concepteurs cherchent à communiquer une jouabilité marquée par une forte agentivité. Ils mettent en avant la capacité du joueur à effectuer des choix, prendre des décisions et influencer l’état du jeu<sup>11</sup>. Le renforcement de l’agentivité dans *Black Flag* et *Freedom Cry* consiste à proposer ce que Tony Fortin, spécialiste des enjeux idéologiques des jeux vidéo, nomme un « culte du héros »<sup>12</sup> : une expérience de jeu dans laquelle le personnage principal est le seul véritable agent du récit.

La figure du « héros » est au centre de l’attention des concepteurs. En élaborant l’environnement du jeu autour de celui-ci, le passé est représenté au travers des accomplissements d’individus d’exception. Ce héros est l’*avatar* du joueur, c’est-à-dire la représentation virtuelle de sa présence dans l’univers du jeu, en tant que spectateur mais

---

<sup>10</sup> « the Caribbean setting lost all remaining connections to the quoted historical and geographical reference point », Eugen Pfister, « “In a world without gold, we might have been heroes!” Cultural Imaginations of Piracy in Video Games », *FIAR*, vol. 11, n° 2, 2018, p. 39.

<sup>11</sup> Vinicius Marino Carvalho, « History and Human Agency in Videogames », *Gamevironments*, n° 5, 2016, p. 104-105.

<sup>12</sup> Dans Nicolas Santolaria et Laurent Trémel, dir., *Le grand jeu: débats autour de quelques avatars médiatiques*, Paris, Presses universitaires de France, 2004, 1re éd, p. 55.



aussi comme acteur<sup>13</sup>. C'est par l'avatar que le joueur explore et interagit avec le jeu. Nous pensons que la façon dont les concepteurs configurent cet avatar révèle déjà un parti-pris historiographique, une adhésion implicite à une certaine vision du passé. Selon nous, le personnage principal représenté dans *Black Flag* et *Freedom Cry* est similaire à une figure de « héros historique ». Définie par le philosophe de l'histoire Sidney Hook, le héros historique est « un individu auquel on peut attribuer une influence décisive dans la détermination [...] d'un évènement dont les conséquences auraient été profondément différentes s'il n'avait pas agi comme il l'a fait »<sup>14</sup>.

En choisissant la catégorie du « héros », les concepteurs souscrivent dès le départ à ce que l'historien Hayden White désigne comme un type de « mise en intrigue » préétablie qui conditionne l'écriture historique<sup>15</sup>. Si l'on suit l'idée proposée par White, et qu'à partir d'elle on compare historiens et concepteurs de jeu, on voit que les uns et les autres se donnent dès le départ « un univers dans lequel [leur] histoire est possible et intelligible »<sup>16</sup>. Le joueur explore cet univers grâce au personnage qu'il contrôle, en explorant l'espace virtuel du jeu. La création de ce personnage et le choix des inspirations

---

<sup>13</sup> David Douglas Owen, « Performance Through an Avatar: Exploring Affect and Ideology Through Narrative in Videogames », Toronto, York University, 2015, p. 33-35, consulté le 9 juillet 2017, <<https://yorkspace.library.yorku.ca/xmlui/handle/10315/32173>>.

<sup>14</sup> « The hero in history is the individual to whom we can justifiably attribute preponderant influence in determining an issue or event whose consequences would have been profoundly different if he had not acted like he did », Sidney Hook, *The Hero in History*, New York, Cosimo, Inc. 2008, p. 153.

<sup>15</sup> L'historien, comme le concepteur de jeux, met en forme son intrigue à partir de présupposés. Comme le dit White, « par l'acte poétique qui précède l'analyse formelle du champ, l'historien tout à la fois crée son objet d'étude et détermine les modalités des stratégies conceptuelles qu'il utilisera pour l'expliquer ». Hayden White, *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*, Baltimore, Johns Hopkins University Press 1975, p. 30.

<sup>16</sup> Antoine Prost, *Douze leçons sur l'histoire*, op. cit., p. 261.

historiques qui la nourrissent s'inscrivent comme le formule Sébastien Genvo dans une « logique d'incitation de l'utilisateur »<sup>17</sup>. Le personnage doit, par sa conception, pousser le joueur à interagir avec le jeu. Pour cette raison, les concepteurs cherchent à créer « des personnages iconiques, forts, charismatiques, auxquels on veut s'identifier, qui vont marquer l'expérience »<sup>18</sup>, comme le résume Raphael Lacoste.

Sur le plan visuel, le personnage principal remplit une fonction de communication d'image de marque. Il est la figure de proue du jeu et exprime son contenu aux acheteurs potentiels. Dans la série *Assassin's Creed*, le protagoniste est toujours représenté sur les boîtiers de jeu. Sa fonction est de faire comprendre au joueur à la fois le contexte historique dans lequel se tient le jeu mais aussi à influencer ses attentes en termes d'interaction, à la fois par des rappels à la fois à ce que Jean Guesdon nomme « l'héritage de la marque »<sup>19</sup> et des références au contexte historique. Comme chaque héros au cœur d'un volet du jeu, le personnage principal porte le « hood » (capuchon) emblématique des Assassins<sup>20</sup>, il brandit une « arme iconique »<sup>21</sup> qui lui est propre et rappelle l'ancrage historique de l'univers. Le sabre et le pistolet pour le héros de *Black Flag* font référence

---

<sup>17</sup> « Il faut aussi noter que dans les jeux vidéo, à l'inverse du cinéma, il est nécessaire d'inciter le joueur à agir, sans quoi l'œuvre ne peut se développer. Il y a donc un impératif d'action et une logique d'incitation de l'utilisateur. » Sébastien Genvo, « Jeux vidéo », *Communications*, n° 1, 2011, p. 93-101.

<sup>18</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 8-10.

<sup>19</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 120-128.

<sup>20</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », entretien réalisé par Julien BAZILE, 8 mars 2019, l. 152-154.

<sup>21</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », entretien réalisé par Julien BAZILE, 8 mars 2019, l. 144-150.

au thème central du combat naval. La machette brandie par le héros de *Freedom Cry* rappelle le contexte de l'esclavage et de la culture servile de la canne à sucre à Saint-Domingue et dans les Antilles en général.

On remarque dans la représentation une volonté de synthèse, de concentration et d'organisation de plusieurs éléments significatifs (décors, objets, posture du personnage, couleurs) afin de communiquer au joueur à la fois le thème pris pour objet par le jeu et lui faire anticiper la jouabilité de celui-ci, en particulier les différentes possibilités d'action qu'offrent le jeu.

**Figure 3.1 : Communication visuelle des mécaniques de jeu et du contexte historique**



Source : Illustrations sur les boîtiers des jeux *Assassin's Creed IV : Black Flag* (gauche)  
et *Assassin's Creed Freedom Cry* (droite)

Sur chacun des boîtiers de jeu, ces représentations constituent une promesse de jouabilité reposant dans les deux cas sur les mécaniques de combat. Toutefois, les deux volets s'opposent sur leur identité visuelle. *Black Flag* formule une promesse d'aventures en mer et de « ciel bleu »<sup>22</sup>, alors que *Freedom Cry* apparaît comme une expérience « plus sombre »<sup>23</sup>. Les lignes verticales encadrant le personnage de *Black Flag* évoquent l'environnement maritime et la navigation (mât et échelle de corde), tandis que celles de *Freedom Cry* renvoient au monde terrestre des plantations et des sévices corporels (piloris, chaînes, colliers ressemblant à un carcan). Dans le premier cas, l'incitation à la jouabilité est formulée autour des thématiques de la conquête et de l'exploration, tandis que le second cas suggère un récit de vengeance et de lutte armée pour l'émancipation.

Dans *Black Flag*, le personnage contrôlé par le joueur est le pirate fictif Edward Kenway. Ce protagoniste est conçu pour incarner et synthétiser l'âge d'or de la piraterie, et la communiquer au travers de ses traits personnels. D'après les éléments de sa biographie accessibles dans le jeu, Kenway est un homme blanc, dans la vingtaine, aux origines britanniques qui a mené une carrière dans la marine marchande avant son entrée en piraterie. Cela correspond à ce que nous apprennent, notamment, les travaux de Marcus Rediker sur le profil sociologique des pirates<sup>24</sup>. Kenway représente ainsi *les* pirates, au sens où il est une représentation individuelle d'un ensemble de traits collectifs. En amont

---

<sup>22</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 311-316.

<sup>23</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 325-331.

<sup>24</sup> Sur la composition sociale, ethnique et nationale des équipages pirates, voir notamment Marcus Rediker, *Pirates de tous les pays*, *op. cit.*, p. 90-98.

de cette représentation, le travail d'ébauche artistique démontre plus encore la volonté de synthèse des concepteurs. Kenway résulte d'un assemblage d'éléments à la fois fictionnels et factuels, destinés à former un personnage rendant visible une abstraction statistique (une moyenne des âges, sexes, origines sociales du groupe des pirates).

Le travail artistique qui est réalisé pour les personnages historiques présents dans *Black Flag* est appuyé sur des sources (« historically informed-art »<sup>25</sup>). Il sert à identifier des thèmes récurrents et reliefs unificateurs (costumes, couleurs, attitudes) qui feront du personnage principal un « patchwork visuel »<sup>26</sup>, comme on le voit dans les dessins préparatoires réalisés pour définir les différents costumes qui peuvent être utilisés par Kenway. Le texte qui les accompagne précise qu'il existe différentes versions de la tenue associée aux pirates (« numerous pirate fashions »). L'inspiration est cherchée auprès de figures historiques comme celles du pirate « Calico » Jack Rackham (1682-1720), réputé pour ses vêtements colorés, ou encore du corsaire anglais Francis Drake (1540-1596) et de son uniforme couvert d'ornements (en haut à gauche).

---

<sup>25</sup> Paul Davies, *Tout l'art de Assassin's Creed IV*, op. cit., p. 37.

<sup>26</sup> *Ibid.*

**Figure 3.2 : Edward Kenway et l’imaginaire vestimentaire du pirate**



Source : Paul Davies, *Tout l’art de Assassin’s Creed IV: Black Flag*, Paris, Huginn &

Muninn 2013, p. 35.

Edward Kenway est une représentation synthétique reprenant des éléments, notamment vestimentaires, d’individus issus d’espace et de temps distincts, mais que le qualificatif de « pirates » réunit. La synthèse a une utilité dans le cadre de la conception vidéoludique. Pour étendre au jeu vidéo le constat qu’établit la didacticienne Claudine Garcia-Deband au sujet du roman historique, les personnages historiques de fiction sont « un support déterminant à la fois de l’aventure et de la présentation dramatisée des informations »<sup>27</sup>. Dans le jeu vidéo, leur fonction est d’inciter le joueur à faire progresser l’intrigue, et cette incitation procède notamment de la façon dont le personnage est visuellement représenté. Dans le cas de *Black Flag*, la progression dans le récit ainsi que

---

<sup>27</sup> Claudine Garcia-Deband, « Lire le Moyen-Age ou Quels critères pour différencier roman historique et écrit d’historien ? », *Pratiques*, n° 69, 1991, p. 29.

le statut du personnage sont sanctionnées par la façon dont évoluent son habillement et son équipement, dont certains paramètres sont laissés à la discrétion du joueur.

Au-delà de l'aspect visuel, l'incitation à la prise en main du jeu par l'entremise de l'avatar est réalisée de plusieurs manières. En ce qui concerne la personnalité et les motivations du protagoniste, le principal moyen est celui de l'anachronisme psychologique, c'est-à-dire selon la formulation de Fernand Braudel le fait de « prêter aux acteurs du passé un outillage psychologique qui est le nôtre »<sup>28</sup>. Les concepteurs cherchent à provoquer une attitude ludique qui prenne pour objet le personnage d'Edward Kenway, et ce que qu'il représente doit inciter à l'action. « La piraterie » dont Kenway est le représentant est mise en parallèle avec un ensemble de comportements et de valeurs fondées sur l'absence de règles au sens large, sur une liberté de mœurs voire sur l'expression d'une criminalité récréative.

C'est notamment pour cette raison que le héros du film *Point Break* (Kathryn Bigelow, 1991) Bodhi Salver est cité comme source d'inspiration pour l'apparence et l'attitude du personnage principal de *Black Flag*, dénotant plus encore la réalisation d'une synthèse large qui cherche à embrasser plusieurs évocations populaires de la piraterie. D'après le directeur créatif de *Black Flag*, Jean Guesdon, « Bodhi dans *Point Break* c'est littéralement les pirates modernes. Les mecs font des casses, pour aller boire de la bière

---

<sup>28</sup> Emprunté à Fernand Braudel, ce concept est développé par François Dosse, « De l'usage raisonné de l'anachronisme », *Espaces Temps, les Cahiers*, vol. 87, n° 1, 2005, p. 164.

sur la plage, faire du surf, autour d'un feu. Donc *Point Break*, c'est un truc de pirates »<sup>29</sup>. Le personnage de Kenway est destiné à représenter visuellement une interprétation contemporaine du « pirate », et par là communiquer une promesse d'interaction ludique. Hugo Giard, concepteur ayant travaillé sur *Freedom Cry*, concède que *Black Flag* est marqué par une ambiance et un ton insouciant désigné comme « happy go lucky<sup>30</sup> » (chanceux, insouciant).

L'exposition des motivations du personnage de Kenway renforce l'anachronisme psychologique. Les concepteurs présentent au joueur le personnage principal en mettant de l'avant son agentivité, c'est-à-dire sa capacité à agir de manière autonome d'après des motifs librement établis. Le pirate est décrit par le directeur créatif Jean Guesdon comme un « anarchiste », refusant d'être assujéti à des règles sinon à celles auxquelles il consent en s'engageant aux côtés des Assassins. Kenway et les pirates sont placés sur un spectre politique à « l'extrême gauche », que Guesdon rattache à « l'anarchie » : « pas de règles, ni Dieu, ni maître, la liberté totale, absolue »<sup>31</sup>.

On voit à travers cet exemple que la communication de la jouabilité s'appuie sur une interprétation spécifiquement libertaire de l'idéologie et du système de valeurs des pirates par les concepteurs. Afin de susciter l'attitude ludique du joueur et l'inciter à « jouer selon ses propres règles », les concepteurs choisissent de représenter le pirate, au

---

<sup>29</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 157-160.

<sup>30</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 88-90.

<sup>31</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 376-380.



travers de ses vêtements, son équipement et l'exposé de ses motivations, comme un individu épris de liberté et répondant à l'appel de l'aventure.

Le positionnement idéologique du personnage principal de *Black Flag*, marqué par la revendication d'un haut degré de liberté individuelle, est un moyen de communiquer par analogie le degré de liberté qui caractérise la jouabilité. D'après les mots de Guesdon, la figure du pirate doit communiquer un idéal de « liberté individuelle »<sup>32</sup>. Une jouabilité se focalisant sur le parcours individuel du héros, mettant en scène l'expression de ses motivations et idéaux de liberté semble directement dérivée de la structure de plusieurs ouvrages consultés par les concepteurs. En particulier, l'ouvrage *Spanish Gold* de David Cordingly propose une succession de récits biographiques des grandes figures de l'âge d'or de la piraterie. Les notes de lecture de McDevitt insistent particulièrement sur les traits de caractère, les périls et les exploits qui marquent les vies de ces grandes figures<sup>33</sup>.

Centrer l'expérience de jeu sur le point de vue d'un personnage « iconique, fort et charismatique »<sup>34</sup> conduit à négliger la représentation des dynamiques de groupe. Si l'on prend d'abord le cas de *Black Flag*, on voit que la représentation dépend des connaissances issues de la recherche documentaire, mais de manière plus déterminante encore des impératifs liés à la communication de la jouabilité. Par exemple, les travaux en histoire

---

<sup>32</sup> *Ibid.*, l. 384.

<sup>33</sup> Ubisoft Montréal, « Notes de Darby McDevitt sur Cordingly, David. Spanish gold Captain Woodes Rogers and the pirates of the Caribbean, London; NY: Bloomsbury, 2011 », *art. cit.*

<sup>34</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 8-10.

sociale de la piraterie menés par l'historien Marcus Rediker, connus et cités dans les références à la disposition des concepteurs<sup>35</sup> mais non exploités, dépeignent la piraterie comme un phénomène collectif. En particulier, Rediker décrit l'équipage d'un navire pirate comme une association d'individus face à l'adversité, réunis par un contrat commun qui les lie autour de valeurs égalitaires<sup>36</sup>. Comment expliquer l'exclusion délibérée ou la non-exploitation de cette documentation spécifique ?

Le fait que ces travaux soient absents du corpus de références manié par les concepteurs est une conséquence de choix préexistants. Comme on l'a vu, le choix du type d'expérience de jeu recherchée et donc du type de jouabilité qui doit être proposé sont déterminés en amont du processus créatif. Avant même que ne soient rassemblés les premiers éléments de documentation historique, les concepteurs formulent les critères implicites à partir desquels certains éléments de documentation seront considérés comme plus pertinents que d'autres. Le champ des interprétations historiques compatibles ou leur exploitation dans le processus créatif sont limités par les attentes quant à la jouabilité et à sa communication. La question de la mobilisation de documents historiques ne permet pas d'opposer médiation historique et médiation ludique. Au contraire, c'est l'articulation de ces deux impératifs de médiation au sein d'un processus commun qui permet le mieux de

---

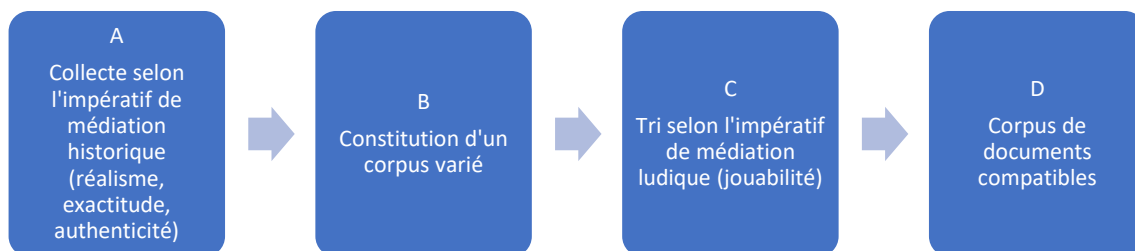
<sup>35</sup> Le nom de Rediker apparaît dans David Cordingly, *Spanish Gold: Captain Woodes Rogers and the Pirates of the Caribbean*, London ; New York, Bloomsbury, 2011, First UK edition, p. 233, et est relevé dans les notes de lecture prises par Darby McDevitt, bien que son nom ne soit pas cité dans les entretiens.

<sup>36</sup> Marcus Rediker, « "Under the Banner of King Death": The Social World of Anglo-American Pirates, 1716 to 1726 », *The William and Mary Quarterly*, vol. 38, n° 2, 1981, p. 203 ; Marcus Rediker, *Between the devil and the deep blue sea*, *op. cit.* ; Niklas Frykman *et al.*, « Mutiny and Maritime Radicalism in the Age of Revolution: An Introduction », *International Review of Social History*, vol. 58, n° 21, 2013, p. 6,7.

rendre compte à la fois de la constitution et de l'exploitation du corpus de sources historiques.

Nous représentons ci-dessous le processus de conception comme étant initié par un projet de médiation historique (A) qui conduit les concepteurs à collecter des documents, dans un premier temps selon le critère de leur pertinence pressentie pour la représentation du passé. Une fois constitué, ce premier corpus (B) contient des références pouvant amener les concepteurs à représenter le passé selon des interprétations variées et parfois incompatibles. L'impératif de médiation ludique (C) intervient alors et pousse les concepteurs à prélever dans ce précédent corpus ce qui sera retenu et exploité (D) afin de pouvoir communiquer la jouabilité. La médiation ludique met à son service la médiation historique par l'application successive de deux séries de critères de pertinence dans la sélection des sources. La première évalue le réalisme, l'exactitude ou l'authenticité que les sources permettent d'exprimer (médiation historique), tandis que la seconde série de critères filtre une ultime fois les résultats à la lumière de leur pertinence pour la communication de la jouabilité.

**Figure 3.3 : Médiation ludique et médiation historique dans le processus de constitution du corpus documentaire**



Représenter le processus de cette façon permet d'expliquer l'exclusion de travaux comme ceux de Rediker, en dépit du fait que les concepteurs de *Black Flag* en avaient connaissance. « La vie sur les bateaux », reconnaît Olivier Ged, « c'est très organisé, beaucoup de hiérarchie et chacun a ses responsabilités »<sup>37</sup>. Les exposés créatifs (*Creative Briefs*) qui rendent compte des recherches effectuées par l'équipe montrent que cette interprétation pouvait être retranscrite dans des mécaniques de jeu. Dans un premier temps, il était possible pour le joueur de recruter des officiers spécialisés<sup>38</sup> dans son équipage, d'interagir avec les marins dans les cales du navire (une zone « below deck »)<sup>39</sup>. Une telle mise en jeu aurait constitué une traduction de l'interprétation proposée par Rediker du navire pirate manié par un collectif d'hommes mettant en commun leur travail et leurs compétences<sup>40</sup>. L'image ci-dessous, extraite de l'exposé créatif portant sur les mécaniques de jeu relatives à l'équipage, indique qu'il était prévu de pouvoir recruter au fil du jeu cinq « officiers » conférant chacun des avantages importants au joueur : un bosco (« boatswain »), un quartier-maître (« quartermaster »), un chirurgien (« surgeon »), un canonnier (« gunner ») et un second capitaine (« first mate »).

---

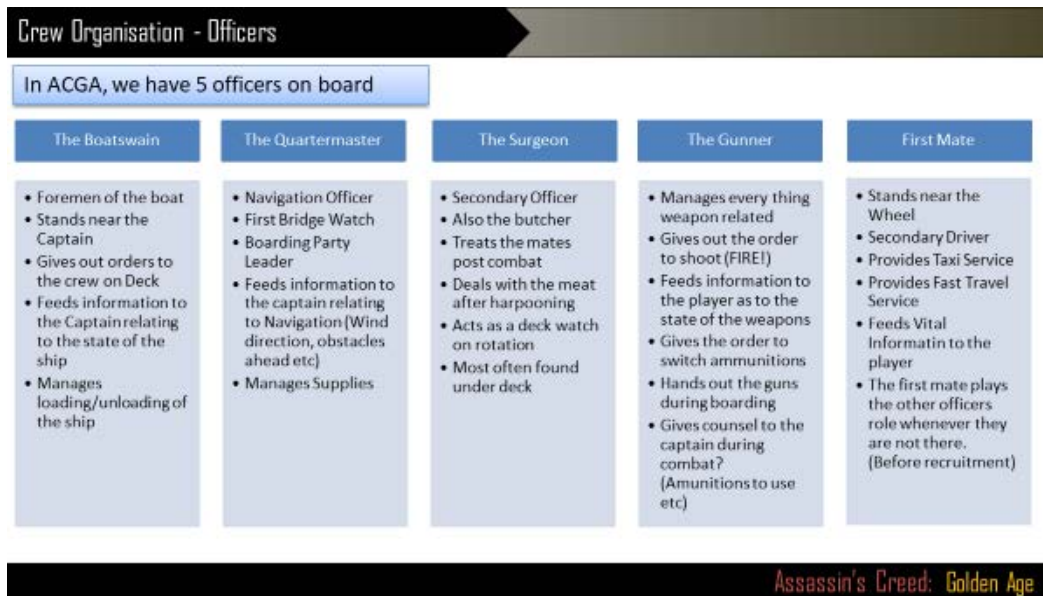
<sup>37</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 274-277.

<sup>38</sup> Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Crew.pptx », juillet 2012, p. 6.

<sup>39</sup> *Ibid.*, p. 9.

<sup>40</sup> Marcus Rediker, *Between the devil and the deep blue sea*, *op. cit.*, p. 84-85 ; Marcus Rediker, *The slave ship*, *op. cit.*, p. 44-45.

**Figure 3.4 : Un choix conceptuel abandonné, la gestion des « officiers » de l'équipage**



Source : Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Crew.pptx », op. cit., p. 6.

Comme l'indique Olivier Ged, l'organisation de l'équipage autour de cinq « officiers » principaux n'est finalement pas retenue parce que cette direction conceptuelle « était beaucoup trop coûteu[se] » et « n'apportait pas grand-chose en termes de *gameplay* »<sup>41</sup>. Le document ci-dessus révèle, en particulier dans les listes à puces, que la recherche documentaire motivée par un impératif de médiation historique met à disposition des concepteurs un matériau conséquent. Ils ont eu accès à une importante quantité d'informations concernant la description des prérogatives de chaque officier, ainsi qu'à des exemples concrets des tâches que ces officiers accompliraient. Les informations historiques contenues dans ce document sont déjà retravaillées dans une

<sup>41</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », op. cit., l. 274-277.

optique de communication de la jouabilité. Le comportement des officiers vis-à-vis du personnage principal est précisé, ainsi que ce qu'ils apportent au joueur ce qui concerne les informations sur la situation de jeu.

La détermination finale des choix en termes de représentation du passé tient, selon Ged, à des raisons budgétaires mais surtout à un souci de simplification. Ces justifications révèlent un surgissement de l'impératif de médiation ludique, qui se traduit par une extension du registre d'actions dont dispose le joueur. Les différentes tâches précédemment assignées aux membres de l'équipage (relayer des ordres, gérer les provisions et les munitions à bord) sont confiées directement au protagoniste.

Cette décision a un impact sur la jouabilité, et ce faisant sur la façon dont le jeu représente le passé. Dès l'exposé créatif, on lit que : « la présence d'un pont inférieur sur le navire principal [du joueur] est actuellement discutée », bien qu'il soit « important pour la crédibilité que le navire principal permette de naviguer à la fois à l'intérieur d'un pont inférieur et dans les quartiers du capitaine »<sup>42</sup>. Le personnage d'Edward Kenway, contrôlé par le joueur, apparaît comme un capitaine seul maître à bord disposant d'un pouvoir illimité sur l'équipage placé sous ses ordres. Le rôle de l'équipage n'est que de fournir des informations (« feedback ») au capitaine sur la situation du navire et sur les événements

---

<sup>42</sup> « The presence of a lower deck on the main ship is currently in discussion: it seems however important for credibility that the main ship offers both an indoor lower desk and Captain's Quarters navigable », Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Crew.pptx », *op. cit.*, p. 20.

environnants<sup>43</sup>. Il ne fait qu'accompagner et soutenir le capitaine, remplissant des fonctions indicatives de base, analogues à celles d'un HUD (*head-up display*, ou « affichage tête haute »), un dispositif permettant l'affichage d'informations à l'écran et renseignant le joueur sur l'état du jeu (sur son personnage, sa position, le score...). Dans sa conception, *Black Flag* met l'équipage au service et à la disposition du capitaine, afin de proposer au joueur un haut niveau de contrôle sur l'environnement *via* le personnage.

Le cas de *Freedom Cry* donne à voir d'autres tensions émergeant de l'impératif de médiation ludique. *Freedom Cry* aborde le thème de la traite transatlantique et de l'esclavage à Saint-Domingue au début du XVIIIe siècle. Le jeu met en scène plusieurs séquences au cours desquelles le personnage d'Adéwalé, capitaine pirate et esclave en fuite, a pour tâche de libérer des esclaves détenus dans la colonie française de Saint-Domingue en 1735. Du point de vue de la médiation ludique, il s'agit comme dans le cas de *Black Flag* de permettre au joueur d'identifier une situation de jeu offrant un important degré de liberté dans la définition des objectifs de jeu et des moyens de les atteindre.

Pour communiquer ce degré d'agentivité, les concepteurs concilient médiation ludique et médiation historique. Ils doivent à la fois représenter le personnage d'Adéwalé comme un agent historique « fort et charismatique »<sup>44</sup> mais aussi tenir compte d'éléments suggérant une tout autre représentation de la condition servile. Cela les amène à penser

---

<sup>43</sup> *Ibid.*, p. 2-3.

<sup>44</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 8-10.

l'inadéquation entre l'objectif spécifique de médiation ludique (la communication de l'agentivité) et les moyens dont ils disposent pour le faire par la représentation du passé. Le problème de la communication de l'agentivité dans le jeu vidéo fait ainsi écho aux réflexions sur le concept d'agentivité lui-même. Comme l'a souligné l'historien Walter Johnson en évoquant la pertinence et les limites du concept d'agentivité en histoire pour penser l'esclavage, il s'agit finalement « d'appliquer le vocabulaire de l'autodétermination et du choix à une condition historique d'objectification et d'absence de choix »<sup>45</sup>.

Certains aspects de la conception, notamment visuels, répondent simultanément aux impératifs liés à la médiation ludique et historique. Le jeu prend place dans la ville de Port-au-Prince, son port et les plantations environnantes. Le joueur explore ces environnements représentés dans un style visuel réaliste, et interagit avec différentes mises en scène de sévices subis par les esclaves. Ces interactions constituent des « missions de libération » permettant au joueur de libérer les esclaves et de recruter des « marrons », des esclaves en fuite qui lui viennent en aide dans la suite du récit. La tension entre médiations ludique et historique est particulièrement visible dans la façon dont ces « missions de libération » représentent des situations historiques et suscitent l'intervention du joueur.

---

<sup>45</sup> « applying the jargon of self-determination and choice to the historical condition of civil objectification and choicelessness », Walter Johnson, « On agency », *Journal of Social History*, vol. 37, n° 1, 2003, p. 116.



**Tableau 3.1 : Les récompenses associées aux missions de libération d’esclaves dans *Freedom Cry***

	Type de mission	Nombre d’esclaves libérés	Nombre de marrons recrutés
1	Fuite	0	1
2	Châtiment	0	2
3	Convoi	1	2
4	Prison	2	2
5	Enchères	3	2
6	Blessure	3	2
7	Plantation	30	10
8	Navire négrier	90	10

Source : d’après *Assassin’s Creed Freedom Cry*, Ubisoft, 2013

Dans *Freedom Cry*, le personnage contrôlé par le joueur doit remplir différentes missions afin de rendre leur liberté aux esclaves (cf. colonne « esclaves libérés ») et/ou de les enrôler dans la résistance (cf. colonne « marrons recrutés »). La première colonne regroupe les différents types de mission proposées, par ordre croissant de difficulté. Les premières missions sont des réponses à des sévices exercés sur des esclaves. Les types de mission désignent en effet des séquences de jeu au cours desquelles un ou plusieurs contremaîtres poursuivent (1), frappent (2) ou escortent (3) un ou plusieurs esclaves ; ces derniers sont détenus (4) ou vendus sur un marché d’esclaves (5) ; sont blessés et vulnérables (6), travaillent dans une plantation gardée (7) ou sont transportés dans un convoi maritime (8).

Deux axes d’interprétation sont possibles. Si l’on distingue le processus de médiation ludique du processus de médiation historique, on peut envisager de manière

distincte la façon dont une mission renvoie à l'un ou à l'autre, soit au plan de la *dénotation* (historique) soit à celui de la *connotation* (ludique). Cette distinction est importante afin de séparer ce qui relève de la forme et de la fonction d'une représentation du passé. La *dénotation* renvoie à la signification d'un élément en tant que représentation du passé, la reproduction d'un objet issu d'une réalité extérieure au jeu. C'est sur ce plan d'interprétation que sont appréciées la *fidélité* et l'*exactitude* historique d'une représentation donnée. Le plan de la *connotation*, quant à lui, renvoie à une signification supplémentaire provenant du contexte local (ludique) dans lequel l'objet est interprété. Ce second plan d'interprétation s'intéresse à la *fonction* de la représentation dans le cadre du jeu, et à la façon dont cette représentation communique la jouabilité.

Sur le plan de la dénotation, les missions de libération d'esclave concordent en plusieurs points avec l'état des connaissances historiques. *Freedom Cry* évoque dans sa narration les esclaves « marrons » qui organisent collectivement une contre-société en marge des plantations qu'ils fuient<sup>46</sup> ; l'environnement du jeu contient des représentations visuelles des sévices corporels infligés pour assurer le maintien de l'ordre<sup>47</sup> (lignes 2 et 6 du tableau), ainsi que des marchés d'esclaves (ligne 5) et des « habitations » constituant le complexe plantationnaire (ligne 7). Ces représentations sont véhiculées par le texte (intitulés des missions et descriptifs des objectifs à l'écran), l'image (une attention au

---

<sup>46</sup> Alvin O. Thompson, *Flight to Freedom: African Runaways and Maroons in the Americas*, Kingston, University of the West Indies Press, 2006, p. 59-65.

<sup>47</sup> Richard S. Dunn, *Sugar and slaves*, *op. cit.*, p. 239-241.

détail et au style graphique) ainsi que le son (voix et cris des personnages, bruitages et ambiance sonore spécifiques à la scène).

Sur le plan de la connotation (ludique), ces représentations interpellent le joueur et l'incitent à intervenir pour y mettre fin. Elles ne sont pas uniquement des reconstitutions faisant référence à un contexte historique, mais aussi des dispositifs d'exposition des règles, des objectifs et des stratégies mobilisables dans le jeu. L'objectif est de détruire les perpétrateurs des sévices (ce que Lauro résume en paraphrasant la consigne formulée par le jeu : « kill the overseer »<sup>48</sup>), c'est pourquoi la fonction des mises en scène est de susciter un impératif d'action chez le joueur, et donc de servir la médiation ludique. C'est notamment la raison pour laquelle on ne trouve pas de représentations des résistances individuelles et spontanées à l'esclavage<sup>49</sup> dans *Freedom Cry*, et que les esclaves ne sont pas présentés comme les acteurs de leur libération. On comprend les raisons de ce choix dès lors qu'on identifie la représentation comme un dispositif d'incitation à la jouabilité : les esclaves obtiennent leur libération suite à l'intervention du personnage contrôlé par le joueur.

---

<sup>48</sup> Sarah Juliet Lauro, « Digital Saint-Domingue », *art. cit.*, p. 16-17.

<sup>49</sup> Sur la façon dont les résistances, de différentes formes et de différents degrés, prenaient place dans les sociétés esclavagistes, voir : Stephanie E. Smallwood, *Saltwater Slavery. A Middle Passage from Africa to American Diaspora*, Cambridge, Harvard University Press, 2008, 288 p. ; Randy J. Sparks, *Where the Negroes Are Masters. An African Port in the Era of the Slave Trade*, Cambridge, Harvard University Press, 2014, 328 p. ; Marcus Rediker, *The slave ship, op. cit.*, p. 246 parle d'une « dialectique de la discipline et de la résistance ».

Il est important de distinguer les aspects formels (artistiques, esthétiques) d'une représentation des aspects fonctionnels, notamment lorsque les concepteurs rapportent que forme et fonction entrent en tension voire en contradiction. Comme l'exprime le directeur artistique Thierry Dansereau, « c'est [...] une mécanique de jeu : plus on sauve les gens dans la plantation, plus ils viennent dans la résistance »<sup>50</sup>. À chaque mission réalisée (colonne de gauche) est associée un gain en nombre d'esclaves libérés (colonne centrale), et en nombre de marrons recrutés (colonne de droite). Hugo Giard formule le problème qui s'est posé dans l'équipe de conception de *Freedom Cry* :

Il y a une partie du jeu où il fallait libérer des esclaves. Ça impliquait deux choses : d'abord, et s'ils ne veulent pas se faire libérer ? Et deuxièmement, quand on les libère, est-ce qu'on les compte ? Si on comptait le nombre d'esclaves libérés dans le jeu, ces esclaves-là devenaient une commodité. (...) Donc il y avait un gros conflit à l'intérieur de l'équipe, c'est qu'on ne peut pas compter les esclaves libérés, sinon on les traite comme de la marchandise... Ça allait contre notre message. »<sup>51</sup>

Du point de vue du *game design*, le fait de proportionner les gains reçus par le joueur à la difficulté d'une action qu'il entreprend participe à l'équilibre du système de jeu et donc à la qualité de la jouabilité. Cependant, établir cette proportionnalité au sujet des libérations d'esclaves dans *Freedom Cry* conduit le système de jeu à décourager, d'un point de vue stratégique, l'intervention contre les sévices individuels (lignes 1 et 2 : « fuite », « châtement ») et à encourager les actions entreprises contre de plus grandes structures en les récompensant davantage (lignes 7 et 8, « navire négrier », « plantation »).

---

<sup>50</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », *op. cit.*, l. 115-116.

<sup>51</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 108-116.

Le joueur est incité à considérer les esclaves comme des objets dénombrables qu'il faut accumuler. Dans cette optique, certains investissements en temps et en efforts pour les libérer ou les recruter sont structurellement moins « rentables » que d'autres dans le jeu, ce qui incite le joueur à effectuer un calcul de rentabilité analogue à celui des planteurs, quand bien même ce calcul soit présenté de manière négative dans le récit.

Les missions de libération procurant des gains plus modestes demandent au joueur de remplir des objectifs moins demandant en temps et en compétence. Il s'agit généralement d'une séquence d'action conduisant à assassiner le ou les contremaîtres présents dans une zone réduite. Les missions de plus grande ampleur sont associées à une jouabilité plus complexe. La libération d'un navire négrier demande au joueur de prendre en compte des paramètres plus nombreux, de coordonner combat naval et combat rapproché lors de deux séquences consécutives tout en prenant soin de ne pas faire sombrer le navire dans lequel sont détenus les esclaves. La libération d'une plantation repose sur des mécaniques d'infiltration, d'exploration et de combat discrets.

L'exemple des missions de libération montre comment la représentation des résistances d'esclaves est mise au service de la médiation ludique. Au cours du processus de ludoformation, la jouabilité entre en tension avec le propos sur le passé que les concepteurs souhaitent communiquer, en dépit de la mobilisation d'éléments factuels. Ils identifient une tension entre la représentation du contexte de la libération des esclaves, employée pour communiquer la jouabilité de la séquence de jeu (ses objectifs, les possibilités d'action et les récompenses potentielles), et les mécaniques qui caractérisent cette jouabilité. Cette tension réside dans un décalage entre les motifs évoqués par le jeu

pour mobiliser le joueur (sur le plan de la dénotation : les esclaves subissent des sévices et sont objectifiés; sur celui de la connotation : le but du jeu est de mettre fin à cette situation en usant de certaines stratégies) et le résultat que produit l'intervention du joueur (la quantification des gains et l'objectification des esclaves).

Pour conclure cette première sous-partie, on voit que l'impératif de renforcement de l'agentivité a plusieurs implications en termes d'utilisation de la documentation historique. Le cas de *Black Flag* nous montre que la conception de personnage repose sur une synthèse de plusieurs éléments, à la fois factuels et fictionnels. Cette synthèse est caractéristique de la mise au service de la médiation historique au profit de la médiation ludique. Pirate, le protagoniste doit présenter suffisamment d'attributs visuels et biographiques afin de pouvoir être identifié comme tel par le joueur, mais ces attributs doivent également permettre aux concepteurs de dresser les contours d'un « personnage sans voix » (« a character without a voice »)<sup>52</sup>. En somme, il doit faire référence à un passé spécifique tout en demeurant suffisamment générique pour que le joueur puisse s'identifier à lui, qu'il puisse s'en saisir pour interagir avec l'environnement ludique. La conception des environnements intervient alors dans le prolongement de celle des personnages, lorsqu'elle cherche à concevoir un espace où le héros (et à travers lui le joueur) se trouve en permanence seul au centre de l'action. Le propos historique véhiculé

---

<sup>52</sup> Robin James Stuart Sloan, *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*, Boca Raton, CRC Press, 2015, p. 172.

par la représentation et celui exprimé par la jouabilité entrent en conflit du fait de choix créatifs qui priorisent la clarté et l'univocité de la médiation ludique.

La section suivante nous permet de poursuivre ce constat. La représentation historique dans *Assassin's Creed* est un véhicule privilégié pour communiquer le caractère antagonique de la situation proposée par le jeu vidéo, c'est-à-dire pour permettre au joueur d'identifier aussi bien les adversaires à combattre que les moyens de les affronter.

#### **4. Communiquer l'antagonisme : espaces et instruments du combat**

La représentation du passé est mobilisée afin de renforcer la présence et la lisibilité dans le jeu des défis qui se présentent au joueur. Ces défis, dans les jeux vidéo d'action comme ceux de la série *Assassin's Creed*, impliquent le joueur dans une dynamique de « confrontation directe et violente »<sup>53</sup> au cœur de l'environnement du jeu, en particulier au travers de séquences qui mobilisent ses réflexes et sa coordination. Nous nous concentrerons ici sur la question des séquences de combat et sur la façon dont cet aspect de la jouabilité est communiqué au moyen des éléments de contexte historique.

---

<sup>53</sup> Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design, op. cit.*, p. 20-25 ; Voir également Dominic Arsenault sur le genre des jeux vidéo « d'action », Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York, Routledge, 2014, p. 223-231.

Les concepteurs incitent d'abord à la confrontation violente en limitant ou supprimant les options pacifiques offertes au joueur, même si celles-ci sont historiquement informées. Dans *Black Flag*, la possibilité qu'une séquence d'abordage se solde par la reddition de l'équipage adverse est envisagée dans un premier temps par les concepteurs, avant d'être finalement supprimée<sup>54</sup>. Ce choix a des implications à la fois sur le plan de la représentation historique et de la médiation ludique. Forcer le joueur à combattre et renforcer le défi qui se présente à lui permet de faire en sorte que l'expérience soit conforme aux représentations qu'il associe à la période ainsi qu'à ses attentes de consommateur, puisque cette promesse de jouabilité est déjà formulée sur le visuel du boîtier de jeu.

La difficulté rencontrée dans la manipulation du jeu, notamment au travers des séquences de combat, est une partie essentielle de la ludoformation. La représentation du passé sert à communiquer l'ergonomie du jeu, c'est-à-dire à faire comprendre au joueur comment l'utiliser de manière optimale. Définir les règles du combat dans le jeu consiste notamment à prévoir de quelle façon le joueur peut interagir avec l'environnement.

Pour communiquer cet aspect de la jouabilité, les concepteurs cherchent d'abord à aménager l'espace géographique et architectural pour en accentuer le caractère vertical. Dans la série *Assassin's Creed*, les environnements sont de manière générale pensés pour le *parkour*, une course acrobatique basée sur un déplacement rapide d'obstacles en

---

<sup>54</sup> Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Boarding.pptx », mars 2012, p. 7-9.



obstacles, qui permet notamment d'engager le combat ou de le fuir. Il s'agit d'une contrainte à respecter impérativement, tant elle « fait partie de l'ADN d'*Assassin* »<sup>55</sup> selon Raphael Lacoste. Or, ces traits de construction communiquent un mode d'engagement particulier avec l'environnement du jeu, comme l'explique le sémioticien Dario Compagno dans son analyse d'*Assassin's Creed II*. Selon lui, l'élévation incite les joueurs à « développer une intelligence [ndla : un mode d'engagement, de compréhension] verticale associée à ce nouvel espace [dans lequel] l'action est plus rapide, moins réflexive, et dans lequel plus de compétences (coordination main-œil) sont requises »<sup>56</sup>.

L'élévation des bâtiments prend tout son sens en relation avec les mécaniques de jeu qui doivent être communiquées. Comprendre que la documentation historique sert un impératif de communication des mécaniques de jeu permet d'éclaircir les raisons pour lesquelles certaines représentations sont privilégiées. Ainsi, dans *Black Flag*, dont l'action se situe dans le premier tiers du XVIIIe siècle, il est possible d'escalader la Cathédrale de La Havane, un bâtiment dont la construction ne débute pourtant qu'en 1748. Ce fait est connu des concepteurs<sup>57</sup>. Les raisons invoquées pour l'ajout de ce bâtiment sont multiples, et touchent à la fois à la communication historique et ludique. Ce bâtiment permet de renforcer le sentiment d'authenticité en convoquant dans l'environnement du jeu une référence réelle<sup>58</sup>, tout en offrant des possibilités d'interaction par des mécaniques de jeu

---

<sup>55</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 79-83.

<sup>56</sup> « Players need to develop a vertical intelligence associated with this new space (...) the action is faster, less reflexive, and more practical skills (hand-eye coordination) are required », Dario Compagno, « Standing on the Shoulders of Giants », *art. cit.*, p. 1011.

<sup>57</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 225-232.

<sup>58</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 56-51.

spécifiques. Les concepteurs retiennent la documentation qui leur permet de définir des structures, bâtiments ou particularités géographiques remarquables, car ils ont besoin de disposer dans l'environnement des « points saillants » (« landmarks »<sup>59</sup>) comme autant de points de repères qui aident le joueur à se repérer et se déplacer.

Aussi bien dans *Black Flag* que dans *Freedom Cry*, l'environnement maritime du jeu est divisé en différents secteurs qui correspondent chacun à un niveau de difficulté différent dans les combats qu'ils proposent. « Pour contrôler la progression de la difficulté dans le combat naval », les concepteurs proposent dans l'exposé créatif consacré à la conception des environnements maritimes de « répartir la présence des navires militaires selon des secteurs présentant une difficulté spécifique »<sup>60</sup>. On remarque également dans le même document une substitution des espaces d'exploration pour des espaces de confrontation. Il est prévu dans un premier temps que les quatre zones situées aux coins de l'environnement du jeu soient des zones non cartographiées (« uncharted zones »<sup>61</sup>) destinée à être explorées par le joueur. Dans la version finale du jeu, ces zones périphériques abritent finalement des adversaires, des « navires de légende »<sup>62</sup> à combattre.

---

<sup>59</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 203-210.

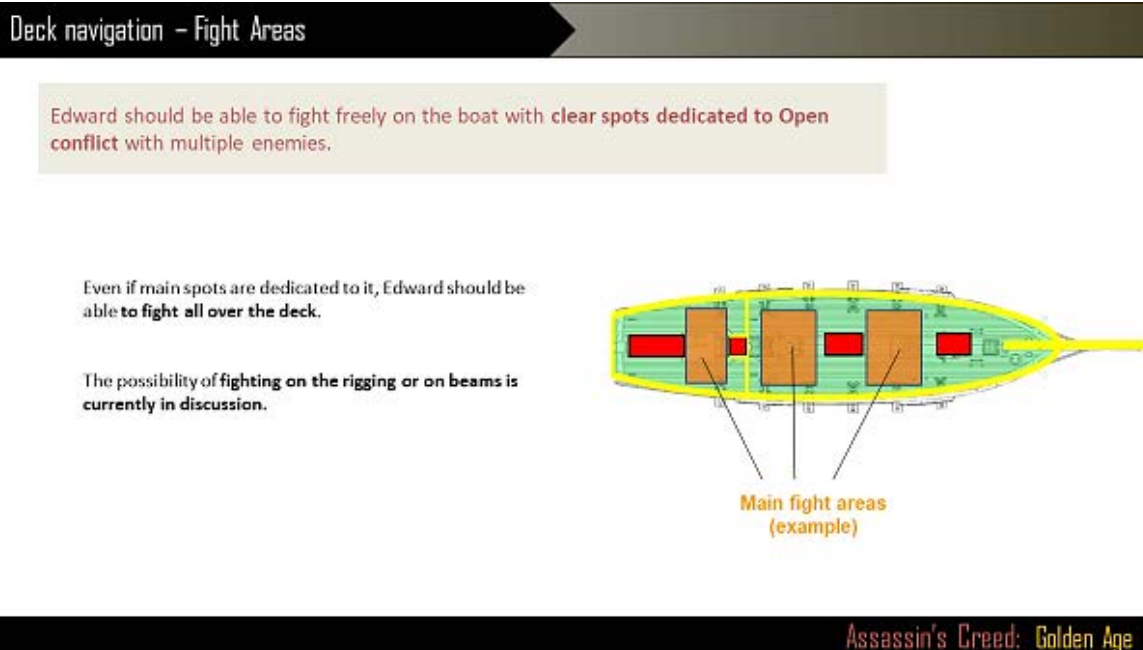
<sup>60</sup> « To control the progression of difficulty in the Naval fight, we could divide the military ship presence in areas presenting a specific difficulty (i.e. an increased probability of encountering ships of level [X]) », Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Naval\_Toy.pptx », août 2012, p. 16.

<sup>61</sup> *Ibid.*, p. 25.

<sup>62</sup> Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Open World Activities.pptx », juin 2012, p. 28.

Comme les environnements naturels, les constructions humaines sont elles aussi aménagées comme des lieux d'affrontement. Le document suivant prend pour exemple la représentation d'un voilier sur le pont duquel le joueur est amené à combattre dans *Black Flag*. La représentation de ce voilier procède d'un processus de ludoformation, c'est-à-dire une mise en espace ludique qui reproduit certains attributs de l'environnement d'origine avec exactitude et en altère d'autres dans le but de rendre cet environnement jouable. Cet exemple illustre de quelle manière les concepteurs mobilisent la documentation avec un regard et des exigences spécifiques afin de plier la médiation historique aux besoins de la médiation ludique. On ne peut comprendre « l'exactitude » de données factuelles ou techniques qui sont issues de la documentation sans comprendre comment une grille de lecture ludique est appliquée sur ces données par les concepteurs. C'est en ce sens que nous avons distingué plus tôt un axe de dénotation, sur lequel est apprécié l'exactitude de la représentation et sa correspondance à la réalité historique, et un axe de connotation renvoyant à ce que la représentation signifie en termes de jouabilité.

**Figure 3.5 : La ludoformation du pont d'un voilier**



Source : Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Main\_Ship.pptx », 19 juillet 2012, p. 10

L'illustration ci-dessus est extraite de l'exposé créatif qui décrit la conception du navire contrôlé par le joueur, son aspect graphique mais aussi les règles de fonctionnement qui régissent l'espace. Le respect de la structure générale du voilier indique que l'inspiration des concepteurs, puisée selon leurs dires auprès de « manuels techniques »<sup>63</sup>, est subordonnée à la communication de la jouabilité. Il est précisé que, lors d'une phase d'abordage, le joueur « doit être en mesure de combattre sur toute la surface du pont » (« should be able to fight all over the deck »), ce qui pousse à aménager plusieurs espaces de combat : les zones représentées sur le schéma en vert, en jaune et en orange (les « main

<sup>63</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 246-253.

fight areas »). Comme il est précisé ailleurs dans le document, le déplacement du personnage doit être facilité et il faut pour cela limiter les collisions avec des objets se trouvant sur le pont<sup>64</sup>.

Dans *Black Flag*, les voiliers sont aussi un espace de confrontation car les concepteurs sont influencés par les représentations cinématographiques du combat naval dans l'âge d'or de la piraterie. Le scénariste de *Black Flag*, Darby McDevitt, rappelle qu'au cinéma la façon dont un espace est représenté peut s'expliquer par l'existence de contraintes techniques. En l'occurrence, l'environnement peut être conçu de façon à prendre en compte le déplacement des acteurs, la présence de la caméra et de prévoir comment cette dernière effectue ses mouvements afin de suivre l'action<sup>65</sup>.

Les concepteurs ont connaissance de ce parallèle avec l'industrie du cinéma qui a certainement guidé leurs choix créatifs. Dans *Under the Black Flag*, l'une de leurs principales références, David Cordingly mentionne les raisons qui poussent les réalisateurs à représenter des navires de pirate d'une taille supérieure à ce qui est rapporté dans les travaux d'histoire. Citant l'exemple du tournage de *The Black Pirate* (Albert Parker, 1926), Cordingly rappelle qu'il est nécessaire dans le contexte d'un plateau de

---

<sup>64</sup> Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Main\_Ship.pptx », 19 juillet 2012, p. 8-9.

<sup>65</sup> "I think I remember that in *Eyes Wide Shut*, Stanley Kubrick was like: "we need a big apartment for Tom Cruise's character because I must be able to move the camera all around". But would this character have an apartment that large in downtown New York? ", « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 198-200.

cinéma que l'espace sur le pont soit le plus grand possible afin que la lisibilité des scènes d'action soit meilleure, que les combats apparaissent plus spectaculaires et acrobatiques<sup>66</sup>.

Pour interpréter la représentation d'espaces historiques dans les jeux vidéo, il est important d'élucider les objectifs auxquels la conception cherche à répondre. À travers l'exemple du pont du voilier, on voit comment la représentation de l'espace est affectée par l'impératif de médiation ludique et adaptée à une certaine jouabilité mettant de l'avant des mécaniques de combat et d'action. L'exposé créatif relatant la conception de l'environnement du voilier contient une image tirée du film *Captain Blood* (Michael Curtiz, 1953), ce qui témoigne du fait que les représentations cinématographiques du combat naval permettent aux concepteurs de documenter la réalisation d'espaces ludiques proposant ce type de jouabilité.

**Figure 3.6 : Eroll Flynn dans *Captain Blood* (Michael Curtiz, 1953)**



Source : Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Main\_Ship.pptx », 19 juillet 2012, p. 18

---

<sup>66</sup> David Cordingly, *Under the Black Flag*, op. cit., p. 171-172.

En plus des environnements, la communication des mécaniques de combat passe également par une représentation détaillée des armes dont dispose le joueur. Dans Black Flag et Freedom Cry, l'aspect visuel des armes est documenté avec précision. On observe dans l'exemple ci-dessous un ensemble d'images de sabres et d'épées, extrait de l'exposé créatif destiné à définir les améliorations et personnalisations du personnage principal de Black Flag.

Dans ce cas, jouabilité et historicité sont très peu en tension. On voit plus précisément ce qui est documenté dans le cas des armes. D'abord, la variété de leurs formes et des matériaux employés, dans le but de pouvoir modéliser dans le détail des objets reconnaissables à intégrer au jeu. Sur le plan de l'exactitude historique, les armes représentées dans le jeu sont visuellement fidèles à la documentation photographique figurant dans l'exposé créatif, bien que celle-ci regroupe des armes issues d'époques et de territoires divers.

**Figure 3.7 : Le choix du détail et de la variété des armes**



Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Hero upgrades and customisation.pptx », p.8.

En plus de l'aspect visuel, les concepteurs cherchent à documenter le maniement de ces armes, afin de pouvoir réaliser l'animation des combats et enrichir la variété des contrôles à la disposition du joueur. Le spécialiste d'histoire militaire Mike Loades est invité dans les studios d'Ubisoft afin d'informer l'équipe de conception sur le maniement des armes et faire la démonstration de certaines techniques de combat<sup>67</sup>. Sur le plan de la communication de la jouabilité, le fait de retenir plusieurs armes différentes traduit une volonté de varier les interactions possibles avec l'environnement. La variété visuelle des objets, reproduits avec fidélité, est destinée à signifier la variété des attributs associés à ces objets (vitesse, dommages infligés). En ce sens, la médiation ludique peut s'appuyer sur la médiation historique sans nécessairement entrer en tension avec elle.

Dans le cas précédent, l'exactitude historique demeure circonscrite dans la sphère du détail visuel. Elle provient de la correspondance entre un document d'origine (l'image photographique mobilisée) et la qualité de la reproduction réalisée dans le jeu. Toutefois, poser la question de la représentation du passé dans les jeux vidéo en termes de correspondance entre une source (extra-ludique) et sa reproduction dans le jeu est d'un intérêt limité pour penser le lien entre médiations historique et ludique. On pourrait multiplier les comparaisons et établir une liste d'éléments de contenu fidèlement reproduits sans davantage comprendre l'utilité concrète de cet effort d'exactitude.

Il est important de distinguer les raisons invoquées en faveur du choix de l'exactitude et celles qui conduisent à une interprétation plus libre. Le détail visuel des

---

<sup>67</sup> « Re transcription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 328-331.



armes constitue un exemple éclairant, car il permet d'illustrer le fait que l'exactitude visuelle ne remplit pas nécessairement, ou pas exclusivement, un objectif de médiation historique.

Eric Baptizat, en tant que directeur du *game design*, a la mission spécifique de penser la communication du système de règles qu'il conçoit. Il reconnaît la valeur de l'exactitude historique pour servir cet objectif de communication des règles. Lorsqu'il identifie « des cas où il faut vraiment avoir des références très précises, comme les armes [...] les technologies utilisées, [...] les chaînes, les canons, les fréquences de tir des armes, tous ces éléments on est obligés d'avoir l'info la plus juste », son témoignage montre que sa pratique prend acte de l'impératif de médiation historique. La suite de son témoignage met en lien l'exactitude dans la représentation avec la médiation ludique, lorsqu'il précise : « des fois on *twiste* un peu la réalité pour les rendre plus réactives [les armes] mais on essaie de vraiment se baser sur ce qui existait à l'époque »<sup>68</sup>.

À travers cet exemple, on voit que concilier médiations historique et ludique est une question de compromis dans la conception. La médiation historique, qui s'appuie ici sur une reproduction visuelle fidèle, est un impératif que Baptizat concède devoir suivre (« il faut vraiment avoir des références », « on est obligés », « on essaie de vraiment se baser », ...). Il se saisit de cet impératif de fidélité à des fins de médiations ludique, en

---

<sup>68</sup> « Re transcription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 278-287.

particulier lorsqu'il parle de « rendre [...] réactives » les armes. L'exactitude de la représentation est bel et bien ici exploitée ultimement à des fins de médiation ludique.

Baptizat effectue un compromis afin de concilier informations historiques et jouabilité. A la suite des démonstrations effectuées par Mike Loades et du travail de documentation photographique, les concepteurs prennent connaissance de la longueur du temps de rechargement des armes à poudre au XVIII<sup>e</sup> siècle, et prennent alors la décision de s'éloigner de la réalité historique pour « rendre plus réactives » ces armes. La médiation historique demeure au service de la médiation ludique, car les armes à poudre doivent être représentées de manière à inciter le joueur à les prendre en main. L'aspect visuel des armes concourt à faire ressentir au joueur un sentiment d'authenticité historique tout en exprimant une certaine jouabilité, c'est pourquoi leur temps de rechargement est raccourci, leur recul diminué et leur portée augmentée.

Pour les concepteurs, la reproduction fidèle n'est pas une fin en soi. Il y a « toujours un débat » parmi les concepteurs qui doivent choisir entre « reproduction ou pas reproduction »<sup>69</sup>. Considérons un cas dans lequel les concepteurs optent consciemment pour l'inexactitude afin de communiquer la jouabilité : lorsqu'ils choisissent de représenter les adversaires du joueur sous l'aspect de soldats en uniforme, afin qu'ils soient facilement identifiables. Le scénariste Darby McDevitt conteste ce choix de représentation, affirmant à la suite de ses recherches que les pirates « ne cherchaient

---

<sup>69</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 354-358.

pas le combat [...] contre les soldats »<sup>70</sup>. L'ouvrage *Under The Black Flag* de David Cordingly, sur lequel les concepteurs disent s'appuyer, mentionne que les attaques des pirates consistent essentiellement en des petites prises réalisées sur des navires marchands, et que seuls quelques navires militaires sont stationnés dans les Caraïbes en 1715<sup>71</sup>. Cependant, d'après l'exposé créatif visant à définir l'environnement maritime, les concepteurs prennent la décision de délibérément exagérer la présence de navires militaires dans la Caraïbe afin de proposer au joueur des combats navals présentant une certaine difficulté (« offering hard naval combat challenges »)<sup>72</sup>.

L'aspect et la couleur des uniformes des adversaires sont simplifiés. Comme le reconnaît Olivier Ged, l'impératif de médiation ludique, et donc la mobilisation d'un vocabulaire visuel simple, l'emporte sur l'exactitude (nous soulignons) :

« On a bossé comme sur des équipes de *foot* : tu veux savoir sur trois pixels à qui tu as à faire. Ça ne faisait pas de sens historiquement, parce que tout le monde était à peu près habillé pareil [...] on veut faire un jeu vidéo, pas un livre d'histoire, donc on a tranché dans ce sens-là, pour aller vers le jaune poussin [ndla : pour les soldats espagnols], les rouges [ndla : pour les soldats anglais] et les bleus [ndla : pour les soldats français]. Des couleurs primaires, pour qu'on sache bien <sup>73</sup>»

À travers ce témoignage, les concepteurs mettent en opposition la stratégie de médiation ludique qu'ils emploient (la simplification de l'aspect visuel de personnages, le

<sup>70</sup> « So I'll give you the clearest example for me, that was the most difficult to accept for me, which was the fact that when you do research on pirates, you learn very quickly that pirates typically do not get in fights, they don't attack soldiers », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 37-40.

<sup>71</sup> David Cordingly, *Under the Black Flag*, *op. cit.*, p. 107-110.

<sup>72</sup> Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Naval\_Toy.pptx », *op. cit.*, p. 15, 16, 28.

<sup>73</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 38-42.

choix arbitraire d'une couleur unique) avec la médiation historique effectuée par le « livre d'histoire », qui respecterait la complexité.

En réalité, dans un cas comme dans l'autre, la représentation du passé procède d'une simplification mais qui obéit à des desseins distincts. Dans le cas de la médiation historique, l'historien emploie des concepts afin de regrouper des observations similaires et permettre l'explication et la comparaison<sup>74</sup>. Dans le cas de médiation ludique, le concepteur de jeux vidéo présente au joueur des informations présentant sans ambiguïté les règles du jeu. Dans l'exemple précédent, la médiation ludique prend le pas sur la médiation historique non pas parce qu'elle s'appuie sur une simplification, mais parce que cette simplification est d'abord utile pour rendre lisible la jouabilité.

Comme le formule le scénariste Darby McDevitt, il n'est pas toujours possible « de se débarrasser du style de combat que [les concepteurs] voulaient [...] pour être historiquement exact »<sup>75</sup>. Dans *Black Flag*, le style de combat souhaité par les concepteurs est défini au début du processus créatif et doit permettre de proposer une expérience du passé « épique » et « impressionnante », conformément aux lignes directrices établies par le *kick-off meeting*<sup>76</sup>. La représentation historique appuyée par la documentation a pour

---

<sup>74</sup> Antoine Prost, *Douze leçons sur l'histoire*, op. cit., p. 126-143 ; Reinhart Koselleck, *Le futur passé: contribution à la sémantique des temps historiques*, Paris, Éditions EHESS, 2016, Nouvelle édition revue et complétée, p. 115.

<sup>75</sup> « to get rid of the style of combat that they want to do, just to be historically accurate », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », op. cit., l. 95-96.

<sup>76</sup> Ubisoft Montréal, « KOM\_DA.pptx, Kick-Off Meeting, A couple of AD pillars », Montréal, 2012, p. 1-2.

fonction de confirmer ces lignes directrices concernant la jouabilité, et de fournir aux concepteurs un vocabulaire visuel pertinent pour communiquer cette dernière.

La représentation du passé est ponctuellement exacte, riche et détaillée, et elle parvient parfois à reproduire fidèlement l'information trouvée dans les ressources documentaires. A d'autres moments cependant, la conception simplifiée, occulte ou réinterprète radicalement le matériau qu'elle convoque. Dans tous les cas, nous remarquons une prédominance de la médiation ludique sur la médiation historique et ce, que la jouabilité entre ou non en conflit avec l'historicité.

L'objectif de cette section était de présenter comment la représentation du passé permet de présenter au joueur les situations d'antagonisme, susciter son intervention au cours des séquences de combat, et ainsi servir un objectif de médiation ludique. Les sources mobilisées par les concepteurs permettent l'insertion dans le jeu d'éléments reconnaissables par le joueur. Nous défendons l'idée que la présence d'éléments d'apparence authentique ne remplit pas qu'une fonction d'agrément. Ils participent activement de la médiation ludique, renforcent l'immersion et l'engagement du joueur en lui offrant la possibilité de prendre le jeu en main d'une manière personnelle<sup>77</sup>. Dans le contexte de *Black Flag* et *Freedom Cry*, la représentation d'environnements invitant à

---

<sup>77</sup> Weimin Toh, « Chapter 5 - Gamers and Their Weapons: An Appraisal Perspective on Weapons Manipulation in Video Games », dans Sharon Y. Tettegah et Wenhao David Huang, dir., *Emotions, Technology, and Digital Games*, San Diego, Academic Press, 1 janvier 2016, p. 83-113, consulté le 26 juin 2020, <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780128017388000051>>.

l'escalade et à un déplacement spatial sur le mode du *parkour* est destinée à susciter un type d'interaction ludique spécifiquement antagonique. De même, représenter un arsenal d'armes historiques varié et détaillé est le moyen employé pour communiquer au joueur un éventail de choix disponibles, orientés également autour du combat et de l'action.

Nous avons choisi l'exemple des mécaniques d'action et de combat pour illustrer la façon dont la représentation historique est utilisée pour exprimer la difficulté d'une expérience de jeu, c'est-à-dire pour communiquer « la mesure des efforts successifs que doit fournir un joueur pour atteindre les différents objectifs qui lui sont assignés par le jeu »<sup>78</sup>. Nous allons voir à présent comment la médiation historique sert également à définir et communiquer la façon dont les actions du joueur sont récompensées, et comment pour cela la documentation historique participe à la conception du système de récompense.

## **5. Communiquer la récompense : abondance des gains et souci du détail**

Nous allons voir comment la médiation historique et la représentation du passé contribuent à la mise en scène du gain, c'est-à-dire à disposer des éléments spécifiques dans l'environnement du jeu et leur présentation en tant que marqueurs récompensant la progression. Comme nous l'avons présenté dans le premier chapitre, ludiformer suppose de concevoir un environnement que le joueur peut investir, dans lequel il fait face à un

---

<sup>78</sup> Guillaume Levieux, « Mesure de la difficulté des jeux vidéo », Thèse de doctorat en informatique et multimédia, Paris, Conservatoire National des Arts et Métiers, 2011, p. 23-27.

certain nombre de défis qu'il surmonte afin de progresser. Lors de la conception d'un jeu, il est indispensable d'intégrer des dispositifs offrant un retour sur l'action du joueur, de signifier sa réussite par l'affichage d'une « récompense » adéquate afin de maintenir son engagement<sup>79</sup>.

Les concepteurs suscitent l'intérêt du joueur en s'appuyant sur des références ancrées dans l'imaginaire culturel de la piraterie. En particulier, *Black Flag* présente Edward Kenway comme un protagoniste poussé par appât du gain vers la carrière de pirate<sup>80</sup>. Les ouvrages de référence mentionnés par les concepteurs évoquent quant à eux la fortune légendaire et mal-acquise (« *ill-gotten wealth* ») des pirates<sup>81</sup>, un groupe entièrement défini par un « esprit de lucre » (*animus furandi*<sup>82</sup>) motivant son entreprise d'enrichissement. La représentation du passé remplit une fonction incitative, afin de motiver le joueur à s'approprier l'environnement de jeu qui se présente à lui.

Selon Eric Baptizat, directeur encadrant la conception du système de règles (le *game design*) de *Black Flag*, cette tâche consiste à « contrôler [...] l'argent en possession du joueur, comment il le gagne, comment il le perd [...] son équipement aussi. [...]

---

<sup>79</sup> « Games are intrinsically good at evoking feelings related to the player's efforts to achieve something », Ernest Adams, *Fundamentals of Game Design*, Berkeley, New Riders, 2010, 2nd édition, 675 p.

<sup>80</sup> Darby McDevitt paraphrase les motivations du personnage d'Edward Kenway, et évoque le désir qu'a ce dernier de revenir auprès de son épouse une fois sa fortune faite : "I have a wife back in England that I haven't seen for five years, maybe one day I'll make enough money to go back to her and show her that I'm a real man" « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 107-124.

<sup>81</sup> Colin Woodard, *The Republic of Pirates*, *op. cit.*, p. 5 ; Les exploits des pirates font l'objet d'une pièce dès 1713, intitulée « The Successful Pyrate ». David Cordingly, *Under the Black Flag*, *op. cit.*, p. 23.

<sup>82</sup> Sévane Garibian, « Hostes humani generis : les pirates vus par le droit », *Critique*, n° 733-734, 2011, p. 472.

contrôler les *rewards* [ndla : récompenses] du jeu, s'assurer de la progression <sup>83</sup> ». La conception de *Black Flag* et *Freedom Cry* mobilise des documents révélant une compréhension singulière à la fois du mythe et de l'histoire de la piraterie, mais aussi plus largement de l'économie transatlantique au début du XVIIIe siècle, afin de communiquer le fonctionnement de ces mécaniques de jeu reposant sur l'accumulation de ressources et de richesses.

L'argent est un marqueur de progression central dans *Black Flag* comme dans *Freedom Cry*. Le *real* (pluriel : *reales*) est la devise unique dans laquelle s'effectue toute transaction. L'exposé créatif (*Creative Brief*) présentant les recherches effectuées sur l'économie interne du jeu précise que la monnaie espagnole est choisie car elle était la devise standard à l'époque (« the standard money by the time »)<sup>84</sup>. À chaque item acquis dans le jeu correspond une valeur en *reales*. Lorsque le joueur interagit avec l'un des multiples coffres disposés dans l'environnement, la conversion des gains en argent est immédiate. Dans ce cas, la recherche historique s'applique non pas au type de récompenses (l'augmentation d'un capital de points) mais à la façon dont ce gain est désigné : il s'agit d'objets de valeur, de devises en *reales* et d'objets précieux (« sapphire », « gold pocketwatch », « pearl necklace ») chacun associés à une valeur numérique<sup>85</sup>.

---

<sup>83</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 103-122.

<sup>84</sup> Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Economy.pptx », mai 2012, p. 3.

<sup>85</sup> Ubisoft Montréal, *FSO\_Economy\_Scrap.xlsx*, 10 juillet 2013, l. 5-13.



Dans le cas des gains d'argent, la médiation historique sert la médiation ludique de plusieurs façons. D'abord, en présentant au joueur ses gains sous une forme intelligible et scénaristiquement cohérente. En effet, penser la récompense du point de vue de la médiation ludique consiste à gérer la façon dont les actions du joueur font augmenter ou diminuer son capital de points. La médiation historique intervient pour préciser la façon dont ces points sont désignés dans le jeu, afin d'assurer que la désignation soit d'une certaine manière une récompense en soi, en contribuant à l'immersion et au sentiment d'authenticité.

La simplicité du système de jeu est communiquée au moyen de représentations simplifiées de la réalité historique. Simplification et quantification sont les maîtres mots dans la communication du système économique du jeu, afin qu'il soit lisible et univoque. Les références historiques non nécessaires à cette communication sont écartées. Dans le cas de la conception du système économique, la documentation historique n'est mobilisée que si elle permet de suffisamment soutenir la communication de la jouabilité, mais pas davantage. Il n'est par exemple pas nécessaire de documenter en détail les dévaluations monétaires ou la diversité des devises en circulation dans les Caraïbes, la différence de valeur entre devises coloniales et devises métropolitaines ou encore le recours au troc<sup>86</sup>.

---

<sup>86</sup> Jean-Pierre Sainton, *Histoire et civilisation de la Caraïbe*, op. cit., p. 75-79 ; Colin Woodard, *The Republic of Pirates*, op. cit., p. 44.

La communication du système de récompense et d'accumulation de ressources a un impact majeur sur la conception de l'environnement du jeu (*level design*). L'environnement est un système d'activité (économique) infinie (« *infinite activity* ») comme on peut le lire dans les documents de conception qui font apparaître le détail des fonctionnalités du jeu (*feature sign-off*)<sup>87</sup>. Aucune interaction avec l'environnement ne l'altère durablement : les navires abordés, les soldats vaincus et les entrepôts pillés réapparaissent après quelques temps. Le monde du jeu est entièrement conçu pour faire l'objet d'une exploitation lucrative par le joueur. Comment un processus de médiation historique peut-il contribuer à la communication de cet aspect de la jouabilité ?

Pour répondre à cette question, il faut retourner à certaines directions conceptuelles abandonnées en cours de production. A l'origine, un dispositif inspiré de la gestion boursière devait compléter l'expérience de jeu dans *Black Flag*. Le joueur devait suivre la fluctuation du prix des ressources qu'il collecte et repérer à quel moment de la journée (hors du jeu) il était préférable de les revendre afin de maximiser ses gains<sup>88</sup>. Bien que cette fonctionnalité ait été abandonnée, on voit qu'elle témoigne d'une direction générale lisible à d'autres endroits. *Black Flag* offre également au joueur la possibilité de conserver les navires capturés lors d'un abordage, afin de les intégrer à une flotte personnelle destinée à effectuer des liaisons commerciales entre l'Amérique, l'Europe et les côtes africaines<sup>89</sup>.

---

<sup>87</sup> Ubisoft Montréal, *FSO\_Activities\_Warehouse.xlsx*, 13 août 2013, l. 4.

<sup>88</sup> Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Economy.pptx », *op. cit.*, p. 23-25.

<sup>89</sup> Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Fleet metagame.pptx », 9 janvier 2013.

Les concepteurs s'appuient ici sur une représentation sommaire du système marchand transatlantique et de la traite négrière afin de proposer des choix au joueur. A quelles informations les concepteurs ont-ils pu avoir accès ? Même si les pirates de l'âge d'or s'attaquent occasionnellement aux flottes négrières et se saisissent de leur cargaison<sup>90</sup>, rien n'indique que les concepteurs aient eu connaissance de ce fait, et encore moins que des pirates aient été les commanditaires de convois transatlantiques. Cependant, des éléments de recherche documentaire viennent soutenir la pertinence de ces mécaniques de jeu. Les ouvrages de Cordingly consultés par McDevitt, mentionnent à plusieurs reprises les récits de capitaines pirates commandant des flottes de plusieurs navires<sup>91</sup>.

**Figure 3.8 : Le « fleet metagame », ludoformation du commerce transatlantique**



Source : capture d'écran extraite du jeu *Assassin's Creed IV : Black Flag*

<sup>90</sup> Marcus Rediker, *Pirates de tous les pays*, op. cit., p. 105-106.

<sup>91</sup> David Cordingly, *Under the Black Flag*, op. cit., p. 110-111 ; David Cordingly, *Spanish Gold*, op. cit., p. 201-217.

Comment la documentation est-elle employée pour communiquer la jouabilité ? Comme on le voit dans la capture d'écran présentée ci-dessus, la gestion de la « flotte de Kenay » est un véritable jeu de gestion de convois navals « dans le jeu » (« fleet metagame »<sup>92</sup>), dans lequel les environnements réalistes sont abandonnés au profit d'un style de représentation abstrait, présentant sur une carte le tracé des routes commerciales, les chances de succès de chaque mission, les ressources nécessaires pour la mener à bien et le retour attendu sur l'investissement<sup>93</sup>.

Les routes tracées sont celles du commerce triangulaire reliant les Amériques, l'Europe et l'Afrique. L'écran d'ensemble est une interface présentant une liste de quêtes que le joueur peut accepter, et dont l'objectif est d'acheminer des biens coloniaux (sucre, cacao). Certaines absences sont parlantes : dans cette séquence de jeu, les navires envoyés en mission commerciale ne reviennent que pour procurer des gains en argent, quelle que soit la provenance du convoi. Il n'est pas fait mention des cargaisons humaines charriées par les convois, ce qui semble faire de la représentation du commerce transatlantique dans *Black Flag* une entreprise d'enrichissement neutre, sans fin ni conséquences humaines. Cette représentation reposant sur l'abstraction cartographique est mobilisée pour communiquer une mécanique d'enrichissement sans difficulté apparente. Elle présente, de fait, le commerce transatlantique dans les termes d'une simple « entreprise rationnelle »

---

<sup>92</sup> Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Fleet metagame.pptx », *op. cit.*

<sup>93</sup> *Ibid.*, p. 8-10.

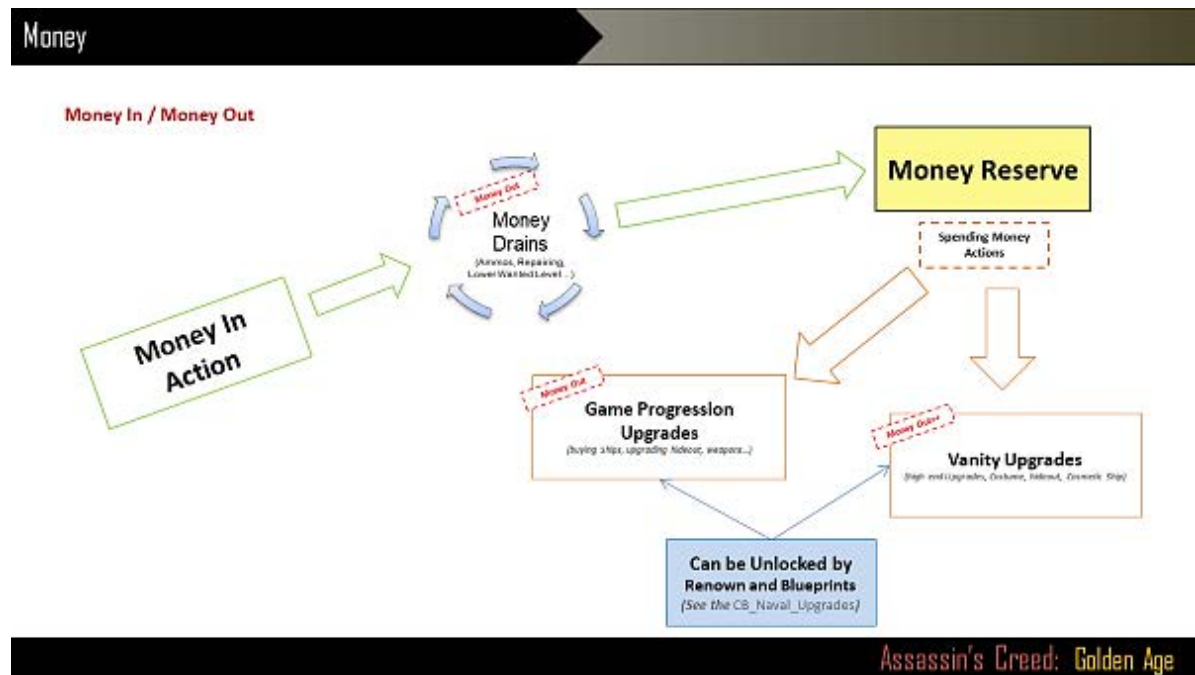
selon les mots de l'historienne Stéphanie Smallwood<sup>94</sup>, reprenant le vocabulaire euphémistique des acteurs de la traite négrière. La médiation historique a pour fonction de faire comprendre au joueur que le monde représenté dans le jeu est offert à l'exploitation.

La dynamique d'enrichissement personnel au cœur de *Black Flag* illustre davantage ce point. La progression dans le jeu résulte de l'effectuation par le joueur d'un certain nombre de « boucles de *gameplay* », c'est-à-dire de cycles d'interaction faisant succéder la présentation d'un objectif, la réalisation de celui-ci et enfin l'octroi d'une récompense. Comme le montre l'image ci-après, extraite de l'exposé créatif destiné à régler l'économie dans *Black Flag*, l'octroi de l'argent dans le jeu repose spécifiquement sur une « boucle de rétention ». Comme l'explique Eric Baptizat, directeur en charge de la conception du système de règles, il s'agit d'une boucle qui conduit le joueur à accumuler davantage d'argent qu'il n'est contraint d'en dépenser. Les gains d'argent résultant de ses actions (« Money In / Action ») peuvent être dépensés pour reconstituer son arsenal (« Money Drains » pour obtenir munitions ou réparations), mais permettent aussi de constituer une réserve (« Money Reserve ») utilisable pour améliorer l'expérience esthétique du jeu (« Vanity Upgrades ») ou débloquer de nouvelles fonctionnalités (« Game Progression Updates »).

---

<sup>94</sup> Stéphanie E. Smallwood, *Saltwater Slavery. A Middle Passage from Africa to American Diaspora*, op. cit., p. 43.

Figure 3.9 : Le système de rétention de l'argent dans *Black Flag*



Source : Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Economy.pptx », mai 2012, p.6

Ce choix conceptuel, comme le formule Eric Baptizat, « pose beaucoup de questions [...] sur la fantaisie ». Autrement dit, il est difficile pour les concepteurs de représenter le pirate comme un être de misère (« crasseux et désespéré<sup>95</sup>» selon les mots de Marcus Rediker) en communiquant par ailleurs un système de règles qui facilite l'accumulation de richesses. Dans ce cas, médiation ludique et médiation historique entrent en conflit. Baptizat poursuit :

Dans une mécanique de jeu, on va toujours aller vers toujours plus : toujours plus fort, plus riche, plus d'éléments. Alors que d'un point de vue fantaisie, on veut garder le côté, « je suis un peu un pirate, esseulé, un peu loser, avec mon bateau un peu pourri » [...] Les systèmes qui

<sup>95</sup> Marcus Rediker, *Pirates de tous les pays*, op. cit., p. 216.

feraient perdre régulièrement l'argent du joueur, qui le remettrait toujours vers le bas, c'est plus dur à maintenir.<sup>96</sup>

L'objectif est selon Baptizat d'élaborer un système permettant de « maintenir » la dynamique de gain du joueur. Pour comprendre quelle fonction remplit la représentation du passé dans ce système de gain, il importe d'en déconstruire la conception afin de localiser où se situe l'exactitude des références historiques traitées. Il importe de distinguer si l'exactitude caractérise un élément en particulier ou plutôt le système global dans lequel cet élément s'inscrit ; par exemple, s'il est exact que la livre sterling soit une devise en circulation dans le contexte de l'époque, on peut considérer inexacte la capacité dont dispose le personnage contrôlé par le joueur à s'enrichir avec facilité dans le jeu.

La médiation historique joue d'abord un rôle illustratif et ponctuel. Elle intervient dans l'habillage d'éléments singuliers : la recherche documentaire permet aux concepteurs de nommer de manière historiquement informée les différentes sources de revenu (« Money In » : chasse, pêche, pillage de navire et revente des biens...<sup>97</sup>) et de dépense dans le jeu (« Money Out » : achat d'armes, réparations du navire, recrutement de l'équipage...<sup>98</sup>). Les représentations du pirate « crasseux et désespéré » ne font pas partie des références des concepteurs car elles ne sont pas utiles pour décrire la jouabilité. *Black Flag* et *Freedom Cry* reposent sur un système de récompense qui tend naturellement à enrichir le joueur.

---

<sup>96</sup> « Re transcription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, p. 133-139.

<sup>97</sup> Ubisoft Montréal, *FSO\_Economy\_Macro.xlsx*, 18 juillet 2013, l. 61-131.

<sup>98</sup> *Ibid.*, l. 133-164.

On voit ici un cas dans lequel l'objectif de médiation ludique suppose de convoquer des représentations du passé fragmentaires, incomplètes, comme autant d'éléments décontextualisés destinés à habiller des éléments singuliers de la structure de jeu. Nous rejoignons à ce titre Laury-Nuria André lorsqu'elle dit que si « une infime partie » du passé est représentée dans le jeu vidéo, sa fonction est d'être une partie « suffisante pour être signifiante »<sup>99</sup> aux yeux du joueur. Notre vœux sont de pousser plus loin cette intuition. Nous pensons qu'il est indispensable de prendre en compte la destination et l'utilité de ces représentations afin d'en saisir pleinement la signification. En articulant médiation ludique et médiation historique, notre analyse permet de dépasser la focalisation sur la seule signification *historique* de ces représentations en prenant en compte une signification *ludique* coexistante.

Faire une distinction entre médiation ludique et historique permet de mieux comprendre la façon dont les produits de l'exploitation coloniale sont représentés et intégrés dans le système de jeu. Les concepteurs de *Black Flag* comme de *Freedom Cry* ont connaissance de la valeur des biens produits par la culture de la canne à sucre, dans la mesure où le scénariste revendique un appui sur l'ouvrage *The Sugar Barons* de Matthew Parker<sup>100</sup>. Les produits de la culture de la canne (le sucre raffiné et le rhum) ne sont pourtant présents dans le jeu qu'en tant que ressources auxquelles sont associées deux

---

<sup>99</sup> Laury-Nuria André, *Game of Rome: l'Antiquité vidéoludique*, Caen, Passage(s), 2016, p. 17.

<sup>100</sup> Matthew Parker, *The Sugar Barons*, London, Windmill Books, 2012, 454 p. est consulté et cité par le scénariste, Darby McDevitt.



attributs essentiels : elles ne peuvent être acquises par le joueur lors de séquences de pillages en mer, et elles peuvent être vendues pour un prix important par rapport aux autres ressources présentes dans le jeu<sup>101</sup>.

Dans *Black Flag*, le sucre est un bien de grande valeur qu'il est avantageux d'accumuler et de vendre en grande quantité du point de vue du joueur. Il est ainsi un élément employé pour « édicter des règles de jeu qui régissent un système symbolique représentant les processus à l'œuvre dans le capitalisme », comme le remarque Souvik Mukherjee<sup>102</sup> lorsqu'il étudie le jeu vidéo dans une perspective postcoloniale. La conception des mécanismes de rétribution dans *Black Flag* comme dans *Freedom Cry* confirme et illustre le propos qu'il avance en 2017 dans *Videogames and Postcolonialism*. Les jeux vidéo d'histoire comme *Assassin's Creed* « prétendent proposer une lecture critique de l'histoire » alors même qu'ils « finissent par soutenir le récit dominant » et mettent en avant une jouabilité émulant le mode d'intervention colonial basé sur la conquête et d'exploitation territoriale<sup>103</sup>.

Nous souscrivons à la critique de Mukherjee, mais la pensons incomplète. L'approche postcoloniale de l'étude des représentations vidéoludiques du passé est essentielle en ce qu'elle cherche à révéler les rapports de pouvoir dont ces représentations

---

<sup>101</sup> Ubisoft Montréal, *FSO\_Economy\_Macro.xlsx*, *op. cit.*, l. 82-84.

<sup>102</sup> Souvik Mukherjee, « Playing Subaltern: Video Games and Postcolonialism », *Games and Culture*, vol. 13, n° 5, 2018, p. 504-520.

<sup>103</sup> « while videogames claim to provide a critical reading of history the games often end up supporting the dominant narrative », Souvik Mukherjee, *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*, London, Palgrave Macmillan, 2017, p. 75.

découlent, et qu'elles participent en retour à renforcer. Cependant, cette approche décrit la création vidéoludique avant tout au travers de son inscription dans un contexte postcolonial, et ne l'envisage pas au travers des pratiques qui la distinguent spécifiquement d'autres activités créatives. Au contraire, la création de jeux vidéo est mise en parallèle avec des processus créatifs parfois radicalement différents (le cinéma, la littérature, ...) qui ont tous en commun d'être marqués par des déterminants socio-historiques hérités de la période coloniale.

Il est important d'étudier les implications idéologiques associées aux représentations du passé. Envisager les concepteurs en tant que relais de lectures impérialistes et orientalistes du passé<sup>104</sup> est éclairant, mais rend insuffisamment compte de la manière dont ces lectures interviennent concrètement dans le processus créatif. Comme on l'a vu, nous sommes d'accord pour dire qu'au travers des documents qu'ils mobilisent et des interprétations qu'ils privilégient, les concepteurs reproduisent et diffusent des récits hégémoniques. Notre apport consiste à ajouter que ces éléments (constitution d'un corpus documentaire, mobilisation de sources et choix interprétatif) relèvent de décisions créatives prises dans l'optique de la communication de la jouabilité. Certaines représentations sont privilégiées d'abord en raison de leur dimension iconique, parce qu'elles permettent par exemple d'exprimer de manière claire l'idée de progression, de gain ou de victoire dans le contexte du jeu.

---

<sup>104</sup> *Ibid.*, p. 14.

Mukherjee voit une dissonance dans la conception vidéoludique entre un désir d'évocation d'enjeux historiques forts, notamment dans la narration ou les représentations visuelles, et le fait que ces enjeux ne soient pas abordés en profondeur voire entrent en conflit avec la jouabilité. En somme, *Black Flag* et plus encore *Freedom Cry*, évoquent ponctuellement l'esclavage, la traite et la culture du sucre, sans faire en sorte que ces phénomènes affectent la jouabilité en profondeur. Pour élucider ce décalage, envisageons l'utilité effective de ces évocations dans la conception vidéoludique.

En étudiant la documentation historique, les raisons qui motivent son utilisation et la façon dont elle participe à l'élaboration de la structure de jeu, notre constat rejoint en partie celui que formule Eugen Pfister. Selon lui, les jeux vidéo d'histoire témoignent davantage du contexte historique qui les fait naître (la société occidentale contemporaine) que de celui qu'ils cherchent à reproduire<sup>105</sup>. En se concentrant sur la reproduction minutieuse des biens matériels et sur les modalités de leur acquisition et leur échange, les concepteurs s'appuient sur une facette spécifique du passé mais surtout de la légende associée au phénomène de la piraterie.

Notre compréhension des représentations du passé se nourrit des approches précédentes, mais cherche aussi à s'en détacher. Mukherjee décrit les biais et influences

---

<sup>105</sup> Eugen Pfister, « "In a world without gold, we might have been heroes!" Cultural Imaginations of Piracy in Video Games », *art. cit.*, p. 37, 40.

culturelles donnant naissance à certaines représentations du passé dans les jeux vidéo<sup>106</sup>, et Pfister souligne que ces représentations découlent avant tout de lectures contemporaines<sup>107</sup>. Nous nous intéresserons dans la section suivante à la façon dont la médiation historique soutient la communication d'une expérience de jeu accessible et ergonomique.

## **6. Communiquer l'ergonomie du jeu : le « tourisme historique »**

Dans cette dernière section, nous allons voir que la documentation historique est exploitée afin de concevoir une expérience globale de « tourisme historique » (« historical tourism<sup>108</sup> ») selon l'expression employée par les concepteurs eux-même. La représentation du passé sert cette direction créative de deux manières. D'abord, en renforçant la sensation d'immersion du joueur, en jouant sur ses perceptions visuelles et sonores afin de susciter un sentiment d'authenticité. Secondement, en facilitant la manipulation du jeu, afin de proposer une expérience accessible à un large public de joueurs.

---

<sup>106</sup> Souvik Mukherjee, « Playing the Hybrid Subject: The Slave and the Subaltern in Videogames », dans *Videogames and Postcolonialism*, Cham, Springer International Publishing, 2017, p. 71, consulté le 24 août 2019, <[http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-54822-7\\_3](http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-54822-7_3)> ; Souvik Mukherjee, « Videogames and Post colonialism », *art. cit.*, p. 8-9, 15-17.

<sup>107</sup> Eugen Pfister, « “In a world without gold, we might have been heroes!” Cultural Imaginations of Piracy in Video Games », *art. cit.*, p. 37, 40.

<sup>108</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 141-142.

Le concept de « tourisme » est éclairant pour envisager la conception des environnements de jeu vidéo d'histoire. La notion est utilisée par le chercheur en informatique Tom van Nuenen, spécialiste étudiant les liens entre tourisme, technologie et culture numérique. Il montre que la série de jeux *Assassin's Creed* propose au joueur un parcours spécifiquement aménagé qui le conduit à traverser une série d'environnements d'inspiration historique, lui fournissant au passage un nombre important d'informations pour faciliter et informer son interaction avec ces environnements<sup>109</sup>. Le jeu propose ici une expérience « touristique » au sens où il présente au joueur une expérience à la fois dépaysante et familière.

Dans le contexte de la conception vidéoludique, proposer une expérience comportant ces deux aspects suppose effectivement d'associer médiation historique et médiation ludique. Si une représentation du passé perçue comme authentique permet de susciter la curiosité et la participation du joueur, elle doit aussi être suffisamment lisible et reconnaissable afin que le désir de participation puisse s'exercer effectivement au travers de la manipulation du jeu.

La ludoformation qui s'opère lors de la création d'un jeu vidéo d'histoire consiste précisément à traduire un environnement en espace de jeu, tout comme un processus d'aménagement touristique se saisit de lieux et d'artefacts historiques existants afin de les

---

<sup>109</sup> Tom Van Nuenen, « Touring the Animus: Assassin's Creed and Ludotopical Movement », *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 10, n° 17, 2018, p. 22-39.

présenter à un public en tenant compte de ses attentes. Ce type d'appropriation du passé permet de rapprocher l'industrie vidéoludique et l'industrie touristique. Inscrites dans une logique de globalisation, toutes deux cherchent à se saisir du passé pour en proposer des « reconstitutions » spécifiques reposant sur des récits et des représentations destinées à une exploitation commerciale.

Pour Baychelier et De Miras, qui abordent le jeu vidéo sous l'angle des études artistiques et cinématographiques, la société virtuelle présentée au joueur de jeu vidéo est « un lieu qui s'appuie autant sur l'image de ce lieu dans l'univers culturel que sur les caractéristiques du lieu lui-même<sup>110</sup> ». Grâce au travail de documentation, les environnements des villes et colonies portuaires représentées dans *Black Flag* et *Freedom Cry* possèdent des « caractéristiques » similaires à celles des lieux historiques (traits architecturaux, type et densité des constructions, couleurs et matériaux, végétation...). L'aspect définitif des environnements du jeu dépend aussi de la façon dont ces « caractéristiques » sont appréhendées à travers « l'univers culturel » des concepteurs, c'est-à-dire en fonction de leurs connaissances et représentations concernant le lieu qu'ils veulent représenter en jeu, ainsi que les raisons pour lesquelles ils privilégient un lieu donné pour communiquer certains aspects de la jouabilité.

---

<sup>110</sup> Guillaume Baychelier et José-Luis De Miras, « Ambivalence du tourisme vidéoludique : quelles dynamiques pour les voyages au cœur des sociétés virtuelles ? », *Emulations - Revue de sciences sociales*, n° 30, 2019, p. 60.

L'expérience de « tourisme historique » proposée dans *Assassin's Creed* doit proposer au joueur, selon les mots de Van Nuenen, de « faire partie de la foule »<sup>111</sup>. Cela suppose pour les concepteurs de créer une expérience historique immersive, c'est-à-dire d'entourer le joueur (*via* le personnage qu'il contrôle) d'éléments sonores et visuels qui lui feront percevoir l'environnement comme s'il en faisait partie. Cet impératif d'immersion recoupe essentiellement la notion de « seamless » (littéralement « sans coutures ») maniée par le directeur créatif Jean Guesdon. Ce terme renvoie à l'expérience de jeu comme « une expérience globale, unifiée », soutenue par des environnements dont l'exploration doit être fluide, sans transitions marquées ou écrans de chargement entre ses secteurs terrestres ou maritimes<sup>112</sup>. Or, du point de vue de la conception des environnements, créer une expérience « sans coutures » suppose cependant d'effacer les traces de construction et de rendre difficile à identifier ses éléments constitutifs. Comme le souligne Mustapha Mahrach, « le meilleur *level design*, c'est que le joueur ne se rend pas compte de ce qu'on est en train de lui faire faire. [...] Un bon *level design*, on le voit plus. Il devient complètement transparent<sup>113</sup> ». C'est une caractéristique majeure de l'utilisation de la documentation historique dans la conception de *Black Flag*. Les éléments convoqués sont incorporés de façon à qu'ils ne soient plus identifiables, ce qui

---

<sup>111</sup> « [...] to become a part of the crowd », Tom Van Nuenen, « Touring the Animus: Assassin's Creed and Ludotopical Movement », *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 10, n° 17, 2018, p. 35.

<sup>112</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 163 ; « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 43-46.

<sup>113</sup> « La difficulté, et l'ingratitude un peu du métier, c'est qu'on veut pas que le joueur s'en rende compte. Le meilleur *level design*, c'est que le joueur ne se rend pas compte de ce qu'on est en train de lui faire faire. C'est transparent, naturel, comme une transition naturelle vers lui. » « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 285-290.

rend indispensable pour l'analyse le recours aux archives de développement, aux archives de conception et aux entretiens avec les concepteurs.

Les archives montrent que renforcer l'immersion dans *Black Flag* et *Freedom Cry* passe par la création d'une expérience visuelle de style réaliste. Pour communiquer la nature immersive de l'expérience, les concepteurs s'appuient sur des représentations permettant de brosser le portrait de ce qu'ils désignent par métonymie comme « le ciel bleu des Caraïbes<sup>114</sup> ». Ils choisissent alors de représenter des lieux caractéristiques, mémorables dans l'expérience du joueur et évacuent ce qui n'est pas considéré comme tel. L'intention est de susciter un regard esthétique de la part du joueur, de représenter le cadre idyllique des Caraïbes plus que les problématiques sociales ou la « misère absolue »<sup>115</sup> existant dans ce cadre.

Pour proposer au joueur une expérience « touristique », les concepteurs aménagent des espaces dans lesquels la violence n'est pas gratuite ou injustifiée, qu'elle soit dirigée contre des êtres humains ou contre des animaux. Dans l'exposé créatif qui leur est consacré, on voit que la faune peuplant les environnements du jeu est rigoureusement documentée<sup>116</sup>, à la fois dans son aspect visuel que dans son comportement (« behavior ») en présence du protagoniste contrôlé par le joueur. D'après ce document, il est possible

---

<sup>114</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 310-313.

<sup>115</sup> « Je me souviens que Haïti avait un aspect paradisiaque, à côté de gens qui vivaient dans un état de misère absolue. Si c'est trop dépressif, trop lourd, au bout de vingt minutes tu n'en peux plus, c'est oppressant. Donc on a évité certaines choses », « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », *op. cit.*, l. 209-211.

<sup>116</sup> Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Ambient\_Life.pptx », juin 2012, p. 12.



d'entrer en conflit avec les animaux, de les affronter et de les chasser pour leur peau. De ce point de vue, la médiation historique conduit à une représentation historiquement informée des pratiques de chasse et de pêche des marins au XVIII<sup>e</sup> siècle<sup>117</sup>.

Cependant, cette représentation est affectée doublement par l'impératif de médiation ludique : les mécaniques de jeu ayant trait à la chasse doivent être à la fois cohérentes par rapport au reste du système de jeu, mais également par rapport au système de valeurs personnel du joueur. Autrement dit, l'objectif est que la jouabilité soit non seulement identifiable mais aussi acceptable sur un plan éthique.

Le concepteur du système de règles (*game design*) Eric Baptizat explique que les mécaniques de jeu associées aux phases de chasses ont suscité de vives discussions compte tenu de la mise en conformité du contenu du jeu avec les attentes du public. « C'est qu'on veut faire de la vérité historique le plus possible », dit-il, « mais aussi on fait un jeu qui va être joué par des gens de notre époque. Et il y a des choses qui aujourd'hui font barrière. [...] Les tortues ça a été le tollé sur la production... C'était pris vraiment pour de la cruauté animale gratuite ! Alors qu'en réalité, ils tuaient les tortues, les mangeaient, mais là ça ne passait pas »<sup>118</sup>.

---

<sup>117</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 182-190.

<sup>118</sup> *Ibid.*

En effet, le FSO (*feature sign-off*) présentant les règles relatives aux séquences de chasse précise que les animaux « d’ambiance » ne peuvent être chassés (« ambient animals can’t be hunted »<sup>119</sup>), à savoir les chats, chiens et perroquets, mais aussi les cochons, chèvres, vaches et poulets<sup>120</sup>. Les concepteurs établissent une distinction entre animaux chassables et non-chassables en raison de « choix de philosophie » que l’on peut directement rattacher à l’impératif de médiation ludique, puisque ces choix « correspondent au type de personnage que le joueur puisse vivre [...] par rapport à la mécanique » de jeu qu’ils souhaitent rendre identifiable<sup>121</sup>.

La réflexion sur le caractère « gratuit » ou non d’une représentation dénote une prise en compte et une anticipation par les concepteurs de l’appréciation touristique des joueurs qui seront amenés à « visiter » les environnements du jeu. L’industrie du jeu vidéo est inscrite dans un marché globalisé qui détermine en partie les contenus de ses productions. Cette inscription affecte également les débats qui animent la conception, et qui font s’opposer plusieurs stratégies cherchant à lier exactitude historique et communication de la jouabilité. Le jeu vidéo est un produit culturel de masse, et sa conception doit prendre en compte les goûts et les attentes du public qu’il cible, particulièrement en termes de représentations historiques conformes avec les attentes associées au produit. Les attentes et contraintes marketing sont suffisamment larges pour permettre l’expression d’une grande variété d’interprétations historiques. Évoquant la

---

<sup>119</sup> Ubisoft Montréal, *FSO\_Activity\_Hunting.xlsx*, 25 septembre 2013, l. 36.

<sup>120</sup> Ubisoft Montréal, *FSO\_Animal\_Ground\_Behavior.xlsx*, 28 août 2013, l. 2-8.

<sup>121</sup> « Retranscription de l’entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 205-209.

classification par âge de la série des jeux *Assassin's Creed*, Olivier Ged explique qu'ils « sont assez violents pour que [...] ça nous permet[te] d'aller vers quelque chose de plus authentique [...] d'aller le plus souvent possible vers le historiquement *accurate* (ndla : exact) »<sup>122</sup>. Cependant, en dépit d'une liberté créative avérée, on constate que la représentation du passé dans les jeux vidéo se doit d'obéir aux logiques et réquisits commerciaux et culturels qui la cadrent.

La communication de la jouabilité passe également par la conception sonore (*sound design*). La musique du jeu est une partie intégrante de la médiation ludique, d'abord parce qu'elle a pour fonction de soutenir l'immersion et l'engagement du joueur, de faciliter sa compréhension de la situation et de lui fournir des repères lui permettant de demeurer en contrôle de la situation de jeu. Comme le montre une étude menée sur la bande originale de *Black Flag* composée par Bryan Tyler, l'accompagnement musical du jeu renforce l'immersion du joueur et le conduit à maintenir son engagement<sup>123</sup>. Il en va de même avec les sons et bruitages créés pour les jeux. Olivier Ged, supervisant la conception sonore sur le jeu *Black Flag*, précise que « chaque évènement dans le jeu a une *cue* [ndla : un signal indicatif] audio. [...] quand tu es en combat, quand tu es en train de fuir de ton combat, de gagner, le perdre, de te faire détecter... [...] ça joue une trame qui s'ajuste avec ce que tu fais. [...] on veut que le joueur puisse comprendre une partie

---

<sup>122</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 325-331.

<sup>123</sup> Christoph Klimmt *et al.*, « Effects of soundtrack music on the video game experience », *Media Psychology*, vol. 0, n° 0, août 2018, p. 13.

du jeu juste avec le son<sup>124</sup> ». Ce qui est attendu de l'environnement sonore est qu'il permette une communication claire et univoque de caractères de la situation de jeu. L'environnement sonore peut être retranscrit avec exactitude dans la mesure où celui-ci remplit ses fonctions d'immersion et d'assistance dans la compréhension de la jouabilité.

La documentation historique, même si elle est exploitée pour bâtir l'immersion ludique, ne doit pas nuire au confort et à la lisibilité de la prise en main du jeu. C'est selon ce principe que s'opère la médiation historique au travers de la conception sonore. Pour recréer l'ambiance sonore des environnements de jungle, les concepteurs profitent de l'expédition documentaire menée au Costa Rica pour effectuer des prises de son. Toutefois, Ged reconnaît qu'il a été nécessaire de « diminuer l'intensité du son » capté sur place, car la jungle est un environnement parfois « bruyant » au point d'en être « désagréable<sup>125</sup> ». L'impératif de médiation historique recommanderait de reproduire ce caractère factuellement bruyant, afin de recréer un environnement sonore historiquement exact. Cependant, l'exigence de clarté et de lisibilité amenée par la médiation ludique contraint les concepteurs à épurer la trame sonore.

La création musicale et sonore est soumise, par ailleurs, à des contraintes budgétaires. *Black Flag* et *Freedom Cry* contiennent de nombreux chants traditionnels de marins, enregistrés spécialement afin de figurer dans les jeux. Sur le plan de l'exactitude

---

<sup>124</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 171-178.

<sup>125</sup> *Ibid.*, l. 204-205.

historique, leur présence est justifiée : le chant est une activité qui rythme le quotidien des hommes en mer, aussi bien sur les navires pirates que sur les vaisseaux négriers<sup>126</sup>. Mais comme nous l'avons montré jusqu'ici, l'exactitude n'est pas un déterminant aussi puissant que ceux de la pertinence, l'utilité pour l'expérience de jeu et la compatibilité avec les ressources budgétaires. Comme le rappelle Ged, l'enregistrement de chants de marins tient précisément à ces facteurs : « finalement on a réussi à le faire à moindre coût, on les a enregistrés au studio d'enregistrement [...] avec des musiciens locaux, un gars qui a arrangé tout ça. [...] C'était très bon communicateur. [...] quand tu as des pirates qui chantent, en terme marketing »<sup>127</sup>. En somme, l'introduction de cet élément est décrite comme un investissement rentable. Les chants de marins sont attendus, reconnus et appréciés par les joueurs. La décision d'augmenter le nombre de ces chants participe avant tout d'un processus de médiation ludique.

Le contenu musical est décrit comme un « bon communicateur », au sens où il convoque un imaginaire reconnaissable par le public. La présence de chants de marin est un incitatif à la fois sur le plan commercial dans la mesure où ces chants correspondent aux attentes pressenties du public, mais aussi parce qu'ils présentent une utilité sur le plan de la jouabilité. La capacité multimédia, déjà exploitée dans des formes antérieures (simulations numériques, bases de données, hypertextes, cartes interactives), est

---

<sup>126</sup> Sur la fonction sociale du chant sur les navires pirates, voir Marcus Rediker, *Pirates de tous les pays*, *op. cit.*, p. 84 ; Marcus Rediker, *Between the devil and the deep blue sea*, *op. cit.*, p. 189-190 ; Au sujet de la fonction des chants d'esclaves sur les navires négriers : Stephanie E. Smallwood, *Saltwater Slavery. A Middle Passage from Africa to American Diaspora*, *op. cit.*, p. 118-125.

<sup>127</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 130-143.

spécifiquement exploitée dans le jeu vidéo pour susciter et accompagner une interaction ludique<sup>128</sup>.

De plus, l'immersion visuelle et auditive participe à la communication de la jouabilité en cherchant à susciter chez le joueur certaines émotions spécifiques. En effet, l'attachement émotionnel remplit diverses fonctions dans la prise en main d'un jeu vidéo, et la prédominance de certains traits de conception est hautement signifiante quant à la vision du passé qui est véhiculée. Nous avons mentionné dans les chapitres précédents comment certaines émotions donnent des indications au joueur quant à la nature de la situation et peuvent le pousser à adopter un certain style de jeu, à lui faire ressentir un sentiment d'urgence ou d'oppression<sup>129</sup>. Sur le plan de la fiction, certaines émotions sont destinées à susciter un sentiment d'empathie, de culpabilité ou de regret<sup>130</sup>.

On remarque un trait commun à *Black Flag* et *Freedom Cry* : la jouabilité des deux jeux est essentiellement communiquée en créant chez le joueur des émotions liées à l'émerveillement, la satisfaction, le sentiment de récompense et de curiosité. Jean Guesdon évoque le sentiment de « descendre sur une île inconnue [...] d'arriver dans des terres jamais visitées ; ce *feeling*-là on le voulait aussi »<sup>131</sup>. Cette tendance s'observe également dans *Freedom Cry*, au sujet duquel Hugo Guard précise que « l'exploration

---

<sup>128</sup> Tara J. Copplestone, « Designing and Developing a Playful Past », *art. cit.*, p. 102.

<sup>129</sup> Voir notamment les travaux de Bernard Perron, dont Bernard Perron et Clive Barker, *Horror Video Games*, *op. cit.*

<sup>130</sup> Katherine Isbister, *How Games Move Us. Emotion by Design*, *op. cit.*, p. 7-10.

<sup>131</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 187-189.

c'est une partie intégrante du jeu, [...] même si on parle d'esclavage, de limiter le joueur, faut quand même pouvoir explorer pour découvrir ce qui est caché »<sup>132</sup>.

Les Caraïbes représentées dans *Black Flag* et *Freedom Cry* s'inscrivent à rebours de cette interprétation et sont représentées comme invitantes, engageantes et propres à susciter l'émerveillement<sup>133</sup>. Elles ne sont pas représentées comme des contrées hostiles, étouffantes ou dangereuses, comme le rapporte notamment l'historien Richard Dunn dans son étude sur les Caraïbes britanniques au début du XVIII<sup>e</sup> siècle<sup>134</sup>.

En plus de l'immersion sonore et visuelle, la seconde facette de la conception d'une expérience de « tourisme historique » consiste à faciliter la prise en main générale et d'améliorer le confort de jeu. Aussi bien pour *Black Flag* que pour *Freedom Cry*, il apparaît évident pour les concepteurs qu'il n'était pas possible de « faire un jeu de pirate sans faire un jeu d'aventure, d'exploration et de liberté<sup>135</sup> ». Cette liberté renvoie notamment à un déplacement sans contraintes dans l'environnement du jeu rendu accessible au joueur (« player friendly »<sup>136</sup>). C'est un souhait qu'exprime Mustapha Mahrach : dans la conception des environnements, « on ne *challenge* [ndla : complique] plus la navigation. Si le joueur veut aller d'un point A vers un point B, c'est toujours

---

<sup>132</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 85-87.

<sup>133</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 199 ; « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 49.

<sup>134</sup> Richard S. Dunn, *Sugar and slaves*, *op. cit.*

<sup>135</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 156-157 ; « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 5-18.

<sup>136</sup> Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Ground\_Navigation.pptx », 5 septembre 2012, p. 6.

possible, il y a plus de *challenge* [ndla : défi] là-dessus. Mon *call* [ndla : souhait] à moi, c'est que la navigation ce ne soit plus un élément de *challenge* »<sup>137</sup>. Le souhait qui est formulé implique de se saisir des réalités géographiques qui permettent de fournir en jeu des opportunités pour l'action, et d'évacuer leur dimension contraignante. Cette direction conceptuelle qui cherche à faciliter la prise en main s'inscrit dans une tendance plus large qui marque l'évolution de l'industrie vidéoludique, et que Julien et Therrien désignent comme un « paradigme d'assistance », soit « la systématisation de l'assistance prodiguée » au cours de l'expérience de jeu, marquée par un accroissement de l'accessibilité et l'essor de mécanismes d'aide au joueur<sup>138</sup>.

Dans cette optique, la taille des environnements est adaptée afin d'éviter que le joueur ne ressente de la confusion, de la désorientation ou de l'ennui. Mustapha Mahrach précise que les environnements maritimes dans *Black Flag* étaient à l'origine d'une taille quatre fois supérieure à la version finale. « En faisant les tests », précise-t-il, « on se rendait compte que c'était trop gros, pour le joueur mais aussi trop gros à produire et techniquement [...] au final, on a réduit »<sup>139</sup>. Les contraintes se situent donc sur le plan technique (les capacités du moteur de jeu), budgétaire (le coût du développement trop important) mais aussi de l'expérience de la jouabilité. On observe ici un phénomène de « ludocompression », comme le nomme Aarseth : un espace réel est reproduit mais la

---

<sup>137</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 253-267.

<sup>138</sup> Carl Therrien et Mikaël Julien, « « Pour obtenir de l'aide, appuyez sur X ». La montée du paradigme d'assistance dans le design du jeu vidéo », *Sciences du jeu*, n° 4, octobre 2015, consulté le 1 février 2017, <<http://sdj.revues.org/bases-doc.univ-lorraine.fr/508>>.

<sup>139</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, n. 21-23.



distance entre certaines de ses sections sont réduites afin de concentrer l'action et maintenir l'intérêt du joueur<sup>140</sup>.

Maintenir l'intérêt et l'engagement du joueur implique aussi de lui signifier les changements dans la jouabilité, la prise en main ou la difficulté présentées par le jeu. Pour cela, le *level designer* de *Black Flag* Mustapha Mahrach introduit une certaine variété dans l'identité visuelle des environnements, selon l'idée que la variation d'identité visuelle doit signifier un changement dans la jouabilité. Il précise que l'environnement de La Havane « a été organisé de façon à ce que ça soit connecté. [...] on voulait que ce soit connecté complètement, [être] capable de te balader partout sans poser pied à terre ». Il conclut que son objectif est d'associer dans l'esprit du joueur une prise en main spécifique pour chaque environnement, il souhaite « un thème de *gameplay* pour chacune des *locations* »<sup>141</sup>. Les concepteurs privilégient des éléments du relief géographique ou des traits architecturaux qui permettent de contraster visuellement chaque environnement.

Pour que le jeu propose une expérience de « tourisme historique », il est nécessaire que les environnements présentés au joueur comportent un nombre limité de paramètres distinctifs. Ces éléments sont définis lors de la phase de recherche documentaire, et apparaissent notamment sur le support de présentation ci-dessous. À l'exclusion de Santiago, les quatre autres cités sont présentées à l'équipe de conception au moyen d'un

---

<sup>140</sup> Espen Aarseth, « Ludiforming. Changing Actual, Historical and Fictional Topographies into Ludic Topologies », *art. cit.*, p. 133.

<sup>141</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 248-252.

nombre minimal d'informations sur l'élévation de la ville ou son organisation. La documentation comporte des photographies associées à un couple de mots-clés destinés à donner des indications sur l'aspect général du secteur, son niveau de richesse de sa population (« poor », « medium » ou « rich ») ainsi que sa structure générale et sa densité (« chaotic », « scattered », « organised »).

**Figure 3.10 : « Un thème de gameplay pour chacune des *locations* »**



Source : Ubisoft Montréal, « ACBF\_Mustapha\_World&MissionDirection.pdf », mai

2012, p.10

En conclusion de cette section, on remarque comment la jouabilité est communiquée au travers d'une expérience de « tourisme historique ». Ce terme renvoie à la fois au type de médiation historique opérée par les concepteurs, ainsi qu'à la jouabilité qu'ils cherchent à communiquer. Cette jouabilité s'inscrit dans une tendance générale observée dans les grandes productions de l'industrie vidéoludique. Les concepteurs

privilégient des représentations permettant de véhiculer un sentiment d'exotisme, notamment en se concentrant sur la dimension esthétique des environnements ainsi qu'en proposant au joueur un contrôle maximal sur l'exploration des environnements.

La jouabilité, marquée par une difficulté minimale, est destinée à laisser le joueur pleinement apprécier les caractères physiques et visuels des environnements qu'il explore. C'est pour cette raison que l'équipe de conception fait par ailleurs référence à l'environnement du jeu dans son ensemble en tant que « toy » (« joujou », « jouet »)<sup>142</sup>, c'est-à-dire un monde ouvert pensé principalement pour l'exploration libre en dehors de toute progression narrative, « sans faire les missions, juste à se balader parce que le monde est vivant, réaliste, il y a plein d'opportunités, de *challenges*, d'exploration<sup>143</sup> ». Ces choix de conception font écho à une volonté générale de la part des concepteurs de ne pas soumettre le joueur à l'échec, un échec qui pourrait donner, pourtant, une signification et une portée tout autres à l'expérience ludique et aux représentations du passé qu'elle convoque<sup>144</sup>.

Si les concepteurs s'adressent au joueur comme à un touriste, on peut alors penser que la façon dont ils investissent le passé est avant tout un acte témoignant de logiques économiques. Comme l'industrie du tourisme investit des territoires exotiques pour

---

<sup>142</sup> Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Naval\_Toy.pptx », *op. cit.*

<sup>143</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 92-95.

<sup>144</sup> Jesper Juul, *The Art of Failure: an Essay on the Pain of Playing Video Games*, Cambridge, Mass, MIT Press, 2013, p. 30.

concevoir des circuits de plaisance, l'industrie vidéoludique exploite les traces documentaires du passé afin de les transformer en un produit de divertissement. Mobilisant une approche post-coloniale de l'étude des jeux vidéo, Sabine Harrer note que plusieurs grandes productions de l'industrie vidéoludique reproduisent des récits hégémoniques caractéristiques du « mythe de l'explorateur blanc<sup>145</sup> » en s'appuyant sur des mécaniques d'exploration, de conquête et d'exploitation territoriales. Si la lecture qu'elle propose met en lumière l'existence de caractères récurrents dans la jouabilité d'un certain nombre de ces productions, l'explication qu'elle invoque pour la persistance de ces thématiques reprend celle que fournissent Kline, Dyer-Witthford et De Peuter lorsqu'ils évoquent une influence des thématiques de « masculinité militarisée »<sup>146</sup> héritées des premiers succès éditoriaux du jeu vidéo.

Nous nous dissociions de cette explication dès lors qu'elle amène à penser qu'il existe une opposition fondamentale entre médiation historique et médiation ludique. D'après Harrer, penser le jeu vidéo comme « un objet utilitaire ayant la fonction spécifique de susciter le jeu » permet aux concepteurs de séparer « la valeur du jeu en tant que produit » des « images et récits qui lui sont attachés, de déconnecter la vocation ludique de la façon dont l'attitude ludique est suscitée »<sup>147</sup>. Au contraire, nous avons montré à l'issue ce chapitre que la vocation ludique de l'objet n'est pas radicalement

---

<sup>145</sup> Sabine Harrer, « Casual Empire », *art. cit.*

<sup>146</sup> Stephen Kline, Nick Dyer-Witthford et Greig De Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal ; London, McGill-Queen's University Press, 2003, p. 225.

<sup>147</sup> « A games' product value can be separated from the images and narratives attached to it, disconnecting the intended function of fun from the way fun is realised », Sabine Harrer, « Casual Empire », *art. cit.*, p. 3.

dissociée des représentations à caractère historique permettant à cette vocation ludique d’être communiquée. Le processus créatif est soutenu par des références historiques (médiation historique) et est destiné à produire des représentations du passé servant à exprimer la jouabilité de l’objet et sa vocation ludique (médiation ludique).

C’est en étudiant l’articulation de ces deux médiations que l’on peut rendre compte des choix créatifs effectués par les concepteurs, ainsi que des implications historiographiques de ces choix. Pour cette raison, nous ne lisons pas les pratiques des concepteurs seulement comme celles de travailleurs industriels dont la production n’a pas d’autre impact que commercial lorsqu’elle rejoint une clientèle. Au contraire, il nous semble important d’envisager leur travail comme celui « d’artisans culturels »<sup>148</sup> qui produisent, reçoivent et utilisent de manière instrumentale des représentations du passé.

## 7. Conclusion

Au cours de ce chapitre, nous avons avancé l’idée selon laquelle il est nécessaire de penser les représentations du passé en relation avec le processus de médiation ludique qu’elles sont appelées à servir. Si le point de départ de notre réflexion consistait à articuler médiation ludique et médiation historique en termes de rupture (à l’instar de Pfister<sup>149</sup> ou

---

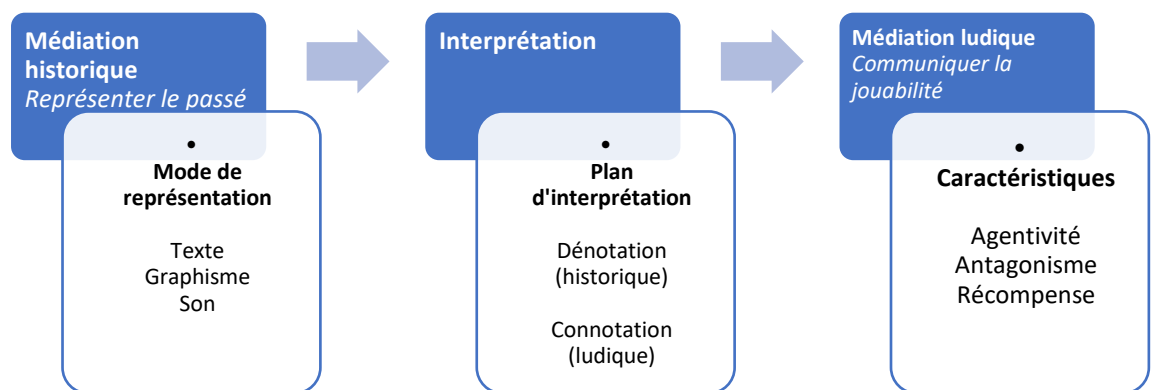
<sup>148</sup> Marc-André Éthier, David Lefrançois et Alexandre Joly-Lavoie, *Mondes profanes*, *op. cit.*, p. 50.

<sup>149</sup> « What is more, the Caribbean setting lost all remaining connections to the quoted historical and geographical reference point », Eugen Pfister, « “In a world without gold, we might have been heroes!” Cultural Imaginations of Piracy in Video Games », *art. cit.*, p. 39.

Harrer<sup>150</sup>), nous sommes parvenus finalement à analyser la continuité entre ces deux processus de médiation.

Nous concluons qu'il est plus pertinent de comprendre la façon dont les représentations du passé servent à mettre en lien le joueur et le dispositif ludique, plutôt que de s'arrêter à la seule analyse de leur exactitude. Nous proposons ci-dessous une représentation schématique des relations qui lient médiation historique et médiation ludique dans la conception de *Black Flag* et *Freedom Cry*, montrant particulièrement comment la représentation du passé est employée afin de communiquer la jouabilité.

**Figure 3.11 : La médiation historique au service de la médiation ludique**



<sup>150</sup> « The video games addressed in this article have been designed as commodities for a market of users expecting certain entertainment products. By virtue of being a commodity, these games are framed as a utility object with the specific function of providing fun. Viewed from this perspective, a game's fiction is mere packaging. It pretends that a game's product value can be separated from the images and narratives 'attached' to it, disconnecting the intended function of fun from the way fun is realised. Once disconnected from history, the fun object can be celebrated as a commodity irrespective implications of race, gender and class. This allows designers, players and scholars to act without suspicions of racism or neo-colonialism: all they do is produce, consume and study objects of fun, after all », Sabine Harrer, « Casual Empire », *art. cit.*, p. 3.

La partie gauche du schéma précise pourquoi nous choisissons de parler de représentations au pluriel, car celles-ci se déclinent dans le contenu du jeu selon plusieurs modes. Comme nous l'avons vu, le projet historiographique revendiqué par les concepteurs les conduit à faire acte de médiation historique en représentant le passé au travers d'éléments notamment visuels (à travers le texte des dialogues et les graphismes) et sonores (à travers l'enregistrement des dialogues, la musique, les bruitages et les différentes ambiances sonores).

Le centre du schéma indique comment ces différentes représentations sont destinées à être interprétées par le joueur. Il contient les deux plans d'interprétation que nous avons choisi de distinguer. Sur ce que nous qualifions de plan de la *dénotation*, le joueur est amené à apprécier la représentation dans une dimension littérale, en appréciant sa fidélité et son exactitude historique, en tant que reproduction d'un objet issu d'une réalité extérieure au jeu. Prenons l'exemple d'un sabre d'abordage représenté visuellement en jeu. Interpréter la représentation de ce sabre sur le premier plan conduit à effectuer une comparaison vis-à-vis d'un élément de référence historique. Cette représentation visuelle fournit au joueur, de manière littérale, des informations sur la taille, les matériaux, l'assemblage d'un objet authentique, qui existe à l'extérieur du jeu. D'après ce plan d'interprétation, nous avons remarqué que la compatibilité des représentations avec les sources mobilisées n'est pas toujours un critère décisif pour les concepteurs.

A ce premier plan s'ajoute celui de la *connotation*, qui renvoie quant à lui à une signification supplémentaire émergeant du contexte ludique dans lequel se trouve

interprété l'objet. Dans notre exemple, la représentation du sabre et de ses propriétés (taille, matériau...) sert aussi à signifier sa fonction dans le cadre du jeu en tant qu'objet ludique, et renvoie notamment à certaines de ses propriétés comme sa valeur et son utilité pour le joueur.

Enfin, l'interprétation de ces différentes représentations par le joueur l'amène à interagir avec le jeu et à faire l'expérience de sa jouabilité, laquelle est prédéfinie et suit ce que nous identifions comme quatre caractéristiques principales, en fonction desquelles nous avons découpé ce chapitre. Cette jouabilité repose sur : une accentuation de l'agentivité du joueur, produite par la mise en scène d'un « héros historique » (section 2 du chapitre) ; une incitation à la confrontation et à l'antagonisme, au moyen des séquences d'action et de combat (section 3) ; et finalement l'octroi de récompenses au moyen du système de gains (section 4) et par la création d'une expérience de tourisme historique plaisante (section 5).

Dans la continuité de la réflexion menée par De Certeau sur l'opération historiographique, nous avons vu comment le réel historique est « impliqué », c'est-à-dire convoqué et travaillé par un ensemble de pratiques dans un cadre productif et suivant un objectif spécifique. En considérant que la médiation historique est au service de la médiation ludique, nous avons effectué une série d'observations qui témoignent de la variété de ces modes de convocation du réel historique par la conception. Notamment, pour servir la médiation ludique, la simplification permet de signifier par analogie la simplicité du système de règles et rendre lisible la situation de jeu. Au contraire, une



représentation riche et détaillée permet de signifier l'existence des différents aspects d'une jouabilité complexe, ou encore servir à l'immersion fictionnelle du joueur.

Ce chapitre nous a donc permis de mieux comprendre comment s'articule la double médiatisation dont procède le jeu vidéo, qui correspond selon Archibald et Gervais à une « médiatisation de la représentation, d'une part, qui donne au jeu son caractère perceptible » et une « médiatisation de l'action, d'autre part, qui fournit au jeu son caractère interactif, jouable ». Ainsi, penser les représentations du passé comme « habillages » des structures de jeu ne revient pas à admettre leur caractère secondaire, ni à reconnaître leur asservissement. Au contraire, cela revient à reconnaître au travail sur les sources une place à part entière dans le processus de conception. Ces représentations sont destinées à rendre tangibles et compréhensibles les propriétés de la structure de jeu.

Nous avons montré que jouabilité et historicité ne se contredisent pas nécessairement, mais correspondent à deux processus de médiation qui sont articulés au cœur de la conception vidéoludique. Le chapitre suivant présentera comment la représentation du passé est non seulement compatible avec l'impératif de communication de la jouabilité, mais plus encore comment les concepteurs mettent l'exercice de cette jouabilité au service de la médiation historique.

CHAPITRE IV

« C'EST L'HISTOIRE QUI GAGNE »

DROIT DE VÉTO DES SOURCES ET MEDIATION LUDIQUE DE  
L'HISTOIRE

## 1. Introduction

Dans le chapitre précédent, nous avons montré comment les concepteurs de *Black Flag* et *Freedom Cry* se servent de représentations du passé pour communiquer la jouabilité du jeu vidéo, c'est-à-dire communiquer au joueur les règles, objectifs et mécaniques du jeu. Cela nous a permis de voir que le projet historiographique revendiqué par les concepteurs les conduit à subordonner la médiation historique à l'impératif de médiation ludique.

Cette subordination a des limites qu'il faut identifier. Du fait de la prétention historique de la licence *Assassin's Creed*, les concepteurs sont contraints d'envisager leurs sources autrement qu'à des fins d'inspiration artistique. À plusieurs occasions, certains d'entre eux consentent au partage de certaines responsabilités avec les historiens vis-à-vis du respect des sources. Ils prennent part, à l'exemple du scénariste de *Black Flag* Darby McDevitt, à « un processus de vigilance constante »<sup>1</sup> en ce qui concerne la mise en jeu de l'histoire et la représentation du passé. La revendication d'un ancrage historique implique que l'utilisation du corpus documentaire joue un rôle structurant dans le processus de conception, en dépit du fait que l'impératif de médiation ludique prime dans le contexte

---

<sup>1</sup> « And then you try to work the details in there, and it's really a constant vigilant process of always like keeping an eye on, for me it would be like, working with level designers, or cinematics guys, visual artists, to reiterate details that you found really interesting in the world. [...] it's a really parallel process, so you're always really keeping an eye on them », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 312-316.

du studio de développement et qu'il soit associé à des contraintes formelles, budgétaires, matérielles, technologiques et commerciales.

Le fil directeur de ce chapitre consiste à questionner l'affirmation défendue par les concepteurs selon laquelle, au travers de certains choix créatifs dans la conception de *Black Flag* et *Freedom Cry*, « c'est l'histoire qui gagne »<sup>2</sup>. Pour le dire autrement, non seulement la représentation du passé est rendue compatible avec l'impératif de communication de la jouabilité, mais plus encore, cette jouabilité est parfois conçue spécifiquement pour véhiculer de manière pertinente et efficace un discours sur le passé.

Dans un premier temps, en nous appuyant sur la notion de « droit de véto des sources » nous révélerons les indices d'une attitude critique consentie par les concepteurs envers les documents qu'ils mobilisent. Cette attitude émerge d'une prise en compte du contexte de provenance des documents, mais aussi de celui de la réception du jeu. En se questionnant sur la portée de leurs pratiques créatives et sur le mode d'expression vidéoludique, les concepteurs se montrent soucieux d'identifier leurs responsabilités dans la diffusion de représentations du passé tout en distinguant leurs pratiques de celles qu'ils associent au travail des historiens.

---

<sup>2</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 338.

En consentant à ce type de vigilance, les concepteurs sont amenés à mettre la médiation ludique au service de la médiation historique. Ils souscrivent à un ensemble de devoirs, d'aspirations et d'interdits destinés à encadrer leurs pratiques créatives, et formulent ainsi un « code de conduite » implicite dont nous chercherons à établir les contours.

Nous interrogerons les aspects sémiologiques de cette communication de l'histoire par le jeu, notamment quels types de signes l'appuient (texte, image, ...) et comment ces signes nous permettent d'apprécier les contraintes qu'imposent les sources dans le processus créatif. Nous aborderons dans un second temps les aspects pragmatiques de la communication, et interrogerons le jeu vidéo en tant qu'une forme d'histoire expérimentale. La médiation historique effectuée par le jeu vidéo repose sur une interaction du joueur avec les représentations du passé, mais aussi sur le fait de soustraire celles-ci au contrôle du joueur.

## **2. Le pouvoir de contrainte des sources dans la conception vidéoludique**

Pour continuer à comprendre la place qu'occupent les sources historiques dans la conception de *Black Flag* et *Freedom Cry*, nous empruntons à l'historien et épistémologue de l'histoire Reinhart Koselleck le concept de « droit de veto des sources » (*Vetorecht der*

*Quellen*)<sup>3</sup>. Cette expression renvoie spécifiquement à la capacité qu'ont les sources d'interdire aux historiens

[...] d'avancer des propositions [qu'ils n'ont] pas le droit de faire. Les sources ont un droit de véto. Elles nous interdisent de risquer ou d'admettre des interprétations que d'autres sources révèlent comme totalement fausses, des motivations inventées, de fausses analyses psychologiques : la critique des sources permet de détecter cela et bien plus encore. Les sources nous protègent donc des erreurs mais ne nous dictent jamais ce que nous devons dire.<sup>4</sup>

Nous retenons plusieurs éléments de cette définition pour notre étude. Premièrement, les sources disposent d'un pouvoir de contrôle sur les interprétations qui peuvent être faites à partir d'elles. Si les concepteurs de *Black Flag* et *Freedom Cry* identifient dans leur travail une part d'interprétation des sources<sup>5</sup>, il est important de voir dans quelle mesure celles-ci limitent l'interprétation créative. Secondement, ce droit de véto est reconnu et consenti par les concepteurs, ce qui rend nécessaire la définition de certaines règles destinées à cadrer leurs pratiques. Les concepteurs doivent, comme le dit Koselleck à l'adresse des historiens, « définir la fonction des sources, leur critique et leur interprétation »<sup>6</sup>. Notre premier argument repose sur l'identification de décisions créatives qui témoignent d'un engagement critique des concepteurs envers les sources auxquelles ils reconnaissent un droit de véto. Ces décisions dénotent une attitude réflexive de leur part quant au contexte de production et de réception des représentations qu'ils élaborent.

---

<sup>3</sup> Reinhart Koselleck, « Standortbindung und Zeitlichkeit. Ein Beitrag zur historiographischen Erschließung der geschichtlichen Welt », dans *Objektivität und Parteilichkeit. Theorie der Geschichte. Beiträge zur Historik*, vol. 1, Munich, Deutscher Taschenbuch Verlag, 1977, p. 44-46.

<sup>4</sup> Reinhart Koselleck, *Le futur passé*, *op. cit.*, p. 224.

<sup>5</sup> Hugo Giard reconnaît qu'il y a « toujours de la place pour l'interprétation » « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », entretien réalisé par Julien BAZILE, 8 mars 2019, l. 212-215.

<sup>6</sup> Reinhart Koselleck, *Le futur passé*, *op. cit.*, p. 223.

### Localiser et identifier le « droit de véto » dans la conception vidéoludique

Comme l'implique la métaphore politique du « droit de véto » maniée par Koselleck, le pouvoir de contrainte des sources n'est pas une propriété intrinsèque. C'est la communauté des historiens qui investit les sources du pouvoir d'arbitrer le processus d'interprétation, en raison d'impératifs méthodologiques et disciplinaires<sup>7</sup>. Toutefois, comme nous l'avons remarqué dans les chapitres précédents, l'industrie vidéoludique opère selon des déterminants et des objectifs différents. Notre travail repose sur la comparaison entre processus de conception vidéoludique et opération historiographique, c'est-à-dire l'identification à la fois des écarts et des zones de contact entre les deux processus. Dès lors, où localiser ce droit de véto dans la conception de *Black Flag* et *Freedom Cry* ; quelles en sont ses fondations et quelle forme concrète prend-il ?

Le pouvoir de contrainte des sources apparaît dès le moment de la définition initiale du projet. Jean Guesdon, en tant que directeur créatif de *Black Flag*, est le « garant de l'expérience globale » du jeu. Il formule en priorité les attentes liées au projet ainsi que les principales directions conceptuelles associées à sa réalisation<sup>8</sup>. Dès les premiers mois du développement il met en garde l'équipe contre le « danger de tomber dans la fantaisie »,

---

<sup>7</sup> Claudia Wiesner, Taru Haapala et Kari Palonen, *Debates, Rhetoric and Political Action: Practices of Textual Interpretation and Analysis*, Londres, Palgrave Macmillan, 2017, p. 65, consulté le 8 juillet 2020, <<https://www.palgrave.com/gp/book/9781137570567>>.

<sup>8</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 133-149.

et réaffirme que la licence *Assassin's Creed* est tenue de proposer un contenu différent « des attentes » du public. Selon ses mots « avec *Assassin* [...] c'est différent »<sup>9</sup>. Il est impératif pour l'image de la marque *Assassin's Creed* que le traitement de la période historique choisie soit informé par la documentation historique, d'autant plus si la période convoque un imaginaire populaire riche. Selon Guesdon, « on devait respecter l'histoire même si on parlait de pirates », et signale à l'équipe au cours de premières réunions d'équipe que le but est « d'aller vers la réalité derrière la fantaisie »<sup>10</sup>.

À partir de cet objectif fondateur, les concepteurs adoptent au cours du processus de conception certaines pratiques destinées à faire respecter le droit de véto des sources. Parmi ces pratiques se trouvent la consultation d'experts, notamment d'historiens de métier. Comme le montrent certains échanges de courriels, les concepteurs procèdent à une vérification poussée lorsqu'il s'agit de certaines représentations du passé qu'ils jugent sensibles (les thématiques liées à la souffrance, la mort, les sévices corporels). Dans plusieurs courriels échangés en juillet 2013, l'historien Jean-Pierre Le Glaunec, par exemple, est consulté sur les questions de représentation de la résistance à l'esclavage. Il est convié à donner son avis sur plusieurs points de détails sur lesquels l'équipe de conception s'interroge, notamment sur l'historicité de l'étampe qui doit être représentée sur le corps d'Adéwalé, protagoniste de *Freedom Cry*<sup>11</sup>. Ici, en associant des historiens à une décision créative qu'ils ne veulent pas trancher seuls, les concepteurs recourent à une

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, l. 52-55.

<sup>10</sup> *Ibid.*, l. 49-52.

<sup>11</sup> Benoît Rivard, « RE : RE : Assets », 3 juillet 2013.



forme de collégialité et d'expertise. Cette pratique est ponctuelle, mais indique néanmoins qu'ils sollicitent un partage de responsabilités. Si le passé est le « terrain de jeu » des concepteurs, ces derniers n'ignorent pas que sa représentation comporte des enjeux que la communauté historienne peut contribuer à éclairer.

Ensuite, on peut également localiser le droit de véto des sources historiques dans le processus d'écriture des dialogues du jeu. Dans le cas de *Black Flag*, le scénariste Darby McDevitt explique ainsi qu'il « utilise les scènes cinématiques<sup>12</sup> le plus possible pour raconter les histoires qu'il est impossible de communiquer par la jouabilité »<sup>13</sup>. Cela signifie que le script du jeu, et par extension les scènes cinématiques réalisées à partir de ce document écrit et qui ponctuent l'expérience de jeu, semblent être le lieu privilégié de l'expression du pouvoir de contrainte des sources, ce que McDevitt désigne comme étant « un moment véridique au milieu de ce qui est autrement un mensonge »<sup>14</sup>.

L'écriture des dialogues des personnages permet au scénariste de communiquer avec une certaine exactitude la façon dont s'exprimaient les acteurs historiques. En particulier, les dialogues de *Black Flag* ont été appuyés par des recherches sur le langage et l'argot manié par les acteurs historiques. On trouve notamment parmi les notes de McDevitt un document qui comporte un dictionnaire d'argot du XVIIIe siècle intitulé A

---

<sup>12</sup> Les scènes cinématiques désignent une séquence vidéo qui apparaissent dans le jeu à un moment déterminé, venant interrompre l'interaction et mettant le joueur dans une position de spectateur.

<sup>13</sup> « It's almost like you use these cinematic sequences as best you can to tell the stories that you were unable to actually display through the gameplay », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 107-124.

<sup>14</sup> « So there's a kind of a truthful moment in what's otherwise a lie », *ibid.*, l. 125-132.

*Guide to Eighteenth-Century English Vocabulary*. Son auteur, Jack Lynch, est spécialiste de la langue anglaise et lexicographe à l'université Rutgers<sup>15</sup>. Les notes de McDevitt contiennent également un répertoire de termes d'argot trinitadien afin de ponctuer les dialogues du personnage fictif d'Adéwalé, natif de Trinidad, et de les rendre plus authentiques<sup>16</sup>.

Le travail des concepteurs ne se résume pas à produire des représentations uniformisées ou archétypales destinées à être reconnues par le joueur. Au contraire, ils consentent à un effort réel de reproduction de la variété linguistique de l'époque ainsi que les variations internes à chaque langue<sup>17</sup>, et s'appuient donc sur une documentation à laquelle ils reconnaissent une valeur de véridiction. Le matériau n'est plus seulement convoqué au motif de sa compatibilité ou de son utilité pour communiquer efficacement la jouabilité, mais à des fins d'exactitude dans la représentation du passé.

Les dialogues du jeu constituent un autre espace dans lequel le scénariste peut faire référence explicitement à des événements historiques particuliers, en fournissant notamment une description de l'évènement, la date à laquelle il se produit, le ou les lieux

---

<sup>15</sup> Jack Lynch, « A Guide to Eighteenth-Century English Vocabulary », *andromedia.rutgers.edu/~jlynch/c18Guide.pdf*, 2006.

<sup>16</sup> Ubisoft Montréal, « ACGA Slang, by Darby McDevitt », 2012.

<sup>17</sup> Lili Kulcsár, « Linguistic representations of ethnicities in Assassin's Creed: Black Flag », Mémoire de maîtrise en langues et communication, Jyväskylä, University of Jyväskylä, 2019, p. 55-57, 90-92 ; Sur le brassage ethnique et linguistique associé à la traite atlantique, voir notamment Trevor Burnard et John Garrigus, *The Plantation Machine, op. cit.*, p. 58 ; Stephanie E. Smallwood, *Saltwater Slavery. A Middle Passage from Africa to American Diaspora, op. cit.*, p. 118 ; Marcus Rediker, *The slave ship, op. cit.*, p. 381-383.

dans lequel il se déroule. Dans *Black Flag*, il est par exemple fait mention du naufrage des navires espagnols de la Flotte des Indes en 1715<sup>18</sup>, du récit de la collaboration du pirate Benjamin Hornigold avec les autorités britanniques représentées par Woodes Rogers en septembre 1718<sup>19</sup> ou du procès des femmes pirates Mary Read et Anne Bonny en avril 1720<sup>20</sup>. Pour présenter ces événements historiques, les concepteurs doivent mettre en cohérence deux éléments distincts. D'abord les événements eux-mêmes, afin de s'assurer qu'ils soient nommés et décrits avec une certaine exactitude, mais aussi le fait qu'ils sont rapportés à la première personne par un personnage. Cet aspect contraint les concepteurs à prendre en compte la position subjective des acteurs historiques lorsqu'ils rapportent ces événements. Il devient nécessaire de documenter à la fois l'existence des événements auxquels le jeu fait référence, mais également les catégories, le vocabulaire et l'environnement intellectuel au travers desquelles ces événements sont perçus et énoncés par les personnages. On remarque ici un effort visant à « donner la parole » aux acteurs historiques pour leur permettre de témoigner à la première personne de l'époque dans laquelle ils se trouvent, aussi bien par la forme que par le fond de leurs dialogues.

Le droit de véto des sources est particulièrement visible dans les secteurs de la conception vidéoludique où le concepteur est le plus en contrôle du discours. Darby McDevitt, en charge du scénario et des dialogues, explique que sa démarche d'écriture

---

<sup>18</sup> Ubisoft Montréal, *Assassin's Creed Golden - Age All Script Scenes Export by Darby McDevitt*, op. cit., p. 115.

<sup>19</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », op. cit., l. 125-132 ; Ubisoft Montréal, *Assassin's Creed Golden - Age All Script Scenes Export by Darby McDevitt*, op. cit., p. 241-245.

<sup>20</sup> Ubisoft Montréal, *Assassin's Creed Golden - Age All Script Scenes Export by Darby McDevitt*, op. cit., p. 334-335.

repose sur la recherche d'un équilibre entre la fonction « d'exposition » de l'intrigue et le « caractère instrumental » pour la communication de la jouabilité<sup>21</sup>. Si les dialogues et les scènes cinématiques sont le lieu privilégié pour retranscrire un propos historique, c'est visiblement parce que le mode d'expression littéraire permet au scénariste de se reposer sur des outils et une forme d'expression avec laquelle il est familier, et au moyen de laquelle il peut simplement présenter au joueur un récit de manière linéaire<sup>22</sup>.

Cela nous conduit à penser que l'exactitude historique, lorsqu'elle dénote un certain respect dans la manipulation des sources, s'observe lorsque l'interactivité du jeu est suspendue et que les concepteurs reprennent le contrôle du processus de représentation. Dès lors se pose la question de l'origine du pouvoir de contrainte des sources. Est-il avant tout une réponse consentie face à une demande sociale relayée par la communauté des joueurs, ou provient-il plutôt d'une discipline revendiquée au sein des équipes de conception ?

### **Un droit de véto concédé par nécessité**

Les concepteurs consentent au respect des sources en réaction au contexte culturel dans lequel la production est située. Au-delà de l'échelle locale abordée dans ce travail, le studio de jeux vidéo est inscrit dans un contexte plus global. De quel contexte s'agit-il,

---

<sup>21</sup> « to balance the exposition and the instrumental quality of the writing, with the narrative building and the character building », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 224-228.

<sup>22</sup> David J. Staley, *Computers, Visualization and History*, *op. cit.*, p. 3-18.

et en quoi impose-t-il aux concepteurs un droit de véto sur le traitement du matériau historique qu'ils convoquent ?

Le droit de véto des sources ne découle pas du contexte politico-économique, qui selon Kline, Dyer-Witthford et De Peuter correspond à un contexte d'hyper-capitalisme mondialisé<sup>23</sup> qui pousse au contraire à la standardisation des représentations historiques<sup>24</sup>. Envisageons un second contexte dans lequel la production vidéoludique prend place, superposé au contexte politico-économique : le contexte culturel et mémoriel, marqué par la persistance de représentations collectives dont l'industrie doit tenir compte.

Les enjeux liés à la prise en compte du contexte culturel et mémoriel est visible dans la conception de *Freedom Cry*, qui met en scène la colonie française de Saint-Domingue au milieu de la décennie 1730. Saint-Domingue est représentée dans *Freedom Cry* à une époque où sa puissance économique est en plein essor. Elle est en voie de devenir la « Perle des Antilles » de l'empire colonial français, et le principal producteur mondial de sucre<sup>25</sup>. Selon Hugo Giard, qui participe à l'écriture du scénario, l'équipe de

---

<sup>23</sup> « Our hypothesis, then, is that video games are a paradigmatic media of Empire- planetary, militarized hypercapitalism- and of some of the forces presently challenging it », Nick Dyer-Witthford et Greig De Peuter, *Games of empire*, *op. cit.*, p. xv-xxix.

<sup>24</sup> Sur la base de cette compréhension, nous avons montré au chapitre précédent et dans la continuité des travaux de Hammar que « le contexte de production affecte le potentiel de signification des jeux [à thématiques] historiques ». « Just as mass cultural films have to pass through a host of processes in order to end up on a screen, so mass cultural digital games require vast amounts of labor and approval through power relations. Thus, the context of production constrains the meaning potential of historical games (...) most mass cultural games are US- and Eurocentric depictions of the past with largely hegemonic forces at large », Emil Lundedal Hammar, « The Political Economy of Historical Digital Games », *art. cit.*, p. 26.

<sup>25</sup> John Garrigus, *Before Haiti: Race and Citizenship in French Saint-Domingue*, New York, Palgrave Macmillan, 2006, p. 21-50 ; Trevor Burnard et John Garrigus, *The Plantation Machine*, *op. cit.*, p. 34-40.

conception « ne pouvait pas passer à côté »<sup>26</sup> de thématiques incontournables comme celles de la production et du commerce du sucre. Les connaissances acquises par les concepteurs sur l'histoire de Saint-Domingue, le système des plantations et la traite transatlantique posent des contraintes créatives. Giard reconnaît qu'il n'y avait « pas moyen de s'en échapper »<sup>27</sup> : le processus de conception est affecté par des impératifs de médiation historique avec lesquels il ne peut transiger. Un autre concepteur de *Freedom Cry*, Thierry Dansereau, concède également que l'esclavage et la traite esclavagiste « sont des moments moins glorieux de l'Histoire, mais il ne faut pas les ignorer »<sup>28</sup>.

Les concepteurs ont conscience de s'adresser à un public susceptible de se sentir impliqué par les personnages et les thématiques présentées par le jeu. Le héros de *Freedom Cry*, Adéwalé, est décrit par les concepteurs comme « un personnage [...] fort [...] le premier *Assassin* noir, aussi. [...] », en précisant que « à l'époque, beaucoup de gens de la communauté noire, quand le jeu est sorti, étaient super fiers »<sup>29</sup>. Les contraintes que les sources font peser sur la production proviennent ainsi en partie de l'attention que porte le studio à la réception. Le public cible correspond en partie à un « public mémoriel » selon la terminologie proposée par Johann Michel, c'est-à-dire un groupe d'individus porteurs d'attentes liées à un héritage culturel et mémoriel qu'ils revendiquent. Médiation ludique et médiation historique sont deux processus par lesquels les concepteurs mobilisent des

---

<sup>26</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 14-17.

<sup>27</sup> *Ibid.*, l. 94-96.

<sup>28</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », entretien réalisé par Julien BAZILE, 8 mars 2019, l. 176-177.

<sup>29</sup> *Ibid.*, l. 169-175.

stratégies destinées à répondre aux attentes de leur public, attentes qui concernent à la fois le type de jouabilité proposé par le jeu mais aussi la fidélité ou l'exactitude de la représentation historique.

Il faut distinguer ces deux types d'attentes, ludique et historique, afin de discerner à laquelle des deux les concepteurs cherchent à répondre. La médiation ludique vise à communiquer la fonction et l'ergonomie d'un objet : elle s'adresse d'abord à un public qui cherche à identifier si cet objet est « structurellement [...] favorable » à l'adoption d'une attitude ludique<sup>30</sup>. Par l'effort de médiation historique, tel qu'il transparaît dans le témoignage précédant, les concepteurs s'adressent plutôt à un public qui cherche à interpréter la signification de ce que l'objet représente, spécifiquement le passé auquel il fait référence.

Les décisions prises quant à la conception du personnage d'Adéwalé montrent que les questions de représentation du passé ne sont ici plus directement corrélées à l'impératif de médiation ludique. Les concepteurs prennent en compte le contexte de réception afin d'anticiper les demandes du public concernant la représentation du passé esclavagiste. Ces demandes sont liées à des attentes mémorielles spécifiques, attentes que les gouvernements cherchent à arbitrer, à capter ou à satisfaire en mettant en place certaines

---

<sup>30</sup> Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, op. cit., p. 10.

« politiques publiques de la mémoire »<sup>31</sup>. De la même façon, l'industrie vidéoludique prête attention aux attentes concernant le traitement des thématiques abordées par leurs productions. Dans le cas de *Freedom Cry*, nous pensons que cette attention se traduit notamment de la part des concepteurs par un effort de vigilance quant à l'utilisation de leurs sources.

Le droit de véto des sources dans la conception vidéoludique n'existe que s'il les concepteurs reconnaissent leur responsabilité vis-à-vis du fait que leur travail créatif est adossé sur des sources historiques et est porteur d'un discours sur le passé. Lorsque la question de la responsabilité est abordée frontalement, il apparaît que « Ubisoft ne prend jamais position par rapport à des évènements ». Comme le précise le directeur artistique de *Freedom Cry* Thierry Dansereau, « ça reste un jeu vidéo... »<sup>32</sup>. Selon Dansereau, créer un jeu abordant les thématiques de l'esclavage et des résistances à l'esclavage revient à traiter « d'un sujet glissant, ou sensible à toucher », mais il apparaît que le jeu vidéo n'a pas la prétention ou la capacité de s'inscrire dans un débat historiographique. Toutefois, la dernière partie de cette citation (« ça reste un jeu vidéo ») est aussi l'indice d'une conscience des limites de la forme vidéoludique

---

<sup>31</sup> Sous le nom de « politiques publiques de la mémoire », il désigne « l'ensemble des modes d'intervention des acteurs publics qui cherchent à produire et imposer des souvenirs communs [...] »; Johann Michel, *Devenir descendant d'esclave : Enquête sur les régimes mémoriels*, Rennes, PU Rennes, 2015, p. 10.

<sup>32</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », *op. cit.*, l. 41-45.



Cette mention de l'absence de position est moins un constat qu'un désir d'impartialité de la part des concepteurs, qui cherchent à distinguer leurs pratiques de celles des historiens. Selon leurs termes, lorsque la « sensibilité » d'un sujet appelle à la neutralité, ils opposent la rigueur historienne qui serait fermée à toute considération esthétique et artistique, au « regard artistique » qu'ils posent sur le passé<sup>33</sup>. Raphael Lacoste, directeur artistique de *Black Flag*, décrit les attributs d'une représentation « historienne ». On peut dresser d'après le portrait qu'il dresse certaines oppositions conceptuelles. L'histoire est comprise comme le domaine de la scientificité, de la littéralité et de la description. La conception vidéoludique renvoie à une démarche artistique, qui fait appel au rêve, à l'abstraction et à l'imagination (nous soulignons) :

On a vraiment une colonne vertébrale qui est solide avec l'aspect historique, une richesse qui vient de là, mais on ne fait pas un travail de scientifique, de recreation littéraire. On est là pour vraiment amener du divertissement et de l'émotion. Et ça vient par beaucoup de choix *design*, artistiques (...) on évite d'être trop descriptifs, on y va aussi avec de l'abstraction, des gestes qui sont plus dans la suggestion, on va suggérer des détails pour permettre d'imaginer, de rêver et éviter d'être trop dans le côté réaliste détaillé, dans chaque recoin. Donc on a ce côté impressionniste comme tu disais, qui donne de la place à l'imagination aussi.<sup>34</sup>

La distinction qu'ils effectuent entre prérogatives scientifiques et esthétiques ne montre pas que les concepteurs refusent toute responsabilité dans la représentation du passé. Ils acceptent au contraire de mettre en comparaison les intentions, les objectifs et les pratiques de chacun. Des points communs ressortent de cette comparaison.

---

<sup>33</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 133-135 ; « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, p. 245-251.

<sup>34</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 133-140.

Conscients que leur travail créatif se déploie dans une industrie culturelle dominante, les concepteurs de jeu adoptent une attitude de vigilance vis-à-vis de la portée de leurs productions. Leurs témoignages sur la « sensibilité » de certains sujets font écho aux propos de Paul Ricoeur, invitant à ne « jamais affaiblir le tranchant de ce qui a eu lieu [...] surtout quand il est encore porteur de traumatismes »<sup>35</sup>. Pour les concepteurs, le fait d’opposer le processus créatif d’un jeu à une « neutralité » qui serait de rigueur semble indiquer qu’ils redoutent la trivialisation de certaines thématiques, ce qui indique une forme de respect pour le matériau historique. La question demeure de savoir si cette crainte de la trivialisation est motivée par un respect pour l’histoire ou par peur des retombées critiques, et donc d’un effet néfaste sur les ventes.

La vigilance des concepteurs s’étend au mode d’expression qu’ils utilisent. Le contact avec les sources les pousse à réfléchir à la pertinence du jeu vidéo comme forme médiatique pour véhiculer certaines représentations du passé, et à quel point cette forme peut être (in)adaptée. Comme le souligne Chapman au sujet de la représentation vidéoludique de la Grande Guerre, « la forme ludique, comme toutes les formes historiques est (ou du moins est considérée comme) plus ou moins appropriée pour traiter de certains thèmes et sujets », et ajoute que « cette forme historique des plus nouvelles démontre particulièrement que la mémoire est un processus actif qui est constamment

---

<sup>35</sup> Arlette Farge, *Le goût de l’archive*, op. cit., p. 118-119 ; D’après Paul Ricoeur, *Temps et récit*, vol. 2, Paris, Seuil, 1983, p. 222.

redéfini et négocié »<sup>36</sup>. Le directeur *game design* de *Black Flag*, Eric Baptizat, souligne ainsi la nécessité de penser les mécaniques et systèmes du jeu en relation avec « le contexte dans lequel [le] système se trouve »<sup>37</sup>, c'est-à-dire de s'assurer de la pertinence de chaque élément de la structure de jeu par rapport à la thématique historique.

Le contexte avec lequel les concepteurs doivent négocier est d'ordre mémoriel, mais aussi commercial. Ils doivent répondre aux attentes d'une clientèle qui attend un effort de véridiction. Le droit de véto fait partie de la « promesse » faite aux joueurs par les concepteurs. Il est un trait identitaire de la marque et un argument commercial contribuant à faire de la licence *Assassin's Creed* « un produit de qualité »<sup>38</sup> susceptible de rencontrer une clientèle spécifique. Les sources détiennent un droit de véto dans la mesure où l'irrespect de la thématique historique constituerait un manquement au projet historiographique associé à la conception, et décevrait les attentes du public. Comme le rappelle le directeur créatif de *Black Flag*, « nous, c'est *Assassin*, donc on voulait aller retrouver la réalité des choses avant ce mythe fondé, qui a été créé par la fiction »<sup>39</sup>. Les

---

<sup>36</sup> « This means that the game form, like all historical forms, is (or is at least considered to be) more or less suitable for dealing with certain themes and topics in particular ways.(...) This newest of historical forms best emphasises that memory is an active process which is constantly redefined and negotiated », Adam Chapman, « It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames », *Game Studies*, vol. 16, n° 2, décembre 2016, consulté le 20 janvier 2017, <<http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>>.

<sup>37</sup> « Demain je vais pas arriver une idée de système sans penser le contexte dans lequel ce système se trouve (...) mettons qu'on ait une idée de la vie à cette époque, ils faisaient telle chose (...) si on fait des recherches un peu trop et qu'on se rend compte que nos idées étaient fausses, il faut tout réajuster, reposer. Il faut donc toujours passer de l'un à l'autre sans arrêt », « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 41-48.

<sup>38</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 144-148.

<sup>39</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 121-125 ; « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, p. 57-62.

jeux *Assassin's Creed* doivent, conformément à la promesse formulée par la série, aller au-delà de certains stéréotypes auxquels d'autres jeux pourraient s'arrêter. Dans le cas de *Freedom Cry*, le concepteur Steve Beaudoin affirme que « l'intention dès le départ, ça a été d'être très réaliste sur ce qu'était l'esclavagisme à l'époque ». Il s'agit d'offrir au travers du jeu un supplément de véridicité par rapport à d'autres productions fictionnelles, de « voir ce que c'était vraiment l'esclavagisme. On a une image mentale, on a tous vu des films... Dans les faits, c'était pas exactement ce à quoi on s'attendait. Dans la vraie histoire, c'était beaucoup plus grave que ce qu'on peut s'imaginer des fois »<sup>40</sup>. En définitive, refuser un droit de véto aux sources peut conduire à un échec commercial.

Les concepteurs ont conscience d'avoir une responsabilité sur le plan de la réception et du jugement critique de l'œuvre. Au-delà de l'exactitude des contenus qu'ils proposent, ils s'interrogent aussi sur leur portée et leur signification. Ils semblent ainsi être attentifs à ce que l'anthropologue Michel-Rolph Trouillot désigne comme l'authenticité (« authenticity ») de la représentation, consistant en une forme « d'honnêteté vis-à-vis du présent en tant qu'il re-présente ce passé »<sup>41</sup>.

L'expression de cette honnêteté passe par le fait d'admettre que l'œuvre vidéoludique produite est porteuse d'un regard contemporain sur le passé. Par exemple,

---

<sup>40</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Steve Beaudoin », entretien réalisé par Julien BAZILE, 8 mars 2019, l. 24-28.

<sup>41</sup> « Historical accuracy resides not in the fidelity to an alledged past but in an honesty vis-à-vis the present as it re-present that past. [...] Historical representations [...] cannot be conceived only as a vehicle for the transmission of knowledge. They must establish some relation to that knowledge », Michel-Rolph Trouillot, *Silencing the past: power and the production of history*, Boston, Beacon Press, 1995, 5th pr, p. 144-149.

Eric Baptizat reconnaît que dans le cas de la mise en jeu de scènes de chasse animalière dans *Black Flag*, les sources mobilisées par l'équipe comportaient certains « éléments qui existaient à l'époque, qui aujourd'hui moralement ne passeraient pas ». Dans ce témoignage la reconnaissance d'un droit de véto aux sources est associée à un effort de contextualisation. Les concepteurs ont conscience de ne pas être de simples relais des sources sur lesquelles ils s'appuient, mais des créateurs dont les pratiques procèdent à la fois d'une médiation historique et d'une médiation ludique. Comme le résume Baptizat, « on veut faire de la vérité historique le plus possible, mais aussi on fait un jeu qui va être joué par des gens de notre époque »<sup>42</sup>.

Autre indice de cette honnêteté, les concepteurs reconnaissent que leur démarche créative est orientée vers la poursuite d'un objectif présent : la satisfaction des joueurs. En l'occurrence, ils prennent le parti de décevoir certaines attentes concernant l'exercice de la jouabilité afin d'en satisfaire d'autres qui portent sur l'authenticité historique. Ils privent le joueur de certains choix afin de le contenir dans une position qu'ils estiment respectueuse vis-à-vis de l'histoire telle qu'ils souhaitent la représenter. Ils sont amenés en somme à penser, comme le dit Trouillot, que les représentations du passé ne sont pas « seulement [...] des véhicules pour la transmission de la connaissance » mais plus encore « [établissent] une relation à la connaissance »<sup>43</sup>. Baptizat assume pleinement une prise de

---

<sup>42</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 182-190.

<sup>43</sup> « Historical accuracy resides not in the fidelity to an alleged past but in an honesty vis-à-vis the present as it re-present that past. [...] Historical representations [...] cannot be conceived only as a vehicle for the transmission of knowledge. They must establish some relation to that knowledge », Michel-Rolph Trouillot, *Silencing the past*, *op. cit.*, p. 144-149.

position lorsque la liberté d'action du joueur pose certaines « questions morales » vis-à-vis de la représentation historique. Dans *Black Flag*, il affirme ne pas vouloir « que [le joueur] puisse arriver dans une ville et étripier tout le monde », que ce « n'était pas le type de liberté qu'on voulait donner au joueur »<sup>44</sup>. Qu'il s'agisse de certains animaux sauvages ou de civils, Baptizat avance que « le côté « tuer gratuitement » [...] paraissait mal par rapport à ce qu'on voulait faire, véhiculer »<sup>45</sup>.

Satisfaire le joueur demeure l'objectif principal des concepteurs, mais ils distinguent cependant deux aspects à cette satisfaction, qu'il n'est pas toujours possible de réconcilier. Le « choix de philosophie » des concepteurs désigne le parti-pris qu'ils revendiquent concernant la liberté d'action laissée au joueur. Ce choix prend notamment la forme d'une diminution des possibilités de violence gratuite, motivée dans certains cas par un souci de cohérence et d'exactitude historique, mais plus encore par un désir de montrer leur capacité à maintenir le joueur dans une attitude socialement considérée comme respectueuse vis-à-vis du passé.

La médiation historique devient un objectif en soi, et n'est plus uniquement envisagée en relation à la médiation ludique. Pour autant, le fait d'endosser une responsabilité spécifique au regard de la médiation historique et de ses effets ne suffit pas

---

<sup>44</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 215-222.

<sup>45</sup> *Ibid.*, l. 205-209.

à faire d'eux des historiens. Avant tout, ils semblent préoccupés par leur image et le fait d'avoir à répondre de leurs choix créatifs.

Les concepteurs de *Freedom Cry* se soucient de « l'authenticité » de la représentation de l'esclavage lorsqu'ils questionnent la nécessité de revendiquer ou non une prise de position face à leur oeuvre. Comme le reconnaît Thierry Dansereau, « traiter de l'esclavagisme c'est un sujet qui dans le contexte d'un jeu vidéo, peut vite être mal interprété ». Il ajoute que « ce sujet-là », dans le contexte de « l'époque [où le projet était lancé], c'était quand même assez osé, on se demandait ce qu'on devait faire avec ça »<sup>46</sup>. Cette formulation (« ce qu'on devait faire avec ça ») indique une réflexion de leur part concernant l'adéquation entre le projet historiographique associé à la conception, les outils et stratégies pour le réaliser ainsi que les contraintes que les sources font peser sur le processus. Ces contraintes émergent de la prise en compte du contexte de production mais aussi de réception du jeu.

Les concepteurs anticipent d'avoir à rendre compte de l'authenticité de la représentation, ce qui les pousse à se concentrer sur la médiation historique et ainsi à effectuer des recherches documentaires poussées et précises. Comme le présente Oliver Ged au sujet de *Freedom Cry*, « on va chercher comment ils étaient habillés, quels textiles et quels couleurs utiliser, quelles étaient les coiffures de l'époque, à quoi ressemblaient les gens. Qu'est-ce qu'ils mangeaient, cuisinaient, est-ce qu'ils avaient les dents pourries

---

<sup>46</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », *op. cit.*, l. 41-50.

[...] ». Le critère essentiel demeure que l'effort consenti soit mis en scène, visible et identifié comme tel : comme le précise Ged, il est important « que le joueur sente qu'il y ait une recherche derrière, que ça sonne crédible »<sup>47</sup>.

Les concepteurs ont conscience que le traitement du matériau historique peut être perçu négativement. Ils reconnaissent que s'assurer de l'exactitude des représentations du passé fait partie de leurs obligations en tant qu'auteurs. Toutefois, l'authenticité du rapport avec le passé est, d'après eux, ultimement de la responsabilité du joueur qui interagit avec elles et les interprète à sa manière. Ce constat révèle un positionnement ambigu des concepteurs face à la signification historique de leur œuvre : ils ont conscience de diriger l'interprétation en assumant certains choix créatifs, mais affirment que ces choix sont avant tout destinés à répondre à des contraintes extérieures.

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

---

<sup>47</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 245-251.



## Un droit de véto reconnu et revendiqué

Chercher à identifier le droit de véto des sources dans la conception vidéoludique revient à importer le lexique de l'exigence méthodologique historique dans un contexte d'utilisation créative et instrumentale du matériau historique. Si concepteurs de jeux et historiens partagent certaines pratiques et responsabilités, ils les mettent en application à des fins et dans des cadres radicalement différents. Les concepteurs reconnaissent pleinement la distinction entre leurs prérogatives et celles des historiens, et admettent que le jeu vidéo n'est « pas un travail de scientifique »<sup>48</sup>, « pas un livre d'histoire »<sup>49</sup>. Certains, à l'instar du scénariste Darby McDevitt, se reconnaissent malgré tout comme « historiens amateurs » ou « amateurs d'histoire » (« amateur historian »<sup>50</sup>). Leur intérêt voire leur passion pour l'histoire, bien réelle, est marquée par un caractère amateur.

McDevitt est chargé de l'écriture scénaristique (« lead writer ») des jeux de la licence *Assassin's Creed* depuis 2009. Le témoignage qu'il offre dans la presse spécialisée sur sa pratique artistique laisse peu de place à une réflexion sur le rôle de la recherche documentaire. McDevitt s'intéresse surtout à la façon dont le scénario contribue à l'expérience ludique et à la communication de la jouabilité<sup>51</sup>. En revanche, il évoque les contraintes créatives amenées par les documents desquels il s'inspire lorsqu'il évoque son rôle dans le processus de conception de *Black Flag* en 2013.

---

<sup>48</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 133-135.

<sup>49</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 38-42.

<sup>50</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 136-145.

<sup>51</sup> Darby McDevitt, « A Practical Guide to Game Writing », *op. cit.*

Le récit de McDevitt rend visible l'existence de débats internes, au cours desquels il est conduit à prendre position face aux autres concepteurs afin de faire primer le respect du matériau historique sur celui des impératifs de production. Mustapha Mahrach, directeur en charge de la conception des environnements de *Black Flag*, remarque également qu'au cœur de la conception de chaque volet de la série *Assassin's Creed* se trouve « un débat » sur le statut de la documentation historique et les modalités de son usage, entre « reproduction ou pas [...] reproduction »<sup>52</sup>. Dans ce débat, qu'il décrit comme un « combat », McDevitt avoue ne pas être en « première ligne de défense » (« first line of defense »)<sup>53</sup> pour imposer le respect du matériau historique. Parce que la décision finale ne lui appartient pas, il ne se trouve pas en position de faire valoir son point de vue de manière significative et de convaincre les autres concepteurs lorsque l'exactitude historique est en débat.

Toutefois, en tant que responsable de l'écriture du scénario et des dialogues de *Black Flag*, McDevitt intervient précocement dans le processus de développement et pose les bases de l'univers fictionnel ainsi que les références historiques qui appuient cet univers. Comme nous l'avons mentionné, la conception de *Black Flag* démarre au début de l'année 2012<sup>54</sup>. La réunion de lancement (*kick-off meeting*) présentant les principales lignes

---

<sup>52</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 354-358.

<sup>53</sup> « I'm typically not a first line of defense when it comes to inspiring people in the team. Although I can give a cool presentation, but I really think it's the work I would do, filtered through a lot of the visual art, and prototypes, that would be actually the best », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 327-329.

<sup>54</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 24-32.

directrices du projet se tient en mars de la même année. L'écriture du scénario occupe une place singulière dans la temporalité du processus. Le texte est bouclé dans sa version définitive à la mi-mai 2013<sup>55</sup>, c'est-à-dire dans les premiers temps du processus, où la recherche historique a le plus d'influence sur le projet<sup>56</sup>. Le droit de véto des sources s'exerce lorsque que les contraintes productives ne sont pas encore déterminantes. Comme le formule Lacoste, « quand on commence, y'a rien [...] pas de jeu, pas de 3D, d'éléments techniques. On a juste un monde à créer de façon purement illustrative, artistique »<sup>57</sup>.

D'après les dates de modifications des documents de conception, on peut positionner certaines étapes du travail effectué sur les mécaniques de jeu en amont ou en aval de l'écriture du scénario. Cela nous amène à penser que le scénario est une référence avec laquelle les concepteurs doivent composer ultérieurement. En effet, si la totalité des exposés créatifs (*creative briefs*) rendant compte des recherches destinées à définir les fonctionnalités du jeu sont finalisés entre mai et septembre 2012, en revanche plus des deux tiers des *feature sign-off* (FSO), les documents présentant tous les détails d'une fonctionnalité (*feature*) spécifique du jeu, sont finalisés en juillet et en août 2013.

McDevitt reconnaît que le processus créatif regroupe plusieurs séquences parallèles les unes aux autres<sup>58</sup>. Il observe que des tensions ou des contradictions apparaissent entre

---

<sup>55</sup> Ubisoft Montréal, *Assassin's Creed Golden - Age All Script Scenes Export* by Darby McDevitt, *op. cit.*

<sup>56</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 345-348.

<sup>57</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 186-193.

<sup>58</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 202-208.

le scénario et les mécaniques du jeu en cours d'élaboration. Alors qu'il est « supposé écrire un scénario véhiculant une histoire de pirate crédible », il reproche à la jouabilité de venir « sans cesse contredire la réalité de ce qu'était être un pirate »<sup>59</sup>. Bien que l'écriture du scénario doive accompagner l'élaboration de l'expérience de jeu, les deux processus s'opposent parfois en termes de rigueur de leur appui sur les sources. Même si différents processus créatifs peuvent se superposer et être appréciés les uns par rapport aux autres au regard de leur fidélité aux sources, plusieurs témoignages de concepteurs indiquent que les phases de recherche n'interviennent plus une fois que les exposés créatifs destinés à en rendre compte sont produits (les CB « valident la recherche »<sup>60</sup> sont une « conséquence de la recherche »<sup>61</sup>).

Bien qu'il ne contrôle pas les choix qui sont effectués en dernière analyse, McDevitt est un acteur de premier plan dans ce qu'il désigne au cours du processus de conception comme « un processus constant de vigilance ». Il veille sur les différents secteurs de la conception pour s'assurer du fait que certains détails intéressants issus de ses recherches sont respectés. Il affirme devoir être vigilant « en travaillant avec les concepteurs des environnements (*level designers*), des cinématiques, les artistes, pour réintroduire dans le monde les détails [qu'il] a trouvé vraiment intéressants [...] c'est vraiment un processus parallèle, donc on garde toujours un œil sur eux »<sup>62</sup>.

---

<sup>59</sup> « I'm supposed to tell a scenario that is a believable pirate story, but the gameplay is always contradicting the reality of what being a pirate is », *ibid.*, l. 105-107.

<sup>60</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 340-361.

<sup>61</sup> *Ibid.*

<sup>62</sup> « And then you try to work the details in there, and it's really a constant vigilant process of always like keeping an eye on, for me it would be like, working with level designers, or cinematics guys, visual artists,

La vigilance affichée par McDevitt témoigne d'une attitude critique qu'il attribue à son parcours académique. Titulaire d'une maîtrise en littérature irlandaise, il est le seul concepteur à mentionner explicitement avoir été formé dans les sciences humaines et à déclarer faire intervenir des notions permettant d'approcher de manière critique la représentation du passé<sup>63</sup>. Il souligne que « la critique orientaliste est très présente dans [son] esprit », ce qui n'est pas le cas de « l'artiste principal » (*lead artist*, directeur de l'équipe artistique) qui produit un travail qui « s'inscrit dans un style orientaliste » sans être « vraiment intéressé à la critique orientaliste plus politique, post-moderne d'Edward Said... »<sup>64</sup>. Cette référence est éclairante pour saisir le positionnement de McDevitt au regard du matériau historique. Dans *L'Orientalisme*, ouvrage pionnier des études postcoloniales, Saïd remarque déjà cette dialectique à l'œuvre dans la représentation de « l'Orient », résultant de la rencontre de connaissances positives et de préjugés, d'attentes et d'espoirs ancrés dans le regard de l'Occident. « L'Orient », écrit-il, « est une idée qui dépasse ce que l'on en connaît empiriquement »<sup>65</sup>.

---

to reiterate details that you found really interesting in the world. (...) it's a really parallel process, so you're always really keeping an eye on them », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 312-316.

<sup>63</sup> *Ibid.*, l. 159-167.

<sup>64</sup> « I know you, as an academic, are probably familiar with the term “orientalism”, or “orientalist”, right ? (...) our lead artist was very much into the orientalist artistic movement, but was not very interesting in the more political post-modern like, orientalist critique that like Edward Said... (...) So when he said something like “oh we want to do an orientalist approach to Egypt”, me as a (because I have a masters in literature, Irish literature), that kind of, the orientalist critique is very present in my mind, like, “uh, don't say that in an interview”... Cause that's like a negative connotation for a historiography, history perspective, a literary perspective », *ibid.*

<sup>65</sup> Edward W. Saïd, *L'Orientalisme*, Paris, Seuil, 2005, p. 72.

Le regard occidental décrit par Saïd fait partie intégrante de la conception vidéoludique, et de manière plus générale de la mise en jeu qui circonscrit des temps et des espaces perçus comme exotiques. Le processus de conception les réduit, selon l'expression de Saïd, en « un champ fermé, une scène de théâtre attachée à l'Europe »<sup>66</sup>. S'il participe activement à l'élaboration de ces représentations, McDevitt indique par la référence théorique à Saïd qu'il adopte une posture de recul réflexif sur ses pratiques créatives. Il a conscience des biais intervenant dans la conception, et ne voit pas la rigueur historique comme émergeant spontanément du caractère « factuel » du matériau convoqué<sup>67</sup>. La documentation historique n'amène pas des « faits » vierges de toute interprétation et dont il suffit de se saisir. D'autres concepteurs sont, eux aussi, conscients du fait que leur regard et leurs intentions créatives aboutissent à une mise en scène du passé, comme le directeur créatif Raphael Lacoste qui reconnaît dans les sources un matériau à partir duquel il élabore les éléments d'un « vocabulaire visuel, d'un langage visuel »<sup>68</sup>.

Les concepteurs savent qu'ils manient les sources historiques comme les éléments d'un langage, qui leur permet de respecter l'histoire ou au contraire d'avoir recours à des anachronismes. Raphael Lacoste n'ignore pas que « historiquement, la cathédrale baroque [de la Havane] n'existait pas à la date de *Black Flag* ». Il justifie cependant cette décision en soulignant que ce bâtiment particulier « fait partie des éléments iconiques ». Les

---

<sup>66</sup> *Ibid.*, p. 80.

<sup>67</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 245-251.

<sup>68</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 326-331.

concepteurs s'autorisent de « petites entorses pour permettre au joueur, finalement, d'avoir une impression de voyage et de retrouver [des] lieux connus par rapport à sa réalité à lui, sa connaissance du monde »<sup>69</sup>. En identifiant cette « entorse » comme telle, Lacoste reconnaît qu'il refuse ponctuellement un droit de véto des sources qui serait la norme, et apporte à ce refus une justification qui met en avant son caractère bénéfique pour la communication de la thématique historique du jeu.

Le processus de conception repose au final sur la négociation de choix créatifs à effectuer par rapport aux sources, dans l'esprit de chaque concepteur mais aussi entre eux. Bien que, comme le rappelle McDevitt, « je n'ai pas perdu toutes les batailles [...] j'[en] ai gagné beaucoup »<sup>70</sup>, il ne faudrait pas déduire que ces « batailles » sont celles qui opposent les tenants d'une rigueur historique intransigeante et les défenseurs d'une créativité débridée qui s'affranchit des sources. Dans la conception de *Black Flag* et *Freedom Cry*, le droit de véto des sources se manifeste moins au travers de « victoires » que par des compromis. Les attentes liées à l'impératif de médiation historique (l'exactitude, l'authenticité) l'emportent ponctuellement sur celles de la médiation ludique. Ces compromis résultent de la mise en comparaison de différentes stratégies concourant à un objectif commun : fonder la plausibilité historique de la représentation.

### **Un critère de plausibilité pour inspirer et guider le processus créatif**

---

<sup>69</sup> *Ibid.*, l. 56-51.

<sup>70</sup> « And I'm not gonna say that I lost, I didn't lose every battle. I won a lot of battles », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 183-187.

Le droit de veto des sources n'est pas nécessairement un obstacle dans le processus créatif. Au contraire, les concepteurs reconnaissent un droit de veto aux sources afin d'inspirer et de guider leurs choix créatifs, qui sont tenus à la fois de prendre en compte la recherche documentaire qui a été effectuée mais également de s'en affranchir.

La notion de plausibilité leur permet de délimiter les différentes options qui s'offrent à eux et d'évaluer leur pertinence. Les concepteurs reconnaissent un droit de veto aux sources parce qu'ils cherchent, comme le résume Eric Baptizat, à « être plausibles mais pas hyperréalistes », à représenter le passé d'une manière ni « aberrant[e], ni ridicule »<sup>71</sup>. Dans le contexte de la production de l'histoire, Koselleck affirme que le droit de veto des sources permet justement de « définir les contours d'une histoire possible »<sup>72</sup> tout en laissant une marge d'interprétation aux historiens.

De manière similaire, dans la conception vidéoludique le droit de veto est un critère d'exclusion de certaines interprétations. Il apparaît moins comme une limite créative à contourner que comme un outil orientant le processus de création. Ce rôle contraignant ne force pas des interprétations dans l'esprit des concepteurs, mais en décourage d'autres en raison d'une incompatibilité avec le matériau qui pourrait les appuyer. Selon la formule de Koselleck, les sources « protègent [...] des erreurs » mais « ne nous dictent jamais ce

---

<sup>71</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 29-33.

<sup>72</sup> Reinhart Koselleck, *Le futur passé*, *op. cit.*, p. 223.



que nous devons dire »<sup>73</sup>. En résumé, l'objectif est de faire en sorte que la représentation soit cohérente et compatible avec le matériau dont elle s'inspire.

La recherche de cohérence globale passe d'abord par l'évitement d'erreurs susceptibles de briser la crédibilité. Selon le scénariste Darby McDevitt, les concepteurs cherchent davantage à éviter les erreurs les plus grossières qu'à atteindre une forme de véridiction. Ils travaillent selon une « règle des trente secondes » implicite, « selon laquelle si tu cherches « pirates » sur *Google* en trente secondes et obtiens de l'information, tu te dois d'y être fidèle »<sup>74</sup>. Bien que la recherche documentaire soit parfois visiblement minimale, elle est destinée à remplir une fonction précise : protéger les concepteurs des erreurs les plus facilement identifiables par le public.

Le droit de véto des sources n'est pas une garantie d'exactitude car il peut théoriquement être contourné par les concepteurs. Ils n'identifient des « erreurs » que lorsqu'ils remarquent un écart entre le contenu du jeu et les connaissances issues du corpus qu'ils ont constitué. S'ils contrôlent le processus de constitution de leur corpus de sources, ils forgent eux-mêmes le critère de plausibilité qu'ils s'imposent et dessinent les contours de « l'histoire possible » qu'ils s'autorisent à raconter. Comme en témoigne la « règle des trente secondes », les concepteurs ne sont théoriquement appelés à répondre que du

---

<sup>73</sup> *Ibid.*, p. 224.

<sup>74</sup> « They often would say they had a thirty second rule, where if you can Google “pirates” in thirty seconds and learn the information, you have to be truthful to it », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 73-81.

matériau qu'ils ont effectivement exploité. Dans la mesure où le droit de veto est lié à la présence de sources, ce droit de veto peut être contourné en prétextant l'absence de ces dernières, que cette absence résulte d'une exclusion volontaire ou non.

Établir un critère de « plausibilité » est nécessaire pour les concepteurs dans la mesure où la comparaison directe entre une représentation et une source n'est pas possible. Les ressources documentaires sur lesquelles ils s'appuient sont restreintes, parfois lacunaires et obtenues d'après des critères spécifiques. Dans ce contexte, ce que Trouillot désigne en parlant du récit historique comme « un assemblage particulier de silences, le résultat d'un processus unique »<sup>75</sup> au cours duquel des sources sont retenues alors que d'autres perdues ou exclues, s'applique tout aussi bien à la conception d'un jeu vidéo. La représentation du passé dans *Black Flag* et *Freedom Cry* résulte à la fois de l'interprétation des sources retenues, mais aussi de l'absence ou de l'exclusion d'autres sources.

Le directeur créatif de *Black Flag*, Raphael Lacoste, rappelle que les concepteurs sont tenus de « remplir les trous »<sup>76</sup>, c'est-à-dire de combler par l'invention ce qui n'est pas documenté. Leur objectif est de proposer au joueur un environnement de jeu qui constitue un « monde complet » (« full world »), signifié au moyen d'un environnement visuellement cohérent et constant dans ses règles de fonctionnement<sup>77</sup>. Indépendamment

---

<sup>75</sup> « Any historical narrative is a particular bundle of silences, the result of a unique process », Michel-Rolph Trouillot, *Silencing the past*, *op. cit.*, p. 26-27.

<sup>76</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 27-29.

<sup>77</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 275-290 ; « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, p. 27-29.

de sa taille, le caractère « complet » de ce monde tient à sa capacité à procurer au joueur le sentiment d'être exhaustif, de n'avoir aucun élément manquant ou surnuméraire.

Pour réaliser ce « monde complet », le critère de plausibilité intervient comme une règle de non-contradiction qui prolonge le droit de véto des sources (existantes) à des sources absentes du corpus manié par les concepteurs. Cette règle de plausibilité historique que se donnent les concepteurs sert à définir le périmètre dans laquelle la démarche créative peut se déployer tout en aboutissant à une œuvre d'inspiration historique. Dans le processus de traduction ludique que nous désignons comme ludoformation, le critère de plausibilité intervient pour concilier le caractère historique de l'œuvre avec les contraintes ludiques de jouabilité, d'immersion ludique et d'interactivité.

Comme l'explique Darby McDevitt :

lorsqu'on veut simuler tout un monde au complet [...] plus on créé de systèmes interactifs et réalistes, plus ils peuvent entrer en interaction avec d'autres systèmes et plus le monde est susceptible de s'effondrer... [...] Donc, plus on va loin dans la simulation, plus le joueur doit accepter que la moindre de ses actions puisse faire partir l'expérience toute entière à la renverse [...] Et comment faire en tant qu'auteur pour prévoir le nombre infini d'issues contenues dans un univers entièrement simulé ?<sup>78</sup>

---

<sup>78</sup> « It's never been achieved really, to create a full world and then let the player just poke at its edges and see what happens. (...) the real problem is that when you say you're gonna simulate a whole world (...) The more systems you make that are actually interactive and real, the more they can interact with other systems and the more the whole system is capable of just falling apart... (...) So, the further you go into simulation, the more the player would have to accept that even their slightest action might cause the entire experience to go off the hand (...) And how does the writer cope with the infinite number of possible outcomes of a fully simulated universe ? », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 275-290.

Cette citation nous permet de résumer la première section de ce chapitre. Nous avons d'abord vu que la présence de documentation historique dans le processus de conception vidéoludique a pour effet de contraindre les pratiques des concepteurs qui cherchent à créer un « monde » d'inspiration historique. Ce pouvoir de contrainte, que nous cernons à partir de la catégorie proposée par Koselleck, nous conduit à questionner le statut des concepteurs en tant qu'auteurs ainsi que le rôle de la structure de jeu elle-même dans le processus de signification. La contrainte imposée par les sources se lit le mieux lorsque les concepteurs sont davantage en contrôle de la représentation, et se traduit notamment par une mise en récit dans les dialogues du jeu. Nous avons par la suite lié ce rôle contraignant des sources à la prétention historique des concepteurs de *Black Flag* et *Freedom Cry*. Nous avons suggéré qu'elle provient de deux sources distinctes : d'abord, d'un ensemble d'attentes et d'exigences de la part de la communauté des joueurs, en tant que clientèle potentielle mais aussi en tant que citoyens impliqués par la façon dont Ubisoft représente le passé ; ensuite, du fait du regard critique porté par certains concepteurs sur le processus de conception et sur ce que ce processus fait subir au matériau convoqué.

À partir du témoignage de McDevitt, on pourrait conclure que le droit de véto des sources visible dans la conception vidéoludique contraint le récit historique à être déployé dans les sections du jeu les plus linéaires et les moins interactives. Plus l'expérience élaborée est ludique et interactive (« prévoir un nombre infini d'issues »), plus le caractère historique du jeu serait susceptible d'être malmené (« faire partir l'expérience à la renverse »). Ce serait souscrire à l'idée sinon d'une contradiction, du moins d'une tension

irréciliée entre narration et jeu, et que la dimension narrative du jeu vidéo est la plus apte à véhiculer l'exactitude historique.

Ce serait omettre que le joueur peut être « tour à tour acteur et spectateur de son jeu » selon la formule du chercheur en sciences du jeu Boris Solinski. En créant une expérience de jeu guidée par un récit, les concepteurs cherchent à susciter la motivation à la fois « du lecteur et du joueur »<sup>79</sup>, les deux n'étant pas mutuellement exclusives. Observons comment ces deux motivations sont mises en cohérence par la conception vidéoludique, lorsque les concepteurs cherchent à réaliser « le mariage entre l'histoire, linéaire [...] et les systèmes et la liberté des joueurs »<sup>80</sup>, c'est-à-dire de quelle manière la médiation ludique est rendue compatible avec la médiation historique.

### **3. La médiation ludique au service de la médiation historique : le jeu vidéo comme histoire expérimentale ?**

Nous avons vu que *Black Flag* et *Freedom Cry* ne revêtent pas seulement un « caractère historique », mais que leur conception relève plus encore d'une prétention historique, c'est-à-dire d'une intention de mettre en relation le joueur avec le passé au

---

<sup>79</sup> Lorsqu'il évoque l'exemple du livre-jeu, Solinski établit un parallèle direct avec les jeux vidéo et les séquences cinématiques : « L'idée de contradiction entre jeu et narration a été particulièrement entretenue par les jeux vidéo, où lorsqu'une scène cinématique survient elle interrompt le jeu. Pourtant, un joueur est tour à tour acteur et spectateur de son jeu, et « une suite de choix intéressants » ne le serait plus si ceux-ci n'avaient pas d'effet sur l'engagement et l'immersion du joueur », Boris Solinski, « A la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux », *Sciences du jeu*, n° 7, février 2017, p. 18, consulté le 3 mars 2017, <<https://sdj.revues.org/777>>.

<sup>80</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 53-56.

moyen du jeu vidéo. Les concepteurs promettent au joueur de « plonger dans [une] sorte d’histoire virtuelle, de plonger dans le passé et de vivre dans le passé »<sup>81</sup>, comme si la simulation vidéoludique permettait d’abolir la distance entre passé et présent.

Dans cette seconde section, nous montrerons comment la médiation ludique est mise au service de la médiation historique, et identifierons quel type d’engagement propose le jeu vidéo avec le passé. Dans le cas de *Black Flag* et *Freedom Cry*, nous verrons que la conception d’une « bonne histoire reposant sur la jouabilité » (« good history through gaming<sup>82</sup>» selon la formule de Kevin Kee) repose aussi bien sur l’implication du joueur que sur son exclusion.

*Black Flag* et *Freedom Cry* ne sont pas des projets d’historiens, même si leur conception repose sur un travail de collecte et d’exploitation d’un ensemble de documents. Ils ne peuvent pas directement être comparés à ce que la chercheuse Dawn Spring appelle des « jeux savants » (« scholarly game »), des logiciels ludiques contenant « des sources primaires et secondaires » et réalisés dans le but explicite « d’explorer des thématiques historiques, présenter des thèses et des arguments historiques »<sup>83</sup>. Toutefois, même si les

---

<sup>81</sup> *Ibid.*, l. 326-339.

<sup>82</sup> Kevin Kee *et al.*, « Towards a Theory of Good History Through Gaming », *Canadian Historical Review*, mai 2009, consulté le 8 février 2018, <<http://www.utpjournals.press/doi/abs/10.3138/chr.90.2.303>>.

<sup>83</sup> « With a game, the historian can engage research questions, incorporate primary and secondary source evidence, explore historical themes, present a thesis and make historical arguments », Dawn Spring, « Gaming history », *art. cit.*, p. 208 ; Voir également Jeremie Clyde, Howard Hopkins et Glenn Wilkinson, « Beyond the “Historical” Simulation », *art. cit.* ; Vinicius Marino Carvalho, « Videogames as Tools for Social Science History », *Historian*, vol. 79, n° 4, 2017, p. 794-819.

concepteurs « sacrifient l’histoire au profit de la jouabilité »<sup>84</sup>, ce sacrifice n’est pas inconditionnel. Il leur faut régulièrement évaluer la compatibilité des mécaniques de jeu et des représentations du passé que le jeu véhicule. D’après l’intuition de Spring, les jeux de la licence *Assassin’s Creed* constituent un « modèle pour le développement d’environnements historiques »<sup>85</sup>. Sans manifester d’intention de créer des « jeux savants », les concepteurs de *Black Flag* et *Freedom Cry* cherchent à proposer un dispositif ludique permettant l’exploration de « thématiques historiques » en exploitant les spécificités médiatiques du jeu vidéo.

À quel point peut-on lire dans la conception de *Black Flag* et *Freedom Cry* un effort d’histoire expérimentale ? Pour définir cette notion et en préciser l’utilité, nous nous appuyons sur le travail du philosophe Daniel Milo qui établit plusieurs « équivalences vraisemblables » entre l’expérimentation au sens scientifique et ce que serait une forme expérimentale en histoire. Nous retenons plusieurs éléments importants.

Selon Milo, l’expérimentation suppose d’abord de « faire violence à l’objet », au sens où les pratiques créatives isolent, transforment, modifient et altèrent, parfois radicalement, le matériau historique. Le processus de mise en jeu que nous désignons nous le terme de ludoformation fait effectivement « violence » aux sources qu’il convoque à

---

<sup>84</sup> « a video game that sacrifices history for gameplay », Dawn Spring, « Gaming history », *art. cit.*, p. 207.

<sup>85</sup> « The game worlds of the Assassin’s Creed franchise present a model for developing any historical environment. The games clearly demonstrate the rich historical detail a scholar could offer in a video game (Kapell and Elliott 2013, 394). The location itself and the details such as the art, architecture, and the more basic aspects of life such as indoor lighting, furniture and utensils put a player into a historical moment », *ibid.*, p. 212.

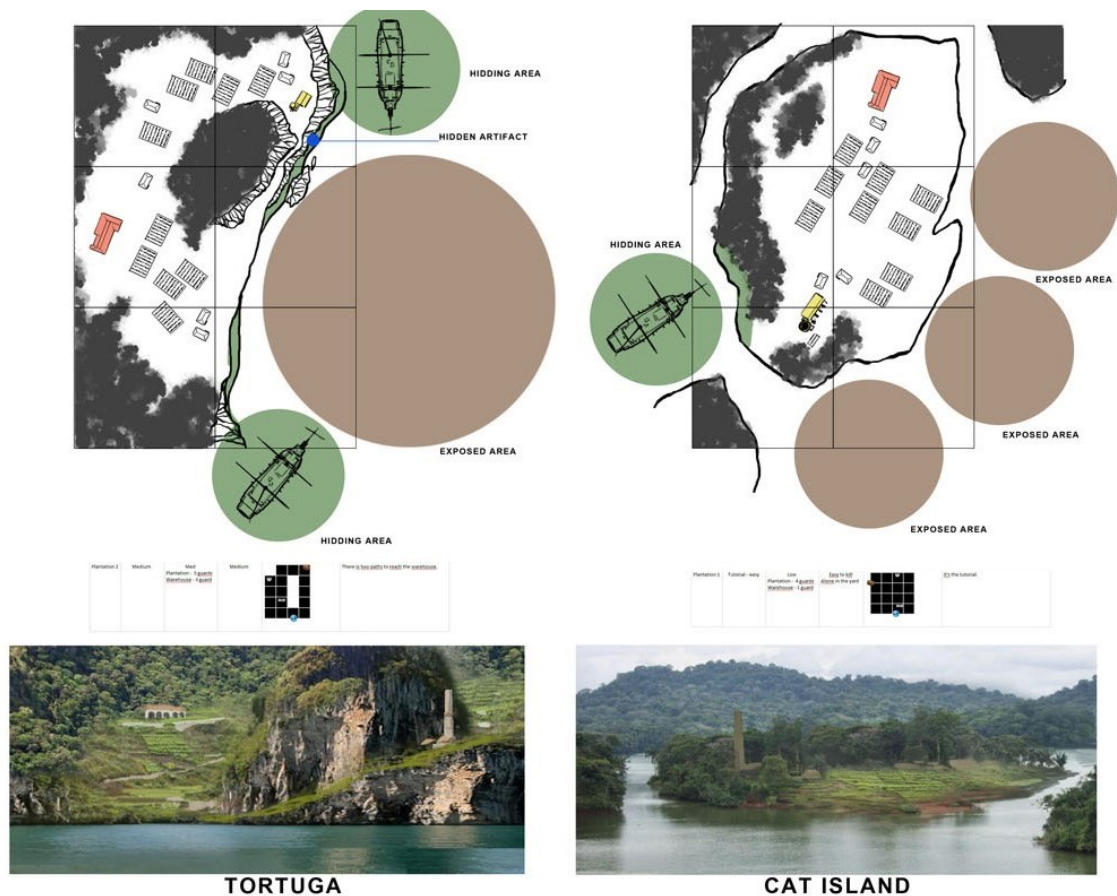
des fins de médiation ludique. Mettre en jeu un élément donné suppose effectivement, selon les termes de Milo, de « l'extraire de son contexte d'origine », d'ajouter « un élément qui lui est étranger », voire de le « renommer ». Un évènement historique peut ainsi être mentionné brièvement dans les dialogues du jeu, ou au contraire être représenté de manière réaliste et détaillée sous la forme d'un environnement. La ludofornation fait violence au passé au sens où elle représente ce dernier « au travers de[s] catégories inhabituelles »<sup>86</sup> qui sont les éléments d'une structure de jeu : des personnages, des environnements, des règles, des objectifs. Ces éléments sont présentés dans un contexte et sous une forme spécifique, le jeu (*game*), qui implique l'intervention d'un récepteur adoptant une attitude ludique (*play*).

---

<sup>86</sup> Daniel S. Milo, « Pour une histoire expérimentale, ou la gaie histoire », *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*, vol. 45, n° 3, 1990, p. 718.



**Figure 4.1 : La ludoformation comme « violence faite » à la source**



ACGA\_EV\_Plantation\_topview\_layout\_01B\_MDeschambault-LR.jpg

Le document ci-dessus illustre l'ampleur de la transformation subie par le matériau de référence, transformation que Milo désigne sous le terme de violence. Les concepteurs se basent sur des photographies des îles de *Tortuga* (actuelle île de la Tortue, au nord d'Haïti) et de *Cat Island* (« l'île du Chat », dans l'archipel des Bahamas) afin de structurer un espace de jeu. Au-dessus de chaque photographie se trouve un plan de l'environnement de jeu réalisé par le concepteur. Le plan nous donne à voir la « violence » dont le document original fait l'objet et d'apprécier la nature des modifications qu'il subit. On observe notamment l'ajout d'éléments spécifiquement ludiques dans la représentation de ces lieux

réels. Plusieurs informations géographiques sont figurées afin d'indiquer les possibilités d'interaction ludique. Par exemple, puisque le joueur peut s'approcher furtivement des îles à bord d'un navire, il est prévu que l'environnement contienne des zones dans lesquelles les forêts, les bâtiments ou le relief naturel de l'île permettent la dissimulation du joueur (« hiding area ») ainsi que des zones dans lesquelles le joueur est exposé aux ennemis (« exposed area »).

Milo pense également l'expérimentation comme un acte d'audace créative fondé sur ce qu'il nomme un « esprit ludique ». Les concepteurs revendiquent en effet la volonté de faire du passé leur « terrain de jeu » et d'adopter une démarche laissant place à l'interprétation artistique et à l'exploration esthétique. Toutefois, l'audace créative seule n'est pas suffisante. Milo ajoute un second élément essentiel pour que l'appropriation créative revête un caractère expérimental : elle doit comporter une « codification de l'arbitraire »<sup>87</sup>, c'est-à-dire des règles destinées à l'encadrer et la diriger.

Dans la conception de *Black Flag* et *Freedom Cry*, ces règles proviennent du droit de véto que les concepteurs reconnaissent aux sources. Le respect du droit de véto assure que la démarche créative tende vers un objectif de véridiction et d'authenticité, notamment en fournissant des critères à partir desquels certaines représentations peuvent être exclues. Le droit de véto est visible dans l'illustration ci-dessus, lorsque l'on compare le plan d'un environnement de jeu à la photographie de référence. La mise en jeu se base sur certaines

---

<sup>87</sup> *Ibid.*, p. 221.

propriétés objectives des environnements, et doit tenir compte d'éléments comme le dénivelé, la densité de la végétation ou la situation géographique environnante afin de proposer une représentation crédible.

Les exposés créatifs (*creative briefs*) reposent également sur ces deux principes de « violence » faite à l'objet et de « codification de l'arbitraire ». La « violence » transparait dans l'altération et la déformation subies par la source. Eric Baptizat précise que les exposés créatifs dépeignent nécessairement le sujet dont ils traitent de manière succincte et partielle, leur objectif étant « d'abord l'intention globale » adressée par les directeurs créatifs aux concepteurs. Si la démarche du concepteur relève d'un acte de création, ce dernier doit rester en cohérence avec les documents mobilisés. La « codification de l'arbitraire » renvoie ainsi au fait que le concepteur est tenu « [d'] aller chercher ce qui existait à l'époque »<sup>88</sup>, de tempérer son exploration créative en l'appuyant sur des références documentaires.

Dans les termes de cette définition, le jeu vidéo d'histoire est une forme d'histoire expérimentale. Premièrement, l'expérimentation réside dans sa conception et renvoie aux pratiques de concepteurs. La représentation du passé dans le jeu vidéo se situe en marge des conventions formelles et méthodologiques de l'écriture académique (il n'est pas un « product of scholarship »<sup>89</sup>). Le mode d'engagement du joueur avec ces représentations

---

<sup>88</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 340-361.

<sup>89</sup> Matthew Kapell et Andrew B. R. Elliott, dir., *Playing with the past*, *op. cit.*, p. 35.

est, lui aussi, expérimental. L'expérience ludique repose notamment sur une immersion dans un univers de fiction qui véhicule un récit mettant en scène des acteurs et des sociétés du passé.

Envisageons trois aspects du caractère expérimental du jeu vidéo, afin de comprendre quel « engagement » avec le passé<sup>90</sup> proposent *Black Flag* et *Freedom Cry*. D'abord, la représentation du passé mobilise plusieurs formes de mise à distance du joueur, entravant la façon dont il comprend ou interagit avec l'environnement. Nous verrons ensuite la façon dont cet engagement avec le passé émerge de l'exploration individuelle du joueur, et comment cette exploration le met au contact d'une série de témoignages relayant différents points de vue historiques. Enfin, nous envisagerons dans quelle mesure l'implication émotionnelle du joueur peut lui permettre d'accéder à une compréhension du passé dans sa dimension humaine.

### **La médiation historique par l'exclusion productive du joueur**

L'engagement avec le passé que permet la forme vidéoludique repose, on l'a vu, sur l'implication du récepteur en tant que *joueur*. Dans la conception de *Black Flag* et *Freedom Cry*, la représentation du passé repose également sur des formes de restriction de la jouabilité : refuser, décourager ou restreindre la maîtrise de fonctionnalités spécifiques du jeu. Le directeur en charge de la conception du système de règles (« lead

---

<sup>90</sup> Voir notamment A. Martin Wainwright, « Teaching Historical Theory through Video Games », *The History Teacher*, vol. 47, n° 4, 2014, p. 579-612 ; Dawn Spring, « Gaming history », *art. cit.*, p. 208 ; Adam Chapman, *Digital Games as History*, *op. cit.*, p. 9-10.

game designer ») exprime cette tension fondamentale pour les concepteurs : représenter le passé dans un jeu vidéo suppose de maîtriser le degré de liberté proposé au joueur, et avec lui la manière dont le contenu est rendu plus ou moins accessible (nous soulignons) :

On a une liberté de style, mais aussi une liberté dans comment je consomme le contenu. Est-ce que je suis l'histoire, ou est-ce que je vais me promener, je m'éparpille, vivre ma vie de pirate, chasser, mener ma petite vie sur une île...? Il y a vraiment cette liberté d'approcher le contenu par soi-même. (...) C'est là où on essaie d'ouvrir les possibilités au joueur pour que lui-même décide de la façon dont il veut consommer le contenu. (...) Là il y a une trame narrative, mais on peut approcher la progression, le contenu et l'histoire un peu de la façon qu'on veut.<sup>91</sup>

Bien que le jeu vidéo comporte une « trame narrative » comme le dit Baptizat, l'expérience ludique n'est pas qu'une progression dans un récit préétabli (désigné comme « l'histoire »). Cette expérience repose également sur la réalisation d'objectifs librement consentis et accomplis par le joueur, tels que l'exploration des différents environnements, le combat ou la collecte d'objets.

L'un des caractères expérimentaux de la représentation vidéoludique du passé réside dans le contrôle de la liberté offerte au joueur par les concepteurs. Ces derniers mettent en place des moyens destinés à exposer le joueur à certaines sections du jeu et à certaines représentations. Pour cela, ils configurent notamment le paramètre de « difficulté », c'est-à-dire le type et le degré de contrôle laissé au joueur dans la manipulation du jeu. Selon la typologie proposée par Patrick Jagoda, dans le jeu vidéo cette difficulté peut être « mécanique » (c'est-à-dire liée à un degré donné de performance

---

<sup>91</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 312-321.

et d'habileté du joueur), mais elle peut aussi prendre la forme d'une « difficulté interprétative » (face aux aspects esthétiques ou artistiques du jeu) ou encore celle d'une « difficulté affective » découlant de l'impact émotionnel de l'expérience<sup>92</sup>.

Premièrement, les dialogues du jeu participent à l'instauration d'une difficulté interprétative, notamment en freinant l'identification du joueur aux personnages représentant des acteurs historiques. Dans *Freedom Cry*, cette limitation de l'identification est décrite comme une « exclusion productive » par Sara J. Lauro, spécialiste en littérature postcoloniale. L'exclusion du joueur est « productive » dans le sens où elle réaffirme une distinction entre le joueur et l'acteur historique représenté. En effet, selon elle « il peut être productif pour les joueurs n'étant pas d'ascendance caribéenne de se sentir explicitement exclus »<sup>93</sup>, notamment afin d'éviter que l'expérience de jeu ne conduise à confondre la position du joueur avec celle d'un acteur historiquement subjugué<sup>94</sup>.

La décision des concepteurs de *Freedom Cry* de « faciliter l'immersion du joueur » en « ne traduisant aucune parole » grâce au travail des comédiens et des coachs vocaux<sup>95</sup> correspond en réalité à une mise à distance du joueur. Selon nous, l'exactitude historique exprimée au travers des dialogues tient précisément au fait que ces derniers sont

---

<sup>92</sup> Patrick Jagoda, « On Difficulty in Video Games: Mechanics, Interpretation, Affect », *Critical Inquiry*, vol. 45, n° 1, septembre 2018, p. 199-233.

<sup>93</sup> « I nevertheless believe that it might be productive for gamers of non-Caribbean descent to feel explicitly excluded », Sarah Juliet Lauro, « Digital Saint-Domingue », *art. cit.*, p. 18.

<sup>94</sup> « Videogames that capitalize on the history of slave resistance produce a potentially problematic act of occupation of the historically subjugated person, particularly when the player is invited to play as the slave or rebel slave », *ibid.*, p. 12.

<sup>95</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 106-121.

des éléments de la représentation inaccessibles immédiatement à la compréhension du joueur. La perception du caractère historique de la représentation découle de la perception d'une différence fondamentale entre le personnage d'inspiration historique et le joueur qui contrôle ce personnage. La difficulté interprétative proposée par le jeu est ce qui permet au joueur de distinguer les faits et leur représentation.

Les dialogues de *Freedom Cry* prononcés en créole haïtien reposent eux aussi sur ce procédé d'exclusion. La réplique citée ci-dessous est prononcée dans *Freedom Cry* lorsque le personnage d'Adéwalé fait la connaissance du personnage de Bastienne Josèphe, une femme noire libre qui est l'alliée des esclaves marrons organisés en une communauté résistante dans les marges de la société de Saint-Domingue. Afin de pouvoir entrer en contact avec eux, Adéwalé se voit confier un mot de passe en créole haïtien :

BASTIENNE  
Repeat this password. Si li  
pas dodo crab' la va manger  
(If you don't go to sleep,  
the crab will eat you)

Cette phrase secrète renvoie à une comptine haïtienne traditionnelle. Dans le cadre du jeu, elle permet d'exprimer l'idée que les esclaves se servent du chant et de la langue comme outils de résistance<sup>96</sup> et met en avant son caractère cryptique. Historiquement, cette phrase n'est destinée à être comprise que par les esclaves résistants. La langue dans

---

<sup>96</sup> Stephanie E. Smallwood, *Saltwater Slavery. A Middle Passage from Africa to American Diaspora*, op. cit., p. 118 ; Gad Heuman et Trevor Burnard, *The Routledge History of Slavery*, London ; New York, Taylor & Francis, 2010, p. 204-216.

laquelle elle est formulée permet donc d'établir une certaine distance entre le personnage d'inspiration historique et le joueur (non francophone) pour qui la compréhension de cette phrase nécessite un sous-titrage.

Nous pensons qu'il est possible d'étendre davantage la notion « d'exclusion productive » pour comprendre comment un jeu vidéo peut mobiliser une « difficulté mécanique » afin de communiquer un discours sur le passé. Comme le souligne le théoricien du jeu Jesper Juul, la forme vidéoludique constitue un « art de l'échec » (« art of failure »). Sa signification est spécifiquement accessible par « l'expérience [de] » et « l'expérimentation avec » l'échec auquel le joueur est confronté<sup>97</sup>. L'échec au jeu est signifiant lorsqu'il exprime une inadéquation ou un manque (de compétence, de connaissance) de la part du joueur vis-à-vis du système avec lequel il interagit, l'invite à réviser sa compréhension du système et des représentations qu'il rencontre, et le conduit à modifier sa manière d'interagir avec ces représentations ou de les envisager.

Une séquence particulière du jeu *Freedom Cry* montre de quelle manière la communication du passé passe par l'implication mais aussi l'exclusion du joueur. Comme on le voit dans la capture d'écran ci-dessous, lors de la séquence 8 le joueur doit contrôler le personnage d'Adéwalé pour tenter de libérer des esclaves prisonniers sur un navire négrier en train de couler<sup>98</sup>. Après avoir interagi avec quelques prisonniers et les avoir

---

<sup>97</sup> « To experience and experiment with failure », Jesper Juul, *The art of failure*, *op. cit.*, p. 30.

<sup>98</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Steve Beaudoin », *op. cit.*, l. 158-161 ; « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », *op. cit.*, l. 85-87.



libérés de leurs entraves (figure 2), les objectifs assignés par le jeu changent automatiquement. Le joueur n'a alors pas d'autres choix que de fuir l'épave, ce qui implique de laisser pour morts les captifs qu'il était venu secourir (figure 3). Cette séquence de jeu présente au joueur un épisode faisant référence à des situations historiques documentées : l'entassement des captifs sur les navires négriers, l'inhumanité des conditions de vie à bord ou encore le bilan humain dévastateur à l'occasion des naufrages<sup>99</sup>. Plus encore, elle met le joueur dans une position qui lui permet d'apprécier le sentiment de fatalité, d'impuissance et d'incompréhension face à la tournure des évènements<sup>100</sup>.

**Figure 4.2 : « Liberate the slaves » : confier un objectif au joueur**



Source : Capture d'écran extraite du jeu *Assassin's Creed : Freedom Cry*

<sup>99</sup> Voir notamment Stephanie E. Smallwood, *Saltwater Slavery. A Middle Passage from Africa to American Diaspora*, op. cit., p. 68-85 ; Marcus Rediker, *The slave ship*, op. cit., p. 246-267.

<sup>100</sup> Stephanie E. Smallwood, *Saltwater Slavery. A Middle Passage from Africa to American Diaspora*, op. cit., p. 8.

**Figure 4.3 : « Escape the ship » : faire échouer le joueur**



Source : Capture d'écran extraite du jeu *Assassin's Creed : Freedom Cry*

La représentation du passé dans cette séquence repose sur une forme de rhétorique de l'échec<sup>101</sup> comme la nomme le chercheur Ian Bogost. Comme il le formule, un jeu vidéo peut véhiculer un message au joueur en lui faisant faire l'expérience de contraintes et d'échecs. Ce mode d'expression par l'échec, qu'il relève ou non d'une intention délibérée des concepteurs de persuader ou de convaincre, comporte alors une dimension réflexive dans la mesure où le joueur est conduit à réfléchir sur les actions qui ont provoqué l'échec. Les concepteurs imposent au joueur un changement des objectifs de jeu et expriment ainsi l'idée que les tentatives pour agir sur la situation de jeu sont vaines, dressant ainsi une analogie avec la situation historique représentée.

---

<sup>101</sup> « The rhetoric of failure », Ian Bogost, *Persuasive Games - The Expressive Power of Video Games*, Cambridge, MA, MIT Press, 2007, p. 84-89.

Par sa conception, la séquence de jeu implique le joueur dans la tournure des évènements tout en exprimant le fait qu'il n'a pas le contrôle sur eux. Comme le décrit Steve Beaudoin, travaillant sur *Freedom Cry*, l'objectif explicite de cette séquence de jeu est de « sauver des esclaves dans le bateau »<sup>102</sup>. On apprend également que l'idée de cette mission, décrite comme « la scène du bateau qui coule, avec les esclaves qui se noient... », provient à l'origine « d'un *concept art* » (dessin conceptuel) réalisé par l'équipe artistique<sup>103</sup>. Il semble que les concepteurs ont pour objectif de présenter cette scène spécifique au joueur, et qu'ils ajustent la jouabilité afin qu'elle soit nécessairement traversée. Echouer à remplir l'objectif assigné et à sauver les esclaves est une condition indispensable pour progresser dans le récit. L'impuissance historique des captifs à résister à des contraintes et des aléas qui les surpassent, ou encore le sentiment de responsabilité de ceux qui échouent à leur venir en aide, sont signifiés par la représentation de l'échec fictionnel du personnage d'Adéwalé. Cette représentation est elle-même générée par l'échec du joueur<sup>104</sup>.

La structure du scénario de *Black Flag* est conçue selon un principe similaire, en représentant la vie d'un pirate comme celle d'un « mort en sursis »<sup>105</sup> voué à assister à la mort de ses compagnons de fortune. Bien que cette dernière formulation précise leur soit a priori inconnue, les concepteurs veulent représenter l'existence des pirates comme une

---

<sup>102</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Steve Beaudoin », *op. cit.*, l. 158-161.

<sup>103</sup> *Ibid.* Les archives dont nous disposons ne contiennent pas ce document.

<sup>104</sup> Jesper Juul, *The art of failure*, *op. cit.*, p. 7, 25, 108-109.

<sup>105</sup> Marcus Rediker, *Pirates de tous les pays*, *op. cit.*, p. 260-262.

expérience éphémère, prenant forme à partir de circonstances exceptionnelles et se cristallisant autour de la promesse d'une mort certaine face à laquelle le joueur demeure aussi impuissant que l'est le personnage qu'il contrôle.

La menace de mort permanente qui pèse sur les pirates est par ailleurs la signification la plus communément associée à l'adoption du drapeau noir frappé d'un crâne et d'os croisés<sup>106</sup>. Le directeur créatif Jean Guesdon sait que « ça ne se finissait pas bien pour les pirates à l'époque » et que leur « espérance de vie [est] ridicule ». Le destin des pirates est évoqué dans le jeu par la disparition au fil du récit des personnages avec lesquels interagit le joueur : « ce danger-là, cette fin probable, on l'a montrée dans le jeu avec la disparition progressive de tous ses copains »<sup>107</sup>. Le joueur assiste à la mort des personnages inspirés de figures historiques en progressant dans les chapitres du récit (des « séquences » divisées chacune en plusieurs « mémoires »). Il est témoin de celle de Barbe Noire en 1718 (lors de la séquence 8, mémoire 1), de Benjamin Hornigold en 1719 (en 1721 dans le jeu, lors de la séquence 10, mémoire 3), de Charles Vane en 1721 (en 1719 dans le jeu, séquence 8, mémoire 5) de Bartholomew Roberts en 1722 (séquence 14, mémoire 3)<sup>108</sup>.

La documentation historique permet aux concepteurs de paramétrer l'expérience de jeu, particulièrement en réglant l'ordre et les conditions d'apparition des séquences et

---

<sup>106</sup> Marcus Rediker, *Between the devil and the deep blue sea*, *op. cit.*, p. 278-280.

<sup>107</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 393-398.

<sup>108</sup> Ubisoft Montréal, *ACBFMissionBreakdown\_Mustapha.xlsxs.d.*

des personnages. Bien que leur souhait soit, comme le formule Eric Baptizat, de « laisser le joueur s'exprimer le plus possible », la documentation historique permet de « poser des règles » visant à définir « les limites de ce qu'on peut faire », autrement dit à « laisser le joueur jouer avec les règles du monde, sans l'autoriser à tout casser [...] »<sup>109</sup>. Comme l'a exprimé Mustapha Mahrach lorsqu'il évoque la conception des environnements, il est bien question de « faire faire » quelque chose à un joueur, sans que ce dernier « [ne s'en rende] compte »<sup>110</sup>. La démarche des concepteurs de jeu ne se limite pas seulement à la production de représentations du passé, mais aussi au réglage des modalités d'interaction avec ces représentations. En l'occurrence, ils sont amenés à définir le degré de liberté ou de difficulté que rencontre le joueur dans l'exploration de ces représentations.

D'après Mahrach et Baptizat, pour que la médiation historique soit effective, il est nécessaire de maintenir l'immersion ludique. En réalité, nous avons relevé plusieurs exemples qui illustrent comment l'échec, l'absence de choix ou la linéarité sont des stratégies permettant de limiter l'interaction ou d'interrompre ponctuellement l'immersion ludique par la mise en scène d'une situation d'échec (comme c'est le cas dans la séquence du négrier). Les éléments « d'exclusion productive » présents dans un jeu vidéo « seamless » (« sans coutures ») permettent de rendre ses « coutures » de nouveau visibles et de faire prendre conscience au joueur que le jeu qui permet cette expérience résulte d'un acte d'élaboration, de circonscription et de découpage. Martine Robert, dans

---

<sup>109</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 326-339.

<sup>110</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Mustapha Mahrach », *op. cit.*, l. 286-287.

sa thèse étudiant le jeu vidéo sous l'angle de l'épistémologie de l'histoire, rappelle justement que le travail du concepteur de jeu comme celui de l'historien « passe par un découpage » (nous soulignons) :

L'historien délimite ce qui relève de ce jeu et ce qui n'en relève pas, pour construire son récit. Cette forme de délimitation est inhérente au savoir historique et c'est pourquoi c'est à une circonscription du même ordre qu'il convient de procéder en vue de la réalisation d'une simulation historique sous la forme d'un jeu vidéo.

Elle ajoute qu'il « doit y avoir une conformité » entre l'expérience de jeu pour le joueur et l'expérience vécue par les hommes du passé, cette conformité doit maintenir

la différence entre ce qu'ont vécu les hommes du passé et l'expérience qui est proposée au joueur. Car s'il est effectivement donné au joueur, dans une simulation historique sous la forme d'un jeu vidéo de faire comme s'il vivait à l'époque qui fait l'objet de la simulation, cela ne signifie pas que son expérience se confonde avec ce qu'ont effectivement vécu les contemporains.<sup>111</sup>

Dans la conception de *Black Flag* et *Freedom Cry*, on voit bien comment le travail des concepteurs ne consiste pas seulement à chercher à rendre l'expérience de jeu « conforme » avec ce qu'ils savent de l'expérience d'un acteur historique. La connaissance du passé à laquelle ils accèdent par la documentation leur permet de définir ce qui est exclu du jeu, ce qui ne prête pas à l'interaction et ne peut être appréhendé par la jouabilité. La mise en place d'une difficulté d'identification, de prise en main et d'atteinte des objectifs assignés par le jeu participe de la réaffirmation d'une distance entre le joueur et la représentation que la conception s'attache à effacer par ailleurs. Dans la conception

---

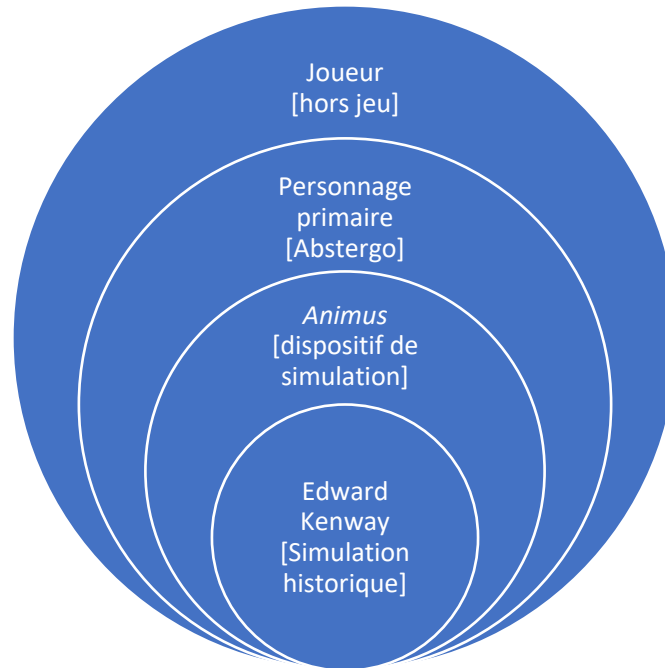
<sup>111</sup> Martine Robert, « Vivre le passé au présent », *op. cit.*, p. 423-424.

vidéoludique, la médiation ludique est en mesure de soutenir la médiation historique lorsque celle-ci repose sur des formes de délimitation qui permette au joueur de discriminer « ce qui relève du jeu et ce qui n'en relève pas » selon la formulation citée précédemment.

Cependant, briser l'immersion et créer un recul ne nécessite pas de faire sortir entièrement le joueur du cadre du jeu. Certains aspects de la structure de jeu permettent au joueur de mettre en pause l'exploration de l'environnement ludiformé, de se tenir en retrait du jeu sans le manipuler. Cette distanciation est amenée grâce à une mise en abîme au cœur du scénario : dans *Assassin's Creed*, le joueur contrôle un personnage qui lui-même contrôle le protagoniste d'inspiration historique au travers d'un dispositif de simulation, l'*Animus*.

En prenant l'exemple de *Black Flag*, nous représentons ci-dessous le statut de cet élément dans la création à la fois de l'immersion mais aussi d'une certaine distanciation vis-à-vis de la représentation du passé, contenu dans le cercle central. Comme on le voit, l'*Animus* est manipulé dans la diégèse (l'espace-temps fictionnel) du jeu par un premier personnage, un employé de la société fictive Abstergo, dans un contexte contemporain. À travers ce personnage, l'*Animus* est manipulé par le joueur lui-même. Les éléments constitutifs de l'interface de jeu (barre de vie, carte de navigation, inventaire, menus, affichage textuel des objectifs...) sont ainsi situés à la fois en dehors du « jeu » quand ce dernier désigne la diégèse centrale, d'inspiration historique dans laquelle se situe le personnage d'Edward Kenway, mais aussi à l'intérieur du jeu lorsqu'il désigne le contexte dans lequel se situe le personnage primaire.

**Figure 4.4 : L'Animus, dispositif fictif d'immersion et de distanciation**

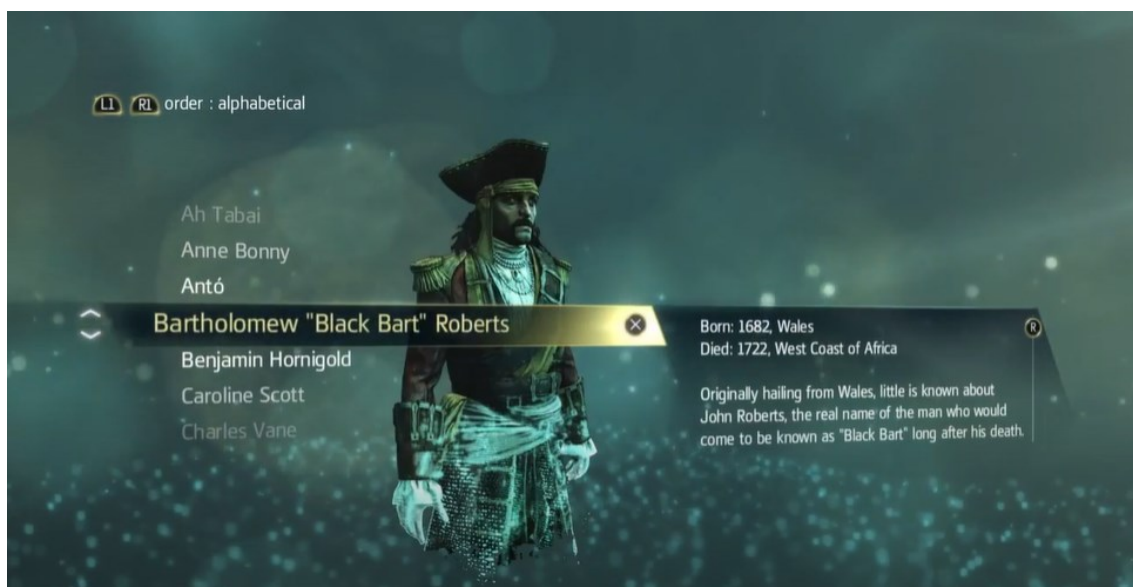


Le jeu permet de basculer entre « l'intérieur » de la simulation (la « simulation historique », représentant dans *Black Flag* le contexte historique de l'âge d'or de la piraterie) et « l'extérieur » de la simulation, en basculant vers le menu du jeu qui met en pause la simulation. Le menu du jeu *Assassin's Creed* correspond au menu de l'Animus. Il permet à la fois au joueur et au personnage primaire de consulter une encyclopédie regroupant des informations sur les objets, lieux et personnages qu'il rencontre lors de son exploration. Comme on le voit dans l'exemple ci-dessous, en étant présentés sous la forme d'entrées dans une base de données, les différents éléments de la simulation font à la fois partie de la simulation tout en étant montrés comme ayant une existence autonome vis-à-



vis de cette dernière. La base de données contient notamment des notices biographiques qui décrivent non pas les personnages du jeu mais les figures historiques auxquelles ils se réfèrent.

**Figure 4.5 : L'entrée biographique de Bartholomew Roberts dans la « base de données » de l'*Animus***



Source : Capture d'écran extraite du jeu *Assassin's Creed IV : Black Flag* (Ubisoft, 2013)

En cours de jeu, les concepteurs font ponctuellement prendre au joueur un certain recul. Ce recul n'est pas nécessairement synonyme de rupture de l'attitude ludique. Il est le produit d'une jouabilité qui autorise la prise de conscience du caractère construit de l'œuvre. Le jeu rend particulièrement visible la distinction entre la représentation du passé historique et le passé lui-même, et ainsi celle entre la position du joueur et celle des acteurs historiques. Au-delà de mécanismes d'exclusion directs, la médiation ludique implique le joueur en tant que témoin de trajectoires de vie individuelles. Comme l'exprime le

directeur créatif de *Black Flag*, Jean Guesdon, l'intention des concepteurs est de produire une structure de jeu comprenant une narration, « un jeu avec une histoire dedans »<sup>112</sup>. Cette histoire présente plusieurs témoignages et récits de vie, transmis au travers de personnages inspirés de « personnages historiques marquants »<sup>113</sup>.

### **La médiation historique par le témoignage et l'expérience vécue**

Nous distinguons deux types d'intégration d'un témoignage en jeu. D'abord, celui qui est communiqué au joueur au moyen de la jouabilité associée au personnage qu'il contrôle, puis celui qui lui est présenté au travers des autres personnages avec lesquels il interagit. Le premier type d'intégration consiste, du point de vue des concepteurs, à faire en sorte que la jouabilité associée au contrôle d'un personnage reflète le point de vue d'un acteur historique spécifique. Dans le cas de *Freedom Cry*, le personnage d'Adéwalé est confronté au racisme de la part des colons blancs de Port-au-Prince. Il suscite des réactions de la part des « NPC (ndla : « non-playing characters », personnages non joueurs) dans Saint Domingue » parce qu'il est « un noir, non esclave [qui se] promenait dans la ville »<sup>114</sup>.

L'intention expérimentale des concepteurs consiste ici à placer le joueur en contrôle d'un personnage afin qu'il puisse « provoquer une observation »<sup>115</sup>, c'est-à-dire

---

<sup>112</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », *op. cit.*, l. 116-118.

<sup>113</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 350-388.

<sup>114</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Steve Beaudoin », *op. cit.*, l. 166-172.

<sup>115</sup> Daniel S. Milo, « Pour une histoire expérimentale, ou la gaie histoire », *art. cit.*, p. 718.

déclencher l'apparition de certains évènements préétablis et qu'il puisse y assister au travers du point de vue d'un acteur historique. La jouabilité véhicule de cette manière des informations sur le rôle et l'identité de ce personnage, mais aussi sur l'environnement social et culturel dans lequel ce personnage évolue.

Un des principes centraux de la ludoformation réside dans la conception d'un environnement destiné à être exploré par un joueur. Ce dernier doit s'approprier l'environnement et interagir avec lui, notamment au travers d'un personnage. Lorsqu'ils mettent la représentation du passé au service de la médiation ludique, les concepteurs créent véritablement un environnement *pour* le personnage principal, voué à être exploré et exploité par lui.

La conception de *Freedom Cry* laisse apparaître les indices d'une tendance inverse. L'environnement de Saint-Domingue est également représenté *par* le personnage, c'est-à-dire au travers de son point de vue subjectif. Suivre le seul impératif de médiation ludique ne conduirait les concepteurs qu'à représenter un environnement destiné à susciter l'interaction ludique et à être identifié en tant que terrain de jeu. Ici, l'impératif de médiation historique pousse les concepteurs à représenter l'environnement tel qu'il est culturellement perçu par un acteur historique.

Le joueur fait l'expérience, par procuration et au moyen de la fiction ludique, d'un exemple de violence et de préjugés subis par l'acteur historique représenté sous les traits du personnage qu'il contrôle. C'est pour cela qu'il importe de penser en termes de ludoformation : le protagoniste et l'environnement sont conçus l'un par rapport à l'autre.

Pour communiquer une expérience individuelle par le jeu, il faut concevoir l'espace ludique au contact duquel cette expérience sera vécue par le joueur.

La mise en jeu du témoignage ne passe pas tant par la création d'un personnage que par celle d'un environnement, d'un monde ayant pour fonction de représenter l'environnement intellectuel et culturel du personnage. Comme le rappelle ainsi Eric Baptizat, directeur en charge du *game design* de *Black Flag*, ce qui est raconté au travers du jeu c'est (nous soulignons) :

« l'histoire du monde [et non] l'histoire d'une personne qui vit dans ce monde. [...] Le joueur est un héros qui se promène dans ce monde. Mais ce n'est pas lui qui refait tous les événements de l'histoire mondiale de cette époque [...] ce n'est pas l'acteur principal de tous ces événements.<sup>116</sup>

Communiquer une expérience individuelle consiste dès lors moins à écrire une histoire qu'à ludiformer ce récit, à le traduire en un espace de jeu. Les concepteurs de *Freedom Cry* rejoignent ici les recommandations énoncées par le théoricien du jeu vidéo Henry Jenkins : « avant de pouvoir parler de récit vidéoludique, nous devons donc commencer par parler d'espaces vidéoludiques »<sup>117</sup>. Les concepteurs de jeux cherchent effectivement à évoquer une atmosphère plus qu'à reproduire un récit originel, ce dernier n'étant présent que pour fournir « un ensemble de règles qui va guider l'équipe en charge

---

<sup>116</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 66-73.

<sup>117</sup> Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture », *art. cit.*

du projet et de sa conception vers un objectif commun » et ainsi « donner une structure et un sens à l'expérience » du joueur<sup>118</sup>.

Dans une perspective de médiation historique, les concepteurs réaffirment leur intention de laisser certains aspects du jeu hors du contrôle du joueur et de ponctuellement impliquer ce dernier en tant que spectateur. D'après Eric Baptizat, le joueur incarne « un acteur dans cet univers [de jeu], mais [...] ne change pas l'histoire [et] ne change pas comment est fait le monde ». Il ne fait que « plonger dans ce que c'était de vivre à cette époque »<sup>119</sup>.

L'illustration suivante, réalisée dans les premières phases de la production de *Freedom Cry*, donne un exemple de la façon dont l'expérience d'Adéwalé est exprimée au travers des propriétés visuelles et physiques de l'environnement : les tons sont sombres, les conditions météorologiques sont oppressantes, tout comme le paysage naturel et l'architecture qui enferment le regard. L'environnement du jeu est un moyen employé pour exprimer, sur le mode de la métaphore, l'environnement intellectuel d'un personnage. On voit ici un exemple de « conception émotionnelle », un mode d'expression identifié par le chercheur Miguel Sicart et qui s'appuie sur la conception d'un environnement peuplé « d'objets créés dans l'intention d'affecter [les] sens et [les]

---

<sup>118</sup> *Ibid.*

<sup>119</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 326-339.

sentiments »<sup>120</sup>. Pour présenter la façon dont le personnage d'Adéwalé se représente sa place dans la colonie de Saint-Domingue dans les années 1730, les concepteurs de *Freedom Cry* cherchent à « jouer sur l'ambiance [...] l'éclairage, la pluie » afin de « donner le sentiment d'un univers plus agressif »<sup>121</sup>.

---

<sup>120</sup> Le chercheur Miguel Sicart parle de cet aspect de la conception ludique comme d'une conception émotionnelle (« emotional design »), Miguel Sicart, *Play Matters*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2014, p. 20.

<sup>121</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Steve Beaudoin », *op. cit.*, l. 65-67.

**Figure 4.6 : Ludoformation du témoignage et « conception émotionnelle », l'exemple de Port-au-Prince dans *Freedom Cry***



Source : ACGA\_EV\_PortAuPrince\_FootbridgeNearTheStream\_MDesmettre.jpg

L'exemple précédent montre comment une intention de médiation historique est soutenue par la conception de la structure de jeu. Les concepteurs fondent la définition de la jouabilité sur l'environnement cognitif du personnage et sa perception subjective. C'est en prenant connaissance de la vision du monde d'un acteur historique comme celui que représente Adéwalé que les concepteurs construisent le monde de jeu lui-même.

L'effort de médiation historique est moins visible concernant le personnage d'Adéwalé en lui-même. Si ce dernier « témoigne » effectivement d'une expérience vécue par certains acteurs historiques, son expérience est véhiculée au moyen d'une jouabilité marquée par des règles, mécaniques et objectifs de jeu exprimant des thématiques d'accumulation, de violence instrumentale, de conquête et de maîtrise spatiale. Le personnage d'Adéwalé apparaît d'abord visuellement comme un instrument d'une jouabilité préétablie. C'est pourquoi la perspective de la ludoformation est importante, afin d'identifier de quelle manière le témoignage est parfois mieux véhiculé par les environnements eux-mêmes que par les personnages du jeu.

Dans le processus de ludoformation, les concepteurs mettent la médiation ludique au service de la médiation historique lorsqu'ils évaluent quel élément de la structure de jeu (graphismes, règles, mécaniques, objectifs) est le plus pertinent pour représenter le passé. Comme l'explique Eric Baptizat, directeur du *game design* de *Black Flag*, il ne suffit pas de décider de quels « éléments [historiques] vont être dans le jeu », mais aussi de la forme concrète qu'ils vont prendre, selon qu'ils se retrouvent dans le « système de jeu » en tant que règles, « dans une *cut scene* » ou dans le scénario. Les concepteurs doivent « se poser la question de savoir comment [...] utiliser chacun de ces éléments et



les exploiter »<sup>124</sup>. Par exemple, un évènement historique comme le siège de la colonie de Charlestown en 1718 par le pirate Barbe Noire en quête d'une caisse de médicaments, est mis en jeu sous forme d'un objectif assigné au joueur lors de l'une des séquences de jeu<sup>125</sup>. Le joueur a pour mission de se rendre à terre afin d'obtenir la caisse de médicaments.

L'intention des concepteurs est de véhiculer des témoignages par le jeu tout en cherchant à « laisser le joueur s'exprimer le plus possible »<sup>126</sup>. La démarche est similaire à celle que l'on retrouve dans la conception des jeux dits « expressifs ». Ceux-ci renvoient, d'après la définition proposée par Sébastien Genvo, à des jeux dont les auteurs cherchent à « exprimer une problématique individuelle ou sociale tout en ouvrant en retour la possibilité au joueur de s'exprimer sur celle-ci ». Concevoir l'expressivité d'un jeu vidéo consiste à proposer au joueur de se mettre à la place d'un individu pour « explorer ses problèmes psychologiques, sociaux, culturels (et) de confronter le joueur aux choix de vie et dilemmes que ces problèmes créent »<sup>127</sup>.

*Black Flag* et *Freedom Cry* présentent des récits de problématiques individuelles et ouvrent des possibilités d'expression sur ces récits, même si les choix mis à la disposition du joueur sont limités. Comme l'illustre la figure ci-dessous, dans *Freedom*

---

<sup>124</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 19-28.

<sup>125</sup> « MISSION OBJECTIVE: Locate and Steal Medicine Supplies in Charles-Town », Ubisoft Montréal, *Assassin's Creed Golden - Age All Script Scenes Export by Darby McDevitt*, *op. cit.*, p. 213.

<sup>126</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 326-339.

<sup>127</sup> Sébastien Genvo, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès, La Revue*, n° 62, 2012, p. 127-133 ; Sébastien Genvo, « Defining and Designing Expressive Games: the Case of Keys of a Gamespace », *Kinephanos*, 2016, p. 104.

*Cry* le joueur est notamment amené à contrôler Adéwalé afin de libérer des esclaves détenus dans une plantation aux abords de Port-au-Prince. Il dispose de plusieurs solutions qui lui sont communiquées visuellement et symboliquement par l'environnement. Le fait de pouvoir se déplacer librement dans ce dernier, escalader différentes structures et prendre de la hauteur permet au joueur de prendre connaissance des options dont il dispose. Il peut confronter directement les contremaîtres, user de dissimulation en tirant parti de la végétation ou encore mêler plusieurs approches<sup>128</sup>.

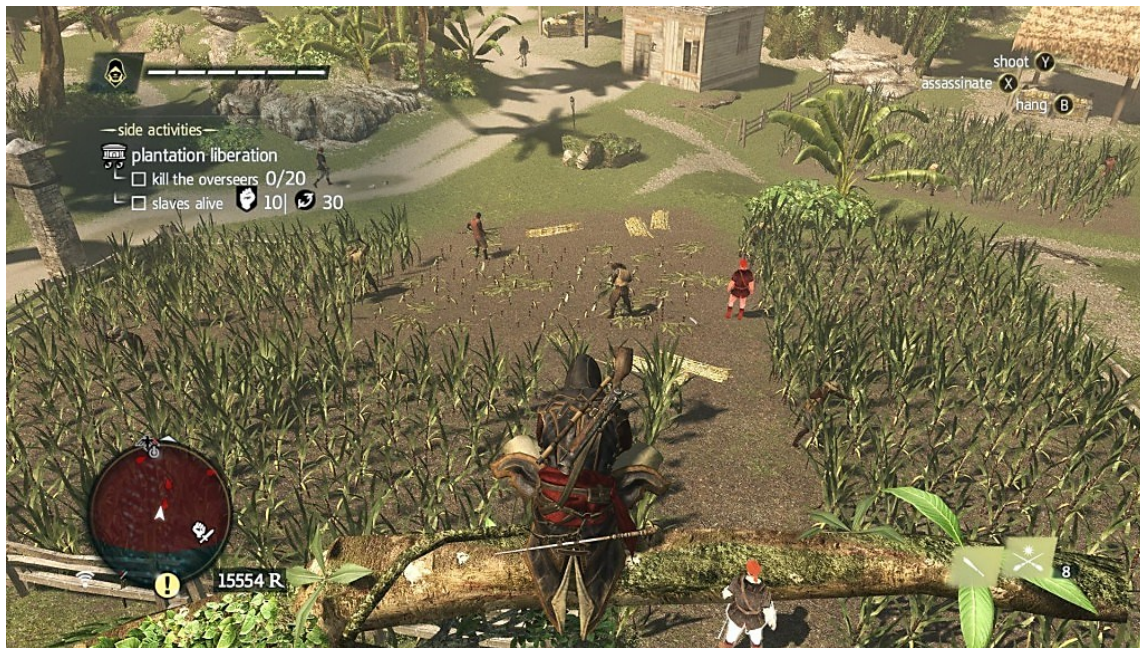
L'affichage des objectifs de la séquence renforce l'idée qu'il existe des « styles de joueurs » comme l'exprime Eric Baptizat. Sous l'objectif principal (« Plantation liberation ») sont listés deux sous-objectifs à remplir : assassiner 20 contremaîtres (« kill overseer ») tout en empêchant ces derniers de s'en prendre aux esclaves si le joueur venait à être détecté (« slaves alive »). Cette séquence est donc conçue de manière à proposer plusieurs « façons de jouer. Les joueurs peuvent être plus ou moins guerriers, essayer d'aller le plus vite au combat, vers leur objectif »<sup>129</sup>. Cette liberté dans le style de jeu permet au joueur d'explorer plusieurs manières de réaliser les objectifs assignés et ainsi d'en comparer les bénéfices et les limites.

---

<sup>128</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 71-75.

<sup>129</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 307-309.

**Figure 4.7 : Une situation, plusieurs stratégies possibles**



Source : Capture d'écran extraite du jeu *Assassin's Creed : Freedom Cry*

La dimension expressive de ce type de séquence, notamment sur le plan historique, provient du fait qu'elle présente au joueur une situation problématique à laquelle il doit apporter sa solution. Le joueur doit alors adopter un style de jeu qu'il juge pertinent sur la base de sa compréhension des enjeux de la situation. Le parti-pris de cette séquence de jeu est de représenter la résistance à l'esclavage comme une action consciente et planifiée, qui repose sur un dilemme entre préservation et confrontation. Hugo Giard reconnaît que les concepteurs de *Freedom Cry* orientent la jouabilité afin d'exposer le joueur à certaines issues, notamment lorsqu'ils ont parfois « forcé le joueur à se faufiler comme un esclave » : « tant qu'[il] faisait exactement ce qu'[il] se faisait demander, [il] ne se faisait

pas punir »<sup>130</sup>. De cette manière, le système de jeu reproduit une situation historique spécifique et présente au joueur un défi (*challenge*) dont il devra apprécier l'enjeu et estimer les conséquences potentielles (*curiosity*). Le système de jeu établit les paramètres de ce dilemme, tout en laissant au joueur la liberté d'en explorer les différentes issues.

Le premier type d'intégration du témoignage repose donc essentiellement sur la conception des environnements et des règles du jeu. Le second type d'intégration repose davantage sur la conception des personnages, leur représentation visuelle et l'écriture du scénario. Le témoignage est exprimé au travers des paroles et du comportement d'un personnage avec lequel interagit le joueur. Cette stratégie repose davantage sur des outils littéraires et permet pour les concepteurs une importation plus directe d'éléments historiques. Les paroles prononcées par ces personnages sont directement reçues par le joueur. Elles se trouvent en dehors de son contrôle, mais participent malgré tout à la définition de l'expérience de jeu. En s'exprimant, les personnages véhiculent des informations sur la situation de jeu, les objectifs à poursuivre, les défis qui se présentent au joueur, les moyens dont il dispose pour y faire face ou les récompenses qui l'attendent.

Pour illustrer ce point, nous nous appuyons sur l'exemple du personnage de Bastienne Josèphe dans *Freedom Cry*, dont la conception donne à voir un processus de médiation ludique qui sert et s'appuie sur la médiation historique. Dans *Freedom Cry*, Bastienne est la tenancière d'une maison de prostitution à Port-au-Prince, à partir de

---

<sup>130</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 77-79.

laquelle elle organise la résistance des esclaves. Les concepteurs de *Freedom Cry* exposent les raisons qui les ont poussés à exploiter cette figure historique :

Le personnage de Bastienne par exemple, c'est un personnage qu'on a trouvé dans nos recherches. Tout le monde était abasourdi du fait que c'était une femme noire qui était capable de gérer une *business* à cette époque-là, même si c'était un bordel [...] C'est sûr qu'on voulait l'intégrer dans l'histoire. On a lu à son sujet, et on trouvait qu'elle était très intéressante, comme personnage. [...] Quel est son caractère, pour pouvoir survivre à cette époque-là, étant une femme noire ? Ça met feu à l'imagination.<sup>131</sup>

Cet extrait révèle l'imbrication des processus de médiation historique et ludique. On apprend d'abord pourquoi le personnage de Bastienne doit apparaître dans le jeu. Elle est un personnage jugé représentatif des « femmes libres » de couleur situées socialement à l'intersection de plusieurs groupes aux intérêts concurrents. Bien qu'étant libre et occasionnellement au contact des élites locales, elle demeure une femme de couleur qui apporte secrètement son soutien à la résistance des marrons. Par sa position, ce personnage fait le lien entre adjuvants et opposants, fréquente des groupes antagonistes et offre à Adéwalé une vision globale sur les rapports de force à l'œuvre dans le Saint-Domingue de *Freedom Cry*. La tension située au cœur du statut de Bastienne est exprimée dans les dialogues du chapitre 5, lorsqu'elle dit à Adéwalé « je conserve mes amis près de moi, et mes ennemis plus près encore » (« I keep my friends close and my enemies closer »).

Il est impossible de savoir d'où les concepteurs tiennent leurs sources pour la création du personnage de Bastienne. Nous savons toutefois, comme le précisent les

---

<sup>131</sup> *Ibid.*, l. 194-201.

historiens spécialistes du monde colonial atlantique Trevor Burnard et John Garrigus, que les femmes libres de couleur telles que Bastienne devaient gérer au quotidien « leurs intérêts commerciaux » dans un contexte servile et « tisser des réseaux de patronage et d'affection avec les blancs [...] en tant que partenaires commerciaux, voisins, propriétaires fonciers, locataires, employeurs et employés »<sup>132</sup>. Dans *Freedom Cry*, Adéwalé a lui-même conscience de cette condition lorsqu'il fait remarquer à Bastienne qu'elle a su « maintenir sa liberté parmi les français grâce à une habile gestion de son indispensable entreprise » (« you have maintained your freedom among the French by the deft handling of your indispensable business »). Les concepteurs sont visiblement sensibles à la complexité historique qu'incarne cette figure. Au lieu d'être réduite ou ignorée, cette complexité les sert à créer un personnage pertinent dans le jeu à la fois sur le plan narratif et fictionnel mais aussi ludique.

Sur le plan narratif, le personnage de Bastienne est un personnage essentiel en tant qu'elle est le principal allié d'Adéwalé à Saint-Domingue. Elle lui fournit de l'aide sous forme d'informations, de ressources et de contacts dans la communauté des marrons, et elle sollicite son aide afin de libérer les esclaves de la colonie et de lancer un soulèvement. Le personnage de Bastienne est au point de rencontre entre les autorités coloniales de

---

<sup>132</sup> « Yet this sexualized image of free women of color is incorrect, for they occupied a variety of economic niches besides sex work. Surviving leases, receipts, and inventories reveal that free women managed slaves and business interests; they built networks of patronage and affection with whites that did not involve sex, as business clients, neighbors, landlords, tenants, employers, and employee », Trevor Burnard et John Garrigus, *The Plantation Machine, op. cit.*, p. 76 ; Sur Bastienne Josèphe, voir également Larrie D. Ferreiro, *Measure of the Earth: The Enlightenment Expedition That Reshaped Our World*, s.l., Basic Books, 31 mai 2011, p. 67.

Saint-Domingue et le personnage d'Adéwalé, qu'elle aide et assiste dans la coordination et le déclenchement du soulèvement des esclaves. L'aide qu'elle procure à Adéwalé est justifiée à la fois par sa proximité avec les sphères locales du pouvoir ainsi que par son désir de créer des voies de résistance face à l'autorité.

Pour communiquer ce qu'ils savent d'une situation historique, les concepteurs s'appuient sur les outils qui sont les leurs en tant que concepteurs de jeu et auteurs d'un récit. Ils reproduisent notamment certaines des dynamiques qui caractérisent la situation historique lorsqu'ils conçoivent la structure de jeu. Le personnage de Bastienne est placé dans une position de pouvoir en tension, à la fois dans le récit et dans la structure de jeu.

La communication entre concepteurs et joueurs passe par les dialogues entre Bastienne et Adéwalé, lorsqu'elle confie à ce dernier des objectifs à atteindre et lui apporte une aide sous forme d'équipements ou d'informations. Bastienne est placée dans une position à partir de laquelle elle édicte les règles (du jeu) et donne des récompenses. Poussés par l'impératif de médiation historique, les concepteurs cherchent à exprimer par le jeu ce qu'ils savent de la position historique de Bastienne. Cette position est alors exprimée par le personnage de jeu, qui se trouve à la fois dans un cadre narratif (le récit du jeu) mais également ludique (la structure de jeu).

Comme cela est illustré dans la scène figurant ci-dessous, le personnage de Bastienne confie à Adéwalé la mission d'être son espion auprès du gouverneur de la colonie. La position sociale, les attentes et les objectifs de Bastienne sont exprimés dans les dialogues sur le plan du récit comme sur celui de la jouabilité, puisque que ces

dialogues s'adressent à la fois à Adéwalé et au joueur. Ils font avancer l'intrigue, communiquent les objectifs du jeu et participent à véhiculer le propos historique.

**Figure 4.8 : « J'ai besoin d'un homme prudent et observateur pour enquêter sur le gouverneur »**



Source : Capture d'écran extraite de *Assassin's Creed : Freedom Cry* (Ubisoft, 2013)

Alors que le système de règles reproduit une démarcation simpliste entre esclaves noirs à secourir et bourreaux blancs à combattre, le récit déployé au travers des interactions entre personnages permet d'apporter une nuance supplémentaire que le reste du jeu ne permet pas d'entrevoir. On le voit particulièrement au travers de la défiance que Bastienne peut ressentir à l'égard d'Adéwalé, et qui la conduit à le nommer « blanc » (étranger) :

BASTIENNE  
 You are as arrogant as the  
 French. *Blancs* (Foreigners)  
 all of you, that's all you  
 are.



De la même manière, dans une séquence lors de laquelle Adéwalé doit se mêler aux esclaves travaillant autour de la résidence du gouverneur et tenter de gagner leur confiance, l'un des captifs lui retorque « si tu es un ami, prouve-le, blanc » (« If you are a friend, prove it, *blanc* »), ce dernier terme étant traduit dans les sous-titres du jeu par « étranger » (« foreigner »). Les dialogues permettent de comprendre l'usage qui était fait des catégories raciales. « Blanc » permet de désigner des individus se situant socialement, politiquement ou symboliquement aux côtés des planteurs, de la même manière que « noir » renvoie aussi bien aux esclaves qu'aux « amis des noirs », solidaires des luttes pour l'abolition de la traite ou l'indépendance haïtienne<sup>133</sup>. En somme, la défiance exprimée par Bastienne envers Adéwalé qu'elle soupçonne d'être un « étranger » permet de maintenir le joueur lui aussi dans une distance vis-à-vis des situations auxquelles il assiste. Alors que le système de jeu repose le reste du temps sur une distinction univoque entre alliés et ennemis, le récit d'inspiration historique questionne ces distinctions et véhicule une réflexion sur les catégories de langage et leur utilité pour rendre compte d'expérience sociales.

À travers ces exemples, on voit comment les concepteurs parviennent à faire du jeu à la fois un espace d'expression pour le joueur et un cadre dans lequel exposer des informations relatives au vécu d'acteurs du passé. Le jeu évoque ces récits indirectement au travers des environnements, ou bien transmet directement des informations sur la

---

<sup>133</sup> Pap Ndiaye, « Le fait d'être noir », dans *La condition noire. Essai sur une minorité française*, Paris, Calmann-Lévy, 2008, p. 30-69 ; Laurent Dubois, *Les vengeurs du nouveau monde : histoire de la révolution haïtienne*, Rennes, Les Perséides, 2005, p. 216.

jouabilité et sur le contexte historique au moyen du système de dialogue. Il nous reste à voir comment les concepteurs appuient la médiation historique sur une implication directe du joueur dans l'expérience ludique. Intéressons-nous à la façon dont le jeu vidéo d'histoire suscite des émotions en relation avec la jouabilité qu'il propose, et comment ces émotions permettent au joueur d'accéder à une compréhension du passé représenté.

### **La médiation historique par l'implication émotionnelle**

Loin de se restreindre à la mise en jeu d'environnements historiques, la ludofornation consiste également à traduire le point de vue, la subjectivité et les intentions d'acteurs individuels. L'objectif est d'impliquer le joueur dans une « histoire virtuelle » qui lui permette par procuration « de vivre dans le passé »<sup>134</sup>. *Black Flag* et *Freedom Cry* sont deux jeux vidéo dans lesquels la médiation historique passe par une implication émotionnelle du joueur. Ce dernier est amené par le jeu à se « mettre dans la peau »<sup>135</sup> d'un homme du passé et à s'identifier à lui en éprouvant des émotions similaires.

Selon nous, les concepteurs cherchent à susciter des émotions de deux types. Chaque type correspond à la fois à un type d'attitude attendu de la part du joueur et à une lecture du phénomène historique représenté. Le premier type d'émotion est destiné à provoquer l'action du joueur, à susciter un sentiment de fébrilité ou d'urgence afin de le pousser à réagir. Par exemple, en faisant ressentir au joueur une forme de mécontentement,

---

<sup>134</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Eric Baptizat », *op. cit.*, l. 326-339.

<sup>135</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 121-125.

d'indignation ou de colère, les concepteurs de *Freedom Cry* Hugo Giard et Thierry Dansereau cherchent à d'exprimer dans le jeu un sentiment de « danger »<sup>136</sup> face aux périls auxquels Adéwalé fait face. L'interaction ludique repose alors sur une dynamique de « survie »<sup>137</sup> plus que de plaisir et d'accomplissement. Adéwalé, en tant que meneur de la révolte des esclaves dans *Freedom Cry*, est mis en scène de manière à être perçu comme un « justicier »<sup>138</sup>, un vengeur qui va « punir » les esclavagistes<sup>139</sup> et « faire germer la révolution »<sup>140</sup>. Chercher à susciter ce type d'émotions revient selon nous, dans le cas de *Freedom Cry*, à mettre en jeu l'esclavage selon une compréhension qui relève du « paradigme de résistance », une perspective conduisant notamment à la représentation des esclaves non pas comme victimes mais comme acteurs de leur destin<sup>141</sup>. De manière plus générale, les émotions du premier type suscitent un inconfort instrumental visant à déclencher ou maintenir l'engagement ludique.

Les émotions du second type sont, au contraire, destinées à décourager l'action du joueur. Elles reposent sur un sentiment de frustration, de déception ou d'impuissance. Pour reprendre l'exemple de *Freedom Cry*, Thierry Dansereau et Steve Beaudoin évoquent le fait que le joueur est incité à faire profil bas et à ne pas se faire découvrir par

---

<sup>136</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 89.

<sup>137</sup> *Ibid.*, l. 96.

<sup>138</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », *op. cit.*, l. 109.

<sup>139</sup> *Ibid.*, l. 142.

<sup>140</sup> *Ibid.*, l. 207-208.

<sup>141</sup> Voir notamment Jean-Pierre Le Glaunec, « Résister à l'esclavage dans l'Atlantique français : aperçu historiographique, hypothèses et pistes de recherche », *Revue d'histoire de l'Amérique française*, vol. 71, n° 1-2, 2017, p. 13-33, et Laurent Dubois, *Les vengeurs du nouveau monde*, *op. cit.*

les contremaîtres<sup>142</sup>, tout en étant mis au contact de représentations d'esclaves « maltraités » et « abusés »<sup>143</sup> au cœur d'environnements « agressifs » et « impressionnants »<sup>144</sup>. Dans le cas de *Freedom Cry*, nous reconnaissons à travers cette direction conceptuelle une interprétation de la condition servile proche de celle que l'anthropologue Christine Chivallon nomme la « thèse de l'aliénation »<sup>145</sup>, qui envisage l'institution esclavagiste comme une machine destructrice et improductive, faisant des esclaves (et par extension de leurs descendants) des êtres subjugués et impuissants.

Nous désignons ainsi sous le terme d'implication émotionnelle la stratégie de médiation historique qui consiste, pour les concepteurs de *Black Flag* et *Freedom Cry*, à élaborer le dispositif ludique de façon à susciter l'un et/ou l'autre de ces deux types d'émotions. Pour que cette implication soit effective, les concepteurs se donnent pour objectif d'écrire « une histoire engageante » (« engaging story ») inscrite dans un « monde vivant », riche d'activité humaine (« a fun and full of opportunities, living world »)<sup>146</sup>. Ce souhait est exposé dès mars 2012 dans un document présentant sur une seule page (*one pager*) une synthèse des principales fonctionnalités de *Black Flag*. Dès les premiers mots, il est rappelé que la conception d'une structure de jeu ne consiste pas seulement à établir des règles arbitraires, mais qu'elle est une démarche intentionnée sur le plan créatif (« Structure & Systems ; Design with Purposes »). Le document présente notamment de

---

<sup>142</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », *op. cit.*, l. 90.

<sup>143</sup> *Ibid.*, l. 97.

<sup>144</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Steve Beaudoin », *op. cit.*, l. 107-109.

<sup>145</sup> Christine Chivallon, *La diaspora noire des Amériques: Expériences et théories à partir de la Caraïbe*, Paris, CNRS Éditions, 2004, p. 130.

<sup>146</sup> Ubisoft Montréal, *ACGA\_One Pager\_VI\_0.pdf*, 16 mars 2012.

quelle manière sont liées médiation ludique et médiation historique : le caractère ludique et engageant du jeu est exprimé au travers d'un récit historique, qui est lui-même exploré par la jouabilité.

**Figure 4.9 : « Je veux devenir un pirate renommé »**

## Player's story

- I want to become a renown pirate
- I travel the Carribean seas with my Crew
- Life on board of my ship offers many distractions [Mini Games] [Officer Challenges]
- Like a predator I look for a prey, I attack weaker ships to loot them and increase my reputation [Renown]
- I trade their cargaison for some gold to upgrade my equipment [Economy] [Upgrade system]
- I live a secret life hidden in my hideout [Hideout]

Source : ACGA\_One Pager\_V1\_0.pdf, mars 2012

« L'histoire du joueur » (*player's story*) correspond à la séquence d'évènements traversée par le joueur, aussi bien au fil de la narration préétablie prévue par le scénario que dans les différents défis présentés par le jeu. « L'histoire » du joueur est à la fois celle qui a été écrite pour lui (le scénario) mais aussi celle qu'il produit, ou peut potentiellement produire, par l'exercice de la jouabilité. La section du document représentée ci-dessus présente plusieurs aspects de la jouabilité à la première personne du singulier (« je veux », « je voyage », « j'attaque », « je marchande », « je vis », ...), ce qui témoigne d'une volonté d'exprimer une perspective spécifiquement humaine et subjective sur le passé. Le parcours vécu d'un acteur historique inspire aux concepteurs le tracé de celui dont le joueur peut faire l'expérience.

Comprise dans ces termes, l'expérience ludique que propose *Black Flag* présente une vision du passé qui témoigne de la volonté d'un individu, ses désirs et aspirations. La médiation historique réalisée par la conception vidéoludique ne se résume pas à un effort de reproduction fidèle d'artefacts ou d'environnements. La démarche à laquelle elle s'apparente consiste à mettre en scène le théâtre des drames humains et à faire d'eux les « seuls objets de l'Histoire » selon la formule de Lucien Febvre, à représenter « des hommes dotés de fonctions multiples, d'activités diverses, de préoccupations et d'aptitudes variées – qui toutes se mêlent, se heurtent, se contrarient »<sup>147</sup>.

Le jeu vidéo est une œuvre qui implique émotionnellement son récepteur. La recherche de l'émotion est pour eux synonyme d'emphase, d'irréalisme et ultimement de distorsion de la représentation du passé. Susciter l'émotion reviendrait à quitter le registre historique pour entrer dans celui de la fiction. Comme le rappelle Raphael Lacoste, l'équipe de conception n'est « pas [en recherche de] réalisme, parce [qu'elle] met une emphase sur les émotions »<sup>148</sup>.

Le « côté documentaire » dont témoigne le jeu entrerait alors en contradiction avec le « regard [...] émotionnel » revendiqué par les concepteurs de jeu<sup>149</sup>. Dans ce cas, ces derniers reprennent à leur compte une opposition préexistante entre une « historiographie affective » intéressée au divertissement et à susciter des émotions, et une

---

<sup>147</sup> Lucien Febvre, « Propos d'initiation : vivre l'histoire », *Annales*, vol. 3, n° 1, 1943, p. 7.

<sup>148</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Raphael Lacoste », *op. cit.*, l. 27-29.

<sup>149</sup> *Ibid.*, l. 121-125.

« historiographique cognitive » cherchant la vérité et transmissions de connaissances<sup>150</sup>. Au contraire, nous pensons que l'implication émotionnelle du joueur remplit certaines fonctions spécifiques dans le processus de médiation historique : elles permettent la compréhension, plus que l'explication.

*Black Flag* et *Freedom Cry* ne proposent pas une « explication » historique des événements, en présentant les causes de leur occurrence. Le mode d'engagement avec le passé qu'ils proposent tient davantage d'une forme de « compréhension » historique, véhiculée par la jouabilité. Sur le plan de la conception, faire *comprendre* le passé consiste à présenter les événements et phénomènes dépeints par le jeu comme étant des actions intentionnelles, et à exprimer ce qu'ils signifient du point de vue des acteurs historiques eux-mêmes. Le scénariste de *Black Flag* Darby McDevitt souhaite faire en sorte que le jeu ne propose pas seulement un système de règles, mais également un récit à dimension humaine. Comme il le formule, « quand un pirate n'attaque pas les soldats, quel genre de personne est-il ? »<sup>151</sup>.

Selon McDevitt, le système de règles n'est rien sans l'exposition des motivations et des enjeux associés à son utilisation. Impliquer le joueur suppose par exemple de faire correspondre le système de règles et d'objectifs du jeu à celui qui régit le monde dans

---

<sup>150</sup> Christophe Prochasson, *L'empire des émotions. Les historiens dans la mêlée*, op. cit., p. 9, 220.

<sup>151</sup> « when the pirate is not attacking soldiers, what kind of man is he, what kind of person is he, what kind of people... Can they have the same dreams, the same goals? », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », entretien réalisé par Julien BAZILE, 1 avril 2018, l. 110-112, notre traduction.

lequel évoluent les personnages. De cette façon, le joueur est impliqué dans la réalisation des objectifs comme l'est le personnage sur le plan de l'intrigue. Le scénario permet ce rapprochement entre joueur et personnage principal en mettant ce dernier en scène au cœur d'une communauté humaine. Si *Black Flag* propose de suivre les exactions du pirate de fiction Edward Kenway, ses aventures se déroulent aux côtés de figures historiques et conduisent à suivre la (sur)vie de la république pirate de Nassau jusqu'à sa dissolution en 1718. Les concepteurs présentent les motivations, aspirations et enjeux individuels liés à la préservation de cette république pirate, créant une proximité entre les personnages historiques et le joueur. Darby McDevitt s'appuie sur les dialogues pour exprimer les rêves, espoirs, et craintes entretenues par les personnages. Dans la séquence cinématique qui ouvre la mission 4 de la séquence 3, le personnage de Barbe-Noire lève son verre à la « prospérité et à la liberté » d'une république « hors de portée des rois, du clergé et des collecteurs de dettes »<sup>152</sup>. Le pirate James Kidd présente le projet politique de la république de Nassau comme un « remède contre l'humiliation d'avoir navigué avec la foutue marine du roi »<sup>153</sup>, faisant ainsi référence à la carrière militaire dont se sont extirpés plusieurs de ses frères d'armes.

---

<sup>152</sup> « Here's to our Pirate Republic, Lads. We're prosperous and free, and out of the Reach of Kings, Clergy, and Debt Collectors », Ubisoft Montréal, *Assassin's Creed Golden - Age All Script Scenes Export by Darby McDevitt*, mai 2013, p. 116.

<sup>153</sup> « A true Remedy for the Humiliation of sailing with the King's bloody Navy. », Ubisoft Montréal, *Assassin's Creed Golden - Age All Script Scenes Export by Darby McDevitt*, mai 2013, p. 116.



**Figure 4.10 : « Notre confédération grandissante » (séquence 3)**



Source : Capture d'écran extraite du jeu *Assassin's Creed IV : Black Flag*

**Figure 4.11 : « A fond remembrance » (séquence 13)**



Source : Capture d'écran extraite du jeu *Assassin's Creed IV : Black Flag*

Contrastant avec les premiers chapitres dans lesquels les protagonistes exposent les raisons de leur coalition et leurs espoirs pour l'avenir, les dernières séquences du jeu présentent le personnage d'Edward face aux souvenirs de ses compagnons tombés et à la

nostalgie d'une époque révolue. Le scénario décrit l'une des ultimes scènes de *Black Flag* lors de laquelle Edward « aperçoit ses anciens compagnons assis à une table [...] Barbe-Noire, Ben Hornigold, Mary Read, Charles Vane, Calico Jack, Stede Bonnet », précisant qu'il « ne réagit pas à cette vision, car elle n'est qu'un souvenir affectueux »<sup>154</sup>. Le récit cherche ainsi à susciter un attachement au contexte et aux personnages dès le début du jeu, car c'est ultimement la disparition de ce contexte et son souvenir en tant qu'un « âge d'or » qui se trouve au cœur du propos du jeu.

Le scénario permet au joueur de s'attacher émotionnellement aux personnages d'inspiration historique dont il suit les péripéties, mais aussi de justifier les actions auxquelles il prend part. Les actions du joueur ne sont pas limitées par des règles arbitraires et abstraites, car exposer les motivations des antagonistes permet d'exprimer la nature et la difficulté du défi présenté dans le contexte du jeu. Comme on le lit ci-dessous, le personnage fictif de Julien Ducasse exprime au travers de ses dialogues une vision de la piraterie correspondant à celle que défendaient historiquement les empires commerciaux européens. Ducasse désigne les pirates comme des parasites, reprenant les termes employés à l'époque<sup>155</sup> par les législateurs cherchant l'éradication des pirates dont les larcins (« petty larceny ») constituent une menace pour l'essor de l'industrie et du commerce maritime<sup>156</sup>.

---

<sup>154</sup> « He does not react to this image, as it is only a fond remembrance. As soon as blinks or looks away for a moment, the images is gone, and he is left along with his slight grin and pleasant thoughts », *ibid.*, p. 414.

<sup>155</sup> Marcus Rediker, *Pirates de tous les pays*, *op. cit.*, p. 61-64.

<sup>156</sup> Marcus Rediker et Peter Linebaugh, *L'hydre aux mille têtes*, *op. cit.*, p. 228.

JULIEN DUCASSE

Is petty Larceny the extent  
of your Ambition? Have you  
no Mind to comprehend the  
Scope of ours? All the  
Empires on Earth,  
abolished! A free and  
opened World, without  
Parasites like you!<sup>157</sup>

Les concepteurs savent que les sources qu'ils consultent sont porteuses d'un point de vue dont il leur faut tenir compte. Jean Guesdon, directeur créatif de *Black Flag*, rappelle que l'intention est « montrer que les pirates étaient porteurs d'une idéologie quelque part positive », qu'il n'étaient « pas des monstres assoiffés de sang ». Guesdon reconnaît « que la propagande des pays a beaucoup misé là-dessus » et « que les pirates eux-mêmes s'en sont servis »<sup>158</sup>. Il a conscience du fait que les récits sur les pirates ont rempli diverses fonctions au fil du temps, notamment qu'ils ont été utilisés pour inspirer la peur, évoquer l'espoir ou susciter l'imagination. Les concepteurs de jeu s'inscrivent dans la continuité d'une tradition de détournement et de réutilisation de ces récits. La conception de *Black Flag* repose moins sur un effort de contextualisation et d'objectivation des points de vue en concurrence que sur la reproduction du dialogue, parfois conflictuel, entre eux.

En parcourant l'environnement du jeu, en progressant dans les chapitres qui structurent le récit et en interagissant avec les personnages qu'il rencontre, le joueur est mis en position d'apprécier la pluralité, la divergence ou l'opposition des points de vue

---

<sup>157</sup> Ubisoft Montréal, *Assassin's Creed Golden - Age All Script Scenes Export by Darby McDevitt*, op. cit., p. 116.

<sup>158</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Jean Guesdon », op. cit., l. 248-250.

des différents acteurs historiques. Le jeu vidéo mobilise une capacité de « compréhension » historique de la part du joueur, que nous comprenons comme une « compétence à suivre [...] une histoire qu'on raconte » ainsi qu'à « comprendre une succession d'actions, de pensées, de sentiments »<sup>159</sup>. Les sources historiques permettent aux concepteurs de définir les pensées et sentiments à susciter chez le joueur (dans la réunion de lancement en début de projet, ou *kick-off meeting*), de construire le récit permettant de les susciter (par l'écriture du scénario) et de proposer au joueur un ensemble d'actions afin qu'il réagisse aux situations qu'il rencontre (mécaniques de jeu). L'exemple de la place de la violence dans le récit et les mécaniques de jeu permet de comprendre comment la conception vidéoludique permet de faire l'expérience d'une compréhension historique.

La « violence spectaculaire »<sup>160</sup> exprimée dans *Black Flag* et *Freedom Cry* n'est pas seulement une violence générique et décontextualisée, et dont la seule fonction serait de contribuer au dynamisme de la jouabilité. Représenter la violence en jeu permet de faire comprendre au joueur la réalité d'une violence historique, de répondre à un souci de véridiction historique en surprenant les joueurs, en défiant leurs préconceptions sur l'époque représentée. D'après Olivier Ged, l'expérience de jeu de *Freedom Cry* a pour objectif de surprendre le joueur, de l'amener à penser que « c'est moins parfait », « plus

---

<sup>159</sup> Paul Ricœur, « Expliquer et comprendre. Sur quelques connexions remarquables entre la théorie du texte, la théorie de l'action et la théorie de l'histoire », *Revue Philosophique de Louvain*, vol. 75, n° 25, 1977, p. 143.

<sup>160</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 168.

*dark*, plus sombre [...] plus pénible » que ce à quoi il s'attendait<sup>161</sup>. Il concède aussi que ce souci de véridiction est permis par le positionnement de la licence *Assassin's Creed* au sein du système de classification selon l'âge (« age rating ») : « nos jeux sont assez violents pour que ça soit 16 ans et 18 ans et plus [...] ça nous permet d'aller vers quelque chose de plus authentique. La volonté sur *Assassin* c'est d'aller le plus souvent possible vers le historiquement *accurate*, le plus possible.<sup>162</sup> »

Pour les concepteurs, il ne suffit pas de justifier le caractère factuel de la violence historique représentée. Il importe de tenir compte du fait que cette violence est exprimée par le biais d'une forme ludique. Ainsi, Hugo Giard précise que la violence mise en jeu se doit d'être justifiée et équilibrée en termes de jouabilité, ce qui peut poser un problème lorsqu'il s'agit d'évoquer des formes de violence déséquilibrées.

Les problèmes se pointent quand il y a un des deux partis qui n'est pas capable de se battre. Quand tout le monde est capable de se défendre, c'est correct, on peut mettre parfois de la violence spectaculaire en termes de *moves* que le héros peut faire pour finir un combat. Mais quand c'est des *overseers* qui tuent des esclaves pas armés, c'est là que ça devient problématique. C'est difficile à regarder.<sup>163</sup>

La mise en jeu de ce déséquilibre n'est pas évitée, tant elle est significative sur le plan historique. *Freedom Cry* propose à dessein des séquences de jeu exprimant le caractère totalitaire du système plantationnaire, en représentant des situations dans lesquelles les esclaves sont totalement subjugués. Hugo Giard explique pourquoi les

---

<sup>161</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Olivier Ged », *op. cit.*, l. 325-331.

<sup>162</sup> *Ibid.*

<sup>163</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Hugo Giard », *op. cit.*, l. 71-75.

concepteurs de *Freedom Cry* choisissent de mettre en scène des phénomènes de répression violente (nous soulignons) :

C'est dans les plantations en tant que telles, une fois que le joueur est découvert par les *overseers* (ndla : les contremaîtres supervisant la plantation, des ennemis dans le jeu), ils commencent à exécuter les esclaves. Ça a créé une toute une nouvelle dynamique qui n'existait pas avant, qui a changé la façon de jouer de nos joueurs. Ils n'étaient pas capables d'avoir ça sur leur conscience, de se faire voir par les NPC (ndla : faire entrer le personnage du joueur dans le champ de vision des *non-playing characters*, personnages non joueurs).<sup>164</sup>

Représenter la violence de la répression est « justifié en termes historiques » d'après Giard. Le fait que « le résultat visuel » des actions du joueur soit « viscéral [et] difficile à encaisser »<sup>165</sup> a, quant à lui, une justification sur le plan ludique. Le sentiment de responsabilité ressenti par le joueur le conduit à peser les conséquences de ses actes, et contribue à faire comprendre le phénomène représenté dans sa dimension tragique.

L'implication émotionnelle « viscérale » du joueur dans l'expérience de jeu est un moyen pour les concepteurs de mettre la médiation ludique au service de la médiation historique : en somme, d'élaborer la structure de jeu pour que l'exercice de la jouabilité permette au joueur d'accéder à une compréhension du passé. L'historien Markus Rediker cherche à impliquer son lecteur d'une manière similaire lorsqu'il écrit son histoire de la traite négrière, présentée comme « une histoire humaine » (« a human history<sup>166</sup> »). Il y mentionne notamment le témoignage du marin James Field Stanfield (1774-1776),

---

<sup>164</sup> *Ibid.*

<sup>165</sup> *Ibid.*, l. 66-75.

<sup>166</sup> Marcus Rediker, *The slave ship, op. cit.*

apportant une perspective inédite sur la traite négrière que Rediker qualifie « d'expérience immédiate, *viscérale* du navire négrier »<sup>167</sup>. L'adjectif « viscéral » dénote un engagement émotionnel sur lequel repose à la fois des travaux d'historiens et des jeux vidéo comme *Assassin's Creed*. Il apparaît aussi dans l'étude menée en sciences de l'éducation par Lisa Gilbert, et qui conclut que « jouer à *Assassin's Creed* affecte la perception du passé » des étudiants interrogés au travers d'une « perception viscérale de l'expérience vécue, d'un engagement empathique avec les personnages »<sup>168</sup>.

Impliquer le joueur émotionnellement au moyen d'une expérience de jeu viscérale concrétise ce qui, par écrit, serait resté une connaissance abstraite. Dans *Freedom Cry*, représenter visuellement et sans détour la violence physique dont étaient victimes les esclaves est une manière de faire face à ce que Rediker décrit comme étant une « violence de l'abstraction »<sup>169</sup>, violence que l'on peut par ailleurs localiser dans *Freedom Cry* lorsque l'on considère la façon dont le système de jeu traduit en expressions mathématiques et en règles abstraites les réalités historiques de l'esclavage afin de les mettre en jeu. Plusieurs des réalités, des chiffres et des noms tus dans l'histoire longue de la traite et de l'exploitation esclavagiste<sup>170</sup>, resurgissent au détour des dialogues du jeu.

---

<sup>167</sup> « an immediate, visceral experience of the slave ship », *ibid.*, p. 133.

<sup>168</sup> « My analysis showed that playing *Assassin's Creed* influenced students' perceptions of the past through a visceral sense of lived experience and empathetic engagement with characters », Lisa Gilbert, « *Assassin's Creed* reminds us that history is human experience": Students' senses of empathy while playing a narrative video game », *Theory & Research in Social Education*, vol. 47, n° 1, 2019, p. 12.

<sup>169</sup> Marcus Rediker, *The slave ship, op. cit.*, p. 12.

<sup>170</sup> Stephanie E. Smallwood, *Saltwater Slavery. A Middle Passage from Africa to American Diaspora, op. cit.*, p. 98.

Le scénario et les dialogues font explicitement référence à plusieurs réalités explicites de la traite esclavagiste. Le personnage d'Adéwalé mentionne l'existence du *Princess*, un navire négrier exploité par la Royal African Company britannique et l'un des plus gros transporteurs d'esclaves<sup>171</sup>. L'entassement des captifs dans les cales des navires, brandi comme preuve de la barbarie de la traite et comme argument en faveur de sa réforme voire de son abolition au cours du XVIIIe siècle<sup>172</sup>, est explicitement mentionnée dans les dialogues de *Black Flag*. Lorsqu'il est interrogé sur son passé, le personnage d'Adéwalé mentionne les blessures subies par les esclaves travaillant sur les plantations, causées par le contact du sucre fondu ou par la manipulation des machines<sup>173</sup>. Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, cette référence à la culture servile du sucre dans les Caraïbes est contenue essentiellement dans les dialogues et fait déplorer à McDevitt que les recherches qu'il effectue ne soient pas suffisamment exploitées<sup>174</sup>. On peut néanmoins nuancer cette interprétation : le sucre est très présent dans l'univers du jeu.

Les mécaniques d'échanges marchands dans *Black Flag* et *Freedom Cry* sont presque entièrement résumées au travers de deux ressources, le sucre (raffiné) et le rhum, qui sont des produits directs de l'exploitation lucrative de la canne à sucre. De ce fait,

---

<sup>171</sup> Voir notamment Stephanie E. Smallwood, « African Guardians, European Slave Ships, and the Changing Dynamics of Power in the Early Modern Atlantic », *The William and Mary Quarterly*, vol. 64, n° 4, octobre 2007, p. 697.

<sup>172</sup> Voir notamment Stephanie E. Smallwood, *Saltwater Slavery. A Middle Passage from Africa to American Diaspora*, *op. cit.*, p. 68-85 ; Marcus Rediker, *The slave ship*, *op. cit.*, p. 246-267.

<sup>173</sup> Ubisoft Montréal, *Assassin's Creed Golden - Age All Script Scenes Export by Darby McDevitt*, *op. cit.*, p. 556.

<sup>174</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 322-326.



lorsque le jeu mentionne ce produit et sa captation par les pirates, le phénomène de la piraterie se trouve représenté au travers des rapports (de contestation, de coopération ou de complaisance) qu'il entretient avec le capitalisme marchand à une échelle transcontinentale. La production du sucre est physiquement représentée dans les environnements de jeu par les concepteurs, qui n'entendent représenter rien d'autre que « la machinerie, tout le processus du sucre [...] comme un *logical process*, montrer toutes les étapes de production du produit »<sup>175</sup>. En reproduisant les lieux au sein desquels se tenait la production servile du sucre, le processus de ludofformation au cœur de la conception de *Black Flag* et *Freedom Cry* permet de rendre visible les contours de ce que les historiens Burnard et Garrigus nomment la « machine plantationnaire » dans le cas de Saint-Domingue et de la Jamaïque britannique<sup>176</sup>. Le jeu présente une jouabilité qui fait de lui une « machine » dont la manipulation permet de saisir les contours de cette « machine plantationnaire ». L'espace du jeu représente un système complexe organisant l'exploitation servile à travers plusieurs dimensions qu'il est possible d'explorer : spatialement, pour apprécier l'organisation urbaine qui en découle, mais aussi narrativement, pour comprendre son impact sur les destinées des protagonistes respectifs.

Les dialogues entre Adéwalé et Edward Kenway permettent d'exprimer plusieurs faces des conséquences de l'exploitation servile, aussi bien au travers du récit des sévices

---

<sup>175</sup> « Retranscription de l'entrevue avec Thierry Dansereau », *op. cit.*, l. 97-103.

<sup>176</sup> Trevor Burnard et John Garrigus, *The Plantation Machine*, *op. cit.*, p. 1-4 ; Dunn étend le concept aux Caraïbes britannique, dans ce qu'il décrit comme une « machine pour la production du sucre » (« a sugar production machine »), Richard S. Dunn, *Sugar and slaves*, *op. cit.*, p. 116.

corporels que de l'accumulation de richesse qui en résulte. Le nom des Beckford, cité par Adéwalé dans *Freedom Cry*, est une référence à une vaste entreprise familiale de culture de la canne à sucre en Jamaïque, particulièrement au travers des figures de Peter (1643–1710) et William Beckford (1709-1770). Adéwalé cite également le nom de James Drax (1609-1662), un pionnier de la culture sucrière à Barbados. Grâce au témoignage de McDevitt, la présence de ces références se trouvant au cœur du jeu peuvent également être rattachées à une production historique clairement identifiée, *The Sugar Barons* de Matthew Parker. Nous reproduisons ci-dessous l'échange entre Adéwalé et Kenway, tel qu'il apparaît dans le script de *Black Flag* :

EDWARD KENWAY

This Man's working for  
Peter Beckford's People. Do  
you know them? The  
Beckford's and their Sugar  
Empire?

ADEWALE

Aye. The Beckford's and the  
Drax. I never worked their  
Plantations, but I knew  
their Names from hearing  
other Men curse them.<sup>177</sup>

Les sévices représentés en jeu, les émotions qu'ils provoquent, les institutions et les personnes qui en portent la responsabilité ont un ancrage dans le réel. Comme le reconnaît Steve Beaudoin, évoquant la période historique qui inspire la création de *Freedom Cry*, « la vraie histoire [peut être] beaucoup plus grave que ce qu'on peut

---

<sup>177</sup> Ubisoft Montréal, *Assassin's Creed Golden - Age All Script Scenes Export by Darby McDevitt*, op. cit., p. 109.

s’imaginer parfois.<sup>178</sup> Un jeu vidéo dont la conception repose sur des sources historiques permet de nommer ces réalités historiques, de les montrer et de les faire comprendre à un joueur en lui proposant d’en faire l’expérience dans un cadre spécifique.

Le cas de l’implication émotionnelle par la conception vidéoludique indique selon nous que si le jeu vidéo permet l’expression d’un récit sur le passé au moyen de la jouabilité (« good history through gaming<sup>179</sup>»), cette expression ne s’appuie pas uniquement sur une participation active du joueur. Comme le souligne le chercheur Jonathan Frome, les « émotions ludiques » véhiculées par un jeu (« game emotions ») ne sont pas réductibles à des « émotions de jouabilité » (« gameplay emotions »). La lecture que nous proposons des mécanismes d’implication émotionnelle illustre le fait que les émotions ludiques comportent une dimension interactive mais aussi non-interactive. Leur fonction dépasse le cadre de l’incitation au jeu : elles peuvent tout aussi bien décourager, dissuader ou entraver l’exercice de la jouabilité.

Une œuvre comme un jeu vidéo, même lorsqu’il est issu de l’industrie vidéoludique, a la possibilité d’être affectée par la présence de sources historiques. Leur présence impose le traitement de certaines thématiques, la mention de certaines images et de certains noms. Un tel constat donne raison à l’anthropologue Michel-Rolph Trouillot, pour qui la « matérialité du processus socio-historique » et les traces documentaires qui

---

<sup>178</sup> « Retranscription de l’entrevue avec Steve Beaudoin », *op. cit.*, l. 24-28.

<sup>179</sup> Kevin Kee *et al.*, « Towards a Theory of Good History Through Gaming », *art. cit.*

incarnent cette matérialité restreignent le champ des récits possibles sur le passé<sup>180</sup>. Le jeu vidéo est formellement capable de refléter l'exactitude historique, sous certaines conditions et en s'appuyant sur certaines de ses spécificités médiatiques<sup>181</sup>. La documentation historique permet d'ancrer le propos, les émotions et le récit véhiculés par l'expérience ludique dans un rapport de référence au réel historique. Les concepteurs sollicitent un matériau afin de disposer dans le jeu des indices de vérité historique, faisant ainsi du dispositif ludique plus qu'un système de règles abstraites sur lesquelles sont plaquées des représentations génériques destinées à les rendre attrayantes.

En observant la manière dont le matériau historique est convoqué, on conclut que les concepteurs de *Black Flag* et *Freedom Cry* semblent souscrire à une démarche d'après laquelle « l'invocation du passé », selon les mots d'Hayden White, « requiert à la fois de l'art et de l'information », un travail de documentation associé à un travail de création.

L'art des concepteurs s'inspire des informations recherchées sur le contexte historique, à tel point qu'il en résulte un objet ludique dont il est parfois ardu d'identifier

---

<sup>180</sup> Michel-Rolph Trouillot, *Silencing the past*, *op. cit.*, p. 29-30.

<sup>181</sup> Emil Lundedal Hammar, « Ethical Recognition of Marginalized Groups in Digital Games Culture », dans, 2015, consulté le 8 janvier 2017, <[http://www.academia.edu/download/37793007/Ethical\\_Recognition\\_of\\_Marginalized\\_Groups\\_in\\_Digital\\_Games\\_Culture\\_CameraReady.pdf](http://www.academia.edu/download/37793007/Ethical_Recognition_of_Marginalized_Groups_in_Digital_Games_Culture_CameraReady.pdf)> ; Adam Chapman, « It's Hard to Play in the Trenches », *art. cit.* ; Emil Lundedal Hammar, « Counter-hegemonic commemorative play », *art. cit.* ; Sarah Juliet Lauro, « Digital Saint-Domingue », *art. cit.* ; Sarah Juliet Lauro, « Kill the Overseer! Playing the Rebel Slave in Videogames », *op. cit.*

la « fonction référentielle » de la « fonction poétique et affective »<sup>182</sup>. Nous avons voulu identifier et distinguer ces deux fonctions de la représentation du passé dans les jeux vidéo.

Objet composite et complexe, « vaste » et « monstrueux »<sup>183</sup> selon les mots de Darby McDevitt, nous avons compris le jeu vidéo comme étant le dispositif médiatique au cœur d'une situation de communication. Il est le support par lequel les concepteurs expriment tout à la fois un regard sur le passé, déroulent un récit de fiction, cherchent à convaincre le joueur de son authenticité historique et de sa vocation ludique. L'exemple de *Black Flag* et *Freedom Cry* nous indique que le travail des concepteurs de jeu d'histoire est de réussir à résoudre, du moins en apparence, la tension entre historicité et jouabilité.

---

<sup>182</sup> « The conjuring up of the past requires art as well as information », Hayden White, « Introduction: Historical Fiction, Fictional History, and Historical Reality », *Rethinking History*, vol. 9, n° 2-3, juin 2005, p. 149.

<sup>183</sup> « the end product is kind of this gigantic behemoth, this titan », « Retranscription de l'entrevue avec Darby McDevitt », *op. cit.*, l. 183-187.

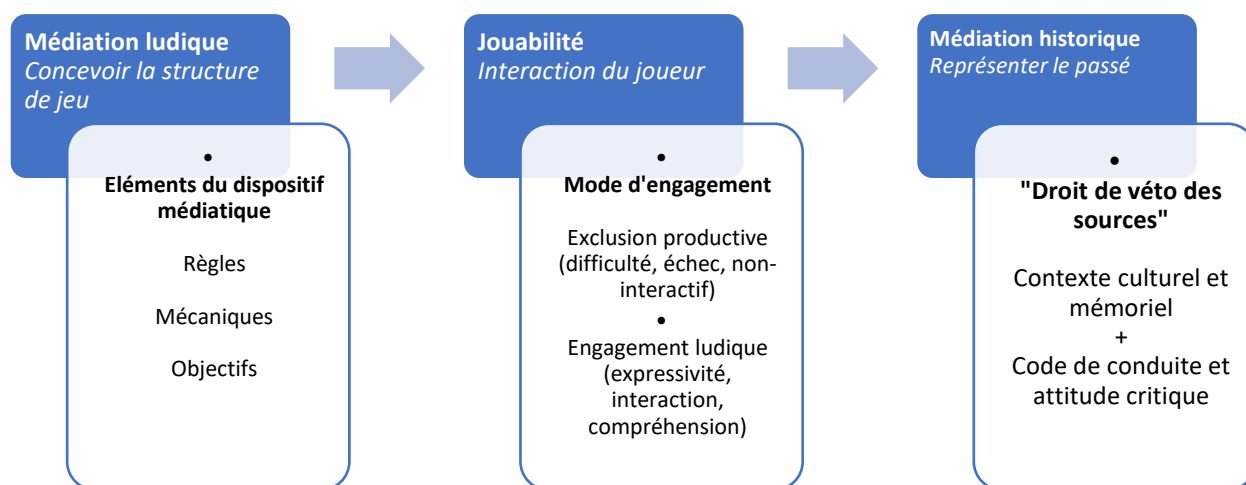
#### 4. Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons cherché à savoir dans quelle mesure *Black Flag* et *Freedom Cry* tiennent la promesse qu'implique le projet historiographique propre à leur conception. Si le passé est représenté dans un but de médiation ludique, faisant ainsi de l'histoire « un terrain de jeu » conformément au slogan de la série (« history is our playground »), comment cette médiation ludique est-elle, en retour, mise au service de la médiation historique ? Notre analyse permet d'actualiser la réflexion lancée en 2009 par Kee et ses coauteurs, lorsqu'ils examinent le potentiel de la forme vidéoludique et concluent que « les éléments d'une nouvelle histoire sont disponibles mais n'ont pas encore été combinés »<sup>186</sup>. Nous synthétisons les apports de ce chapitre dans le schéma ci-dessous.

---

<sup>186</sup> « Elements of a new history that are available but have not yet been combined », Kevin Kee *et al.*, « Towards a Theory of Good History Through Gaming », *art. cit.*, p. 326.

**Figure 4.12 : La médiation ludique au service de la médiation historique**



Au moyen de la notion de « droit de véto des sources », nous avons commencé dans un premier temps par identifier les traces d'une attitude critique des concepteurs envers le matériau historique qu'ils exploitent. Nous représentons à droite du schéma ci-dessus ce qui constitue l'objectif de médiation historique, dans la perspective duquel la médiation ludique est sollicitée.

Le « droit de véto » accepté par les concepteurs de jeu vidéo leur font adopter certaines pratiques. Ces dernières, reposant sur une négociation entre le travail de *game design* et les prétentions historiques de la saga *Assassin's Creed*, transparaissent dans les supports de communication interne (exposés créatifs et *feature sign-off*). Elles sont accompagnées d'une réflexion sur l'absence d'appareil de référence ou d'identification des sources, ainsi que de discussions sur l'influence des biais culturels et des rapports de pouvoirs qu'ils impliquent. Les concepteurs reconnaissent également le rôle social et culturel de l'industrie vidéoludique au regard d'attentes et de demandes mémorielles, ce

qui les conduit à questionner leur (absence de) prise de position concernant le fait d'aborder certaines thématiques, ainsi que le traitement spécifique à réserver à celles-ci.

La médiation ludique est indissociable de l'élaboration d'un dispositif spécifique, le jeu vidéo, et du respect de ses spécificités. La partie gauche du schéma représente les différents éléments de la structure de jeu. Les archives et entretiens que nous avons exploités révèlent en particulier certaines étapes de ce processus d'élaboration, au cours desquelles les concepteurs mettent en comparaison différentes options et les privilégient au regard de leur pertinence dans le cadre de la médiation historique. Ce chapitre a présenté la conception de certains de ces éléments, en envisageant comment ceux-ci sont employés pour représenter le passé. Les concepteurs définissent la difficulté et les règles de fonctionnement de certains environnements pour exprimer par voie d'analogie le caractère hostile d'une société ou d'un territoire. La documentation des stratégies et comportements d'acteurs historiques sont communiquées par le moyen des mécaniques de jeu mises à la disposition du joueur. La conception et la communication des objectifs de jeu servent d'intermédiaire privilégié pour l'exposition des buts, idéaux et objectifs individuels et collectifs des acteurs historiques.

Nous avons enfin identifié au cours de ce chapitre deux grands modes d'engagement avec le passé auxquels conduit une conception mise au service de la médiation historique. La partie centrale du schéma éclaire une manière supplémentaire de lire les pratiques des concepteurs. En nous basant sur la typologie proposée par Perron, nous distinguons d'une part une implication du joueur en tant que spectateur, sur un mode non-interactif et au moyen d'une narration linéaire (engagement fictionnel), et d'autre part



une implication en tant que joueur, reposant sur une démarche réflexive quant aux conséquences de ses choix en jeu (engagement ludique).

De manière analogue, nous distinguons deux directions prises par les concepteurs pour mettre la médiation ludique au service de la médiation historique. D'abord, en concevant la structure de jeu de manière à limiter l'immersion, établir une distance et un recul réflexif entre le joueur et la situation de jeu, par la difficulté de la jouabilité, l'échec ou la présence d'éléments non interactifs. En particulier, ce mode d'engagement repose sur l'écriture des dialogues et du scénario, ainsi que l'utilisation de dispositifs d'exclusion. Le joueur est maintenant à distance des personnages du jeu, des acteurs historiques auxquels ils font référence, mais également des concepteurs qui demeurent en dernière analyse les auteurs du contenu historique. Dans d'autres cas, la structure de jeu est conçue de manière à renforcer la proximité entre le joueur et la représentation, son sentiment d'immersion et d'agentivité en lui proposant de faire l'expérience de choix au sein des récits qui lui sont présentés.

Plus qu'une forme de « nouvelle histoire », *Black Flag* et *Freedom Cry* sont, en tant que produits de l'industrie vidéoludique, deux exemples d'un média qui permet la rencontre de formes, de pratiques et de modes d'engagement avec le passé à la fois anciens et novateurs. Si la représentation du passé dans les jeux vidéo ne s'effectue pas exclusivement par un exercice actif de la jouabilité, nous avons montré que médiation ludique et médiation historique peuvent fonctionner de concert lorsque la liberté créative des concepteurs est encadrée. Les conclusions de ce chapitre réaffirment la pertinence de l'approche générale au cœur de cette thèse, en mettant au centre de sa réflexion le rôle des

sources historiques en tant que « matériau » travaillé par un ensemble de pratiques<sup>187</sup> et les concepteurs en tant qu'auteurs de démarches créatives qui codifient leurs relations à ce matériau particulier. Le passé dont les concepteurs de jeu ambitionnent de faire leur « terrain de jeu » résiste encore à une appropriation dont les joueurs ou eux-mêmes se rendraient coupables.

---

<sup>187</sup> Michel de Certeau, *L'écriture de l'histoire*, *op. cit.*, p. 98-100.

## CONCLUSION GENERALE

Cette thèse se distingue par son caractère interdisciplinaire. Ses questionnements s'inscrivent à la fois en histoire et en sciences de l'information et de la communication, et leur étude repose sur un dialogue entre disciplines. Si les contributions apportées par ce travail s'inscrivent dans un champ en expansion, les « études des jeux vidéo d'histoire » ou « études historiennes du jeu vidéo » (« historical game studies »), le fait de revendiquer ce rattachement ne témoigne pas d'une volonté de sécession disciplinaire. Il s'agit plutôt de reconnaître l'existence d'intérêts de recherche spécifiques concernant les modes de production, d'appropriation et d'utilisation de représentations du passé. Les résultats apportés par ce travail de recherche espèrent contribuer à la mise en place d'un terrain d'échanges disciplinaires entre les études historiques et celles du jeu, dans la continuité de l'effort entamé depuis quelques années<sup>1</sup>.

Rappelons les trois questionnements autour desquels ce travail a été problématisé. Cette thèse s'intéresse en premier lieu au « matériau » historique et aux sources convoquées dans le processus de conception des jeux *Assassin's Creed IV : Black Flag* et *Assassin's Creed : Freedom Cry*. Quel est ce matériau, de quelle manière est-il collecté et dans quel objectif est-il travaillé ? Comment, ensuite, décrire le travail effectué sur ce

---

<sup>1</sup> Adam Chapman, Anna Foka et Jonathan Westin, « Introduction », *art. cit.*, p. 2.

matériau et décrire le processus de mise en forme ludique ? Quelle interprétation peut-on proposer, enfin, des représentations véhiculées par un jeu vidéo d'histoire ?

Partant d'abord du constat que des « matériaux » variés sont modifiés par un processus créatif, nous avons cherché à mieux comprendre ce que la mise en jeu fait à l'histoire en identifiant la nature et les effets de ce processus. Nous avons voulu sortir des approches qui jugeraient la conception vidéoludique comme un processus « dégradant ». Une telle approche impliquerait une comparaison entre le projet de véridicité de la démarche historique par rapport aux objectifs de la conception vidéoludique, alors que nous souhaitons d'abord mener une comparaison entre les outils et les pratiques. Si nous pensons que les concepteurs représentent le passé et en produisent une « infime partie, mal imprimée, une empreinte partielle », il est essentiel selon nous d'insister sur le fait que cette représentation a d'abord pour vocation d'être « signifiante aux yeux du joueur »<sup>2</sup>. Il est indispensable dès lors de penser la conception vidéoludique dans ses propres termes, sans plaquer sur elle des notions inadéquates.

Nous avons pour cela posé dans le premier chapitre des fondations théoriques communes entre écriture de l'histoire et conception vidéoludique en retravaillant le concept de ludoformation originellement proposé par Espen Aarseth. Comme nous l'avons définie, la ludoformation renvoie à la conception d'une simulation ludique qui se

---

<sup>2</sup> Laury-Nuria André, *Game of rome*, op. cit., p. 17.

déploie dans un environnement spatial de jeu, cet environnement devant être conçu pour être « structurellement [...] favorable »<sup>3</sup> à l'adoption d'une attitude ludique par le joueur.

Notre travail démontre qu'il est pertinent d'appuyer l'étude de la conception des jeux vidéo d'histoire sur les questionnements et les outils théoriques du champ des humanités numériques, particulièrement de l'histoire digitale. Le concept de ludoformation permet d'importer dans le champ des études du jeu vidéo des questionnements historiques apportant une perspective interdisciplinaire particulièrement utile. Notamment, la question de la conception de jeux vidéo d'histoire bénéficie des perspectives offertes par l'histoire digitale sur les effets des supports numériques sur le traitement et la diffusion de l'histoire, les modes de présentation spatialisée de l'information historique ou encore sur la conception d'interfaces interactives. Parler de ludoformation permet à la fois de réunir ces enjeux tout en prenant en compte la dimension spécifiquement ludique de notre objet. Cette perspective rend compte d'un processus de traduction, c'est-à-dire du passage d'éléments signifiants vers un contexte sémiotique spécifique, en l'occurrence le jeu. Elle permet ainsi de poser le problème de l'évaluation du caractère « historique » d'un jeu dans un cadre pertinent.

Nous avons identifié les caractéristiques générales du corpus de sources historiques employé par les concepteurs de *Black Flag* et *Freedom Cry* (chapitre 2). Au

---

<sup>3</sup> Sébastien Genvo, « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design" », dans *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Québec, Canada, mai 2008, consulté le 24 septembre 2020, <<https://hal-unilim.archives-ouvertes.fr/hal-00653194>>.

travers de ses éléments constitutifs (lorsqu'ils ont pu être identifiés), ce corpus apparaît comme une collection d'éléments variés. Il regroupe un nombre restreint de références bibliographiques généralistes et faciles d'accès, mais aussi des travaux plus spécialisés, des échanges avec des experts et plusieurs prélèvements de terrain. Ce que nous avons appris de la constitution de ce corpus vient éclairer et confirmer notre hypothèse de travail, selon laquelle il existe au cœur de la conception vidéoludique une tension entre d'une part un principe d'efficacité, caractéristique des productions industrielles, et d'autre part une démarche critique, artistique voire artisanale. Selon les circonstances, la sélection du « matériau » historique peut provenir aussi bien de sa disponibilité (la facilité d'accès, de manipulation et de circulation dans l'équipe) que de sa qualité ou sa pertinence.

Cette recherche apporte également une réponse aux questionnements sur le discours véhiculé par les deux jeux de notre corpus d'étude. Bien que nous pensions le jeu vidéo à la fois comme « produit » et comme « œuvre », notre intuition initiale a été de supposer que les logiques industrielles auraient raison des logiques artisanales. Nous envisagions que les modalités d'exploitation des sources historiques dans la conception seraient dictées par des impératifs industriels au détriment de pratiques témoignant d'une démarche critique et d'une réflexion historique. Dans le chapitre 3, nous avons exploré cette voie en montrant comment la représentation du passé est mise au service de la conception et la communication d'une jouabilité préétablie. Cette approche permet de lire

les pratiques des concepteurs sous l'angle d'une réappropriation du passé dictée par des impératifs de production et de distribution globalisée<sup>4</sup>.

Finalement, notre réponse est plus nuancée et nous amène à revisiter certaines des conclusions établies par les travaux précédents concernant les représentations vidéoludiques du passé. Notre recherche prend acte des travaux qui dominent les études portant sur *Black Flag* et *Freedom Cry* et qui revendiquent une approche postcoloniale. Ces derniers mettent en lumière les logiques structurelles de domination et de standardisation culturelle au sein de l'industrie vidéoludique<sup>5</sup>. Notre recherche permet certes d'observer ces logiques à l'œuvre dans la conception des jeux vidéo d'histoire, mais apporte surtout une perspective supplémentaire sur le processus créatif, qui n'est selon nous accessible qu'en s'intéressant à l'échelle individuelle des concepteurs. Alors que le courant dominant les études de contenu et de conception s'est intéressé aux déterminants structurels qui affectent le processus de représentation, nous avons mis en évidence les facteurs contextuels qui le traversent.

---

<sup>4</sup> Emil Lundedal Hammar, « The Political Economy of Historical Digital Games », *art. cit.*, p. 27.

<sup>5</sup> Emil Lundedal Hammar, « Ethical Recognition of Marginalized Groups in Digital Games Culture », *op. cit.* ; Eugen Pfister, *Eugen Pfister, „Games are never innocent. Political Mythologies in Digital Games“ in: Spiel-Kultur-Wissenschaften*, &lt;<http://spielkult.hypothesen.org/1689>&gt; 19.04.2018.s.d., consulté le 11 mai 2018, <[https://www.academia.edu/36610385/Eugen\\_Pfister\\_Games\\_are\\_never\\_innocent.\\_Political\\_Mythologies\\_in\\_Digital\\_Games\\_in\\_Spiel-Kultur-Wissenschaften\\_http\\_spielkult.hypothesen.org\\_1689\\_19.04.2018](https://www.academia.edu/36610385/Eugen_Pfister_Games_are_never_innocent._Political_Mythologies_in_Digital_Games_in_Spiel-Kultur-Wissenschaften_http_spielkult.hypothesen.org_1689_19.04.2018)> ; Souvik Mukherjee, « Video Games and Slavery », *art. cit.* ; Emil Lundedal Hammar, « The Political Economy of Historical Digital Games », *art. cit.* ; Sarah Juliet Lauro, « Digital Saint-Domingue », *art. cit.* ; Souvik Mukherjee, « Playing the Hybrid Subject », *art. cit.* ; Sybille Lammes et Stephanie de Smale, « Hybridity, Reflexivity and Mapping: A Collaborative Ethnography of Postcolonial Gameplay », *Open Library of Humanities*, vol. 4, n° 1, avril 2018, consulté le 3 mars 2020, <<https://olh.openlibhums.org/articles/10.16995/olh.290>> ; Sabine Harrer, « Casual Empire », *art. cit.*

En orientant les problèmes de conception autour de la question de la *légitimité* de l'utilisation du passé par les concepteurs de jeu, les approches se rattachant à la critique postcoloniale ont deux implications que nous avons voulu éviter. Premièrement, elles se concentrent grandement sur l'occupation du passé par le présent, et ainsi sur l'invasion de la représentation par les biais culturels, regards et attentes des concepteurs. Elles relaient un implicite d'après lequel, comme le formule Pfister, le « contexte [historique] » représenté dans les jeux vidéo « a perdu toute connexion avec le point de référence historique et géographique » (« lost all remaining connections to the quoted historical and geographical reference point »)<sup>6</sup>. Ce faisant, ces travaux mettent en évidence les liens de rupture entre les représentations du passé dans les jeux vidéo et leurs référents historiques, là où nous pensons crucial de penser les continuités et les dynamiques de résistance.

Secondement, les modalités de la « convocation » du passé sont expliquées d'abord par la persistance dans l'industrie vidéoludique de rapports de pouvoirs issus d'un héritage colonial. Sans récuser la pertinence de cette approche, mobilisée en partie dans notre troisième chapitre, nous avons cherché à la compléter afin de rendre compte de la variété des pratiques créatives et des modes de représentations du passé dans *Black Flag* et *Freedom Cry*. Là où la grille de lecture postcoloniale propose d'*expliquer* la

---

<sup>6</sup> Eugen Pfister, « “Don't eat me! I'm a mighty pirate! - Cultural Imaginations of Piracy in Video Games”; at the Conference Liberty and Death. Pirates and Zombies in Atlantic Modernity (IFK 19.01.2018) », 2018, p. 39, consulté le 31 janvier 2018, <[https://www.academia.edu/35807945/Eugen\\_Pfister\\_Dont\\_eat\\_me\\_Im\\_a\\_mighty\\_pirate\\_-\\_Cultural\\_Imaginations\\_of\\_Piracy\\_in\\_Video\\_Games\\_at\\_the\\_Conference\\_Liberty\\_and\\_Death.\\_Pirates\\_and\\_Zombies\\_in\\_Atlantic\\_Modernity\\_IFK\\_19.01.2018\\_>](https://www.academia.edu/35807945/Eugen_Pfister_Dont_eat_me_Im_a_mighty_pirate_-_Cultural_Imaginations_of_Piracy_in_Video_Games_at_the_Conference_Liberty_and_Death._Pirates_and_Zombies_in_Atlantic_Modernity_IFK_19.01.2018_>).



représentation du passé, notamment en soulignant les déterminants sociohistoriques profonds dans lesquels elle s'enracine, une approche médiatique et communicationnelle comme celle que nous sollicitons permet davantage de *comprendre* le processus de représentation, c'est-à-dire l'élucider sur le plan des intentions et des pratiques individuelles.

La création vidéoludique n'est pas une démarche reposant essentiellement sur l'élaboration d'une fiction qui « absorbe [et] fictionnalise chacun des éléments qu'elle convoque »<sup>7</sup>. Le jeu vidéo n'est pas un objet dont la conception absorbe toute référence au passé pour en faire de simples « éléments de jeu » ne se référant plus à aucune réalité extraludique. Le témoignage des concepteurs montre à quel point les traces du passé demeurent un matériau à manier avec précaution. Leur portée, leur signification et leur pouvoir évocateur, loin d'être neutralisés par la mise en jeu, peut être exprimé par le biais de l'interaction ludique.

À l'issue du quatrième chapitre de cette thèse, nous avons montré que les concepteurs sont des créateurs intentionnés sur le plan de la représentation du passé. Notre travail insiste sur le fait que, dans le cas de *Black Flag* et *Freedom Cry*, cette intention se traduit par un ensemble de règles encadrant leurs pratiques, issues d'un dialogue entre volontés créatives, conscience des nécessités productives et sentiment de responsabilité mémorielle. Il apparaît que les concepteurs conçoivent les éléments d'une structure de jeu

---

<sup>7</sup> Christine Montalbetti, « Fiction, réel, référence », *art. cit.*, p. 48.

(graphiques, sonores, textuelles, code informatique) comme l'on manierait les éléments d'un langage. Concevoir une structure de jeu consiste à agencer entre eux ces éléments au sein d'un dispositif médiatique. Or, si ces éléments peuvent être immatériels ou abstraits (des règles, des mécaniques, des objectifs), ils sont rendus perceptibles pour le joueur au moyen d'éléments tangibles de la représentation (image, texte, son). L'habillage historique de la structure de jeu fait partie à part entière de cette dernière, ayant pour fonction de permettre l'identification de ses éléments abstraits.

Nous avons mis en évidence des éléments communs et distinctifs entre écriture de l'histoire et conception de jeux vidéo. On peut identifier des points communs d'ordre général aux deux démarches : l'existence d'un « réseau de questions » préliminaire, le recours à un « matériau » brut, le travail de ce matériau selon un certain nombre de contraintes consenties, ainsi que l'exercice d'un effort de réflexivité sur les outils conceptuels et techniques employés. Les différences majeures se situent dans l'ampleur et la priorité de ces contraintes.

Comment qualifier alors « l'opération historiographique » des concepteurs de jeux vidéo ? Si on considère que chez De Certeau cette opération renvoie à un « paradigme productif », alors le paradigme qui apparaît dominant dans le travail mené au sein des studios d'Ubisoft est capitaliste. Tel que nous l'avons observé, ce paradigme implique d'abord un rapport aux objectifs de la production : la maximisation des recettes *via* le succès commercial de l'œuvre, lui-même reposant sur la mise en valeur du capital investi, qu'il s'agisse de ressources humaines, financières, technologiques, temporelles ou documentaires. Le paradigme capitaliste implique également un rapport à la production elle-même. Si la

qualité historique de l'œuvre est parfois réellement identifiable, elle n'est avant tout que le moyen employé pour réaliser la meilleure exploitation commerciale possible de l'œuvre. Si le principe de génération du profit entre en conflit avec celui de la réalisation d'une production qualitative (notamment sur le plan de la rigueur historique attendue), le premier l'emportera sur le second. À plusieurs reprises, nous avons ainsi constaté que le respect des règles de rigueur historique demeurerait inféodé au respect des demandes du public, des ressources allouées et des délais de production.

Les conclusions de ce travail de thèse s'inscrivent dans la cohérence du programme de recherche que nous avons entamé en 2016, et au cours duquel nous avons interrogé la façon dont les concepteurs de jeu se saisissent du passé dans leurs créations, le modèlent et le réinterprètent<sup>8</sup>. Un apport crucial de notre travail se situe sur le plan du terrain que nous avons exploré, puisque cette thèse constitue l'une des premières incursions de la recherche historique dans un studio de premier plan de l'industrie vidéoludique comme Ubisoft, si ce n'est la première du genre. Nous avons souhaité répondre à l'appel formulé par la communauté historique depuis plusieurs années et mener notre recherche au plus près des lieux de production avec l'objectif d'étudier la conception vidéoludique<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Voir notamment le travail que nous avons effectué sur le travail de la conceptrice de jeu martiniquaise Muriel Tramis, Julien Bazile, « L'Histoire à traverser. Regards vidéoludiques sur l'histoire de la Martinique dans Mewilo et Freedom de Muriel Tramis. », dans *Chemins de traverse en fiction. Actes du colloque interdisciplinaire de jeunes chercheurs.euse.s*, Paris, La Taupe Médite, 2018, p. 177-190.

<sup>9</sup> Notamment Adam Chapman, « Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames », *Journal of Digital Humanities*, vol. 1, n° 2, 2012, p. 42-46 ; Philippe Joutard, « Révolution numérique et rapport au passé », *art. cit.* ; Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, *Au cœur de la révolution*, *op. cit.* ; Jean-Clément Martin, « L'Historien et le jeu vidéo, ou l'inquiétude du garde-chasse », *art. cit.*

La force intrinsèque de ce travail est également l'une de ses faiblesses incontournables. En pénétrant les sphères d'une industrie vidéoludique ordinairement difficile d'accès, nous avons ouvert une fenêtre limitée sur notre objet. Il est difficile de proposer des conclusions générales à partir d'une étude de cas. Cette fenêtre n'en est pas moins précieuse, puisqu'elle nous a permis de fournir par ce travail la première contribution d'envergure reposant sur l'exploration croisée de témoignages de concepteurs, d'archives de la conception et de références bibliographiques dans une perspective historique.

L'apport central de cette thèse consiste finalement à proposer une sortie d'une binarité que nous pensons stérile entre « instrumentalisation » et « non-instrumentalisation » des sources historiques dans le processus de conception vidéoludique. Admettant d'emblée le caractère instrumental de la *représentation* du passé pour les historiens, sous toutes ses formes<sup>10</sup> (elle est l'instrument de l'expression historique), nous invitons à déplacer la réflexion pour interroger la nature, le contexte, les procédés et les finalités spécifiques de cette instrumentalisation. Si historiens et concepteurs de jeu peuvent être rapprochés par le fait qu'ils représentent le passé, la question est alors de savoir ce qu'ils représentent, comment ils le représentent et quelle fonction revêt le processus de représentation.

---

<sup>10</sup> Frank R. Ankersmit, *Historical Representation*, Stanford, Stanford University Press, 2001, 340 p.

En abordant la conception de jeux vidéo d'histoire en tant qu'acte de communication entre concepteurs et joueurs, et en examinant le jeu vidéo comme le dispositif sur lequel cette communication s'appuie, cette thèse s'inscrit pleinement dans le champ des sciences de l'information et de la communication. Elle s'insère dans la continuité des travaux menés à l'Université de Lorraine au sein du Centre de recherche sur les médiations depuis le début des années 2000<sup>11</sup>. Elle s'en nourrit et s'en démarque en décrivant l'articulation de deux processus de médiation distincts au sein de la conception vidéoludique : d'une part, une *médiation historique* par laquelle les concepteurs cherchent à représenter le passé et à le communiquer au joueur, ainsi qu'une *médiation ludique* reposant sur l'élaboration d'une structure de jeu destinée à susciter chez ce joueur une attitude ludique.

Nos conclusions font aussi progresser les recherches abordant la conception vidéoludique en tant que processus de communication interculturelle. Si concevoir un objet ludique suppose de créer un espace de communication autour d'une signification partagée entre concepteur et joueur de ce qui est un jeu<sup>12</sup>, nous avons montré que le passé historique est un élément à part entière de cet espace de communication. La réflexion des concepteurs autour de la figure du pirate et de celle de l'esclave résistant indique que ce qui unit les concepteurs aux joueurs n'est pas seulement une idée partagée du jeu, mais

---

<sup>11</sup> Sébastien Genvo, « Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo. L'exemple des trajectoires et perspectives développées au Centre de recherche sur les médiations », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 20, septembre 2020, consulté le 5 octobre 2020, <<http://journals.openedition.org/rfsic/9511>>.

<sup>12</sup> Maude Bonenfant et Sébastien Genvo, « Une approche située et critique du concept de gamification », *art. cit.*, p. 2.

également dans le cas des jeux vidéo d'histoire une signification partagée du passé, au moyen de laquelle les éléments du jeu sont rendus identifiables.

Ce travail ne contribue qu'indirectement au champ d'étude portant sur les utilisations instrumentales du jeu vidéo à des fins de pédagogie. En revanche, la distinction entre médiation ludique et historique sur laquelle nous nous sommes appuyés permet de faire progresser la discussion sur la possibilité ou la pertinence d'une utilisation historique de la forme vidéoludique afin de présenter de manière dynamique des arguments complexes et de proposer un engagement interactif avec différentes interprétations<sup>13</sup>. La question est alors de savoir de quelle manière allier en pratique les prérogatives de l'historien, qui élabore un récit explicatif basé sur la critique et le respect des sources, avec celles du concepteur de jeu produisant une œuvre destinée à divertir et à susciter une attitude ludique. C'est sur une tension conceptuelle similaire entre « histoire » et « jeu » que nous avons démarré notre réflexion. Lorsqu'il oppose l'historien dont « la fonction est de savoir et d'expliquer ce qui s'est passé » au « poète » capable de créer « l'illusion du possible » indispensable à l'adoption d'une attitude

---

<sup>13</sup> Tom Taylor, « Historical Simulations and the Future of the Historical Narrative », *Journal of the Association for History and Computing*, vol. 6, n° 2, septembre 2003, <<http://hdl.handle.net/2027/spo.3310410.0006.203>> ; Jeremie Clyde, Howard Hopkins et Glenn Wilkinson, « Beyond the “Historical” Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design. », *Loading...*, vol. 6, n° 9, février 2012, consulté le 27 juin 2018, <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/105>> ; Gerald Voorhees, « Discursive Games and Gamic Discourses », *communication 1*, vol. 1, n° 1, 2012, p. 1-21 ; Jeremiah McCall, « Historical Simulations as Problem Spaces », *op. cit.* ; Dawn Spring, « Gaming history », *art. cit.* ; Tara J. Coplestone, « Designing and Developing a Playful Past », *art. cit.*

ludique<sup>14</sup>, le philosophe Jacques Henriot n'a pas conscience de poser dès 1989 les bases d'une discussion sur le jeu qui sera finalement investie par les historiens.

Notre travail propose en effet une résolution de la tension entrevue par Henriot entre le « fatalisme » de l'histoire écrite et le caractère virtuel, potentiel et irréalisé du jeu. *Black Flag* et *Freedom Cry* sont deux exemples qui nous permettent d'illustrer le fait que le médium vidéoludique tire son expressivité à la fois de ses aspects interactifs mais aussi de phases de suspensions de l'interactivité. Le jeu vidéo d'histoire n'est pas différent des autres œuvres vidéoludiques, en ce sens que le degré de contrôle qu'il offre au joueur n'est pas illimité. Comme l'ont montré les théoriciens du jeu Salen et Zimmerman, le rôle du concepteur de jeu consiste notamment à définir à la fois quel degré de contrôle est offert au joueur mais aussi à quels moments ce contrôle lui est refusé<sup>15</sup>. Notre étude révèle comment les concepteurs, poussés par un impératif de médiation historique, autorisent ou interdisent l'interaction avec certaines représentations du passé.

Nous voyons de quelle manière l'impératif de médiation historique pousse les concepteurs à aménager dans l'expérience ludique un espace pour le récit historique et la représentation du passé. Au travers de séquences narratives et de cinématiques, au fil des récits biographiques et des environnements que son interaction ne peut altérer, le joueur

---

<sup>14</sup> J. Henriot, *Sous couleur de jouer*, op. cit., p. 240-242.

<sup>15</sup> « In an optimal experience, the participant is able to exercise control without completely being in control of the situation. If there is no chance of failure, the activity is not difficult enough », Katie Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, op. cit., p. 337.

est exposé à des représentations sur lesquelles il n'a pas ou peu de contrôle, qu'il peut découvrir mais qu'il ne peut altérer. Comme nous l'avons présenté par ailleurs, bien qu'étant en elles-mêmes « non interactives » et non négociables par le joueur, ces représentations n'en sont pas moins des éléments à part entière de la structure de jeu. Leur fonction demeure de faire adopter une attitude ludique, de participer à l'immersion fictionnelle et de renseigner le joueur sur les possibilités d'action<sup>16</sup>.

Finalement, ce travail de thèse a été rendu possible du fait de l'adoption d'une posture historique envers les jeux vidéo d'histoire que nous souhaitons voir se généraliser. Nous l'avons vu, la saga *Assassin's Creed* a pris pour slogan officiel la formule « the past is our playground » (« le passé est notre terrain de jeu »). Ce slogan renvoie à la fois à la spécificité de leur production, un terrain de jeu vidéoludique, mais également au terrain sur lequel ils s'avancent lorsqu'ils prennent le passé pour objet. En réponse à cet état de fait, les historiens ont cherché à délimiter les territoires et à mieux comprendre les contours de cette dispute du « magistère des historiens »<sup>17</sup> par l'industrie vidéoludique. En 2016, l'historien spécialiste de la révolution française Jean-Clément Martin revient sur son expérience de consultant historique auprès d'Ubisoft pour le développement du jeu *Assassin's Creed Unity* (2014). Il affirme son rôle de « garde-chasse, chargé d'évaluer la pertinence des prélèvements possibles dans le réservoir des

---

<sup>16</sup> Julien Bazile, « La perspective de l'action. Pistes pour l'interprétation du jeu vidéo historique : l'exemple d'Assassin's Creed », *art. cit.*

<sup>17</sup> Marc-André Éthier, David Lefrançois et Alexandre Joly-Lavoie, *Mondes profanes, op. cit.*, p. 44.



héros et des grands faits disponibles dans un Passé particulier », faisant valoir que « le mot *game*, qui désigne le jeu vidéo, se traduit autant par jeu que par gibier »<sup>18</sup>.

Nous avons voulu dépasser cette position, de ne pas chercher à qualifier « la prédation » dont le passé ferait l'objet, ni à prescrire de quelle manière exploiter raisonnablement ou protéger cette « réserve » dans laquelle se sont introduits historiens et profanes. Il nous paraît plus pertinent d'observer que pour les concepteurs de jeu, comme pour d'autres « artisans culturels » selon la terminologie introduite par le didacticien de l'histoire Marc-André Ethier, « fiction et réel ne forment pas des catégories conceptuellement duelles ». Notre travail permet de mieux comprendre cette incursion de l'industrie vidéoludique dans le domaine de la représentation du passé, et montre comment l'anachronisme, le stéréotype, la caricature, la fiction, la licence poétique et d'autres avatars du « regard artistique » sont différents instruments au service d'une pratique créative singulière.

Loin de rechercher la confusion, reconnaître les zones de superposition entre les pratiques respectives des concepteurs de jeu et celles des historiens permet de mieux les distinguer. Il demeure bel et bien des zones où le projet épistémologique de l'histoire et le projet commercial de l'industrie vidéoludique entrent en tension. Accompagnés dans ce travail de la notion « d'opération historiographique », au moyen de laquelle Michel de Certeau pense la « fabrication » de l'histoire et la « manipulation » des « matériaux » du

---

<sup>18</sup> Jean-Clément Martin, « L'Historien et le jeu vidéo, ou l'inquiétude du garde-chasse », *art. cit.*

passé<sup>19</sup>, nous espérons avoir montré que la mise en comparaison de ces pratiques peut être aussi profitable sur le plan scientifique, voire davantage, que leur seule mise en concurrence.

---

<sup>19</sup> Michel de Certeau, *L'écriture de l'histoire*, *op. cit.*, p. 98-99.

## BIBLIOGRAPHIE

### 1. Sources

#### Ludographie

*Assassin's Creed IV : Black Flag*, Ubisoft Montréal, 2013.

*Assassin's Creed : Freedom Cry*, Ubisoft Québec, 2013.

#### Exposés créatifs (CB)

Ubisoft Montréal, « ACGA CB\_Ambient\_Life.pptx »  
———, « ACGA CB\_Assassins\_Past\_Memories.pptx »  
———, « ACGA CB\_Boarding.pptx »  
———, « ACGA CB\_Controls.pptx »  
———, « ACGA CB\_Crew.pptx »  
———, « ACGA CB\_Crowd.pptx »  
———, « ACGA CB\_Eagle\_Vision.pptx »  
———, « ACGA CB\_Economy.pptx »  
———, « ACGA CB\_Enemy\_Archetypes.pptx »  
———, « ACGA CB\_Factions.pptx »  
———, « ACGA CB\_Fast\_Travel.pptx »  
———, « ACGA CB\_Fleet metagame.pptx »  
———, « ACGA CB\_Ground\_Navigation.pptx »  
———, « ACGA CB\_Hero upgrades and customisation.pptx »  
———, « ACGA CB\_Hideout.pptx »  
———, « ACGA CB\_Jungle.pptx »  
———, « ACGA CB\_Main\_Ship.pptx »  
———, « ACGA CB\_Minigames.pptx »  
———, « ACGA CB\_Naval\_Stealth.pptx »  
———, « ACGA CB\_Naval\_Toy.pptx »  
———, « ACGA CB\_Notoriety.pptx »  
———, « ACGA CB\_Ocean\_Ingredients.pptx »  
———, « ACGA CB\_Open World Activities.pptx »  
———, « ACGA CB\_Physical\_Rewards.pptx »  
———, « ACGA CB\_Pirate\_Fight\_Flavour.pptx »  
———, « ACGA CB\_Renown\_and\_progression.pptx »  
———, « ACGA CB\_rewards\_collectibles.pptx »  
———, « ACGA CB\_Rowboat.pptx »  
———, « ACGA CB\_Ship upgrades and customization.pptx »  
———, « ACGA CB\_Ship\_Types\_And\_Classification.pptx »

———, « ACGA CB\_Side\_missions.pptx »  
 ———, « ACGA CB\_Social\_Stealth.pptx »  
 ———, « ACGA CB\_Swimming\_Underwater.pptx »  
 ———, « ACGA CB\_Synchronization\_System.pptx »  
 ———, ACGA\_CB\_Naval3C.pptx »  
 ———, ACGA\_CB\_NavalFight.pptx »

### **Feature sign-off (FSO)**

Ubisoft Montréal, *FSO\_Activities\_Mayan\_Steles.xlsx*  
 ———, *FSO\_Activities\_Reach\_High\_Points.xlsx*  
 ———, *FSO\_Activities\_Treasures.xlsx*  
 ———, *FSO\_Activities\_Warehouse.xlsx*  
 ———, *FSO\_Activity\_Hunting\_Unique.xlsx*  
 ———, *FSO\_Activity\_Hunting.xlsx*  
 ———, *FSO\_Activity\_Treasures\_Maps.xlsx*  
 ———, *FSO\_Animal\_Ground\_Behavior.xlsx*  
 ———, *FSO\_Animal\_Ground\_Fight.xlsx*  
 ———, *FSO\_Attract\_Guards.xlsx*  
 ———, *FSO\_Building\_Interiors.xlsx*  
 ———, *FSO\_Collectable\_Manuscript.xlsx*  
 ———, *FSO\_Consumable\_Pick\_Up\_Weapons.xlsx*  
 ———, *FSO\_Crew\_Boarding.xlsx*  
 ———, *FSO\_Crew\_Enemy\_Civilian\_Pirates.xlsx*  
 ———, *FSO\_Crew\_Management.xlsx*  
 ———, *FSO\_Crew\_Player\_At\_Sea.xlsx*  
 ———, *FSO\_Crowd\_Life.xlsx*  
 ———, *FSO\_Economy\_Harbor\_Master.xlsx*  
 ———, *FSO\_Economy\_Macro.xlsx*  
 ———, *FSO\_Economy\_Scrap.xlsx*  
 ———, *FSO\_Economy\_Shop.xlsx*  
 ———, *FSO\_Economy\_Tavern.xlsx*  
 ———, *FSO\_Ingredients\_Naval\_Fog.xlsx*  
 ———, *FSO\_Ingredients\_Naval\_Supply\_Drop.xlsx*  
 ———, *FSO\_Items\_Spyglass.xlsx*  
 ———, *FSO\_Items\_Swivel\_Gun.xlsx*  
 ———, *FSO\_Menu\_Island\_Information.xlsx*  
 ———, *FSO\_Mini\_Game\_Fanorona.xlsx*  
 ———, *FSO\_Mini\_Game\_GenericBoardgame.xlsx*  
 ———, *FSO\_Mini\_Game\_NineMenMorris.xlsx*  
 ———, *FSO\_Mission\_Coor\_Naval\_Ambush.xlsx*  
 ———, *FSO\_Mission\_Exo\_Boarding.xlsx*.

### **Entretiens retranscrits**

- Retranscription de l’entrevue avec Eric Baptizat. Entretien réalisé par Julien Bazile, 1 avril 2018.
- Retranscription de l’entrevue avec Steve Beaudoin. Entretien réalisé par Julien Bazile, 8 mars 2019.
- Retranscription de l’entrevue avec Thierry Dansereau. Entretien réalisé par Julien Bazile, 8 mars 2019.
- Retranscription de l’entrevue avec Olivier Ged. Entretien réalisé par Julien Bazile, 1 avril 2018.
- Retranscription de l’entrevue avec Hugo Giard. Entretien réalisé par Julien Bazile, 8 mars 2019.
- Retranscription de l’entrevue avec Jean Guesdon. Entretien réalisé par Julien Bazile, 1 avril 2018.
- Retranscription de l’entrevue avec Raphael Lacoste. Entretien réalisé par Julien Bazile, 1 avril 2018.
- Retranscription de l’entrevue avec Mustapha Mahrach. Entretien réalisé par Julien Bazile, 1 avril 2018.
- Retranscription de l’entrevue avec Darby McDevitt. Entretien réalisé par Julien Bazile, 1 avril 2018.

### **Documents de *game design* divers**

- Ubisoft Montréal, *ACBFMissionBreakdown\_Mustapha.xlsx*
- , *ACGA\_MTL\_Scope\_v1.7\_20130901.pdf*
- , *ACGA\_One Pager\_V1\_0.pdf*
- , *ACGA\_SIN\_Scope\_20121205.pdf*
- , *Assassin’s Creed IV : Black Flag*.
- , *Golden Age : The World LD Directions*  
*ACBF\_Mustapha\_World&MissionDirection.pdf*
- , « KOM\_DA.pptx, Kick-Off Meeting, A couple of AD pillars ». Montréal, Ubisoft Montréal, et Mustapha Mahrach.  
*ACBF\_Mustapha\_World&MissionDirection.pdf*.

## 2. Ouvrages généraux

### *Conception vidéoludique et conception de jeux d'histoire*

ADAMS, Ernest. *Fundamentals of Game Design*. Berkeley, New Riders, 2010, 2nd édition, 675 p.

BOGOST, Ian. *Persuasive Games - The Expressive Power of Video Games*. Cambridge, MA, MIT Press, 2007, 464 p.

CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York, NY, Routledge, 16 mai 2016, 302 p.

CRAWFORD, Chris. *Chris Crawford on Game Design*. Indianapolis, New Riders, 2003, 476 p.

CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, Osborne/McGraw-Hill, 1984, 120 p.

GENVO, Sébastien. *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*. Paris, L'Harmattan, 2005, 376 p.

KAPPELL, Matthew et Andrew B. R. ELLIOTT, dir. *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. New York, Bloomsbury Academic, 2013, 388 p.

LANKOSKI, Petri et Jussi HOLOPAINEN. *Game Design Research: An Introduction to Theory & Practice*. Pittsburgh, Carnegie Mellon University: ETC Press, 2017, 222 p.

SALEN, Katie et Eric ZIMMERMAN. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, MIT Press, 2003, 650 p.

WOLF, Mark J. P. et Bernard PERRON. *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, Routledge, 2014, 544 p.

### *L'écriture de l'histoire*

ANKERSMIT, Frank R. *Historical Representation*. Stanford, Stanford University Press, 2001, 340 p.

BODENHAMER, David J., John CORRIGAN et Trevor M. HARRIS, dir. *The Spatial Humanities: GIS and the Future of Humanities Scholarship*. Bloomington, Indiana University Press, 2010, 203 p., consulté le 5 avril 2018, <<http://www.jstor.org/stable/j.ctt16gzj77>>.

CERTEAU, Michel de. *L'écriture de l'histoire*. Paris, Gallimard, 2002 (1975), 358 p.

DELUERMOZ, Quentin et Pierre SINGARAVÉLOU. *Pour une histoire des possibles: analyses contrefactuelles et futurs non advenus*. Paris, Éditions du Seuil, 2016, coll. « L'univers historique », 439 p.

DONNELLY, Mark. *Doing History*. London ; New York, Routledge, 2011, 256 p.

LATOUCHE, Régis et Michel MATHIEN, dir. *Histoire, mémoire et médias*. Bruxelles, Bruylant, 2009, coll. « Médias, sociétés et relations internationales », 310 p.

### 3. Études

#### *Histoire de l'esclavage, la résistance à l'esclavage et l'âge d'or de la piraterie*

BURNARD, Trevor et John GARRIGUS. *The Plantation Machine: Atlantic Capitalism in French Saint-Domingue and British Jamaica*. Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 24 mai 2016, 360 p.

CHIVALLON, Christine. *La diaspora noire des Amériques: Expériences et théories à partir de la Caraïbe*. Paris, CNRS Éditions, 2004, 258 p.

CORDINGLY, David. *Spanish Gold: Captain Woodes Rogers and the Pirates of the Caribbean*. London ; New York, Bloomsbury, 2011, First UK edition, 320 p.

CORDINGLY, David. *Under the Black Flag: The Romance and the Reality of Life Among the Pirates*. New York, Random House Trade Paperbacks, 2006, 336 p.

DUBOIS, Laurent. *Les vengeurs du nouveau monde : histoire de la révolution haïtienne*. Rennes, Les Perséides, 2005, 434 p.

GARRIGUS, John. *Before Haiti: Race and Citizenship in French Saint-Domingue*. New York, Palgrave Macmillan, 2006, 401 p.

HEUMAN, Gad et Trevor BURNARD. *The Routledge History of Slavery*. London ; New York, Taylor & Francis, 2010, 369 p.

LE GLAUNEC, Jean-Pierre. « Résister à l'esclavage dans l'Atlantique français : aperçu historiographique, hypothèses et pistes de recherche ». *Revue d'histoire de l'Amérique française*, vol. 71, n° 1-2, 2017, p. 13-33.

PARKER, Matthew. *The Sugar Barons*. London, Windmill Books, 2012, 454 p.

REDIKER, Marcus. *Pirates de tous les pays : L'âge d'or de la piraterie atlantique*. Paris, Editions Libertalia, 2014, 3e édition revue et corrigée, 312 p.

- REDIKER, Marcus. *The Slave Ship: a Human History*. New York, Penguin Books, 2008, coll. « A Penguin book History African-American studies », 434 p.
- REDIKER, Marcus. *Between the Devil and the Deep Blue Sea: Merchant Seamen, Pirates, and the Anglo-American Maritime World, 1700-1750*. Cambridge, Cambridge University Press, 1987, 322 p.
- SMALLWOOD, Stephanie E. *Saltwater Slavery. A Middle Passage from Africa to American Diaspora*. Cambridge, Harvard University Press, 2008, 288 p.
- WOODARD, Colin. *The Republic of Pirates: Being the True and Surprising Story of the Caribbean Pirates and the Man Who Brought Them Down*. s.l., Mariner Books, 12 mai 2008, 1<sup>re</sup> édition, 400 p.

### ***Méthodes et expérimentations dans l'écriture historique***

- CANARY, Robert H. et Henry KOZICKI, dir. *The Writing of History. Literary Form and Historical Understanding*. Madison, University of Wisconsin Press, 1978, 165 p.
- CARRARD, Philippe. *Le passé mis en texte : poétique de l'historiographie française contemporaine*. Paris, Armand Colin, 13 novembre 2013, 199 p.
- DOSSE, François. « De l'usage raisonné de l'anachronisme ». *Espaces Temps, les Cahiers*, vol. 87, n° 1, 2005, p. 156-171.
- DOSSE, François. « Michel de Certeau et l'écriture de l'histoire ». *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, n° 2, 2003, p. 145-156.
- HOOK, Sidney. *The Hero in History*. New York, Cosimo, Inc., 2008 (1943), 294 p.
- KOSELLECK, Reinhart. *Le futur passé: contribution à la sémantique des temps historiques*. Paris, Éditions EHESS, 2016, Nouvelle édition revue et complétée, coll. « En temps & lieux », 398 p.
- KOSELLECK, Reinhart. « Standortbindung und Zeitlichkeit. Ein Beitrag zur historiographischen Erschließung der geschichtlichen Welt ». Dans *Objektivität und Parteilichkeit. Theorie der Geschichte. Beiträge zur Historik*. vol. 1, Munich, Deutscher Taschenbuch Verlag, 1977, p. 44-46.
- LE GOFF, Jacques et Pierre NORA, dir. *Faire de l'histoire. 1: Nouveaux problèmes*. Paris, Gallimard, 1974, coll. « Collection folio », 16, 310 p.
- MARROU, Henri-Irénée. *De la connaissance historique*. Paris, Seuil, 1975, coll. « Points », 320 p.



- MILO, Daniel S. « Pour une histoire expérimentale, ou la gaie histoire ». *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*, vol. 45, n° 3, 1990, p. 717-734.
- PROCHASSON, Christophe. *L'empire des émotions. Les historiens dans la mêlée*. Paris, Demopolis, 2008, 253 p.
- PROST, Antoine. *Douze leçons sur l'histoire*. Paris, Seuil, 1996, 330 p.
- RICOEUR, Paul. « L'écriture de l'histoire et la représentation du passé ». *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, vol. 55, n° 4, 2000, p. 731-747.
- STALEY, David J. *Computers, Visualization and History: How New Technology Will Transform Our Understanding of the Past*. New York, M.E. Sharpe, 2014, Seconde édition (2013), 193 p.
- TAYLOR, Tom. « Historical Simulations and the Future of the Historical Narrative ». *Journal of the Association for History and Computing*, vol. 6, n° 2, septembre 2003, <<http://hdl.handle.net/2027/spo.3310410.0006.203>>.
- TROUILLOT, Michel-Rolph. *Silencing The Past: Power and the Production of History*. Boston, Beacon Press, 1995, 5th pr, 191 p.
- WHITE, Hayden. « Introduction: Historical Fiction, Fictional History, and Historical Reality ». *Rethinking History*, vol. 9, n° 2-3, juin 2005, p. 147-157.
- WHITE, Hayden. *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*. Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1975, Reissue edition, 464 p.

***Perspectives historiennes sur la représentation du passé dans les jeux vidéo***

- ANDRÉ, Laury-Nuria. *Game of Rome: l'Antiquité vidéoludique*. Caen, Passage(s), 2016, 110 p.
- BALELA, Majed S. et Darren MUNDY. « Exploring Approaches to the Generation and Representation of Heritage Artefacts in Video Game Contexts ». *Asia Pacific Media Educator*, vol. 26, n° 1, juin 2016, p. 99-112.
- BALELA, Majed S. et Darren MUNDY. « Analysing Cultural Heritage and its Representation in Video Games. », dans *Proceedings of DiGRA Conference : Think Design Play*. , 2011, p. 1-16, consulté le 11 octobre 2017, <<https://pdfs.semanticscholar.org/614a/14d2a502634423e769b3ec350467016e8e60.pdf>>.
- CARVALHO, Vinicius Marino. « Videogames as Tools for Social Science History ». *Historian*, vol. 79, n° 4, 2017, p. 794-819.

- CARVALHO, Vinicius Marino. « History and Human Agency in Videogames ». *Gamevironments*, n° 5, 2016, p. 104-131.
- CHAPMAN, Adam. « It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames ». *Game Studies*, vol. 16, n° 2, décembre 2016, consulté le 20 janvier 2017, <<http://gamestudies.org/1602/articles/chapman>>.
- CHAPMAN, Adam. « Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames ». *Journal of Digital Humanities*, vol. 1, n° 2, 2012, p. 42-46.
- CHAPMAN, Adam, Anna FOKA et Jonathan WESTIN. « Introduction: what is historical game studies? ». *Rethinking History*, vol. 21, n° 3, novembre 2016, p. 358-371.
- ÉTHIER, Marc-André et David LEFRANÇOIS. « Quelle lecture les historiens d'Assassin's Creed font-ils de ce jeu d'histoire ? » *Revue de Recherche en Littérature Médiatique Multimodale*, vol. 7, 2018.
- ÉTHIER, Marc-André, David LEFRANÇOIS et Alexandre JOLY-LAVOIE. *Mondes profanes: enseignement, fiction et histoire*. Québec, PUL, 2018, 515 p.
- JOUTARD, Philippe. « Révolution numérique et rapport au passé ». *Le Débat*, vol. 177, n° 5, 2013, p. 145.
- KEE, Kevin *et al.* « Towards a Theory of Good History Through Gaming ». *Canadian Historical Review*, mai 2009, consulté le 8 février 2018, <<http://www.utpjournals.press/doi/abs/10.3138/chr.90.2.303>>.
- LEFRANÇOIS, David et Marc-André ÉTHIER. *Le Jeu et l'histoire : Assassin's Creed vu par les historiens*. Montréal, 2021, Del Busso, 284 p.
- LELIÈVRE, Edwige. « Story versus history: the contentious creation of the historical videogame Versailles 1685 ». *Contemporary French Civilization*, vol. 44, n° 1, 2019, p. 61-79.
- LÜNEN, Alexander von *et al.* *Historia Ludens: The Playing Historian*. Londres, Routledge, 2019, 276 p.
- MARTIN, Jean-Clément. « L'Historien et le jeu vidéo, ou l'inquiétude du garde-chasse ». *Ecrire l'Histoire*, n° 16, 2016, p. 225-227.
- MARTIN, Jean-Clément et Laurent TURCOT. *Au coeur de la révolution: les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*. Paris, Vendémiaire, 2015, coll. « Collection Chroniques », 144 p.

- METZGER, Scott Alan et Richard J. PAXTON. « Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past ». *Theory & Research in Social Education*, vol. 44, n° 4, octobre 2016, p. 532-564.
- RABINO, Thomas. « Jeux vidéo et Histoire ». *Le Débat*, vol. 177, n° 5, 2013, p. 110.
- SPRING, Dawn. « Gaming History: Computer and Video Games as Historical Scholarship ». *Rethinking History*, vol. 19, n° 2, 2015, p. 207-221.
- TELLES, Helyom Viana et Lynn ALVES. « Narrative, History, and Fiction: History Games as Boundary Works ». *Comunicação e Sociedade*, vol. 27, 2015, p. 319.
- THIBAUT, Mattia et Vincenzo CASSO. « The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games. » *Gamevironments*, n° 5, 2016, p. 156-204.
- URICCHIO, William. « Simulation, History, and Computer Games ». Dans *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, 2005, MIT Press, p. 327-338.

### ***Conception d'espaces ludiques et récits interactifs***

- AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997, 203 p.
- AARSETH, Espen. « Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games ». *Intermédialités*, n° 9, 2007, p. 35-44.
- BAYCHELIER, Guillaume et José-Luis De MIRAS. « Ambivalence du tourisme vidéoludique : quelles dynamiques pour les voyages au coeur des sociétés virtuelles ? ». *Emulations - Revue de sciences sociales*, n° 30, 2019, p. 49-63.
- BAZILE, Julien. « Ludoformer Lovecraft : Sunless Sea comme mise en monde du mythe de Cthulhu ». *Sciences du jeu*, n° 9, mai 2018, consulté le 21 juin 2018, <<http://journals.openedition.org/sdj/996>>.
- BOGOST, Ian. « The Rhetoric of Video Games ». *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning*, 2008, p. 117-140.
- BONENFANT, Maude et Sébastien GENVO. « Une approche située et critique du concept de gamification ». *Sciences du jeu*, n° 2, octobre 2014, consulté le 26 janvier 2017, <<http://sdj.revues.org/286>>.
- BOUCHARDON, Serge. « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique ». *Communication et langages*, vol. 155, n° 1, 2008, p. 81-97.

CLYDE, Jerremie, Howard HOPKINS et Glenn WILKINSON. « Beyond the “Historical” Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design. » *Loading...*, vol. 6, n° 9, février 2012, consulté le 27 juin 2018, <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/105>>.

COPPLESTONE, Tara J. « Designing and Developing a Playful Past ». Dans Angus Mol *et al.*, dir., *The Interactive Past*. Leiden, 2017, Sidestone Press, p. 85-97.

FRASCA, Gonzalo. « Simulation versus Narrative ». Dans *The Video Game Theory Reader*, 2003, Londres ; New York : Routledge, p. 221-235.

ISBISTER, Katherine. *How games move us. Emotion by design*. Cambridge ; London, The MIT Press, 2016, 167 p.

JAGODA, Patrick. « On Difficulty in Video Games: Mechanics, Interpretation, Affect ». *Critical Inquiry*, vol. 45, n° 1, septembre 2018, p. 199-233.

JENKINS, Henry. « Game Design as Narrative Architecture ». Dans Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin, dir., *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MIT Press, 2004, p. 118-130.

JUUL, Jesper. *The Art of Failure: an Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, Mass, MIT Press, 2013, coll. « Playful thinking », 157 p.

MCCALL, Jeremiah. « Historical Simulations as Problem Spaces: Criticism and Classroom Use ». *Journal of Digital Humanities*. , 26 juin 2012, consulté le 13 octobre 2019, <<http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/historical-simulations-as-problem-spaces-by-jeremiah-mccall/>>.

NUENEN, Tom Van. « Touring the Animus: Assassin’s Creed and Ludotopical Movement ». *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 10, n° 17, 2018, p. 22-39.

### ***Enjeux culturels et idéologiques de la conception vidéoludique***

DYER-WITHEFORD, Nick et Greig DE PEUTER. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009, 298 p.

GENVO, Sébastien. « Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo. L’exemple des trajectoires et perspectives développées au Centre de recherche sur les médiations ». *Revue française des sciences de l’information et de la communication*, n° 20, septembre 2020, consulté le 5 octobre 2020, <<http://journals.openedition.org/rfsic/9511>>.

GENVO, Sébastien. « Defining and Designing Expressive Games: the Case of Keys of a Gamespace ». *Kinephanos*, 2016, p. 90-106.

- GENVO, Sébastien. « Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique ». Mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches, Metz, Université de Lorraine, 2013, 232 p.
- GENVO, Sébastien. « Comprendre et développer le potentiel expressif ». *Hermès, La Revue*, n° 62, 2012, p. 127-133.
- HAMMAR, Emil Lundedal. « The Political Economy of Historical Digital Games », vol. 64, n° 4, 2017, p. 25-28.
- HAMMAR, Emil Lundedal. « Counter-Hegemonic Commemorative Play: Marginalized Pasts and the Politics of Memory in the Digital Game Assassin's Creed: Freedom Cry ». *Rethinking History*, novembre 2016, p. 1-24.
- HARRER, Sabine. « Casual Empire: Video Games as Neocolonial Praxis ». *Open Library of Humanities*, vol. 4, n° 1, 2018, p. 5.
- KLINE, Stephen, Nick DYER-WITHEFORD et Greig DE PEUTER. *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montréal ; London, McGill-Queen's University Press, 2003, 368 p.
- KOMEL, M. « Orientalism in Assassin's Creed: Self-orientalizing the Assassins from Forerunners of Modern Terrorism into Occidentalized Heroes », vol. 51, janvier 2014, p. 72-90.
- LAURO, Sarah Juliet. « Digital Saint-Domingue: Playing Haiti in Videogames ». *sx archipelagos*, n° 2, juillet 2017, consulté le 14 septembre 2017, <<http://smallaxe.net/sxarchipelagos/issue02/playing-haiti.html>>.
- MUKHERJEE, Souvik. *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. London, Palgrave Macmillan, 2017, 126 p.
- NIEBORG, David B. « Triple-A: The Political Economy of the Blockbuster Video Game ». Thèse de doctorat, Amsterdam, Université d'Amsterdam, 2011, 255 p., consulté le 29 janvier 2018, <[https://www.academia.edu/15248979/Triple-A\\_The\\_political\\_economy\\_of\\_the\\_blockbuster\\_video\\_game](https://www.academia.edu/15248979/Triple-A_The_political_economy_of_the_blockbuster_video_game)>.
- O'DONNELL, Casey. *Developer's Dilemma. The Secret World of Videogame Creators*. Cambridge ; London, The MIT Press, 2014, 337 p.
- PFISTER, Eugen. « Der Pirat als Demokrat: Assassin's Creed IV: Black Flag – eine Rezension ». *Spiel-Kultur-Wissenschaften*, 2015, consulté le 11 juin 2018, <<https://spielkult.hypotheses.org/83>>.

***Études de cas : Assassin's Creed et jeux vidéo d'histoire***

- AARSETH, Espen. « Ludiforming. Changing Actual, Historical and Fictional Topographies into Ludic Topologies ». Dans *Ludotopia: Spaces, Places, and Territories in Computer Games*. Bielefeld, Transcript Verlag, Roswitha Gost, Sigrid Nokel u. Dr. Karin Werner, 2019, p. 127-141.
- AMMOUCHE, Sélim. « Jouable, injouable : Super Meat Boy, le brouillon et l'épure ». *Interfaces numériques*, vol. 4, n° 1, 2017, consulté le 20 mai 2020, <<https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/index.php?id=795>>.
- ARSENAULT, Dominic et Vincent MAUGER. « Au-delà de « l'envie cinématographique » : le complexe transmédiatique d'Assassin's Creed ». *Nouvelles Vues*, n° 13, 2012, consulté le 9 septembre 2016, <[http://www.nouvellesvues.ulaval.ca/fileadmin/nouvelles\\_vues/fichiers/Numero13/icono/Au-dela\\_de\\_l\\_envie\\_cinematographique\\_\\_le\\_complexe\\_transmediatique\\_d\\_Assassin\\_s\\_Creed\\_\\_par\\_DOMINIC\\_ARSENAULT\\_et\\_VINCENT\\_MAUGER.pdf](http://www.nouvellesvues.ulaval.ca/fileadmin/nouvelles_vues/fichiers/Numero13/icono/Au-dela_de_l_envie_cinematographique__le_complexe_transmediatique_d_Assassin_s_Creed__par_DOMINIC_ARSENAULT_et_VINCENT_MAUGER.pdf)>.
- BAZILE, Julien. « La perspective de l'action. Pistes pour l'interprétation du jeu vidéo historique : l'exemple d'Assassin's Creed ». Dans *Mondes profanes. Enseignement, fiction et histoire*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2018, p. 219-238.
- BAZILE, Julien. « L'Histoire à traverser. Regards vidéoludiques sur l'histoire de la Martinique dans Mewilo et Freedom de Muriel Tramis. », dans *Chemins de traverse en fiction. Actes du colloque interdisciplinaire de jeunes chercheurs.euse.s*. Paris, La Taupe Médite, 2018, p. 177-190.
- CHURCH, Jonathan et Michael KLEIN. « Assassin's Creed III and the Aesthetics of Disappointment », dans *Proceedings of DiGRA 2013 Conference : Defragging Game Studies*, 2013, p. 1-9, <[http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper\\_279.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_279.pdf)>.
- COMPAGNO, Dario. « Standing on the Shoulders of Giants: A Semiotic Analysis of Assassin's Creed 2 ». Dans *International Handbook of Semiotics*. s.l., Springer, Dordrecht, 2015, p. 1003-1023, consulté le 11 octobre 2017, <[https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-017-9404-6\\_45](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-017-9404-6_45)>.
- DOW, Douglas N. « Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II ». Dans *Playing The Past : Digital Games and the Simulation of History*. New York, Bloomsbury, 2013, p. 215-232.
- GILBERT, Lisa. « Assassin's Creed reminds us that history is human experience": Students' senses of empathy while playing a narrative video game ». *Theory & Research in Social Education*, vol. 47, n° 1, 2019, p. 108-137.

- GILBERT, Lisa. « “The Past is Your Playground”: The Challenges and Possibilities of Assassin’s Creed: Syndicate for Social Education ». *Theory & Research in Social Education*, vol. 45, n° 1, janvier 2017, p. 145-155.
- GUILBERT, Xavier *et al.* « La construction des mondes d’Assassin’s Creed ». *Revue de la BNF*, n° 2, octobre 2019, p. 104-114.
- NASR, Magy Seif El *et al.* « Assassin’s Creed: A Multi-Cultural Read ». *Loading...*, vol. 2, n° 3, novembre 2008, consulté le 7 juillet 2017, <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/51>>.
- VEUGEN, Connie. « Assassin’s Creed and Transmedia Storytelling ». *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, vol. 8, avril 2016, p. 1-19.

## ANNEXE 1 :

RETRANSCRIPTION DES ENTRETIENS MENÉS AUPRÈS DES CONCEPTEURS DE  
*ASSASSIN'S CREED IV : BLACK FLAG*

**1. Darby McDevitt**

Scénariste (*Lead writer*)

1<sup>er</sup> avril 2018

1 I'm Darby McDevitt, I was the lead writer on AC4. We didn't have a narrative director on that  
 2 project, which a lot of projects do, so I guess it was just me and the level design director staff that  
 3 probably did a lot of the narrative design. Well, in terms of, let's say, the process, the streamline  
 4 version : the process of creating is that when we chose the time period, there's an initial, let's say,  
 5 six months to a year of research just for, as the writer, lots of reading of mostly secondary sources,  
 6 but some primary sources like... actually there are no primary sources.

7 I don't think they are considered a primary source, the history of pirates from the 1921 or 1922, I  
 8 think it was... So anyway, a lot of reading, and what you do is, you work with the designers for a  
 9 long time to try to make sure that a lot of these, even before you come up with a story or a scenario,  
 10 you try to find a way for all of this history that you researched, and what we call "*world building*"  
 11 all the time, how we get this research into the actual world, so that the experience of just simply  
 12 playing the game feels that it's an accurate reflection of the world. And then, the scenario actually  
 13 is kind of the last thing you want to do : who is this specific character you're playing, specific  
 14 world... Really, that first year is a lot more about world building itself, making sure that the world  
 15 is credible, that all the locations in it are credible, that you know, the ships you sail and the building  
 16 you inhabit, the jungles you explore are credible versions. Then, once you got that, the scenario is  
 17 actually created, you play as a specific character, with a specific agenda. So, approximately,  
 18 halfway through the process, you start to devise a script, and that script is generated, and it's... In  
 19 our case it resembled very much like a Hollywood script, we have a tool called *Oasis*, that looks a  
 20 lot like *Final Draft*, the Hollywood scriptwriting tool... But, on top of that, what you're doing on  
 21 the same time, is that you're working with designers to make sure that the crowd people, people on  
 22 the world they are acting and behaving like credible people from this world, so they have their own  
 23 script. And then, the last half of the game, of the last third of the game is actually, not unlike a  
 24 cinematic production, where you're shooting scenes, working with actors, animating them, editing  
 25 them, and putting it all together. I mean, there's so much else, I feel like I don't know where to  
 26 start... Is that too broad for you?

27  
 28 *You said that first, it's a lot of research, a lot of reading, so maybe you could start here; what are*  
 29 *maybe, your sources, and why some of these sources are more useful to you in your work than*  
 30 *others ? Because there are books like fictions, non-fictions, secondary sources... What do you read*  
 31 *and why do you read that?*

32



33 Yeah. The initial reading list I think is, you don't actually know what's going to be useful, it's  
34 especially difficult with videogames, because I don't know if other guys got on this but, what makes  
35 good gameplay, is often completely opposite of what makes a good story, or not the opposite it just  
36 interferes with what makes a good story. So I'll give you the clearest example for me, that was the  
37 most difficult to accept for me, which was the fact that when you do research on pirates, you learn  
38 very quickly that pirates typically do not get in fights, they don't attack soldiers, they mostly try to  
39 attack vulnerable merchant ships, passenger ships, they rob and steal from people who cannot fight  
40 back. Now if you go with that kind of recipe to a game designer, they call ridiculous, right? Like,  
41 how can we have a pirate game where you don't actually attack people? Typically, pirates would  
42 actually try to scare people, you know, it was more about like firing your guns into the air, and  
43 there's would be like a bank robbery on the ocean, right? As soon as you tell people that, they say  
44 like : "oh, no, we need firing cannons, we need to be able to sink ships, we need to have that kind  
45 of... We need that have a gameplay that makes you feel powerful and that you're accomplishing  
46 things...". One of the quickest ways in games is through violence. Because violence is this... You  
47 live, I die, and I die you live, right? It's much harder to translate fear into videogame mechanics.  
48 You sail up next to a boat and you scare them, there's a, like fear-meter that you fill and then they're  
49 scared. It's not very active, very fun, right? So that was one of the first arguments we had, and this  
50 for six month, which was : how can we take what pirates really were, and then here's what the  
51 game that they want to make is, and how do we bridge that gap.

52  
53 *So first they had an idea about what they wanted to do, so they ask people like you to do research,*  
54 *and then you saw a conflict between the results of your research and what was the project or the*  
55 *idea of the game?*

56  
57 Yeah, I don't even know if it was that clean I think it was... When you do the littlest research about  
58 pirates you know they don't attack people, like, they don't fight like soldiers. So, it was more I  
59 think, the process was : "yes, we know, but we can't make a game like that. We have to make a  
60 game that's more Hollywood, that has to feel like pirates firing cannons, and sinking ships..." That  
61 was just the assumption like actually if you turn around and look at Cleopatra right there, that looks  
62 like an Egyptian Cleopatra, right? We know in actual history that she was greek and that she didn't  
63 dress like that, we actually have busts and portraits of her dressed like a traditional greek woman.  
64 When we did, because I was on that project for a little while, when you (two and a half years) when  
65 we do our first consumer tests, we showed picture of what she really looked like, and what  
66 audiences expected her to look like, which is big Egyptian head dress, and snakes, and everyone  
67 linked Cleopatra to the Egyptian one, and not to the greek one, and the decision is : we should do  
68 what people expect her to look like. And so, almost right away, you, at least a company that's  
69 making a gigantic blockbuster game, you're up against the difficulty of doing what people expect,  
70 versus what the history and truth really is. And often, you find history is very poorly understood.  
71 And frequently, you will... When new information comes to light, if you feel like that information  
72 contradicts a large chunk of what you think will make this game interesting, then, you ditch history.  
73 They often would say they had a thirty second rule, where if you can google "pirates" in thirty  
74 seconds and learn the information, you have to be truthful to it. If it's harder to find than thirty  
75 seconds is not a very... no journalist, any journalist would be fired for going "ah, I did thirty  
76 seconds of research". So, typically, especially from the writing standpoint, the problem becomes  
77 not "do research and tell us what this time period is like", it's : "do enough research to makes us  
78 feel good about the traces we've made".

79

80 *So it's not a research as a base, but research as a confirmation...*

81  
82 Confirmation bias... But then it's not all the time, there's other times when you learn things and  
83 people get excited about what you've learned, and they want to put it in the game.

84  
85 *It's instrumental...*

86  
87 It's instrumental as well, right. But it will, you always know that, especially with games because  
88 games are an interactive medium, and at the level that Ubisoft is making games, they needed, at  
89 least in their mind, to tick a few boxes, say, "this is fun, this is engaging, this is thrilling, this is..  
90 the audience is never bored, or confused..." I don't know what these boxes are, but some designers  
91 have them in their mind. And if with it contradicts these in major way, we might run into trouble.  
92 So I was never going to convince people to get rid of the style of combat that they want to do, just  
93 to be historically accurate. So let's say now I've to come to terms with that, we are going to attack  
94 British soldiers, Spanish and French soldiers, Portuguese soldiers. In fact, in *Black Flag*, the only  
95 people that you attack in the game, as a pirate, are soldiers. Which is absolutely historically  
96 inaccurate. 100% historically inaccurate. If a pirate was attacking a soldier, it would mean that they  
97 were in so much trouble, that they were screwed. And they would probably usually end up dying.  
98 Because the soldiers, the military was vastly superior to almost all pirates. In fact, if you read about  
99 pirates and Blackbeard, he was taken down by soldiers. If you read about what most engagement  
100 with soldiers, the pirates usually lose. Cause they don't have very big ship, they're not very well-  
101 trained people. I mean, there are trained pirates, but, they're sloppy and drunk, and... So, now as a  
102 scenario writer, if this is a massive chunk of the game, now I'm supposed to tell a scenario that is  
103 a believable pirate story, but the gameplay is always contradicting the reality of what being a pirate  
104 is... You run into, you hit a lot of barriers, so as a writer I said like : "well okay, when the pirate is  
105 not attacking soldiers, what kind of man is he, what kind of person is he, what kind of people...  
106 Can they talk about the same things? Can they have the same dreams, the same goals?" So what I  
107 managed to do was, sometimes, in a cinematic sequence, I would show, you would come up beside  
108 a pirate, one of your friends, Ben Hornigold or Blackbeard, who had attacked a merchant. But only  
109 in the cinematic sequence, not in the gameplay, right? It's never something that you could do  
110 yourself, but you could see him talking into a merchant: "oh we just robbed this merchant" ... It's  
111 not something you would do as a player, but you could see it in the scenario and the cinematic  
112 sequence. That's where I can then, start having these pirates discuss the minutia of their daily lives,  
113 "oh, there's what I dreamed about, there's what I hope to become, here's the trouble I deal with...  
114 I deal with getting scurvy, and so on.. I have a wife back in England that I haven't seen for five  
115 years, maybe one day I'll make enough money to go back to her and show her that I'm a real man"  
116 ... You know, all the actual dreams, that men like this, mostly men, some women, (we get into that  
117 too). It's almost like you use these cinematic sequences as best you can to tell the stories that you  
118 were unable to actually display through the gameplay. And you try as hard as you can to make sure  
119 that these stories do not contradict directly the gameplay that you're playing. So for instance, you  
120 know there's a moment in *Black Flag* where (are you familiar with the game, yeah ?), so the pirate  
121 Blackbeard and the pirate Benjamin Hornigold were talking with Edward, the main character, and  
122 Blackbeard says "you know, now you're free to rob and pillage as you choose", or whatever, and  
123 Hornigold says "hey, let's go take down this Spanish ship ", and Blackbeard says "oh there's also  
124 British ships", and Benjamin Hornigold says, "well, I'd rather not, you know, attack British ships,  
125 let's attack Spanish". That's a real detail, where Hornigold did not want to attack the British. In  
126 real life, he didn't want to attack British merchants, he didn't want to attack British anybody. So

127 there's a kind of a truthful moment in what's otherwise a lie. Blackbeard also would not have  
128 attacked Spanish soldiers, or British soldiers, he would have attacked Spanish and British  
129 merchants. He was a true pirate, and I think Ben Hornigold thought he was a privateer, until the  
130 British came and say "hey, we're gonna arrest you too", and he was like "oh no, no, I'll join your  
131 side, I'll promise", and that's why he... In the game he goes over the Templars which was symbolic  
132 of him, reaffirming his commitment to be, to England, right? That's another whole thing that I  
133 would probably and that's actually one of the reasons why I left the AC franchise, I find the  
134 Assassin/Templar conflict, in our games, to be very, a very very poor reflection of actual history.  
135 And it was very difficult, and ultimately unsatisfying, to me as a writer, and an amateur historian,  
136 to try to overlay the Assassin/Templar conflict on top of the actual history. For me, what it ended  
137 up doing was actually bastardising, and colonizing history in a way I was really uncomfortable  
138 which. And I ultimately wanted to leave the brand for a number of reasons, mostly because I started  
139 to love history too much, and these series is, ultimately poor at it. I hope I don't get fired for that,  
140 but it's a Ph.D., it's important for research !

141

142 *Yeah, it's for science...!*

143

144 Yeah, for science, exactly...

145

146 *As you said, some parts of the game they are inaccurate, and they are indisputable choices, that no*  
147 *research can dismiss, and you said that maybe in the scenario in the cinematics you can add back*  
148 *some history, by adding anecdotes on relationships.*

149

150 Exactly. And that would add also to the world building itself. You can go to a location, you can see  
151 how it was built and hopefully I've done my job as a writer and I've communicated with the world  
152 designer and the level design director, that we managed to put rightful items in the world itself. I  
153 know you, as an academic, are probably familiar with the term "orientalism", or "orientalist", right  
154 ? We frequently would use, actually that's a perfect example right there, like our lead artist was  
155 very much into the orientalist artistic movement, but was not very interesting in the more political  
156 post-modern like, orientalist critique that like Edward Said... He wasn't interested in that. So when  
157 he said something like "oh we want to do an orientalist approach to Egypt", me as a (cause a have  
158 a masters in literature, Irish literature), that kind of, the orientalist critique is very present in my  
159 mind, like, "uh, don't say that in an interview"... Cause that's like a negative connotation for a  
160 historiography, history perspective, a literary perspective. So we argued about this, and he just :  
161 "no, I'm just talking about the visuals", but the visuals are very weighted with that kind of negative  
162 meaning, at least for me. And so, there would constantly be a kind of battle between... I wanted to  
163 create, even the world itself, I want to world to look realistic, and then there would be an  
164 artistic/level design urge to make the world feel romanticized. It gets down to female pirates, there's  
165 a pirate who (Mary Read) who is supposed to dress like a man, and ultimately it's a woman, but  
166 she blends in as a man, and we had a year and a half of fights because she has a plunging neckline,  
167 you could see her breasts all of the time, even when she was supposed to be dressed like a man,  
168 and I was like : "do we need this, how can we sell this credibly...?". This interaction, cause if you  
169 remember in a sequence she like cuts her and she puts lipstick on, and that's when she reveals  
170 herself as a woman. Now, most people won't be fooled because we actually chose to do a woman  
171 voice actor, so a lot of people feel like... But at least we told the story in a way that we respected  
172 the choice, but it was going to be ten times harder if you could always see her breasts.

173

174 *It's not accurate, but what's more it's not credible.*

175  
 176 It's not credible, exactly. So, we had arguments about that. And I would say, we had arguments on  
 177 every single level of the game. You would do research, you would see a piece of art, of level design,  
 178 of gameplay, and there was always a constant kind of go back and forth. And I'm not gonna say  
 179 that I lost, I didn't lose every battle. I won a lot of battles, but the end product is kind of this gigantic  
 180 behemoth, this titan, and it's impossible to look at every detail with clarity. At least in a movie,  
 181 like, if I were to take a historical movie like, let's say, *Master and Commander*. Beautiful historical  
 182 movie, feels very grounded. It would be possible to go through and pause every single frame of the  
 183 movie, and do a fairly thorough analysis of it. You would still miss this, you would listen to every  
 184 line of dialogue, it feels like a finite construction. But the game... It's finite, but the amount of  
 185 content is so vast, and the number of angles in which you could look at every thing, and the  
 186 purposefulness of every creation... You might see in Havana a building that's created, you'll see  
 187 some architectural form and you'll say : "why was that created like that ? It is because that's  
 188 historically accurate? The artist got a little too creative? Or because the gameplay says it's not  
 189 comfortable to climb this wall, move this here?" So, you're dealing with a lot more angles.  
 190 I think I remember that in *Eyes Wide Shut*, Stanley Kubrick was like: "we need a big apartment for  
 191 Tom Cruise's character because I must be able to move the camera all around". But would this  
 192 character have an apartment that large in downtown New York? Probably not, that's expensive, but  
 193 who knows? It's a general practitioner. So, even movies have that construction. But I think in games  
 194 it's ten times more, because a lot of media are serial productions, where you work on this, the script,  
 195 then you produce, shoot the movie, then you go in post-production... Games are way more parallel,  
 196 where I'm writing the script at the same time someone is building the characters. So, the potential  
 197 for error is vastly greater I would say. So, it's really difficult to look at games and see the  
 198 intentionality of something. That even translate into our fans, when they try to pick apart the  
 199 meaning of the game, they'll see like a spelling error, and they'll thing the spelling error is an  
 200 intentional placement, of something...

201  
 202 *Then to move on, about the actual writing, how does the purpose of game design affect your*  
 203 *writing? Maybe in terms of writing habits, software tools, how do write when you are told to write*  
 204 *for a videogame?*

205  
 206 If the game has been poorly, let' say, if the grand purpose of the game has been poorly  
 207 communicated, or let's say if the narrative design of the game has been poorly implemented...  
 208 Something you find often happens in games like GTA, AC or whatever, is that when you try to tell  
 209 a story that has a lot of story bits, a lot of details, what you end up finding is that you begin stripping  
 210 away what the writers call the character building, and you have to put in a lot of exposition, where  
 211 you have to say : "ok, you have to go here, to climb this tower, to steal this six flags, and bring  
 212 them back here".

213  
 214 *So it's a recipe.*

215  
 216 Yeah, we say exposition ; we are exposing to you all the fundamental things you have to do to  
 217 accomplish this goals. And then, you hope that you gave enough time and budget to get some  
 218 character building, emotional moments. And so, you spend a lot of time as a writer in a game like  
 219 this, trying to balance the exposition and the instrumental quality of the writing, with the narrative  
 220 building and the character building. Just the story telling itself. On some of the early games that I

221 write, I would not plan well, and I would not work with the level designer as well, and we would...  
 222 The character's motivations, when you got to a certain point in the game, it would not be a simple  
 223 task like "what are you doing, and why are you doing it". A player should always feel like coming  
 224 to the next mission, I mean, If you're a mission-based game. With already feeling like you know  
 225 what you're doing and why, because if you don't and you have to explain to the player why you're  
 226 doing this.... This is why some the best game stories actually have the simplest plots, and they're  
 227 often revenge stories. Because the player would hold the whole information in their head. So let's  
 228 say a game as simple as a simple revenge story, if you say to a player at the beginning of the game  
 229 : "these nine people were responsible for the murder of your father", at that point you can let them  
 230 go and they would do everything they need to do to get more powerful to kill those nine people.  
 231 And even though it sounds like a simplistic plot, what it actually does for the story is that it opens  
 232 up the rest of the game for more character building. Because you never again have to tell the player  
 233 what they're doing and why. Contrast that with a game like, some of the worst AC games, in terms  
 234 of story design like AC3 is very very thick with exposition. Why am I doing all these things?  
 235 Someone is sitting down and explaining to me what i'm going to do next, and why exactly it is that  
 236 I have to do it. Something I didn't know I was going to do five minutes before, and that's very very  
 237 taxing on the player's brain.

238  
 239 *You are played, basically : do this, and do that, and that...*

240  
 241 Exactly! In fact, the joke is, like Connor says: "What would you have me do? What can I do for  
 242 you? How can I help?" It's always that... And the best games, I think like *Witcher 3*, where the  
 243 player embodies a role, like a bounty hunter, that is so crisply defined, instead of coming into a  
 244 mission blind, a player who plays the *Witcher* goes in as a man who belongs in that world, and he  
 245 says "I can help you, but it's gonna cost you money. Because it's my job in this world: I take money  
 246 for favors". And suddenly you feel like: "oh, you're a fireman, and you're a police officer, and all  
 247 of this..." You have a role on this world. Whereas a lot of games that are way more plot-driven  
 248 you start to go like: what's the next plot point? Tell me what it is I'm supposed to do to just push  
 249 the story forward. And I think that's... People in this industry right know are trying to push away  
 250 from that. Because we get tired of the story beat, story beat, story beat... You kind of have a general  
 251 sense of where it's going, but you're always surprised by what comes next. There's this urge to be  
 252 more open, and free, and interactive, and let the player kind of explore and follow their own desires.  
 253 I will send you some stuff, later on, on this huge dichotomy between what is called progression  
 254 gameplay and immersion gameplay. It's a huge problem I think, and people are really struggling  
 255 with it, and have been for a long time.

256  
 257 *You can't just tell a story for the player to hear, but you have to provided him information about*  
 258 *what to do, without exposing too much*

259  
 260 Exactly, exactly.

261  
 262 *So, in terms of writings habits, maybe it' not writing a full environment... Are you asked to, or are*  
 263 *you trying, to create like a full universe, susceptible to response to every single players actions or*  
 264 *is it more like a frame ?*

265  
 266 That would be the dream although... It's never been achieved really, to create a full world and then  
 267 let he player just poke at its edges and see what happens. That would be the dream, that's actually

268 the dream of Ubisoft but, the practical version of that is so vast. In fact, a game like Dwarf Fortress,  
 269 it's a game that simulates every single aspects of its reality, but it's so deep that it's almost  
 270 impossible for a normal mortal human to interact with it. It's a very very fascinating game world.  
 271 But the real problem is that when you say you're gonna simulate a whole world, what does that  
 272 mean? Like, in AC you can attack people, you can pick up objects, sail boats, but... The more  
 273 systems you make better actually interactive and real, the more they can interact with other systems  
 274 and the more the whole system is capable of just falling apart... *Zelda* goes very far, has a beautiful  
 275 set of systems but even they don't simulate everything, right? So, the further you go into simulation,  
 276 the more the player would have to accept that even their slightest action might cause the entire  
 277 experience to go off the hand, off the rails and devolve into something. And how does the writer  
 278 cope with the infinite number of possible outcomes of a fully simulated universe? That's a whole  
 279 topic, and I love this topic, but that's very difficult. And I could talk for hours, but I'm sorry, I have  
 280 to go very soon...

281  
 282 *So maybe one last. How do you write, do you have techniques, devices when you write with the*  
 283 *objective of creating a playful attitude? Maybe for the dialogues, an emphasis with giving as much*  
 284 *info as possible, explaining choices...*

285  
 286 One of the early things you do, is that you want to collect a bunch of your research, and then... You  
 287 can't really on a project this size, because by the time you done all your research your team as  
 288 probably (fifty to a hundred people large, or bigger...), it's very difficult to go : "here's a bunch of  
 289 historical research, you'll all find this interesting", right? Most people they just say "allright...".  
 290 It's really hard to just present it, inspire them with your research. But for me, with *Black Flag* I  
 291 read probably twenty history books, and some other sources, like a book on just the sugar trade.  
 292 What's the sugar trade, how did sugar shaped the economy of the Caribbean at the time? And  
 293 you're not gonna get a very receptive audience, "here's everything I know about sugar"... and  
 294 they're like "Okay"... Economy design is like: "oh, sugar is an icon in your menu, and it's worth  
 295 this much". So, I wrote a scene where one of the character describes what's it's like to be burned  
 296 by molten sugar, but... That's about it, that's where my sugar research led me, to a single scene !  
 297 That's a whole book I read just for that. So, what you end up doing is actually, you constantly work  
 298 with the directors to inspire them, but at a certain point when you want to create the scenario, you  
 299 end up giving a more condensed presentation about "here's the story of the game that we'd like to  
 300 tell", and the story of the game we're working on is a little bit, people are more receptive to that,  
 301 because it's much more narrowed down to what it is they are actually going to be working on. And  
 302 then you try to work the details in there, and it's really a constant vigilant process of always like  
 303 keeping an eye on, for me it would be like, working with level designers, or cinematics guys, visual  
 304 artists, to reiterate details that you found really interesting in the world. But like I said, it's a really  
 305 parallel process, so you're always really keeping an eye on them. And so, little things that would  
 306 inspire people, I might work with the artistic director, to get like... I actually worked on AC Origins  
 307 for long and I actually to help with all these characters behind you, so each one will be working  
 308 with, here's my biography of this character, here's who this person is in this world and then work  
 309 with a concept artist, (the best in the business, my goodness !), and we would work together and  
 310 then this would get communicated to the whole team, like : "hey look", in a weekly or monthly  
 311 newsletter, "here's some new characters", and I think, especially visual art, is the quickest way to  
 312 inspire people; game prototypes, cool videos, would be a second best way to inspire people; I think  
 313 most people who work on video games are visual, nobody wants to read my research, on how sugar  
 314 is made. But in the abstract, if I were to be able to come with a concept art, on sugar plantations,

315 pouring molten sugar... So, I'm typically not a first line of defense when it comes to inspiring  
316 people in the team. Although I can give a cool presentation, but I really think it's the work I would  
317 do, filtered through a lot of the visual art, and prototypes, that would be actually the best. Because  
318 a lot of the story and script stuff comes much much later in a form that is exciting. Guaranteed,  
319 nobody can read a script, except for the actors who love scripts. So, the scenario stuff has to come,  
320 to be presented in a way that is, like a context video. So, I have worked very early on what was the  
321 golden age of piracy, or what was the Ptolemaic period in Egypt, and we'd work on four minute  
322 videos that would in a very snappy, visually resting way, communicate to everybody "this is the  
323 time period of this game". The scenario, it was often very secondary.

## 2. Eric Baptizat

Directeur (*lead*) *game design*

1er avril 2018

1 Je travaille dès le début, en fait. Dès l'idée initiale du projet, dès que le projet démarre, pour essayer  
 2 de définir d'abord d'un point de vue *gameplay* quel jeu on va faire. On démarre surtout sur deux  
 3 éléments : une *time period*, une période historique qu'on va exploiter, et en même temps de voir  
 4 des éléments *gameplay* qu'on va pousser. Donc au début, on a des intentions, très souvent qui  
 5 peuvent être liées à un *feeling*, comme c'est un jeu d'aventure RPG, avec un type d'exploration  
 6 qu'on veut faire, on a des *loop* de *gameplay* qu'on peut poser. Et dès qu'on a le *setting* on essaie  
 7 de trouver les connexions. Et c'est là où tout d'un coup les deux commencent à se nourrir. C'est là  
 8 qu'on a des idées préconçues de mécaniques qu'on veut faire, et en creusant petit à petit, en se  
 9 renseignant de plus en plus sur la *time period*, on se rend compte de comment vivaient les gens à  
 10 l'époque. C'était quoi les mouvements de population, les technologies utilisées. Et ça nourrit la  
 11 fantaisie qu'on va faire vivre dans le jeu. On essaie de connecter petit à petit les fantaisies, les  
 12 éléments qui existaient à l'époque, avec le type d'aventure qu'on veut faire vivre au joueur, le but  
 13 étant d'avoir quelque chose qui fonctionne le mieux possible. Là on a vite des choix à faire, où très  
 14 souvent il y a toute une liste d'éléments qui existent dans une période donnée, certains ont du sens  
 15 par rapport au type de jeu, certains sont contradictoires, certains n'ont pas de sens du tout. On doit  
 16 se poser la question : qu'est-ce qu'on fait avec ces éléments ? Si je prends l'exemple d'un jeu de  
 17 pirate, on peut s'imaginer qu'on s'amuser à lister tout ce qui est réel ou fantaisie, toutes les idées  
 18 qu'on a sur les pirates. On sait que tous ces éléments vont être dans le jeu, mais on ne sait pas si  
 19 c'est un système de jeu, si c'est dans l'histoire, dans une *cut scene*, un scénario, ou si juste on va  
 20 pas le mettre. Mais on doit se poser la question de savoir comment on va utiliser chacun de ces  
 21 éléments et les exploiter. Le Saint Graal à atteindre, c'est quand on réussit à faire une mécanique  
 22 de jeu, c'est à dire un flot de mouvements ou d'actions que le joueur va faire, qui ressemble à ce  
 23 que faisaient les gens en réalité dans l'époque. C'est là où ça devient très intéressant. C'est quand  
 24 le flot de la mécanique, je vais prendre mon bateau, piller les bateaux à côté, je décide ce que je  
 25 fais avec le bateau, boire mon trésor à la taverne... Essaye de revivre, que le *flow* du joueur  
 26 corresponde à ce qui pouvait se passer à l'époque. Quand les deux marchent, c'est vraiment  
 27 intéressant.

28 Ce qui est très important aussi, c'est qu'on essaie d'être plausibles mais pas hyperréalistes. C'est  
 29 vraiment cette nuance, ce qu'on fait il faut que ça ait l'air, ça aurait pu arriver. Mais c'est pas  
 30 exactement la réalité des faits. Si on se renseigne un peu : oui, ça aurait du sens que ça se soit passé  
 31 à cette époque. C'est pas aberrant, ni ridicule. C'est vraiment comme ça qu'on pose les éléments.

32  
 33 *Est-ce que ce qui arrive au départ c'est plutôt les règles d'un jeu, une mécanique, et on la justifie*  
 34 *après comme historique, on trouve un habillage ? Ou est-ce que parfois vous partez du passé*  
 35 *comme réservoir de situations, de règles ?*

36  
 37 C'est un ping-pong incessant, en fait. Moi, travaillant sur le *design*, je dirais que le premier élément  
 38 c'est le *design*, mais c'est mon métier de me concentrer là-dessus. Les gens qui ont regardé plus  
 39 l'histoire vont plus se baser sur le contexte historique, mais ça se fait vraiment en parallèle. On fait  
 40 vraiment les deux en même temps. C'est pas : demain je vais pas arriver une idée de système sans  
 41 penser le contexte dans lequel ce système se trouve. C'est vraiment interconnecté. C'est ça qui est  
 42 intéressant, de creuser les deux en parallèle, et vraiment d'alterner. On a souvent, quand on creuse



43 un peu trop, mettons qu'on ait une idée de la vie à cette époque, ils faisaient telle chose. On le  
 44 creuse beaucoup, on avance, et si on fait des recherches un peu trop et qu'on se rend compte que  
 45 nos idées étaient fausses, il faut tout réajuster, reposer. Il faut donc toujours passer de l'un à l'autre  
 46 sans arrêt.

47  
 48 *Ya des jeux historiques très linéaires, qui reprennent quasiment une chronologie, mais dans quelle*  
 49 *mesure un jeu en monde ouvert se prête bien à la construction d'un jeu historique ?*

50  
 51 Ce qui est difficile c'est vraiment cette différence, le mariage entre l'histoire, linéaire, des faits  
 52 établis avec des moments attendus, et les systèmes et la liberté des joueurs, où on laisse la liberté  
 53 au joueur d'aller où il veut, de faire tout dans l'ordre qu'il a envie, faire l'inverse de ce qu'on lui  
 54 dit. Donc trouver ce mariage-là, c'est ça qui est pas évident. C'est pour ça qu'on est dans un jeu où  
 55 ça prend beaucoup de discussions, c'est un équilibre difficile entre des moments d'histoire qu'on  
 56 veut faire vivre au joueur, et cette liberté qu'on veut lui donner. Et très souvent, quand on va faire  
 57 une scène de jeu qui va être très basée sur un moment historique, ou un moment très narratif, on va  
 58 voir qu'il se passe ça, telle personne rencontre telle autre à tel moment, il y a un évènement. Très  
 59 souvent, ces moments dans le jeu sont très narratifs mais ce ne sont pas les plus intéressants. D'un  
 60 point de vue mécanique, les joueurs se sentent guidés, tout a l'air un peu scripté, on sent le truc  
 61 venir... On a plus cette espèce de liberté. Nous on joue sur cette ligne sans arrêt. Entre des moments  
 62 où on guide le joueur, où on le laisse revivre, le laisser partir mais on sait qu'il y a des moments où  
 63 il devra repasser par là. On essaie de lui donner le plus de liberté possible, et d'embrasser cette  
 64 liberté. Un élément important, c'est que quand on travaille sur une période historique, on pense que  
 65 le héros va devoir vivre tout lui-même, tous les moments clés de l'histoire. Il faut y être, il faut  
 66 faire ça... Alors que c'est l'histoire du monde, c'est pas l'histoire d'une personne qui vit dans ce  
 67 monde. Et c'est ça qui est très difficile. Le joueur est un héros qui se promène dans ce monde. Mais  
 68 ce n'est pas lui qui refait tous les évènements de l'histoire mondiale de cette époque. C'est comment  
 69 cette période va avoir conscience de certains évènements, parfois va y participer, mais ce n'est pas  
 70 l'acteur principal de tous ces évènements. Vraiment, trouver cette bonne balance entre les deux  
 71 n'est pas toujours évident.

72  
 73 *Faire un monde en open world, on pourrait croire que c'est pour lui donner la liberté d'agir, mais*  
 74 *ça peut être aussi lui dire qu'il n'agit pas sur tout. Il n'est qu'un acteur parmi des structures plus*  
 75 *grandes que lui.*

76  
 77 Exactement. On met le joueur dans un genre d'écosystème, il y a déjà des éléments en place et le  
 78 joueur peut interagir avec ça, mais c'est pas lui qui va le former totalement. Il va l'influencer. Dans  
 79 l'échelle de jeu qu'on fait, on est vraiment une personne à l'intérieur de ce monde. On en est pas le  
 80 créateur. Par contre, ce qui est intéressant, c'est réussir à faire venir des évènements dans ce monde.  
 81 Qu'il se passe des choses, un évènement historique qui se passe à un moment et attirer le joueur  
 82 vers ça. Mais c'est pas forcément lui le déclencheur de tous ces évènements. C'est toujours délicat  
 83 parce qu'on a une tendance naturelle, quand on écrit un évènement historique, on a un  
 84 enchaînement des éléments et on veut vraiment le faire assister à telle conversation, qui a lancé ça,  
 85 qui fait ça... On veut vraiment qu'il comprenne tout.

86  
 87 (Maxime) On intellectualise.

88

89 On intellectualise, parce qu'on veut que ça se passe parfaitement. Mais on a plus à gagner que ça  
90 se passe comme ça arrivera...

91  
92 *En termes de récompenses du joueur, de son point de vue il va dérouler l'histoire, reconnaître des*  
93 *choses qu'il connaît déjà, c'est un peu sa récompense. Du point de vue du personnage, il y a un*  
94 *choix qui a été fait, au niveau de l'accumulation de richesse de manière instrumentale. Quand on*  
95 *peut faire des choix avec son argent, ça renvoie à des thématiques pas forcément liées à la piraterie*  
96 *mais à la gestion : acheter de l'immobilier, investir dans une flotte d'une compagnie navale.*  
97 *Comment justifier ce choix de ne pas permettre de dilapider son argent ?*

98  
99 C'est difficile. Y a plein d'éléments à discuter. L'argent c'est un truc particulier, parce que dans la  
100 fantaisie pirate il y avait cette idée de : tu peux devenir très riche un jour, et le lendemain, tu peux  
101 avoir dépensé tout ton argent et te retrouver à repartir en mer. Nous on voulait quand même, c'est  
102 là où ça devient délicat, maintenir une certaine progression dans l'expérience du joueur. On doit  
103 s'assurer que plus il continue, plus il va gagner de *rewards*, qui vont lui permettre d'avoir des  
104 *challenges* plus élevés. C'est sorte de *loops* de rétention qui font que plus je gagne, plus je peux  
105 combattre des plus gros *challenges*, qui me font gagner plus... Donc des *loops* qui n'arrêtent pas de  
106 se connecter, de continuer. Donc ça c'est très intéressant, parce que ça permet de garder le joueur  
107 engagé. Et on le *tease* beaucoup avec des *challenges* trop difficile qui le forcent à progresser. Avoir  
108 des *loops* très solides, c'est vraiment très difficile. Ça veut dire qu'on doit contrôler beaucoup  
109 l'argent en possession du joueur, comment il le gagne, comment il le perd. Je parle de l'argent,  
110 mais c'est son équipement aussi. Tous les éléments qui lui permettent de devenir plus fort. On est  
111 vraiment obligés de contrôler les *rewards* du jeu, s'assurer de la progression.

112 Et par contre, à un moment où on atteint un certain niveau de *reward*, on veut ouvrir la possibilité  
113 au joueur de découvrir d'autre chose avec la progression. Pas seulement devenir un guerrier de plus  
114 en plus fort, mais que tout d'un coup il puisse miser plus dans l'économie, l'exploration pour avoir  
115 des personnes qu'il envoie en mission, des éléments comme ça. On ouvre des portes petit à petit  
116 pour avoir des nouveaux *layers* de progression. C'est un peu ça l'idée, le système.

117  
118 (Maxime) Il y a un facteur aussi qui est celui de l'héritage de la marque. *Assassin III* a un système  
119 qui était hérité depuis *Assassin II* ; on se pose la question à chaque jeu de savoir si on les garde.

120  
121 Ça nous sert beaucoup à ancrer le personnage dans le monde, le fait de pas être une personne mais  
122 d'avoir un navire, un équipage, un endroit qu'on peut *upgrader*, une sorte de maison où on peut  
123 poser nos éléments c'est vraiment cet élément de continuer à avoir, à poser sa place dans cet  
124 univers. Et aussi des éléments qui seraient logiques par rapport à ce qui pourrait arriver à la période.  
125 Qu'est-ce que cette personne pourrait faire, et comment elle pourrait continuer à croire. Ça pose  
126 beaucoup de questions par contre sur la fantaisie par rapport à une progression mécanique. Dans  
127 une mécanique de jeu, on va toujours aller vers toujours plus : toujours plus fort, plus riche, plus  
128 d'éléments. Alors que d'un point de vue fantaisie, on veut garder le côté, « je suis un peu un pirate,  
129 esseulé, un peu *looser*, avec mon bateau un peu pourri ». Donc comment trouver cette balance,  
130 c'est pas toujours évident. De réussir à conserver les deux. Les systèmes qui feraient perdre  
131 régulièrement l'argent du joueur, qui le remettrait toujours vers le bas, c'est plus dur à maintenir.

132  
133 *Tu as évoqué le lien avec les précédents jeux. Quelles mécaniques vous avez voulu réutiliser, celles*  
134 *qui sont vraiment apparues dans ce jeu-là ? Notamment du fait que c'est un setting de pirates.*

135

136 Je pense que les deux plus gros éléments sont vraiment le côté exploration et puis le naval, et avec  
 137 une progression navale. C'est vraiment quelque chose de très important. De démarrer petit pirate  
 138 dans un coin, et devenir à la fin un peu la terreur des mers. C'est vraiment le pirate le plus dangereux  
 139 de la zone, c'est un peu cette fantaisie qu'on allait chercher. De pouvoir avoir cette notion de  
 140 nouvelle *loop* de progression dans le jeu qui arrivait. Ce qui est marrant c'est que ça a posé des  
 141 problèmes terribles, où tout ce que le héros gagnait avant (de l'argent, des armes), tout d'un coup  
 142 je gagnais des choses pour mon bateau. Donc des quantités de bois, des éléments de bateau, des  
 143 quantités d'argent ou de tissus... Et là on avait deux échelles d'économie. On avait une économie  
 144 pour le héros, à échelle humaine, et une économie pour le bateau. On a dû faire en sorte que pour  
 145 le bateau, il faille piller un autre bateau, et nos hommes devront le récupérer, ou alors dans un  
 146 entrepôt, c'est nous et nos hommes qui devront récupérer le cargo. Après, c'est sûr qu'on pouvait  
 147 pas faire un jeu de pirate sans faire un jeu d'aventure, d'exploration et de liberté. Il fallait vraiment  
 148 pousser la technologie pour faire qu'on puisse se promener partout, prendre son bateau n'importe  
 149 quand, aller où on veut, sauter à l'eau et nager si on veut... Donc vraiment embrasser cette sensation  
 150 de laisser le joueur libre le plus tôt possible dans le jeu. Donc ça, c'est vraiment un élément nouveau  
 151 et important. Et on voulait casser le fait qu'avant les zones de jeu étaient contenu dans des *loadings*  
 152 séparés, dans des bulles, et il fallait attendre un *loading* pour passer d'une zone à l'autre. On voulait  
 153 être le plus *seamless* possible, transitionner d'une zone à l'autre. Du *gameplay* naval au *gameplay*  
 154 de sol, sans avoir de séparation, de pouvoir connecter les systèmes ensemble. Justement pour avoir  
 155 un jeu d'aventure, d'exploration, de guider le joueur d'un endroit à l'autre.  
 156 Ce qui a beaucoup changé à la base, c'était ça. Mais aussi, ce qui a beaucoup changé c'est le côté,  
 157 comment faire un mix entre la fantaisie plus pirate et la fantaisie plus assassin. Et vraiment cette  
 158 différence entre quelqu'un plus guerrier, plus rude, plus violent, qui a un moment était obligé...  
 159 Dans les pirates, on a un imaginaire très visible, drapeau pirate, ils poussent des cris, tirent au  
 160 canon... Et passer de ça à un personnage plus discret, caché dans la foule, assassin... Et trouver cette  
 161 différence entre les deux ça a vraiment été un élément crucial. Mais qui à l'arrivée marche bien :  
 162 parce qu'on a vraiment ce double aspect d'un pirate, de pouvoir être à la fois très visible, terroriser  
 163 les autres mais aussi pouvoir se cacher pour infiltrer, aller voler des éléments, des documents...  
 164 C'était un point pas mal intéressant. Dans les mécaniques principales, les nouvelles c'était vraiment  
 165 celles-là.

166  
 167 (Maxime) L'exploration sous-marine, aussi.

168  
 169 Oui, il y avait toutes les mécaniques sur l'eau. Exploiter l'eau le plus possible. Les *shipwrecks*, les  
 170 épaves, le *harpooning*, tout ça c'était des éléments où on a regardé beaucoup ce qui se faisait  
 171 l'époque, pour les intégrer dans le jeu. Ce qui était difficile c'était qu'on avait des éléments qui  
 172 existaient à l'époque, qui aujourd'hui moralement ne passeraient pas. Ça c'est très bizarre. C'est  
 173 qu'on veut faire de la vérité historique le plus possible, mais aussi on fait un jeu qui va être joué  
 174 par des gens de notre époque. Et il y a des choses qui aujourd'hui font barrière. Dans le *hunting* on  
 175 pouvait tuer des tortues. Et les pauvres tortues étaient toutes lentes sur la plage, et de suite on  
 176 pouvait les tuer... Les tortues ça a été le tollé sur la production... C'était pris vraiment pour de la  
 177 cruauté animale gratuite ! Alors qu'en réalité, ben ils tuaient les tortues, les mangeaient, mais là ça  
 178 ne passait pas. On ne pouvait pas faire ça. C'est assez marrant de voir comment balancer les  
 179 références.

180  
 181 Je me posais la question : pourquoi certaines espèces, on peut les tuer et pas d'autres ? Est-ce que  
 182 ça ne serait pas en terme de *gameplay*, par rapport à la zone : celles où on peut commettre des

183 *meurtres, tuer des gens, sont des zones dans lesquelles on va pas se faire attaquer par la garde ?*  
 184 *Les villes sont des lieux où on ne peut pas tuer des animaux pour ces raisons-là ?*

185  
 186 C'est un peu ça. C'est la différence entre les animaux « domestiques » qu'on a pas autorisé à tuer,  
 187 et les animaux « sauvages » qui sont plus prétexte de la chasse. C'est comme si en réalité, mais  
 188 c'est un choix qui a été fait sur ce projet-là, de se dire que les animaux domestiques on ne va pas  
 189 les tuer, comme les animaux de ferme. Et les animaux sauvages sont plus pour la chasse.

190  
 191 (Maxime) Ils offrent un défi que les autres n'offrent pas.

192  
 193 Oui ; on aurait pu mettre tous les animaux tuables, mais il y a le côté « tuer gratuitement » qui  
 194 paraissait mal par rapport à ce qu'on voulait faire, véhiculer. Donc c'est plus un choix de  
 195 philosophie, mais rien ne nous l'empêche totalement. Donc on fait des choix, comme les règles de  
 196 tuer les civils, des choix qui correspondent au type de personnage que le joueur puisse vivre. C'est  
 197 un choix par rapport à la mécanique qu'on cherchait à pousser.

198  
 199 (Maxime) Les animaux que tu peux tuer doivent être animés aussi, derrière. Si tu mets de l'énergie  
 200 sur la création d'un cochon intelligent, tu ne la mets pas sur une autre mécanique de jeu.

201  
 202 La liberté c'est toujours difficile. Parce qu'on touche vite des questions morales qui sont pas  
 203 toujours évidentes. Parce que si on veut faire... Nous on a un jeu où le narratif a beaucoup  
 204 d'importance. On est un personnage dans un contexte historique et on veut vivre un certain type de  
 205 personnage, c'est ça qui conduit à restreindre certaines libertés des fois dans le *design*. Parce qu'on  
 206 ne voulait pas qu'on puisse arriver dans une ville et étripier tout le monde. C'était pas le type de  
 207 liberté qu'on voulait donner au joueur. C'est un choix de direction, réellement. C'est vraiment  
 208 certains éléments, certaines expériences qu'on veut faire vivre à des moments précis qui ont guidé  
 209 ces choix-là.

210  
 211 *Par rapport aux animaux, est-ce que c'est une question de zone ? Certaines sont destinées à mettre*  
 212 *d'avantage en danger, d'autres plus orientées exploration, la mécanique dominante sera la chasse,*  
 213 *la pêche ?*

214  
 215 Oui, tout à fait. Toutes les mécaniques sont disposées par zones de jeu pour s'assurer que chaque  
 216 zone puisse offrir de la variété d'expérience, de choses à faire, de contenu à l'intérieur du jeu.  
 217 Chaque zone a un peu ses ingrédients, sa faune, son type de challenge. Les villages sont plus les  
 218 zones pacifiques, où il y a des quêtes, la vie civile « normale ». On est moins en situation de danger  
 219 et d'oppression. C'est toujours un peu ce mélange difficile, on veut pouvoir passer de zones très  
 220 dangereuses, où on peut combattre, se faire attaquer, à des zones de vie paisible. Donc on le justifie  
 221 beaucoup : les villes sont plus calmes, le *wilderness*, tout ce qui est plus sauvage, où là toute  
 222 rencontre peut être dangereuse, et les camps de militaires où là quand on entre on est en zone  
 223 interdite. On peut mélanger après les trucs ensemble, faire un camp militaire dans une ville... Mais  
 224 ils ont chacun des règles qui viennent avec le type de *location*.

225  
 226 *Comment le travail de documentation intervient là-dedans ? C'est une équipe extérieure qui se*  
 227 *penche sur de la littérature, des images, des séries ? Comment on choisit tout ça, et pourquoi on*  
 228 *en choisit certaines plus que d'autres ?*

229

230 Ce qu'on fait d'habitude c'est qu'on commence par les liens les plus communs. Sur la piraterie, on  
 231 va taper dans tout ce qui est *Pirates des Caraïbes, Master and Commander...* Et après on spécialise  
 232 les gens sur les recherches. On a des historiens qui nous servent de référence pour savoir ce qu'était  
 233 réellement qui existait à l'époque. C'est le côté : il nous faut des références sur la vraie vérité à  
 234 100%. Après, on a les gens qu'on envoie enquêter dans différents éléments. Y a des personnes qui  
 235 vont aller étudier une région particulière, les forces militaires et leurs costumes, leurs armements à  
 236 l'époque, d'autres vont étudier les différents types de piraterie, etc...

237

238 *Ces gens-là sont des game designers ?*

239

240 C'est souvent des *level designers*, des *mission designers*, des fois on a des spécialistes. L'équipe  
 241 narrative fait beaucoup de recherches. Une fois qu'ils ont fait ces recherches, on a différents outils.  
 242 Des sortes de wikis où on met tous les liens intéressants. Ces personnes font des présentations sur  
 243 leurs recherches, sur les recherches qu'ils ont fait indépendamment de leur domaine. Des fois, ça  
 244 peut être très très pointu. Des fois, ils peuvent connaître exactement comment fonctionnait des  
 245 systèmes d'agriculture dans une plantation. Comment faire les tranchées, et tout ça. Ça peut  
 246 vraiment aller très loin. On se nourrit régulièrement entre des recherches plus globales et des  
 247 éléments pointus. On essaie de garder l'information de tout ça. On arrange toutes les données dans  
 248 différents réseaux, où on a toujours accès aux images de référence, aux vidéos de référence, aux  
 249 documents ou aux livres qui ont été lus et tout ça... Donc on a toute une banque de données. On se  
 250 nourrit beaucoup de ça au tout début de la conception. C'est là qu'on essaie d'avalier le plus  
 251 d'informations pour les mettre à l'intérieur du jeu. Au fil de la production, il a des personnes dont  
 252 c'est le travail de toujours vérifier si ce qui est dans le jeu est réel ou pas. C'est là où en général on  
 253 fait venir des historiens, pour regarder le jeu, donner leur avis sur l'architecture... Il y a une  
 254 différence entre la recherche qu'on a, comment on veut l'utiliser et à l'arrivée la sensation que ça  
 255 donne. Des fois, même en faisant bien notre travail, quand on joue la perception est très différente  
 256 de l'assemblage des éléments. Oui, on a les éléments, mais ça goûte pas bon : c'est pas parce qu'on  
 257 a les ingrédients qu'en les mélangeant ça va faire une bonne recette. C'est un peu pareil : des fois  
 258 on les met ensemble et ça ressemble pas du tout à ce que c'est supposé être. La sensation est pas  
 259 là, le *feeling* est pas là, donc on ajuste beaucoup les éléments pour réussir à trouver la bonne saveur.  
 260 Des fois sur des choses très pointues, comme le rythme. C'est une question de vitesse de  
 261 déplacement, de vitesse à laquelle les choses s'enchaînent, de musique et d'ambiance, de distance  
 262 entre les éléments... Donc on essaie de chercher une vérité sur le tempo à l'intérieur des éléments.  
 263 Et des fois, il y a des cas où il faut vraiment avoir des références très précises, comme les armes.  
 264 On a toujours des débats terribles sur les portes. Comment étaient faites les portes, les serrures ? A  
 265 quoi ressemblaient les clefs ? C'est toujours, on cherche des références... C'est des détails mais on  
 266 se rend compte qu'il y a certaines périodes historiques dans lesquelles on travaille, où il y avait pas  
 267 de clés, ou alors où il y avait pas portes. Les technologies utilisées, des choses toutes bêtes comme  
 268 les chaînes, les canons, les fréquences de tir des armes, tous ces éléments on est obligés d'avoir  
 269 l'info la plus juste. Des fois on *twiste* un peu la réalité pour le rendre plus réactif, mais on essaie de  
 270 vraiment se baser sur ce qui existait à l'époque.

271 A la base on recherche tout sur la période sans se demander ce qu'on va en faire, ni où ça va aller.  
 272 On les creuse le plus possible, on les présente, et on sait que c'est les éléments constitutifs de cet  
 273 univers. Après, on voit si on les utilise ou pas. Une partie de la recherche pour *Freedom Cry* a été  
 274 faite ici, mais ils ont refait leur recherche de leur côté. Quand ils ont démarré le projet, ils ont  
 275 regardé de ce qui existait en termes de références, et à partir de ce moment-là ils ont dû refaire leurs  
 276 recherches, consulter les documents de nouveau, et ils ont dû refaire leur travail de recherche. Si

277 demain on voulait faire un *DLC* à *Black Flag*, je regarderais ce qui a été fait mais je recommencerais  
 278 à faire une phase de recherche. On est obligés de se remettre un peu dans le bain et d'essayer de  
 279 s'immerger, se plonger le plus possible à l'intérieur du truc.

280  
 281 *De quelle manière un joueur peut investir sa personnalité dans le jeu ? On ne peut pas tout à fait*  
 282 *customiser, personnaliser, certaines armes ou stratégies sont objectivement meilleures que*  
 283 *d'autres...*

284  
 285 Y a des styles de joueur je dirais, des façons de jouer. Les joueurs peuvent être plus ou moins  
 286 guerriers, essayer d'aller le plus vite au combat, vers leur objectif, on va dire rapide et efficace. Y  
 287 a des joueurs qui vont vouloir compléter le jeu le plus vite possible en dépassant les mécaniques.  
 288 Ce côté défi, « je vais y arriver plus vite que les autres ». Il y en a qui vont au contraire essayer de  
 289 se rendre plus intelligents que les mécaniques, ou les approfondir. Beaucoup plus *stealth*, vont faire  
 290 plus attention... Il y en a qui ont essayé de tout faire, de tout récolter, de tout gagner... C'est un peu  
 291 comme si, en jouant, on s'en rend pas compte, mais c'est comme si on décidait qui on était comme  
 292 personnage de jeu dans cet univers. A quelle façon on veut interagir avec cet univers et de quelle  
 293 façon on joue avec l'univers et les règles qui nous sont proposées. On a une liberté de style, mais  
 294 aussi une liberté dans comment je consomme le contenu. Est-ce que je suis l'histoire, ou est-ce que  
 295 je vais me promener, je m'éparpille, vivre ma vie de pirate, chasser, mener ma petite vie sur une  
 296 île...? Il y a vraiment cette liberté d'approcher le contenu par soi-même. Est-ce que je veux avoir  
 297 les meilleures armes, ou est-ce que je veux avoir le minimum ? C'est là où on essaie d'ouvrir les  
 298 possibilités au joueur pour que lui-même décide de la façon dont il veut consommer le contenu.  
 299 C'est la différence avec des jeux beaucoup plus linéaires qui laisseraient aucun choix au joueur. Là  
 300 il y a une trame narrative, mais on peut approcher la progression, le contenu et l'histoire un peu de  
 301 la façon qu'on veut. Et puis on peut alterner. Pendant deux heures, on peut faire l'histoire, et ensuite  
 302 aller se balader faire autre chose...

303  
 304 *On ne peut pas repousser les imiter de l'histoire, mais on peut l'explorer de manière créative, faire*  
 305 *l'expérience de ses limites. On peut tuer des esclavagistes mais pas abattre l'esclavage.*

306  
 307 Notre choix c'est ça : on est un acteur dans cet univers, mais on ne change pas l'histoire. On ne  
 308 change pas comment est fait le monde, on veut le faire plonger dans ce que c'était de vivre à cette  
 309 époque. C'est ça qui est intéressant, c'est de vraiment plonger dans cette sorte d'histoire virtuelle,  
 310 de plonger dans le passé et de vivre dans le passé, et c'est là où pour nous c'est très difficile en  
 311 termes de *design*. Comment poser des règles, laisser le joueur jouer avec les règles du monde, sans  
 312 l'autoriser à tout casser parce que ça deviendrait chaotique. C'est des fois des gros débats entre  
 313 nous. Des fois c'est tellement chaotique que ça n'a plus de sens, ça dénature tout... C'est vraiment  
 314 des choix, on établit les règles du jeu, quelles sont les limites de ce qu'on peut faire, tout en sachant  
 315 que notre envie c'est toujours de donner le plus de liberté possible. Chaque fois qu'on fait une  
 316 contrainte, qu'on fait un truc qu'on peut pas faire, il y a une partie de notre cœur qui est déçue :  
 317 « ah, si on pouvait...! ». On aimerait trouver un moyen. On essaie de plus en plus à chaque fois, de  
 318 pousser à la liberté à tous les niveaux. De tous les choix d'action, de dialogue, de visuels... Mais  
 319 de laisser le joueur s'exprimer le plus possible.

320 Alors, en *design*, comment on a travaillé ? On fait, on fait pas de *FSO* en premier. Pour chaque  
 321 mécanique de jeu, on fait un document qu'on appelle un *Creative Brief*. Par exemple, c'est un  
 322 document qui décrit d'abord toujours l'intention globale. Généralement c'est moi ou le *game*  
 323 *director* qui donnent ça. C'est un peu la *guideline* pour l'équipe, on leur dit « réalisez ça ». Et le

324 *designer* nous fait une proposition, de comment fonctionnent chacun des éléments à l'intérieur du  
 325 jeu. Quelles ressources on a dans le jeu, à quoi elles servent, le cargo pour les bateaux... Tout en  
 326 sachant que la personne doit aller chercher ce qui existait à l'époque, ce qui avait de la valeur,  
 327 comment on le pose. Donc ça c'est un peu, avec ça qu'on fait une recherche sur chacun des  
 328 systèmes de jeu. Comment on fait « un combat pirate » par exemple. C'est un peu le truc à partir  
 329 du moment où on a un objectif.

330  
 331 (Maxime) Ce document c'est une conséquence de la recherche.

332  
 333 On a déjà fait les recherches, on sait déjà combien de *features*, d'éléments on aura dans le jeu. Et  
 334 là on creuse. On a une idée globale de ce qu'on aimerait. Ce qui fonctionne, quels équipements, ce  
 335 qu'on veut pas, le style de *mood*... C'est vraiment toutes les recherches sur les différents éléments.  
 336 Après on donne ça à l'équipe pour la réalisation. Souvent, pendant qu'on fait les CB on fait des  
 337 prototypes en même temps. Par exemple, si je prends le combat naval, ça a été un énorme travail  
 338 de prototypage. On a essayé le système de combat jusqu'à ce qu'on trouve quelque chose  
 339 d'intéressant. Le document a été écrit en même temps que la personne faisait ses tests de combat,  
 340 de *pattern* d'ennemis. Le document était plus un support à l'arrivée avec des prototypes. C'est pour  
 341 valider la recherche.

342 Et une fois qu'on a ça, c'est là qu'on crée l'autre document, qui est un peu plus rébarbatif on va  
 343 dire, qui est le *FSO*. On décrit en détails, vraiment en détails, la *feature*. Tout ce que ça prend, les  
 344 *feedbacks*, le son, les animations. On en a généralement une cinquantaine, d'habitude, qui nous  
 345 décrivent... Ça peut être tout et n'importe quoi. C'est une approche très « *top down* ». On donne  
 346 vraiment les instructions à l'équipe pour réaliser. Ça a des avantages et des inconvénients, mais  
 347 c'est vraiment le *process*. [...] Ça c'est un document en une page qui montre les différents systèmes  
 348 du jeu. Là tu as tout : l'économie, la fantaisie du joueur... On part vraiment toujours de l'histoire  
 349 du joueur, et tous les systèmes de jeu, notoriété, combat, conflit, factions... Le système économique,  
 350 le bateau comment on peut *upgrader*, les types de missions, les événements... Le but c'est d'avoir  
 351 tous les éléments les plus en détail, d'avoir une vue du jeu en une page. C'est sûr que ça évolue au  
 352 fil du temps, mais c'est un peu un *snapshot*. Si on me demande, « ton jeu il a l'air de quoi » ? Je  
 353 ferai un truc comme ça. Aujourd'hui, l'état de mes systèmes, c'est ça. Et le fait d'avoir une première  
 354 version visible, ça permet ensuite de discuter. Le fait d'en avoir une version, on peut se dire « est-  
 355 ce que c'est ça qu'on veut », est ce que ça correspond à ce qu'on recherche à tous les niveaux, est  
 356 ce que ça correspond à la fantaisie... C'est vraiment un élément qu'on fait avant les CB. On a déjà  
 357 une idée du *scope*, de l'étendue des systèmes de jeu, comment ils s'interpénètrent et comment ils  
 358 sont liés avec le narratif et la fantaisie du héros. Le but toujours c'est que les gens réalisent non pas  
 359 la tâche, mais l'intention derrière la tâche. C'est un exercice pas toujours facile. Le fait d'avoir des  
 360 tâches très précises, les gens perdent un peu le *high level*, ça arrive.

### 3. Jean Guesdon

Directeur créatif (Creative director)

1<sup>er</sup> avril 2018

1 *Quand et comment est-ce que vous avez rejoint l'équipe ? Sur Black Flag, un peu avant ?*

2  
3 Alors moi c'était un peu avant. La genèse du projet, c'est que courant 2011, moi j'étais au niveau  
4 de la marque à ce moment-là, et pendant la production d'AC III on voit arriver les premières  
5 expériences navales, les missions navales d'Assassin III. Et là, le marketing s'emballe et dit : « oh  
6 là là, c'est génial, il nous faut un jeu de pirates ». Moi j'étais responsable du contenu de la marque  
7 à ce moment-là, donc Sebastien -le producteur exécutif de l'époque- se retourne vers moi et me  
8 dit : « bon, Jean, comment on fait *fitter* ensemble assassins et pirates ? ». Donc ça, c'était un peu  
9 mon mandat sur tous les types de projets. Du coup, on a commencé à réfléchir à ça, on envisageait  
10 d'abord une sorte de *DLC* épisodique naval pour AC III. Finalement, ça s'est pas fait. Ensuite, du  
11 coup comme la technologie navale, l'expertise était à Singapour on a voulu démarrer un projet à  
12 Singapour ; ils avaient pas de personnes là pas. On a envoyé un *designer* sur place, pour démarrer  
13 ce projet-là qui devait être beaucoup plus systémique, peu d'histoire, des choses comme ça. Il est  
14 arrivé là-bas et en fait il a été absorbé par *Assassin III*, donc ils ont complètement... Pas avancé sur  
15 l'autre projet. Mais il fallait livrer les missions navales d'AC III. Du coup, pendant ce temps-là, on  
16 a commencé à se documenter sur la meilleure période historique, notamment avec Darby, qui lui  
17 est à ce moment-là, fin 2011, était en train de... C'était la fin de *Revelations*, sur laquelle il était. Et  
18 donc là on commençait à voir, documenter, beaucoup lui, et à essayer de trouver la meilleure des  
19 phases, des périodes de piraterie à explorer. Et là, on a choisi 1715, si je ne m'abuse, 1720 en gros,  
20 parce que c'est là que tous les grands noms des pirates sont : Barbe Noire, Jack Rackham, Anne  
21 Bonny, Mary Read, Hornigold, etc. Donc déjà, la période historique là c'est précisé par des  
22 premières recherches, par un angle de qui on connaît, et qu'est ce qui a du sens. Moi j'ai suivi ça  
23 comme ça à ce moment là, jusqu'à la fin 2011, où le *DLC* de *Revelations*, c'était l'équipe de  
24 *Revelations* qui allait commencer à faire ça parce que ça tenait pas la route que ce soit Singapour  
25 qui développe ça ; ils avaient pas l'équipe qui fallait, ils avaient d'autres mandats, etc... Donc c'est  
26 devenu vraiment le jeu de 2013, avec l'équipe en gros de *Revelations* sauf que toute l'équipe *design*  
27 et le directeur créatif sont partis. Ils m'ont offert le poste de directeur créatif, que j'ai accepté entre  
28 Noël et début janvier 2012. J'avais pas de *game designer*, et à un moment donné y a un projet qui  
29 a été annulé qui a permis de relâcher Eric Baptizat et Ashraf Ismael, que je connaissais de  
30 réputation. Je les ai rencontrés, on s'est bien entendu, et je leur ai dit venez avec moi.

31  
32 *Si je comprends bien, l'idée c'est qu'il y avait une mécanique de jeu qui vous intéressé, il y a une*  
33 *période historique qui est l'âge d'or de la marine à voiles et de la piraterie, donc on va faire un*  
34 *jeu sur les pirates.*

35  
36 Oui. Mon rôle en tant que directeur créatif, c'est d'expliquer pourquoi ce jeu on en a besoin, d'abord  
37 dans l'évolution de la marque : il s'inscrit entre AC III la révolution américaine et *Unity*, la  
38 révolution française. Expliquer pourquoi ça avait du sens, pourquoi on en avait besoin d'un point  
39 de vue gestion de marque, de portfolio. Et ensuite, qu'est-ce qu'on voulait arriver à faire, donner  
40 les grandes directions. Les premières grandes choses que j'ai dites par exemple, c'est que je voulais  
41 qu'on ait un jeu, UN jeu, de pirate. C'est-à-dire un jeu unifié, et non pas : un jeu à terre *Assassin*,  
42 et un jeu en mer pirate. Et c'est pour ça que la notion de *seamless*, de transition sans chargement,



43 a été très, très importante, et a été un des axes fondateurs du truc. C'est à dire qu'il fallait une  
 44 expérience globale, unifiée. C'est pour ça que les séquences d'abordages, par exemple, n'étaient  
 45 pas coupées par des cinématiques comme dans AC III. Y'a des lieux où on devait avoir un  
 46 chargement : les grandes villes, certaines jungles, mais dans la mesure du possible avec cette  
 47 transition-là. Deuxième chose, ça a été de travailler sur le ton, la définition : explique à l'équipe  
 48 qu'il y avait un danger de tomber dans la fantaisie, or on était AC et on devait respecter l'histoire  
 49 même si on parlait de pirates. Donc j'ai fait des présentations où j'expliquais qu'on devait aller vers  
 50 la réalité derrière la fantaisie. Moi je faisais des documents comme ça, février 2012. Tu vois ça  
 51 c'était à peu près ce que je faisais : expliquer qu'avec les pirates, des gens ont envie d'une certaines  
 52 fantaisie, des attentes, sauf qu'avec *Assassin* y en a une autre, et que c'est différent. Moi-même  
 53 dans l'équipe, j'avais des gens qui me disaient : assassins, pirates, qu'est-ce que ça fait ensemble ?  
 54 Moi je posais la question : c'est quoi la fantaisie pirate ? C'était beaucoup Darby, qui lisait  
 55 beaucoup, qui m'a beaucoup nourri là-dessus, en disant que Stevenson en 1883 avec *l'Île aux*  
 56 *Trésors* avait créé ce mythe du pirate avec l'œil borgne, le perroquet, la carte au trésor, et que tout  
 57 ça c'est la fantaisie qui aboutit à *Pirates des Caraïbes*, un truc très fantastique. Alors que nous,  
 58 c'est *Assassin*, donc on voulait aller retrouver la réalité des choses avant ce mythe fondé, qui a été  
 59 créé par la fiction. Et que même si on était un jeu, on devait aller voir la réalité, parce qu'on veut  
 60 être ancrés dans la vraie histoire. Notre histoire est une fiction, mais le monde doit être aussi précis  
 61 que possible. Ça, c'était à moi de porter ce message-là, c'est le rôle du directeur créatif de donner  
 62 les grands alignements même si je parle pas de *features*. Les Disneys c'est des *adventures movies*,  
 63 c'est pas des films de pirates. T'apprends rien sur la vie des pirates quand tu les regardes ; ce sont  
 64 des aventures déguisées. Comme Tintin, Indiana Jones...

65

66 *C'est un réservoir de situations génériques d'actions ?*

67

68 Voilà, avec du cliché, de l'aventure. Nous notre fantaisie, c'est de traiter de vrais *settings*  
 69 historiques, on apprend à leur propos et on fait un jeu dans ce *setting*, en respectant l'histoire autant  
 70 que possible. Et qu'il n'y ait pas de l'Assassin générique ; c'est-à-dire qu'on raconte l'histoire d'un  
 71 gars qui peut être qui il veut. Altair, c'était un moine soldat, Ezio, un jeune noble florentin,  
 72 Connor... Tu vois ? Y a pas à dire « c'est quoi un Assassin » ? On s'en fout ; c'est les valeurs. Lui  
 73 c'est un anglais, pauvre, qui est parti dans la *Navy* et qui comme beaucoup, c'est retrouvé... Donc  
 74 des principes généraux, utiliser le bon vocabulaire le plus possible. Ramener la réalité derrière la  
 75 fantaisie, etc. L'identité est là, mais le traitement non. Donc nous, on veut pas de cette fantaisie-là.

76

77 *Je vois des réemplois de choses différentes, des sources d'inspirations littéraires, des choses issues*  
 78 *du cinéma : des visages, des idées...*

79

80 (Maxime) Au final le jeu s'adresse aux gens qui ont cette conception-là, ces références-là.

81

82 Oui. Là c'est un autre document où j'essaie d'expliquer, parce qu'on me disait au début : mais là,  
 83 nous on fait des jeux en ville ! Et j'ai eu une premières grosses décisions que j'aie prise, c'est que  
 84 l'équipe de Montréal est arrivée avec une structure de monde qui était : une grande *map* pour la  
 85 Havane, une grande *map* pour Nassau, une grande *map* pour Kingston, donc les trois villes, et une  
 86 grande *map* pour l'océan. J'ai dit : ben non, qu'est-ce que c'est que ce truc, à la AC III ? Ça n'a  
 87 pas de sens ; où est l'appel de la mer, de l'océan, les Caraïbes, l'archipel ? Il faut ça ! Donc là,  
 88 essayer d'expliquer que la mer et la ville, quand on joue à *Assassin*, on dépense des heures à avoir  
 89 du fun sans faire les missions, juste à se balader parce que le monde est vivant, réaliste, il y a plein

90 d'opportunités, de *challenges*, d'exploration... Et que ça il faut le conserver. Donc ça c'était  
 91 typiquement *Revelations* : la ville de Constantinople avec tous les *landmarks*. Bon, voilà : la ville  
 92 devient l'océan, et les *landmarks* deviennent tous ces lieux, ces îles, ces micro-lieux dans ce grand  
 93 océan. Donc j'essaie d'expliquer que conceptuellement, c'est la même chose. Même si c'était à une  
 94 autre échelle. Et donc, avec un parallèle comme ça, avec les *landmarks* des villes, des îles, que les  
 95 avenues c'était des itinéraires de bateaux, que les *collectibles* sont toujours des *collectibles*, mais  
 96 différents, les gardes deviennent des bateaux militaires, etc... On n'est pas en train de faire quelque  
 97 chose qu'on a jamais, jamais fait : on a des références qu'on peut utiliser. Nos *landmarks*  
 98 deviennent ça. C'était de rassurer l'équipe sur le parallèle qu'il y avait à faire entre les deux.  
 99 Mon rôle de directeur créatif, c'est d'être le garant de l'expérience globale, finale. Après, j'ai la  
 100 chance de bosser avec des directeurs qui sont tous *seniors*, qui sont talentueux, ont de l'expérience  
 101 et sont tous dans leurs champs de compétence. Ils sont tous meilleurs que moi dans leur domaine.  
 102 Mais la vision globale et l'harmonisation, le fait que tout se pousse dans le même sens, c'est mon  
 103 rôle. Donc ce que j'avais fait à l'époque, c'était que moi j'ai mon *focus* à moi et ça ne change pas,  
 104 c'est de délivrer UN jeu, qui soit fluide, harmonieux, fun et épique. Et que mon *focus* est toujours  
 105 sur le *flow* et l'agenda du joueur. Je suis le premier joueur, et je ne parle même pas de faire des  
 106 choses qui me plaisent à moi, Jean, nécessairement, mais j'essaie moi de me mettre dans la peau  
 107 d'un joueur qui n'y connaît rien au jeu. Donc les *guidelines* : on a un jeu avec une histoire. On ne  
 108 veut pas faire un film interactif. Parce que déjà AC III était très dirigiste, et on voulait pas tomber  
 109 là-dedans. On voulait faire attention. *Uncharted* poussait beaucoup sur une expérience très  
 110 *polishée*, très cinéma, linéaire. On voulait dire que nous on fait pas ça. C'est un monde ouvert, un  
 111 jeu avec une histoire dedans, et l'histoire est une des composantes du jeu. Tout le jeu n'est pas là  
 112 pour pousser l'histoire. On veut maîtriser le *pacing* du jeu, et ne pas perdre la crédibilité historique,  
 113 c'est pas parce qu'on parle des pirates que tout d'un coup tout est possible.  
 114 Par contre, j'inscrivais déjà dans la lignée, l'héritage de la marque : on avait des choses à réutiliser.  
 115 L'idée était de faire une sorte de *best of*. Du premier, on voulait retrouver des *setup* d'assassinats  
 116 mémorables. Du deux, une belle philosophie d'apprentissage, avec un perso *badass*. De  
 117 *Brotherhood*, y avait des systèmes qui étaient bien. *Revelations* était très beau, peut-être pas grand-  
 118 chose aux niveau nouveauté de *gameplay*. Et c'est la même équipe artistique donc ça leur parlait.  
 119 Et puis avec AC III, ce qui était bien c'était de sentir que c'était une aventure massive. Donc là,  
 120 moi j'ai *breakdowné* la direction créative dans des morceaux pour chacun des directeurs. Mon but  
 121 c'est d'assurer que tous les directeurs partagent la même vision, pour délivrer un jeu.

122  
 123 *C'est de donner des guides généraux, mais après ces trucs-là ne vont plus bouger. Ils ont une*  
 124 *marge de manœuvre pour les interpréter ?*

125  
 126 Bien sûr ! Après moi les détails... ça c'est du *high level* à chaque fois, je ne peux pas me permettre  
 127 de rentrer dans les détails. Déjà, je ne sais pas quel temps il fera... Je reprends toujours l'analogie  
 128 en terme de direction créative par rapport à un capitaine de bateau. Ça tombait bien là... Imaginons  
 129 que je sois Christophe Colomb, je leur dit : « écoutez les gars, on s'en va vers l'ouest. Parce qu'il  
 130 y a quelque chose à l'ouest. Mais ne me demandez pas quoi exactement, je ne le sais pas, je n'y  
 131 suis jamais allé ! Ne me demandez pas ni où, ni quand on va arriver, je ne le sais pas.

132  
 133 *Mais « il y a quelque chose ».*

134  
 135 Il a y quelque chose ! Faites-moi confiance c'est mon rôle ! Sans moi vous y allez pas, mais sans  
 136 vous j'y vais pas non plus. Donc travaillons ensemble. Je vous dis que c'est vers l'ouest, mais entre-

137 temps, il va y avoir des changements, soyez prêts à ça. Je vais pas varier, vous dire que tout d'un  
 138 coup on s'en va à l'est... C'est à l'ouest. Mais je ne sais pas quelle météo il fera dans deux, trois  
 139 semaines, un mois... Si les vents changent, je vous demanderai peut-être d'ajuster. Ce sera des  
 140 ajustements pour aller vers l'ouest, et c'est normal. C'est pas des changements de direction. Mais  
 141 faudra s'adapter, donc j'attends aussi ça de vous. »

142 Donc après je fais des contrats pour chaque équipe. Balancer entre *ground* et naval, avoir un jeu,  
 143 pas plus de gros systèmes importants que ce qu'on peut clairement introduire dans le *main path*.  
 144 Avoir des motivations fortes, claires, qui ont du sens. Glorification, progression. Juste le temps que  
 145 j'ai passé, quand tu fais le *boarding* et quand tu *loot*, d'avoir le tableau avec chaque chose que tu  
 146 as gagné : argent, tissu... A chaque fois prendre le temps de célébrer. Ne balançons juste pas : « t'as  
 147 gagné ça, c'est fini ». La référence que j'avais c'est *Rayman*. T'en as plus, t'en veux plus.

148 Les contrats pour les missions ; laisser le joueur le plus possible en contrôle de son truc, le *flow*.  
 149 Basé sur le *gameplay*, pas l'interaction. C'est à dire que la mission, c'est pas d'aller interagir avec  
 150 une porte. C'est faire des choses qui utilisent mes scènes de base, soit le bateau, la navigation, le  
 151 *fight* ou le *stealth*. Une mission repose là-dessus. Pas juste « interagis avec un coffre ». Le *world*  
 152 *designé* pour le *gameplay*, pousser l'exploration et la liberté comme jamais avant. Des personnages  
 153 forts, avoir de l'humour. AC III était trop sérieux. Et que l'histoire doit servir d'introduction au  
 154 *gameplay*. Cinématiques, minimiser le nombre de scènes. *Rule of thumb*. Quand on a une scène, ne  
 155 pas la faire durer trop longtemps. Maximiser les interactions entre les personnages, aussi. Parce  
 156 que souvent, on a des scènes où on se parle mais sans se toucher, rien s'échanger, etc. Une  
 157 cinématique de jeu, c'est compliqué.

158

159 (Maxime) Ca fait mourir les *designers* !

160

161 L'équipe *characters*, personnages : faire des personnages en sortant de cette idée de corps parfaits ;  
 162 surtout à cette période-là. Avoir des petits, des gros. L'*audio feedback* doit aussi aider à  
 163 l'immersion. C'était les contrats que j'avais donné aux directeurs.

164

165 *Pourquoi avoir choisi ces angles-là pour représenter la piraterie ? Pourquoi se concentrer sur des*  
 166 *choses comme l'exploration libre, l'expérience seamless, présenter la terre et la mer... ?*

167

168 On voulait rester en troisième personne. On est un jeu *Assassin* dont ça ne change pas. C'est  
 169 l'histoire d'un individu, on ne va pas gérer des flottilles dans le cœur du jeu. Le *flow* est important.  
 170 Moi, j'aime pas être brisé par des *loadings*, des écrans de chargements. Comme on avait une grande  
 171 dimension *Assassin*, on allait pas passer notre vie sur les bateaux, on avait toujours besoin d'aller  
 172 dans les villes, de faire de l'escalade. Donc, il y allait avoir beaucoup de changements terre-mer.  
 173 Donc il ne fallait pas avoir une expérience hachée. Ça, c'est d'un pur point de vue expérience  
 174 joueur. Ensuite, quand on fait les recherches, on se rend compte que les pirates ils allaient en mer,  
 175 mais dès qu'ils pouvaient ils retournaient à terre. Ils passaient pas leur vie en mer. Donc ils  
 176 sortaient, ils attaquaient, et revenaient après. Et beaucoup de leur vie se passait à terre. Que ça soit  
 177 pour dépenser le butin, pour préparer les raids, réapprovisionner en eau, chasser à terre... Donc la  
 178 notion de terre, notamment d'exploration, descendre sur une île inconnue, ce sentiment-là, d'arriver  
 179 dans des terres jamais visitées ; ce *feeling*-là on le voulait aussi. Mais tu l'as pas, si à chaque fois  
 180 t'as un *loading*. Les cartes au trésor par exemple. Même si c'est pas quelque chose d'avéré ; quand  
 181 ils avaient leur butin ils le dépensaient. Ils l'enterraient pas.

182 Je parlais tout à l'heure de l'une de mes premières décisions qui était de faire un grand monde. Une  
 183 deuxième, ça a été de trancher parce que l'équipe de Singapour, qui faisait la mer et qui du coup,

184 comme ils étaient déjà partis, se faisaient reprendre le *lead* et qu'ils ont moyennement vécu ça, eux  
 185 disaient : la référence de jeu de pirate c'était *Sid Meier's Pirates*. Donc c'était tout le bassin des  
 186 Antilles : Cuba, jusqu'aux petites Antilles, Martinique et tout, et le nord de l'Amérique du Sud. Et  
 187 donc eux voyaient ça comme étant le terrain de jeu parfait, une sorte de grand bassin bien encerclé.  
 188 Sauf que, toutes les études faites avec Darby par rapport à notre *setting*, aux personnages qu'on  
 189 avait, ça se passait au nord de Cuba. Le centre névralgique de la piraterie à ce moment-là c'était les  
 190 Bahamas, qui contrôlaient les routes entre la Floride, le Mexique et l'Atlantique. Et là ça a été un  
 191 sujet à tensions. Moi j'ai dit : ce sera ça notre carte dans le jeu : la pointe du Yucatan, Haïti, les  
 192 Bahamas au Nord, la Jamaïque au Sud, la pointe de la Floride complètement au Nord. Et ce sera  
 193 les grands lieux qu'on voudra avoir. Ça a été le deuxième point important : arrimer le monde aux  
 194 besoins et au réalisme de l'époque. Parce que si j'avais suivi ce qu'ils voulaient faire, on aurait eu  
 195 un monde qui ne correspondait pas, et qui portait en lui la genèse d'une dissonance entre des  
 196 personnages forts qu'on voulait (puisqu'on les connaît sans les connaître), mais qui auraient eu  
 197 aucun sens dans cette partie du monde.

198  
 199 *Ça aurait dilué le propos.*

200  
 201 Ça n'aurait pas été exact. Comment raconter l'histoire de Barbe Noire, qui s'en va se retirer en  
 202 Caroline, alors que notre monde aurait été concentré plus au Sud ? Comment faire intervenir  
 203 Nassau, déjà intégré dans notre *map* et très au nord ?

204 Alors ça c'est des grands documents que j'ai commencé à la suite d'AC II, des grands *scopes*,  
 205 format poster. C'est un *one-pager* avec les personnages. Tous les mecs avec un point rouge, c'est  
 206 les vrais personnages historiques. Donc on a un *cast* qui est vachement solide. Ensuite, les ennemis,  
 207 les différentes factions... Là finalement on a coupé les français. Parce que c'était *too much*.

208  
 209 *Ils se sont retrouvés dans l'autre jeu ?*

210  
 211 Dans *Freedom Cry*, plutôt. La carte, on avait déjà une première idée du monde qu'on voulait, avec  
 212 déjà là des concepts sur les places, des *concepts arts*. Moi je fais ces trucs là pour avoir une idée  
 213 globale, même quand on avait pas encore de concepts, je savais qu'on avait ces *locations*  
 214 secondaires.

215  
 216 *Ça organise déjà le propos de manière générale.*

217  
 218 Oui. Et là, l'histoire principale telle qu'on l'imaginait : l'origine, les missions, les activités  
 219 secondaires.

220  
 221 *J'avais une question : il a beaucoup été question de réalisme ; tous les jeux ne cherchent pas à*  
 222 *avoir un grain, une manière de représenter qui est réaliste. Comment est-ce que vous comprenez*  
 223 *la notion de réalisme : être proche du réel, c'est un style de représentaton ?*

224  
 225 C'est être crédible. Tu vas dire ça à Raphael, il dira « ah nous, on veut pas faire du réalisme, on est  
 226 des artistes, on recréé »... Il y a le réalisme dans les traitements, les textures, les proportions.  
 227 Maintenant, ce qui est important, c'est d'être crédible. Même si on respecte pas exactement les  
 228 choses. C'est surtout cette notion de crédibilité qui fait qu'on a le sentiment d'y être. Sur *Origins*  
 229 par exemple, sur l'Égypte, d'augmenter la hauteur des pylônes des temples, c'est pas grave. Du  
 230 moment qu'on a le *feeling*.

231  
 232 (Maxime) Avec la Havane c'est qu'on a pas la place dans le jeu pour expliquer aux gens que la  
 233 cathédrale est pas terminée d'être bâtie. Mais quand on va dans la fiche de l'Animus, tu vois les  
 234 dates.

235  
 236 On voulait montrer que les pirates étaient porteurs d'une idéologie quelque part positive, aussi. C'était  
 237 pas des monstres assoifés de sang, etc. Evidemment que la propagande des pays a beaucoup misé  
 238 là-dessus. Mais aussi parce que les pirates eux-mêmes s'en sont servis. C'était vachement  
 239 intéressant de comprendre que Barbe Noire, un des traits vachement forts de Barbe Noire c'est qu'il  
 240 avait compris le marketing. Il faisait du marketing avant l'heure : les pirates ils avaient tous leur  
 241 logo, c'était leur marque de commerce. Ils avaient leur slogan, leur logo, et leur réputation. Plus  
 242 leur réputation était effrayante, moins ils avaient besoin de combattre.

243 On voulait montrer qu'on a des villes, de la jungle, de la mer, du *underwater*, des épaves, des ruines  
 244 enfouies comme à Kingston après le tremblement de terre. La référence ici, avec *Point Break* ; parce  
 245 que Buddy dans *Point Break* c'est littéralement les pirates modernes. Les mecs font des casses,  
 246 pour aller boire de la bière sur la plage, faire du surf, autour d'un feu. Donc *Point Break*, c'est un  
 247 truc de pirates. On avait un beau *cast* varié, des silhouettes.

248  
 249 *Je vois que déjà à cette étape-là, on va déjà vers des sources, des idées, des cartes d'époques...*

250  
 251 Ce que tu vois là, c'est la présentation du *kick off meeting*... C'est la fin de la conception. Là on a  
 252 défini le jeu qu'on veut faire. L'équipe artistique avait déjà fait plusieurs petites vignettes ; une sur  
 253 terre à la Havane, une sous l'eau, une dans la jungle... Quand on dit que le monde est varié, on a  
 254 déjà plusieurs exemples. Le monde n'existe pas en tant que tel, il est en train d'être construit ; mais  
 255 on a *polishé* des petites bulles pour montrer la variété de l'environnement et permettre aux gens de  
 256 créer dans leur tête cet ensemble qui n'existe pas encore.

257  
 258 *Donc ces points-là devront figurer dans le jeu final ?*

259  
 260 Ce sont des exemples de tout ce qui va faire le jeu. Nous, on bouche les trous. Donc si toi tu vois  
 261 une petite vidéo en ville, une petite vidéo en mer, une petite vidéo sous l'eau, une petite vidéo dans  
 262 la jungle, on se dit : je vais voyager, ce jeu est génial, ça me fait voyager, vivre des choses  
 263 géniales... On a fait la même chose avec *Origins* ; au tout début, on a rien encore, on avait juste  
 264 quelques bulles. Et là on avait un truc dans le désert, un truc dans des canyons, dans une tombe,  
 265 dans un palais avec les pyramides derrière, et un dans une ville. Cinq vignettes qui durent trente-  
 266 cinq ou quarante secondes chacune, et tu as déjà dans ta tête un truc qui est immense. Parce que tu  
 267 comprends toute la variété du monde. Cette présentation-là, c'est la compilation de tout ce travail  
 268 de conception au niveau artistique, *level design*, *game design*, narratif, pour montrer l'intention.  
 269 C'est là qu'on se présente au siège à Paris en disant : voilà notre intention de jeu. Voilà ce qu'on  
 270 veut faire, voilà des prototypes qu'on peut déjà essayer, voilà la direction artistique, l'histoire,  
 271 pourquoi ça a du sens, pourquoi vous devez nous dire « go » et continuer d'investir. On listait les  
 272 personnages historiques, pour montrer le sérieux de la démarche, les événements historiques qu'on  
 273 se proposait de mettre dans le jeu, qui sont des vrais moments, on a déjà des illustrations. On faisait  
 274 des petites vidéos de contexte. Juste à l'aide de *concept art*, d'images.

275  
 276 *Ces présentations, elles étaient destinées à l'équipe ?*

277

278 A l'équipe, mais surtout au siège. Au marketing, à toutes les équipes autours qui ont besoin de  
279 comprendre le jeu qu'on est en train de faire.

280  
281 *Donc à ceux qui sont situés en amont, donner le feu vert ?*

282  
283 Oui, et en aval aussi. Dès qu'on peut communiquer au plus grand nombre, et que tout le monde  
284 d'abord. L'équipe seule ne livrera pas quelque chose de bien si les équipes marketing sont pas  
285 alignées, ça va pas aller. Un des gros *push* que j'ai fait ; avec ces concepts on montre la variété de  
286 l'expérience, l'histoire de ce qui se passe. Ca, le *tone mood*, c'est fait avec des bouts de films. C'est  
287 un *mashup* de plein de choses, avec de la musique. Pour montrer le traitement plus dur, vrai.

288  
289 *Le but c'était de chercher dans des éléments de culture populaire déjà existants, reconnaissables ?*

290  
291 Vu qu'on a pas de jeu encore, comment on fait pour communiquer ça ? On prend des bouts qui  
292 nous parlent, qui sont assez proches de ce qu'on envisagerait. Et on essaie de faire une maquette,  
293 c'est littéralement un bricolage, une maquette pour aller chercher ce qu'on veut et que ça nous  
294 serve de référence. Un des gros points que j'expliquais et que je répétais au marketing depuis le  
295 début de ce projet-là, c'était : c'est pas parce qu'on fait un truc de pirate qu'on va être avec des  
296 mecs patibulaires, sous des gros nuages gris. Oui, il y a de la misère, il y a de la violence, mais  
297 c'est le ciel bleu des Caraïbes. C'est les palmiers. Je ne voulais pas qu'il me vendent ce genre de  
298 trucs là ; donc leur compagne de marketing en aval, c'est mieux de comprendre le genre de jeu  
299 qu'on fait. C'est sous le ciel bleu des Caraïbes. Donc comment on fait le mix entre Assassin et le  
300 côté pirate ; plusieurs pistolets, la longue vue...

301 C'est pour voir le traitement, l'équipe artistique qui fait ça : comment traiter les rochers, le  
302 sentiment de grosseur des îles, le sentiment quand on les approche. Ça c'est le bateau d'AC III.

303 Et au début d'*Origins*, les premières vidéos *benchmark* qu'on a comme ça, on a Arno d'*Unity*.  
304 C'est pour donner l'idée : on s'approche d'une île, quel est le ressenti ? On a des prises d'*assets* du  
305 jeu d'avant, pour aller chercher des textures.

306  
307 (Maxime) AC III est même pas encore sorti au moment de faire ça.

308  
309 Donc là, on reprenait la navigation dans les arbres d'AC III. Au final, les lianes pour monter je  
310 pense qu'on les a même pas... On est clairement dans un *Assassin* nouveau.

311 Ça c'était une présentation que j'ai faite pour présenter à Mike Loades. C'est un spécialiste du  
312 combat, tu connais ? Là on l'a fait venir, c'était pour lui expliquer notre intention. Et lui, il est venu  
313 avec ces trucs, des *props*, des épées, des cordes, des haches, et nous expliquait comment les pirates  
314 se battaient.

315  
316 *Vous avez été voir comment ça fonctionnait.*

317  
318 Le plus possible, toujours se nourrir du plus d'informations possibles, pour ensuite qu'on essaie de  
319 le recracher ; que ce dont on s'imprègne ça soit fidèle, pour qu'après quand nous on l'a digéré et  
320 qu'on recréé ça soit nourri de tout ça. Si on se nourrit de cliché à la source des fictions et des  
321 fantaisies d'Hollywood, ce qu'on va recracher ce sera du cliché. D'abord en amont, on essaie de se  
322 nourrir de vrais trucs, en cours de route on prend des décisions : on peut pas tout faire, on prend tel  
323 ou tel truc... Mais au moins, notre matériel de base, il est correct.

324

325 *Et il y aura certains trucs qui seront réels, ou réalistes, qui seront pas intéressants ou pas possibles*  
 326 *à reproduire.. Le rechargement d'une arme en une minute, par exemple.*

327  
 328 (Maxime), Par exemple dans le jeu, vingt-quatre heures ce sera vingt minutes. La proportion du  
 329 temps sera pas la même. Un rechargement pour les meilleurs tireurs c'est vingt secondes. Tu  
 330 pouvais tirer trois tirs en une minute.

331  
 332 On a la FPP là : c'est le *First Playable Prototype*. C'est vraiment une tranche, pas finale mais qui  
 333 est très proche de ce qu'on envisage. C'est l'étape qui clôt, enfin la *gate* qui clôt la pré-production.  
 334 Là, c'est plusieurs mois après.

335  
 336 (Maxime) Tu avais le mandat de préparer l'équipe.

337  
 338 Oui, je fais un rappel des *guidelines*, avec des mots-clefs. Montrer qu'on maîtrisait le  
 339 développement du jeu, débloquent des moments mémorables qui venaient *spicer* le truc.

340  
 341 *Quand il y a des anachronismes qui sont volontaires, ce ne sont pas à proprement parler des*  
 342 *erreurs de représentation mais des choix. J'ai l'impression que la dimension commune c'est qu'on*  
 343 *peut se permettre d'ajouter, d'enlever, de s'inspirer de sources historiques mais aussi de*  
 344 *représentation populaire dans la mesure où le but c'est de faire des anachronismes instrumentaux,*  
 345 *volontaires, pour restituer quelque chose du passé. Représenter l'idée qu'un pirate c'est un acteur*  
 346 *historique, plongé dans des structures, des problématiques, des paysages. On va essayer d'émuler*  
 347 *ce qui pourra être sa perception.*

348  
 349 C'est difficile, d'autant plus que nous on essaie de respecter les événements historiques : on change  
 350 pas l'histoire mais on change le monde : on avait un *gameplay* de libération de forts, qui nous  
 351 bloquaient dans des zones et qui devenaient des objectifs pour nous, parce qu'après ça devenait des  
 352 alliés... On peut renverser des alliances comme ça. Une des choses sur lesquelles je voulais  
 353 rebondir, parce que c'était très important dans la définition de l'histoire et de la personnalité du  
 354 héros, et notamment de lier la fantaisie pirate à la fantaisie Assassin. C'était de montrer, par rapport  
 355 aux valeurs, on a réussi à transformer le mot « assassin » en connotation positive pour tous ceux  
 356 qui connaissent la franchise. Alors qu'à la base, c'est quand même un mot qui fait peur. On se  
 357 disait, mais où se situent les pirates là-dedans ? Et quel est le voyage de notre héros ? Tu prends un  
 358 spectre, un cadran de 180 degrés qui va de l'extrême gauche, on va dire, c'est un peu schématique,  
 359 c'est l'anarchie. Ça c'est les pirates. Pas de règles, ni Dieu, ni maître, la liberté totale, absolue.  
 360 Après, le deuxième cadran c'aurait été les Assassins : le libre arbitre, la liberté mais dans un *set* de  
 361 règles, un corpus de règlements et de valeurs qui encadrent les choses.

362  
 363 *Ils ont une idée du progrès qui paraît utopique pour les templiers.*

364  
 365 C'est surtout cette notion d'humanité et de liberté individuelle, mais encadrée pour pas que les uns  
 366 mangent les autres. Après on arrive aux Templiers, où là l'ordre prévaut sur la liberté individuelle.  
 367 C'est le bien commun, dirigé par une élite, au profit du plus grand nombre. Et l'extrême droite, là,  
 368 était rendue la monarchie, la royauté où quelques-uns règnent, à leur profit. Encore une fois, c'est  
 369 un peu caricatural, car il y a des despotes éclairés. Le chemin d'Edward là-dedans, comment allier  
 370 la fantaisie pirate et Assassin, c'était de prendre un pirate, de l'époque, d'expliquer pourquoi les  
 371 pirates, en premier lieu (à savoir le mec il est né, sans avenir en Angleterre, a préféré l'appel de

372 l'aventure, la liberté), on l'aligne avec les motivations du joueur (l'aventure, la belle vie, avec les  
373 copains : c'est Buddy sur la plage, c'est *Point Break*). Donc là on a un début de jeu qui aligne notre  
374 personnage avec notre joueur, sur ces valeurs de liberté totale, un grand monde, incroyable à  
375 explorer, je fais ce que je veux, je suis un pirate, c'est fantastique. Ouais, sauf que ça se finissait  
376 pas bien pour les pirates à l'époque. Les mecs ils vivaient quoi, en moyenne, deux ans. Une fois  
377 que t'avais embrassé la piraterie, tu as une espérance de vie ridicule. Ce danger-là, cette fin  
378 probable, on l'a montrée dans le jeu avec la disparition progressive de tous ses copains. Soient ils  
379 se rangent comme Hornigold qui dit « moi, c'est *too much* » et il vire Templier. Soit les autres qui  
380 virent à la folie : Charles Vane. Soit qui meurent à la Mary Read, etc. Et à un moment donné,  
381 Edward a l'appel des Assassins qui leur disent : « t'es un bon gars, viens nous rejoindre », et lui :  
382 « non, faites chier avec vos règles, la liberté c'est pas de règles ». Et tu comprends que sans règles  
383 tu vas nulle part. Et c'est aussi le côté, tu passes de l'adolescence rebelle absolue à la notion  
384 d'adulte, où je comprends qu'être libre ne veut pas dire n'avoir aucune règle. Ca veut dire respecter  
385 les règles mais avec cette souplesse-là. C'est pas un hasard si à la fin il accueille sa fille : il accepte  
386 ça, il grandit. L'épilogue c'est lui avec ses enfants à l'opéra à Londres. Il s'est rangé mais n'a pas  
387 perdu ses valeurs. Ces valeurs de : pourquoi les mecs ils allaient à la piraterie, c'était quoi leur fin  
388 probable, et que nous Assassins on propose une alternative. C'est ça l'histoire d'Edward.



#### 4. Mustafa Mahrach

Directeur de la conception des environnements (*Lead level design*)

1<sup>er</sup> avril 2018

1 La première des choses, ça a été d'établir ce qu'on voulait faire avec les pirates : c'est un sujet  
 2 quand même large. En fait, une fois qu'on a proposé le prochain *Assassin*, qu'on a eu le feu vert de  
 3 Paris, on a fait un *pitch* qui est simple, pas très poussé. On s'en va vers là, en fait. A partir de ce  
 4 moment-là, c'est là que commence la conception. De mon côté à moi, c'est beaucoup de recherches  
 5 sur la carte du monde. C'est quoi la carte qu'on va utiliser lorsqu'on parle de pirates, quel est la  
 6 partie la plus représentative de ce monde-là ? Les Caraïbes, bien sûr, mais dans les Caraïbes si tu  
 7 regardes la carte il y a un choix qui est fait. La base de ce choix là en général c'est qu'il y a beaucoup  
 8 de paramètres qui rentrent en jeu. Le premier paramètre c'est la pertinence historique, mais  
 9 lorsqu'on regarde les Caraïbes c'est quasiment, toutes les Caraïbes étaient impactées mais on avait  
 10 des *locations* qui étaient plus importantes que les autres Nassau, Kingston, la Havane... Après, on  
 11 regarde l'aspect purement « jeu » et « variété » du jeu, variété de *locations*. Lorsque moi je choisis  
 12 des *locations*, je me dis, qu'est-ce que va apporter de nouveau au jeu ? C'est quoi la nouvelle chose  
 13 que lui il va découvrir ? Donc si il y a un thème qui appartient à une *location*, on va l'exagérer  
 14 encore plus pour que ça devienne mémorable et caractéristique à cette *location*-là. Par exemple  
 15 Nassau, ça a été le côté libertin...

16  
 17 (Maxime) C'est le bastion des pirates.  
 18  
 19 C'était vraiment le *freedom*, le côté liberté. Après, il y a Kingston, donc le côté un peu plus ordre,  
 20 le gouvernement est là, plus présent. Et ainsi de suite. On choisit des thèmes. Donc là, tu vois ça  
 21 par exemple c'est une des premières cartes que moi j'avais fait. Comme tu vois c'est assez super  
 22 large, donc au final on a pas *shippé* ; on enlevé Port au Prince, gardé Kingston.

23  
 24 *Il était prévu de mettre Port aux Princes, ça a été retiré ?*  
 25

26 En fait le truc, c'est qu'ici c'était la première carte, quasiment une représentation de la carte du  
 27 monde entière. J'établis une carte du monde, technique, qui était au départ quatre fois ce qu'on a  
 28 *shippé*. C'était 32km par 32km. Au fur et à mesure, en faisant les tests on se rendait compte que  
 29 c'était trop gros, pour le joueur mais aussi trop gros à produire et techniquement ça ne tenait pas  
 30 dans la console. C'était trop ambitieux, on va dire. Donc au final on a réduit, parce que comme le  
 31 moteur fonctionne avec des multiples de deux, on a réduit la taille, et on a établi la taille du monde.  
 32 Il y a deux choses qu'on faisait pour la première fois dans un *Assassin* ; tous les *Assassin* c'était  
 33 avant des villes, on faisait pas des pays. On a des pays ici : Cuba, la Jamaïque. Donc on a un  
 34 problème d'échelle, de *scale*. Ca aussi c'est un truc qu'il fallait résoudre très vite : donner  
 35 l'impression que tu es dans un monde, dans un pays, et aussi lorsque tu mets pieds à terre ça reste  
 36 crédible. Pour *Black Flag*, il y avait deux échelles : l'échelle des Caraïbes, et à l'échelle à l'intérieur  
 37 des villes, c'est pour ça qu'il y avait un *loading* quand on arrivait dans les grosses villes.

38 En fait, chacune des villes et des régions sont définies par des thèmes narratifs, des thèmes de  
 39 *gameplay*, et lorsqu'on les choisit on se dit « ici ça serait plus action, plus *stealth* ». Ca aussi ça  
 40 joue sur l'identité et l'expérience de la ville, lorsqu'on on arrive dedans. Ca va être différent à  
 41 chaque fois  
 42

43 *Chaque lieu appelle un mode de jeu différent ?*

44  
45 C'est ce qu'on essaie de faire. L'intention c'est ça, on tend vers ça mais c'est pas comme un  
46 *platformer* classique, genre un *Mario* où les lignes sont très claires, très distinctes. Ici c'est un peu  
47 plus *blurry*, ça renforce quelque chose. C'est *smooth* de passer d'un thème à un autre.

48 Donc, y a des choix qui sont faits par exemple au niveau du *crowd life* ; les gens que je vais voir  
49 là-dedans, qui vont circuler. Par exemple Nassau, on voyait beaucoup plus de pirates qui marchent,  
50 plus de prostituées. Lorsqu'on s'en va à la Havane, c'est un peu plus *clean*, plus propre.

51  
52 *En gros, la sélection du nom des lieux était déjà faite avant ; on voulait Nassau, la Havane, et*  
53 *ensuite on a décidé ce qu'on va mettre dedans, exagérer, appuyer en termes de caractéristiques ?*

54  
55 Oui. Après il y a toute la partie histoire, le *design* narratif, comment le joueur va circuler dans ces  
56 lieux-là. Dans *Black Flag*, on voulait dès le départ avoir l'expérience du jeu. Sur la pochette, tu  
57 voyais que t'étais un pirate, c'est quelque chose qu'on voulait au départ. Au début, on a une sorte  
58 de séquence linéaire : on est dans la jungle, on avance en poursuivant quelqu'un et ainsi de suite...  
59 Mais ça on se rendait compte que c'était pas représentatif de ce qu'on voulait vendre. Donc c'était  
60 un *call* que moi j'avais fait à l'époque avec le directeur artistique, avec Raph, pour dire « ça, ça  
61 marche pas, il va falloir qu'on change et qu'on mette dès le départ un bateau, et t'es un pirate ».   
62 C'est quelque chose qu'on avait établi assez tôt. Ça a défini le début du jeu, en tant que pirate sur  
63 un bateau, on commence à *fighter*, ensuite on arrive sur une île on voit la beauté des Caraïbes, et  
64 tout ça. C'est pourquoi on avait choisi ça.

65 Après on a commencé à travailler sur l'histoire, à définir les personnages, ce que sera le parcours  
66 d'Edward, sa *journey*. Et par rapport à ça, on définissait son parcours dans le monde. Mais sans  
67 pour autant que ça soit linéaire, que tu aies le *feeling* que tu découvres le monde par toi-même, et  
68 que tu ne sois pas tenu... Ce qui revient dans chaque *Assassin*, c'est qu'on reprend les événements  
69 historiques, les plus marquants à cette époque-là, et on essaie de voir où est ce que ça va *fit*, où  
70 on pourrait les mettre. Par exemple pour *Black Flag*, c'était la prise de Nassau par Rogers. Ça aussi  
71 il fallait le définir : à quel moment on voulait ça dans l'histoire, où est-ce que ça va se passer.

72  
73 *Ces événements, les événements historiques ; ce qui me vient à l'esprit c'est le tremblement de*  
74 *terre à Kingston, à Port Royal, on voit les morceaux de la ville.*

75  
76 Oui. Pour chacune des *locations*, le *process* c'est qu'une fois qu'on définit les lieux qu'on va visiter,  
77 on commence à faire de la recherche sur chacune d'elle. Et là, le *level designer* qui va travailler  
78 dessus, et l'artiste, vont commencer à creuser tous les détails. Ils vont commencer à regarder les  
79 événements qui se sont passés là-dedans, le type d'architecture, le type de gens qui vivaient là, et  
80 on commence à les représenter pour voir à quel ampleur on va les représenter. D'où ton exemple  
81 du tremblement de terre à Kingston. Donc, on a représenté une partie de la ville ensevelie dans  
82 l'eau. Il y a aussi toute la partie esclavage qu'on a représenté à Kingston, même la *target* que t'allais  
83 tuer c'est un esclavagiste, parce qu'il y avait beaucoup de circulation d'histoire. Comme je disais,  
84 il y en avait un peu partout, mais on met beaucoup plus l'emphase à Kingston. On choisissait un  
85 thème et on le renforçait beaucoup plus dans une place plutôt qu'une autre.

86  
87 *Et est ce qu'on a trace encore, concrètement, quand le level designer a travaillé sur Kingston,*  
88 *qu'est-ce qu'il y a été chercher comme événements, comme architecture ? Ou a-t-il été pour se*  
89 *renseigner sur les gens, l'architecture ? Des images, des photos, des cartes ?*

90  
91 Je vais essayer de te trouver des documents. Ça c'est un exemple de *layout*, on commençait à  
92 thématiser, faire de la recherche.  
93  
94 *Ces photos-là ont été prises où ?*  
95  
96 Ça c'est sur internet. Il y a toujours un *mix* des deux, des trois en fait : il y a le voyage de  
97 reconnaissance. Par exemple pour *Black Flag*, on était à la République Dominicaine, on était à Los  
98 Haitises, qui est un parc national, une sorte de jungle à côté de l'océan, avec des îles, ça c'était pour  
99 le côté nature. Puis on a été à la Havane. La deuxième chose, c'est de la recherche internet. La  
100 troisième chose c'est les experts historiques. Là on a accès par exemple à des musées, des images  
101 de musées, des trucs assez académiques.  
102  
103 *Elles viennent de quels musées, ou quels spécialistes ?*  
104  
105 Pour *Black Flag* je m'en rappelle plus...  
106  
107 (Maxime) Chaque employé peut avoir du matériel sur son ordinateur aussi. Par exemple, celui qui  
108 travaille sur Cozumel, sur un bâtiment, il va faire une recherche sur ce bâtiment. Tout ne sera pas  
109 forcément répertorié dans le dossier. Ce qui rend la tâche de reprendre derrière difficile.  
110  
111 *Est-ce que dans les experts historiques, vous vous adressez à des personnes particulières ?*  
112  
113 En général, moi je m'appuie beaucoup sur Maxime. Il fait le choix des historiens qui vont travailler  
114 avec nous.  
115  
116 (Maxime) La différence avec *Black Flag*, c'est que c'est beaucoup passé par l'équipe, j'étais moins  
117 impliqué après le début du projet.  
118  
119 *De ce que je comprends, ce sont des historiens plutôt de la vie quotidienne, l'utilisation des armes...  
120 Du concret, du réel, du quotidien ?*  
121  
122 Par exemple pour *Black Flag*, je m'en rappelle, on avait un expert en combat de pirate.  
123  
124 (Maxime) Mike Loades.  
125  
126 On avait quelqu'un juste pour ça, pour les animations. Comment les pirates à l'époque se battaient,  
127 tout ça. On avait quelqu'un qui était expert dans ça. Après, il y a toute la partie artistique : le  
128 directeur artistique va chercher ses ressources.  
129 Ici tu vois c'est un mix un peu des deux. C'est un document *level design*, pour définir ce qui se  
130 passe dans cette *map*-là, avec les ressources pour qu'on comprenne ce qui se passe. Parfois, on fait  
131 des choix pour renforcer le côté « jeu », on fait des abstractions sur des réalités ; on dit « ça, on en  
132 a pas besoin, donc on va pas l'utiliser, mais on va plus pousser cet aspect-là » ...  
133  
134 *On a des exemples de ça par exemple ?*  
135

136 Personnellement, je prends jamais un *Google* et je dis « je fais une réplique de ça ». Je prends le  
 137 *Google* comme une inspiration, et après ça je vais modifier par rapport au jeu. Je me disais : quel  
 138 est la vitesse du bateau, combien de temps je vais mettre pour arriver jusque-là ? La particularité  
 139 des Caraïbes aussi c'est que ce sont des îles ; donc on arrive vers des îles. Le problème c'est que le  
 140 monde qu'on construit dans l'*engine* c'est un monde *flat*, c'est pas comme la terre. Donc on avait  
 141 l'impression qu'on était dans *Disneyland*, on voyait les îles. Donc pour ça, on a développé une  
 142 technologie qui permet de faire en sorte que les îles plongeaient dans l'eau, ce qui donnait l'effet  
 143 de la *curvature* de la terre. Ça c'est quelque chose qui a réglé un des problèmes qu'on avait au  
 144 départ. On avait un 32km par 32km parce qu'on voulait chercher ce *feeling* là , de « j'ai  
 145 l'impression que j'ai voyagé entre les îles », entre Kingston et la Havane. On veut pas arriver  
 146 rapidement. Avec cet effet là on a réduit le monde, mais il donner l'impression que t'as quand  
 147 même voyagé, parce que tu n'as plus dans la *line of sight* l'autre île.

148  
 149 *Faut pas que ce soit trop grand, trop lent, mais pas trop rapide non plus. Mais qu'il y ait la*  
 150 *sensation de passer du temps en mer.*

151  
 152 C'est ça, oui. Et tout le rythme dans le jeu, pour les pirates, faire une rencontre c'est un truc qui  
 153 était très, très, comment dire, ça arrive pas tout le temps. Mais pour le jeu, ça allait devenir  
 154 ennuyeux, si on faisait une réplique de la réalité, ça allait devenir ennuyeux. Donc nous on avait  
 155 comme *pacé* le monde avec des *encounters*, des rencontres, on vouait des bateaux qui se battaient,  
 156 des évènements qui se passaient dans le jeu pour avoir un rythme soutenu de découvertes et de  
 157 *gameplay*. Donc il y avait un certain nombre d'experts historiques, de musées.

158 Le truc c'est qu'il y a aussi les bouquins, on commence à lire sur le sujet. On commence un peu  
 159 large, on a une sélection d'une vingtaine, trentaine de livres historiques. Au fur et à mesure qu'on  
 160 avance sur les recherches et qu'on commence à pointer... Moi personnellement, je fais toujours le  
 161 choix d'un livre en particulier, et je me base un peu là-dessus. Parce que je sais : ok, lui il couvre  
 162 70% de ce qu'on veut représenter dans le jeu. Mais en général, on a toujours une vingtaine de livres  
 163 avec lesquels on commence. Le travail sur *Black Flag* ça a été beaucoup partagé et le *lead writer*,  
 164 Darby, qui lui a lu quand même beaucoup.

165  
 166 *Vous vous souvenez de quels livres, plutôt des descriptions ?*

167  
 168 Il saura, il pourra te dire.

169  
 170 *Et vous avez organisé un voyage de reconnaissance ?*

171  
 172 On est allés à la République Dominicaine. On est allés à la Havane aussi.

173  
 174 *Je vois des photos ici, l'architecture, la disposition des rues.*

175  
 176 Tu vois par exemple, pour les rues, on a nos métriques qu'il faut qu'on respecte, mais on essaie de  
 177 chercher le *feeling*. Tu vois le guide ici, c'est un prof d'histoire. On était chanceux de l'avoir comme  
 178 guide. C'était l'agence de Ubi qui avait organisé le voyage.

179  
 180 *L'objectif du voyage d'étude c'était donc la documentation ?*

181

182 Là principalement c'était l'architecture. Pour la visite de Saint Domingue c'était l'architecture de  
 183 l'époque. Y a deux aspects : l'aspect artistique, visuel, mais aussi expérience et *feeling*. Comment  
 184 tu te balades dans les rues, les hauteurs de buildings, c'était quoi le sentiment. Moi l'exemple que  
 185 je sors toujours, c'est que lorsque j'avais commencé on voulait faire le grand bazar dans AC I, on  
 186 avait pris le schéma de grand bazar et on avait essayé de le reproduire dans le jeu. On avait pris les  
 187 rues, mais le *feeling* était pas bon. On a dit : « ok, on va attendre jusqu'à ce qu'on aille faire la  
 188 reconnaissance ». On est allés là-bas et en se baladant... On s'en fout du vrai schéma : le truc que  
 189 tu veux, c'est le *feeling* d'être dans le grand bazar. Comment tu navigues là-dedans ? Quelles sont  
 190 les choses que tu vois ? Et lorsqu'on est revenus, la première chose c'est qu'on a complètement  
 191 *scrappé* le *layout*. Il fonctionne pour le jeu, mais il faut qu'il garde le *feeling* d'être dans le grand  
 192 bazar. C'est un apprentissage que j'ai repris pour tous les *Assassin*, que ce soit *Black Flag* ou  
 193 *Origins*. Dans ce cas-là par exemple, si tu joues à la Havane, elle a pas les mêmes hauteurs, les  
 194 mêmes pentes que la vraie Havane. Elle est assez *flat*. Mais dans le jeu on l'a exagérée. Pourquoi ?  
 195 Parce qu'il y a deux aspects : artistique, que ça doit plus beau plus appelant, mais aussi l'aspect  
 196 plus attirant pour le joueur pour qu'il puisse savoir « je m'en vais par-là, vers la cathédrale »...  
 197 Donc on a exagéré les pentes, les rues. On a jamais fait une réplique des rues. Si tu fais un  
 198 comparatif entre le *Google Earth* et la Havane dans le jeu, elle est proche, mais c'est pas pareil.  
 199 C'est toujours la visite, lorsqu'on fait le voyage, c'est toujours l'expérience d'être là-bas. C'est  
 200 aspect touristique. De dire, « ok, je suis là, si moi je m'assois et je regarde, ou je bouge et je  
 201 regarde »... C'est ça le *feeling* que je vais avoir. On cherche ce *feeling*-là. Et ça c'est une grande  
 202 différence qui a été faite par rapport à ce qui se faisait avant. Parce qu'en général, les gens ils ont  
 203 tendance à essayer de faire de répliques, le problème c'est que on est pas dans les mêmes échelles.  
 204 Du coup, soit le truc est trop gros, ou ça marche pas côté jeu.

205  
 206 (Maxime) Vous avez des dossiers, chacun a des dossier sécurisés mais il y aussi des dossiers  
 207 partagés mis à dispo par la direction. Par monuments, etc.

208  
 209 *Si une partie essentielle du voyage c'était de voir beaucoup l'architecture, ce qui est intéressant*  
 210 *c'est pas « cette chose a existé, exactement comme ça », mais plutôt de montrer que ces bâtiments*  
 211 *on peut les utiliser en tant que joueur pour évoluer dans le monde, grimper dessus, changer de*  
 212 *point de vue ? C'est l'utilisation en termes d'expérience, de feeling.*

213  
 214 Oui. Parce que parfois, quand on regarde par exemple, si je me rappelle bien, pour la cathédrale de  
 215 la Havane, à l'époque elle était pas aussi ....

216  
 217 (Maxime) Elle était pas terminée.  
 218 Oui, mais nous on l'a terminée dans le jeu. Parce que c'était plus intéressant pour le joueur. Il y a  
 219 toujours un choix qu'il faut faire pour dire, que là on va être un peu moins *accurate*, parce que c'est  
 220 pas un documentaire. C'est plus intéressant pour le joueur, que de garder la version telle qu'elle.  
 221 Parfois on va à l'envers aussi : on va délabrer le truc, le briser, parce que c'est plus intéressant côté  
 222 *gameplay*. Mais on essaie de le faire le moins possible.

223  
 224 (Maxime) On a plutôt tendance à tendre vers la crédibilité que vers la fantaisie. Chaque jeu à des  
 225 exemples et des contre-exemples, y a pas de ligne claire.

226

227 Oui, et c'est correct. Parce que ça a toujours été un débat dans l'équipe, toujours quelqu'un qui va  
 228 tirer plus vers le côté historique, quelqu'un qui va tirer vers le côté fantaisie, l'exagération. Il faut  
 229 toujours trouver l'équilibre entre les deux.

230  
 231 *Est-ce que vous connaissez encore des gens qui ont travaillé sur des environnements particuliers ?*  
 232 *Qui se sont servis de cartes, de documents, etc. Pour avoir quelques exemples concrets ?*

233  
 234 (Maxime) Ca dépend de chacune de ces personnes-là en fait.

235  
 236 Tu vois par exemple, la Havane : la direction était qu'on voulait que ce soit connecté complètement.  
 237 Que la ville, si tu te mets au-dessus, tu es capable de te balader partout sans poser pied à terre. Ça  
 238 c'était une direction pour la Havane. L'architecture, le *layout*, a été organisé de façon à ce que ça  
 239 soit connecté. Ça c'est une directive, c'est un aspect de pur *level design*. Je veux ce *gameplay*-là,  
 240 ici. Je veux un thème de *gameplay* pour chacune des *locations*. Mais parfois, on se rend compte  
 241 que le fait d'aller vers un truc qui est complètement drastique peut devenir frustrant. Et dans le cas  
 242 de la navigation, c'est-à-dire l'aspect qui est « je veux me balader librement, où je veux », donc si  
 243 le joueur se dit : « je vois la cathédrale, je veux y aller », et que ce soit plus facile d'y aller, c'est  
 244 un aspect qu'on voulait dans la Havane. Mais je le veux pas dans Kingston, ou dans Nassau, par  
 245 exemple. Dans Kingston, ce que je voulais c'est une navigation avec les arbres. Ce que nous on  
 246 appelle *tree running*. Dans Nassau je voulais une sorte de, pas de bidonville, mais proche : le  
 247 joueur doit être obligé de descendre et de mettre pieds à terre et d'utiliser les *stalking zones*. Le truc  
 248 c'est qu'en faisant les *playtests* et en regardant les joueurs jouer, on voyait que ça c'est devenu une  
 249 frustration. Le fait qu'ils pouvaient pas aller où ils voulaient et qu'on imposait une sorte de rythme.  
 250 Du coup, on a dit « ok, cet aspect-là, cette caractéristique-là, on va pas la mettre partout ». On ne  
 251 *challenge* plus la navigation. Si le joueur veut aller d'un point A vers un point B, c'est toujours  
 252 possible, il y a plus de *challenge* là-dessus. Mon *call* à moi, c'est que la navigation ce ne soit plus  
 253 un élément de *challenge*. Dans les anciens *Assassin*, c'était quelque chose avec lequel on jouait.  
 254 Il y avait comme un aspect de puzzle, alors que depuis il est devenu moins présent.

255  
 256 *Pourquoi au début il y avait cette idée de vouloir faire une navigation facile à la Havane ? Il y*  
 257 *avait un propos derrière ? Les endroits les plus civilisés étaient plus accessibles ?*

258  
 259 Le truc c'est que je voulais qu'il y ait une mémoire de *input*, des actions que le joueur va faire avec  
 260 sa main, qu'il y ait une sorte d'identité. Je cherche toujours à mettre cette identité-là, quelque chose  
 261 qui ne soit pas seulement de la thématique visuelle et narrative, parce que ça on le fait tout le temps,  
 262 mais il y a aussi la thématique *gameplay*, qu'il y ait une mémoire du joueur. Sur ce que lui il a fait  
 263 avec sa manette. C'est très difficile à faire dans un *Assassin*, mais je pense qu'on y arrive quand  
 264 même assez bien. Mais l'intention c'était vraiment ça, d'établir une sorte de mémoire, une  
 265 connexion à une identité. Parce que si lui est toujours en train de faire les mêmes affaires, à un  
 266 moment donné ça devient pareil, il y a pas de différence.

267  
 268 *Donc il y a des quêtes différentes par endroits ; comment est-ce qu'on retranscrit un problème au*  
 269 *joueur par le level design ? Comment on fait comprendre que ce qu'il y a à faire, ce qui est possible*  
 270 *ou ce qu'on doit faire ?*

271  
 272 La difficulté, et l'ingratitude un peu du métier, c'est qu'on veut pas que le joueur s'en rende compte.  
 273 Le meilleur *level design*, c'est que le joueur ne se rend pas compte de ce qu'on est en train de lui

274 faire faire. C'est transparent, naturel, comme une transition naturelle vers lui. Lorsqu'il arrive à un  
 275 endroit, il fait les actions naturellement, il sait que c'est différent, il voit ce qu'il doit faire sans se  
 276 rendre compte qu'il y a un *level designer* derrière qui a réfléchi : « ok je vais mettre une corde, je  
 277 vais mettre un building, une hauteur comme ça »... Un bon *level design*, on le voit plus. Il devient  
 278 complètement transparent. Mais il y a toujours une intention, de jouer sur le subconscient du joueur.  
 279 Là, il a eu un rafraîchissement, un nouveau rythme, il fait quelque chose de nouveau. Lui, ne peut  
 280 pas dire ce qui est en train de faire de nouveau. Des fois il peut, quand c'est très gros, mais des fois  
 281 il ne se rend pas compte. Mais il est soutenu. Son envie d'explorer le monde, d'aller vers l'avant et  
 282 de découvrir ce qui vient, il ne s'en rend pas compte. Parce que son subconscient lui dit « ah, c'est  
 283 cool ». Quelque chose se passe, il découvre des choses, il le sait, mais il n'est pas capable de dire  
 284 ce que c'est. D'un point de vue purement *level design*, c'est le truc qu'il faut aller chercher. (...) Il  
 285 y avait des documents pour chacune des villes, je n'arrive pas à les trouver. C'est l'un des mondes  
 286 les plus gros qu'on a jamais fait. *Origin* il fait la même taille. [...] Ça c'est le *flow* des missions. La  
 287 partie caricaturale, ici, pour montrer schématiquement la différence entre les lieux. Pour montrer  
 288 ce qu'on veut comme intention.

289  
 290 *Et Port-aux-Princes a été expulsé de cet épisode-là, pourquoi du coup ? Ça faisait trop ?*

291  
 292 C'est la taille, elle rentrait plus dans le monde. Pour avoir le côté crédible au niveau du *scale*, il  
 293 fallait enlever Port-aux-Princes. Sinon ça aurait fait un *feeling* de baignoire, c'est pas très crédible.  
 294 Du coup, on l'a enlevé. Et l'aspect production, aussi.

295  
 296 (Maxime) Au début on utilisait les lieux, l'histoire, et après on essaie de faire le lien entre tout ça :  
 297 ce qui a le plus de sens de produire au niveau du scénario. Mais à peu près 99% de nos jeux, peut-  
 298 être moins *Revelations* que les autres, presque tous nos jeux, le résultat final n'est jamais ce qu'on  
 299 a planifié.

300  
 301 Ça c'est les thèmes de ce qu'on veut dans la ville : par exemple, on veut une ville qui a des  
 302 *landmarks* mémorables, que ce soit plein de vie. Mais l'autre côté contraste : super dangereux pour  
 303 les pirates, on voit des pirates qui sont pendus. Ça c'était un truc qui était unique -je pense pas  
 304 qu'on l'ait fait-, l'intention c'était le seul endroit dans le monde où on voyait un *landmark* qui  
 305 change : on voyait le fort en train d'être bâti, et au final tu vas revenir et le fort va être bâti, pris par  
 306 les britanniques, lorsque Rogers va le prendre.

307  
 308 *Le seul endroit où on voit le décor évoluer dans le temps ?*

309  
 310 Oui. Mais techniquement on a pas pu le faire.

311  
 312 (Maxime) Ca demande une technologie...

313  
 314 Y a deux objectifs. Tu as ce que tu peux faire, et le côté narratif, où est ce qu'on se trouve. Ici, tu  
 315 vois, « *save slave* » c'est une activité qu'on va trouver un peu partout, mais ici on pousse beaucoup  
 316 plus. L'emphase va être mise dessus, parce qu'on a Laurens Prins. C'est le côté *slavery* qu'on  
 317 essayait de représenter dans Kingston, même si il était présent ailleurs. Il y a toujours cet aspect du  
 318 *feeling* général.

319  
 320 *Là c'est des photos aériennes par Google, je pense ?*

321  
322 Oui, est-ce que c'était Santiago ? Oui je crois. Ça devient la référence du *layout* qu'on essaie de  
323 chercher.

324  
325 *On part de ça, et on modifie des choses ?*

326  
327 C'est pas une réplique. On reproduit jamais. C'est une intention de se dire, je tends vers ça. Ça  
328 d'ailleurs je crois, c'est Rio et c'est une autre ville. Parce que c'est le côté qu'on essaie de chercher,  
329 et d'exagérer. Les villes actuelles ont changé, et il n'y a pas l'intention initiale que nous on veut  
330 pour la ville. Donc on va chercher des références : je veux que ce soit un peu plus comme ça ;  
331 regarde cette ville-là. Ça peut être une référence. Surtout lorsqu'il n'y a plus de références *accurate*.

332  
333 *J'ai besoin d'une ville en élévation, donc je vais aller chercher une ville en élévation même si ce*  
334 *n'est pas Santiago ?*

335  
336 Oui. Mais il faut être proche, sans copier. Parce qu'on veut que l'aspect *gameplay* soit là, que la  
337 ville soit intéressante pour le joueur. L'idée c'est que quelqu'un, par exemple un cubain de  
338 Santiago, puisse se reconnaître dans cette ville. Mais ça ne veut pas dire que c'est une reproduction  
339 à la lettre. Et c'est toujours un débat, à chaque *Assassin*, à quel point on tire : est-ce que c'est une  
340 reproduction ou pas une reproduction ? On commence toujours avec les vrais plans, on *starte* avec  
341 ça, mais au fur et à mesure on dit : « ok, là on va modifier, faire ceci, faire cela ». Dépendamment  
342 de ce qu'on veut comme intention. *Black Flag*, on a pris un peu plus de liberté que d'habitude.

343  
344 *C'est associé à chaque fois à un archétype : ici en tant que marchand, aventurier...*

345  
346 Le joueur peut être n'importe quoi dans tout ça. C'est juste de dire : nous notre intention en tant  
347 que *level designers*, c'est qu'on veut qu'il se sente dans ça, donc on va choisir nos ingrédients,  
348 regarder le *layout*. Et là c'est l'intention initiale, après c'est en faisant les *playtests*, en faisant jouer  
349 qu'on se rend compte si l'intention était bonne, ou pas ; telle chose on va devoir la répéter un peu  
350 plus... Comme je le disais pour la navigation : l'intention était là, mais la réalité c'est que la  
351 frustration était plus importante que le gain du fait qu'il y ait ce changement de *pace*. Tu vois là  
352 c'est la composition. Ce qu'on veut comme ville.

353  
354 *Ça c'est une gravure d'époque ?*

355  
356 Oui, c'est une *map* de l'époque. Toute la partie que tu vois ici. Toute la partie *countryside* on l'a  
357 pas faite. Ca c'est un vrai satellite de la Havane. Le truc c'est que si tu regardes les rues une à une,  
358 c'est pas une réplique. Mais tu vas t'y retrouver. Tu vois la *plaza* est là, c'est juste que le nombre  
359 de rues ne va pas être exact. Mais on se retrouve. C'est important si quelqu'un est expert, ou habite  
360 là-bas, il sera capable de la reconnaître. Après, notre intention c'est de jouer un peu plus ça. On  
361 veut quand même que le joueur soit bien repéré, artistiquement c'est beaucoup plus intéressant  
362 donc on l'exagère.



## 5. Olivier Ged

Directeur de production / Conception sonore et personnages (*audio team/character modeling team*)  
1<sup>er</sup> avril 2018

1 Moi j'ai fait plusieurs choses ; au début on est en petite équipe, en pré production. Dans le cadre  
2 de la pré-production, on était une trentaine, quarantaine de personnes. Mon rôle c'est de la  
3 coordination entre toutes les équipes, être la maman de l'équipe, s'assurer que tout le monde a une  
4 chaise, un ordi... Après ça, assez rapidement comme on avait déjà une première écriture du script  
5 par Darby, on a pu commencer à faire tout ce qui était casting. En fait il y avait deux aspects : un  
6 aspect prod et un aspect prod interne. L'aspect prod, tout ce qui était casting, on cherche des acteurs,  
7 qui ont le bon accent, la bonne gestuelle.

8  
9 *Ça se passe vraiment au début du processus de conception.*

10  
11 Ça dépend. Là on avait le script d'écrit, donc on a déjà une idée du casting. Les personnages  
12 principaux d'*Origins*, on avait à peu près les mêmes pour *Black Flag* : quels pirates on veut mettre  
13 en avant, quels personnages secondaires, leur personnalité, on écrit des biographies sur chacun de  
14 ces personnes. Puis on fait des castings, comme on ferait pour le cinéma. On va principalement  
15 caster à Londres, parce qu'il y a beaucoup d'acteurs là-bas, un peu à Toronto, un peu aux US à Los  
16 Angeles. Tout ce qui était casting est parti à peu près à ce moment-là. Ça prend plusieurs mois. En  
17 parallèle de ça, il faut qu'on vende notre projet en interne, on a une première étape où on présente  
18 le projet au siège. Dans ce cadre-là, il faut leur donner... A l'époque, on faisait soit un *fake game*  
19 *footage*, une vidéo pas jouable de à quoi pourrait ressembler le jeu. Ça coûte très très cher à  
20 produire, donc nous on avait décidé au niveau budgétaire de pas le faire. A la place, on fait un truc  
21 cheap qui s'appelle un *mood video*. Avec que des films que tu connais, des *cuts*, une grosse trame  
22 sonore, pour donner de ce qu'il y aura dans le jeu. Je m'occupais de ça aussi en parallèle. Tout ça  
23 c'était en pré-production.

24 A la fin, je m'occupais aussi de *l'équipe de personnages*, c'est une équipe de modeleurs. Dans  
25 l'industrie y a deux types de modeleurs : les modeleurs de personnages, et les modeleurs. C'est un  
26 état de fait depuis longtemps, il faut une certaine sensibilité à l'anatomie pour faire un être humain  
27 qui ait pas l'air complètement *fake*. Avec une maison, on peut faire n'importe quoi, des  
28 environnements, des objets. Mais les humains, ça a toujours besoin de proportions. Il y a des vidéos  
29 super intéressantes sur YouTube, si tu cherches « *uncanny valley* » : à quel moment un humain  
30 devient vraiment trop bizarre. On est une équipe de *character design*, qui dessine, modélise, fait  
31 les textures, pour faire ressortir la personnalité des personnages, pour aussi que le joueur sache  
32 différencier un ennemi d'un gentil, un ennemi de l'environnement, donc il y a beaucoup de *game*  
33 *design* dans la conception de personnage. Après, il y a le côté historique. On a dû mettre les  
34 portugais en blanc...

35  
36 (Maxime) Les espagnols en jaune poussin.

37  
38 On a bossé comme sur des équipes de foot : tu veux savoir sur trois pixels à qui tu as à faire. Ça  
39 faisait pas de sens historiquement, parce qu'en tout le monde était à peu près habillé pareil, c'était  
40 le gros bordel. Donc on veut faire un jeu vidéo, pas un livre d'histoire, donc on a tranché dans ce  
41 sens-là, pour aller vers le jaune poussin, les blancs et les bleus. Couleurs primaires, pour qu'on  
42 sache bien.

43 Donc on dessine beaucoup, on commence à modéliser ; c'est aussi une phrase où on cherche quelle  
 44 technique on va utiliser. Par exemple, c'est à ce moment-là qu'on a pris la décision que nos  
 45 cinématiques seraient moins belles que celles du jeu d'avant. Ce qui est bizarre, parce qu'en général  
 46 on essaie d'être de plus en plus beau, plus grand, plus « wow », faudrait pas faire une suite moins  
 47 bien que le précédent. Mais pour les personnages, on a décidé de baser sur l'intention de Jean et de  
 48 lui en parler, son truc c'était de ne pas avoir de transition de *modding*, être le plus *seamless* possible.  
 49 La technique qu'on avait pour faire des cinématiques, jusqu'à AC II, c'est qu'au moment de la  
 50 cinématique il y avait un écran de *loading* et on rechargeait tous les éléments de la zone. Par  
 51 exemple, à un moment tu arrivais dans une maison, tu coupes, et tu *loades* un personnages « *high-*  
 52 *res* » avec des *props* « *high-res* », et quand la cinématique s'arrête on *dé-loades* et on on *re-loades*  
 53 des personnages *gameplay*. Là, on a fait des cinématiques avec les personnages *gameplay*. D'un  
 54 point de vue production ça coute beaucoup moins cher à faire, par contre il faut s'arranger avec les  
 55 autres départements en leur disant : vos caméras, faudra pas faire de gros plans sur les mains, parce  
 56 qu'on modélise pas les doigts. Enfin, on modélise trois doigts. C'est des choses qu'on pouvait pas  
 57 faire. Il y avait tout ce genre d'explorations, comment on va faire les cheveux, à l'époque il y avait  
 58 un nouveau logiciel, est-ce qu'on l'utilise ou pas... Beaucoup ces questions-là, jusqu'à la fin de la  
 59 préproduction.

60 Après, c'est la phase de production. On a reçu beaucoup de monde. Toutes les équipes grossissent  
 61 d'un coup, moi j'ai arrêté tout ce qui était coordination de projet, et je me suis concentré sur deux  
 62 équipes : l'équipe de *character design* et l'équipe de l'audio. Tout ce qui s'entend, que ce soit des  
 63 voix, de la musique, les chants sur les bateaux, les effets sonores...

64

65 (Maxime) La trame instrumentale.

66

67 Oui, tout ce qui est musique. J'avais ces deux équipes en gestion. Sur un projet, la gestion ça a  
 68 changé depuis, mais à l'époque c'est : t'as un producteur, qui lui est le chef de tout le projet, ;mais  
 69 y a aussi le chef responsable vis à vis des actionnaires, de la direction. Y a trois niveaux de gestion,  
 70 les producteurs associés qui regardent, se partagent la direction en deux ou trois, deux cent ou trois  
 71 personnes et sur chacune de leurs équipes ils mettent un gestionnaire de production, ce qui était  
 72 mon niveau. Si c'est encore trop gros, on met des chefs d'équipe. En gestion, moi ma job c'est de  
 73 s'assurer que le mandat qu'on a est clair, et qu'on a le monde qu'il faut pour réussir le mandat.  
 74 Recruter du monde, examiner la perf<sup>o</sup> de chaque personne.

75

76 (Maxime) Diminuer le mandat s'il est irréaliste.

77

78 Je vois souvent ça comme un tryptique : t'as les directeurs, tu as vu Mustapha, Raph... Directeurs  
 79 techniques, je pense pas que tu en ais, mais c'est une autre catégorie. Et la gestion. Et les trois, à  
 80 différents moments de la production, ont différents pouvoirs.

81 Au début, les directeurs comme moi ont tout le pouvoir, imaginent le jeu. Plus ça avance et plus  
 82 c'est les managers qui ont le pouvoir. Pour dire comment on va le faire. Puis à la fin, pour que le  
 83 jeu il *shippe*, les directeurs techniques prennent toutes les décisions : niveau performances,  
 84 réalisations.

85 Si on a besoin d'augmenter les moyens, on parle au producteur, on dit « il nous faudrait quatre  
 86 artistes de plus », il va dire « non, on a pas le budget pour ça, faites autrement ». Donc il faut  
 87 diminuer. Ça peut être ça.

88

89 (Maxime) Oui, c'est un combat quotidien.

90  
 91 Plus ou moins, parce qu'avec le temps on est à peu près aligné sur ce qu'on veut faire. C'est  
 92 régulièrement qu'on doit se réajuster mais en tant qu'équipe au total, on se disant « on a vu trop  
 93 haut ».

94  
 95 *Alors on réajuste plutôt le mandat, ou les équipes ?*

96  
 97 Ça dépend des moments, de comment on peut le défendre aussi. Des fois c'est : « je veux du monde  
 98 pour ... » et il n'y a pas de réponse à ça. Parfois on veut juste du monde sans avoir d'objectif clair,  
 99 parce que « lui il est super fort ». Le gestionnaire va avoir trop tendance à voir comme des  
 100 nombres : ben non, une personne ça produit tant, etc. C'est plus une discussion. Ça reste des êtres  
 101 humains, sur trois ans il peut se passer des choses.

102 Après sur l'équipe audio, c'est encore une autre dimension. Il faut définir trois axes  
 103 principalement : tout ce qui est musique, tout ce qui est voix, et tout ce qui est *sound design*, les  
 104 bruitages du jeu. Du début, on avait l'intention d'aller, au niveau des voix, l'objectif c'était de  
 105 faciliter l'immersion du joueur en ne traduisant aucune parole. Par exemple quand t'es dans un lieu  
 106 où les gens parlent anglais, comme à Kingston, même quand tu joues en français. Parce qu'un jeu  
 107 est toujours conçu entièrement en anglais, la langue principale du jeu est toujours l'anglais. Mais  
 108 quand le jeu sera joué en France, en Italie, il faut toujours penser... Mais là, l'objectif c'était d'avoir  
 109 toute la population en anglais, ou en espagnol dans d'autres régions.

110  
 111 (Maxime) Dans la foule.

112  
 113 Oui, dans ce qui n'était pas critique au *gameplay*. Quand les gardes interpellent : « arrête-toi là ! »,  
 114 on traduisait. Dans les cinématiques aussi, que le joueur avait choisi dans sa console. Mais il y avait  
 115 toute cette espèce de création de voix à faire, à discuter, parce que ça avait beaucoup d'impact. Un  
 116 jeu comme AC III était traduit dans douze langues. Tout ce que tout le monde disait. Et après il  
 117 fallait travailler sur les accents des acteurs, par rapport à leur personnage, ce qu'ils sont dans le jeu.  
 118 Après, sur ce qui était musiques, par ailleurs fin casting, on contacte différents compositeurs, puis  
 119 on leur demande de composer un échantillon, et on essaie de voir si ça fait du sens, basé sur des  
 120 contraintes qu'on leur a données. Contraintes d'instruments, par rapport à la tonalité qu'on avait à  
 121 l'époque. Sur *Assassin* on avait aussi des contraintes de composition sur des morceaux historiques  
 122 qu'on avait dans la franchise avant. Le truc qui est compliqué pour un compositeur dans le jeu  
 123 vidéo c'est qu'il doit fournir deux heures et demi de musiques, et c'est pas des morceaux de 1  
 124 minute 30, 2 minute 30. C'est « fait moi un morceau quand le joueur tombe en conflit », il doit  
 125 faire quatre secondes et demi. Tu finis avec quatre-vingt morceaux de musique... Et dans la  
 126 musique, il y a deux choses. Il y a ce qu'on appelle « *source music* » et *music*. *Source music*, c'est  
 127 de la musique que tu vois en tant que joueur. Tu vois quelqu'un chanter, qui tape sur un tambour,  
 128 dans le jeu. Et la musique que tu ne vois pas, qui n'est pas dans le jeu. Pour la *source musique*, on  
 129 avait l'idée d'avoir des chants de pirates. Ça a failli être coupé, d'ailleurs. Finalement on a réussi à  
 130 le faire à moindre coût, on les a enregistrés au studio d'enregistrement juste là. Avec des musiciens  
 131 locaux, un gars qui a arrangé tout ça. Dès qu'on les a mises dans le jeu, ça a déclenché des envies  
 132 de nouvelles *features*, de la radio pirate... C'était très bon communicateur. De c'est quoi un jeu de  
 133 pirate, quand tu as des pirates qui chantent, en terme marketing. Je pense qu'il y a eu même des  
 134 concerts.

135  
 136 (Maxime) Je sais que pour les fans, ça a été un des trucs les plus appréciés.

137  
 138 Et du coup ils ont même fait en sorte que tu pouvais les collectionner dans le jeu. Ça a vraiment  
 139 bien marché.

140  
 141 *D'abord il y a eu cette idée de mettre des chants de pirate, et après ça a fait développer une*  
 142 *nouvelle possibilité de jeu ?*

143  
 144 Oui, parce que ça marchait vraiment. Et nous on pouvait en produire beaucoup, pour pas cher.  
 145 C'était une espèce de combo. On en avait peut-être une quinzaine au début. Et le *game design* a  
 146 dit : ce serait cool d'avoir ça. Le producteur a dû venir me voir : « est ce que vous pouvez en faire  
 147 quarante de plus ? » En dernier lieu il y a tout ce qui est *audio design*. On a passé beaucoup de  
 148 temps sur les bruits de canons. Il y avait beaucoup de RPG au niveau du bateau, donc il fallait  
 149 qu'on l'entende pour accompagner l'immersion du joueur. Dans AC III on avait trois bruits de  
 150 canons peut être, dans *Black Flag* il y en a peut-être cent cinquante... Donc c'est beaucoup d'essais-  
 151 erreurs dans une salle audio à trouver ce genre de sons...

152 Pour tout ce qui est sons uniques, on a envoyé du monde là-bas avec de gros micros dans la forêt  
 153 au Costa Rica. On a été faire trois jours de voyage là-bas. Ils ont été à San José, après ont pris un  
 154 avion puis quatre heures de marche à pied pour aller dans la jungle, il y avait un âne qui tirait une  
 155 charrette...

156  
 157 (Maxime) L'équipe à Singapour allaient sur des voiliers, des navires, et enregistraient à partir des  
 158 bateaux.

159  
 160 Donc tu reviens avec énormément de sons.

161  
 162 (Maxime) Ils sont pas forcément réutilisés dans le jeu, ça peut servir de matériau pour que les  
 163 artistes recomposent derrière. Il peut y avoir un paquet de sons différents qui arrivent au joueur :  
 164 l'ambiance, les chiens qui se promènent dans la rue, le vent, tout ce qui est atmosphérique, et à côté  
 165 ça plusieurs autres lignes audio qui arrivent, et qui expriment le sentiment d'urgence, de tristesse  
 166 du joueur...

167 Chaque évènement dans le jeu a une *cue* audio. Par exemple, quand tu es en combat, quand tu es  
 168 en train de fuir de ton combat, de gagner, le perdre, de te faire détecter... Toutes ces choses-là ça  
 169 joue une trame qui s'ajuste avec ce que tu fais. Et à la toute fin de la prod, on passe des heures à  
 170 rejouer au jeu, dans une salle d'audio, et on ajuste les niveaux de toutes ces *tracks* audio qui jouent  
 171 en parallèle. Pour être sûr qu'on entend en priorité telle *track* ou telle autre. Y a pas d'autre façon  
 172 de faire. Que ce soit la voix, n'importe quel effet sonore. Le mix, on passe énormément de temps  
 173 à mixer nos jeux à la fin, parce que justement on veut que le joueur puisse comprendre une partie  
 174 du jeu juste avec le son. La plupart des jeux font ça. Puis l'entre-deux c'est couvrir tout un paquet  
 175 d'aspects, par exemple tout ce qui est cinématiques : quand on les a enregistrés il y a pas de sons,  
 176 donc il faut faire du *foley* à l'ancienne. Et ça c'est fait par le studio de *foley* d'Ubisoft. C'est du  
 177 bruitage pas déclenché par un évènement du jeu, c'est fait à la *timeline*, avec le chronomètre, et tu  
 178 récupères une bande son que tu colles avec ta vidéo. On intègre ça dans le jeu plutôt vers la fin.

179 Après il y a la production des voix. On pense toujours au dialogue, mais il y a énormément de voix  
 180 dans ce jeu. Il y a beaucoup de voix de *crowd*, des voix qui sont pas censées être reconnues. En  
 181 brouhaha, ça crée une espèce d'ambiance sonore que le cerveau détecte comme des voix humaines.  
 182 Pour exprimer une densité de personnes, une émotion, tu sais si les gens sont en colère, ou dans  
 183 une taverne en train de boire.

184 Après il y a les ambiances sonores, un peu liées à ce que présentait Raphaël, selon les différents  
 185 types d'environnements. On fait différents types d'ambiances sonores. Par exemple, la nuit à  
 186 Kingston, ça sonne comment ? Le jour dans la jungle ? C'est créer une palette sonore de tous les  
 187 environnements du jeu.

188  
 189 (Maxime) L'ambiance mystique de Cozumel par exemple, c'est pas la même que Nassau.

190  
 191 *Et comment on documente ça ? On se rend sur place ? Parce que le Nassau d'aujourd'hui ne sera*  
 192 *pas le même que celui d'il y a trois cent ans.*

193  
 194 Il y a une partie qu'on ignore, où on s'inspire d'autres endroits qui pourraient ressembler à ça  
 195 aujourd'hui. Si c'est une ville de tant de milliers d'habitants, si on connaît leur moyen de transport...  
 196 On va se dire : ok, ces sons là on les a, et on va mixer ensemble pour que ce soit agréable à écouter.  
 197 En général, un joueur joue deux heures, deux heures et demi, donc fait pas que ce soit trop présent.  
 198 Avoir quelque chose qui fait du sens par rapport à l'environnement qu'on est en train de mettre en  
 199 3D. Par exemple, une jungle c'est hyper bruyant, c'en est même désagréable. On a dû diminuer  
 200 l'intensité du son. Ok, t'es dans une jungle, t'entends les oiseaux crier, mais des fois on fait des  
 201 choix pour le confort du joueur. Ce qu'on veut c'est qu'en *blind test*, il sache nous dire : je suis  
 202 dans une ville, sur un bateau, dans une tempête... Il y a des choses qu'on exagère, et d'autres au  
 203 contraire...

204 Il y a entre huit et douze personnes, ça dépend ce qu'on compte. On fait appel à plus d'externes  
 205 que les autres équipes, dans le sens où le *foley* c'est pas nous qui le produisons, c'est pas nous qui  
 206 chantons, jouons de la musique... Donc on fait appel à un compositeur, à un expert musique, une  
 207 équipe de *foley*... Beaucoup de monde.

208  
 209 *Il y a toujours l'idée dans les musiques, voix, sons, que c'est une information pour le joueur.*

210  
 211 A un moment donné, on avait beaucoup de mal à localiser nos ennemis, on se faisait surprendre.  
 212 On se disait : c'est la faute du UI, il faut mettre une grosse icône, ou alors « non c'est la faute du  
 213 sons, les gardes font pas de bruit »... On s'est dit : tous les gardes se mettent à siffler quand ils se  
 214 déplacent. Et finalement ça faisait un peu ridicule. Donc on a limité au bruit de rechargement d'un  
 215 fusil pour les *snipers*. Et ça te laisse une demi seconde pour te cacher. C'était une façon pour le  
 216 *game design* et *l'audio design*, de travailler ensemble. En se disant, c'est quoi l'information la plus  
 217 pertinente pour le joueur maintenant ? Il vient de se faire détecter et va se faire tirer dessus. Ce  
 218 qu'on veut, c'est que le joueur comprenne le jeu. Et la deuxième étape, c'est qu'il se sente dans le  
 219 jeu.

220  
 221 *Est-ce qu'il y a quand même une réflexion sur ce que peut apporter la recherche documentaire ou*  
 222 *l'exactitude au jeu ? Tout pourrait être créé à partir de rien, si c'est transmettre un sentiment*  
 223 *d'exactitude on a pas forcément besoin de se reposer sur des sources et de faire un travail de*  
 224 *recherche.*

225  
 226 La recherche historique est surtout au niveau des voix et de l'instrumentalisation. C'est important  
 227 pour nous parce que ça va rendre crédible ce que le joueur voit. On a fait une recherche sur les  
 228 instruments de musique utilisés dans les tavernes, les bateaux. Quand on a fait les *shanties*, on a  
 229 pas joué de la guitare électrique. C'est ce que des instruments d'époque.

230 Il y a un travail sur « ça sonnait quoi ? qu'est-ce qu'on entendait ? ». Sur tout ce qui est  
 231 instrumentation et voix. Quels étaient les accents, comment les gens parlaient, même au niveau de  
 232 l'écriture des dialogues, en fonction du langage courant à l'époque. On veut pas que ce soit trop  
 233 shakespearien, parce que c'est comme ça qu'est représenté aujourd'hui le texte ancien, mais on  
 234 veut pas non plus que le joueur comprenne rien. C'est toujours un entre deux. Dans certains cas,  
 235 on fait appel à des coachs de voix, pour atteindre certains accents que les acteurs n'ont pas  
 236 spécialement naturellement. Pour atteindre le bon message, la bonne tonalité, la bonne élocution,  
 237 on va voir un directeur de voix pour la réalisation, un directeur d'accent pour aller chercher le côté  
 238 historique et réel des choses.

239 C'est la même chose pour les armes, genre le fusil, le mousquet en fait, on utilise ce genre de  
 240 choses. On va aller chercher, soit trouver des enregistrements de mousquets d'époque, soit  
 241 reproduire ça le plus fidèlement possible, parce qu'on veut quand même que le joueur sente qu'il  
 242 y ait une recherche derrière, que ça sonne crédible. Pas que ce soit du cinéma hollywoodien qui en  
 243 fait du « *over the top* ». C'est la même chose pour les personnages. On va chercher comment il  
 244 étaient habillés, quels textiles et quels couleurs utiliser, quelles étaient les coiffures de l'époque, à  
 245 quoi ressemblaient les gens. Qu'est-ce qu'ils mangeaient, cuisinaient, est-ce qu'ils avaient les dents  
 246 pourries... On a modélisé des mâchoires pour avoir une illusion de scorbut massif. Ce sont des  
 247 choses documentées soit par des historiens qui travaillent avec nous et qui nous fournissent  
 248 l'information, soit par n'importe qui dans l'équipe qui peut avoir lu un livre, fait des recherches.  
 249 « Tiens, il y avait ce détail ». Les tatouages par exemple, on voulait donner des *tatoos* au héros.

250  
 251 *Ces intervenants extérieurs ; c'est au niveau de la coordination qu'ils s'occupent de trouver de des*  
 252 *gens qui font de la recherche historique ?*

253  
 254 On a souvent beaucoup plus d'informations que ce dont on a besoin. Avant même de commencer,  
 255 tu as quatorze milliards de bouquins, des équipes à Ubisoft au siège qui font de la recherche  
 256 historique pour les projets, qui arrêtent pas et on a beaucoup trop d'informations. On sait d'abord  
 257 qu'ils faisaient telle chose, mais on en a pas l'utilité, ou pas la tech. Et des fois on fait exprès d'en  
 258 enlever toute une couche parce qu'on a pas le temps, ou l'argent pour les produire. A un moment  
 259 donné, quand ils sont arrivés avec une mission avec les portugais, on a pas le temps de modéliser  
 260 une armée de plus... Si c'est pour une mission dans le jeu, l'impact est minimum. On a fait le choix  
 261 de juste changer la couleur des habits, c'est les espagnols mais d'une autre couleur. On nous a dit :  
 262 « historiquement, c'est des portugais, c'est vraiment important ». On a produit ça de la manière la  
 263 plus *cheap* qu'on pouvait, mais ça donne l'impression qu'on a respecté. C'est pas la même armée  
 264 que les deux autres qu'on voit tout le temps dans le jeu. Même pour toutes les activités : ils faisaient  
 265 de la pêche ? De la baleine c'est peut-être plus intéressant. On a une grosse information sur la vie  
 266 des pirates, et on se demande ce qu'on peut produire dans notre jeu qui peut avoir du sens. Qu'est-  
 267 ce qui peut, ou pas, être là. La vie sur les bateaux c'est très organisé, beaucoup de hiérarchie et  
 268 chacun a ses responsabilités. On avait ça au début, une sorte de RPG de gestion de bateau. Assez  
 269 vite on l'a enlevé, parce que ça apportait pas grand-chose en termes de *gameplay*, et c'était  
 270 beaucoup trop coûteux à faire.

271 Il y avait quatre officiers que tu recrutais pour aller sur ton bateau. Le jeu c'est peut-être cinquante  
 272 pourcent de ce qu'on voulait, mais on arrête pas d'en enlever. C'est constamment ça.

273  
 274 *Et les choix qui font modifier le projet de base, c'est l'impossibilité à réaliser, le manque de temps,*  
 275 *de moyen ?*

276

277 Y a de la gestion de risques, des évènements qui se passent en cours de prod. Les jeux sont produits  
 278 en parallèle. Donc comme AC III était en production quand *Golden Age* était en pré-production, à  
 279 un moment AC III ont demandé de l'aide au studio et ont pris les deux tiers de l'équipe de *Golden*  
 280 *Age*. Là d'un coup tu perds trois mois de production, et tu perds deux *features*. Parce que la priorité  
 281 pour Ubisoft c'est de finir AC III. De mai jusqu'à août, une grosse partie de l'équipe qui travaillait  
 282 sur AC III est pas sur *Golden Age*. Il se passe plein de choses au cours d'une production. AC III  
 283 sort, le naval est vraiment aimé par les fans, donc on augmente la quantité de naval. On en avait  
 284 peut-être un peu moins mis au début. Il y a d'autres jeux qui sortent... C'est constamment en  
 285 mouvement.

286 C'est beaucoup d'investissements technologiques. A partir du moment où on investit dans une  
 287 technologie, la V2 va être bien meilleure. On développe du naval sur AC III, à Singapour, on va  
 288 faire une itération 2 où on va faire un jeu où ça sera plus prédominant. Mais les pirates étaient pas  
 289 nécessairement prévus à ce moment. Je pense qu'au tout début, il y avait la notion des trois  
 290 révolutions. On voulait faire la révolution française, la révolution industrielle à Londres, et la  
 291 révolution américaine. Il y avait la notion de trois révolutions, *back à back*. Et *Black Flag* est venu  
 292 s'intercaler avant *Unity* pour plein de raisons de production et de technologie. On s'est fait : on va  
 293 faire un jeu de plus à cet endroit-là, en réutilisant la technologie navale. Il y a une planification de  
 294 moyens à long terme, et une autre plus à court terme. Le naval de *Black Flag* c'est vraiment une  
 295 version 2 un peu plus poussée. La technologie navale existe aujourd'hui encore dans *Skull and*  
 296 *Bones*, fait à Singapour.

297  
 298 *Qu'est-ce qu'elle a de spéciale cette technologie navale ?*  
 299

300 C'est pas juste des bateaux sur l'eau, ça va chercher dans tous les domaines : technologie 3D pour  
 301 faire la mer, la météo. Dans un jeu vidéo on aime pas trop les longues distances, dès qu'on cache  
 302 l'image ça permet de pas *loader* trop loin. *Loader* trop loin ça coûte trop cher en *GPU*. Du coup,  
 303 faire la mer où on voit jusqu'à l'horizon c'est plein de challenges. Donc c'est vraiment une  
 304 technologie engin, d'arriver à produire avec cette tech-là. Et pour Ubisoft, au global, c'est positif.  
 305 Ça va permettre de faire beaucoup plus qu'un *Assassin*. Si on regarde les derniers jeux sortis chez  
 306 Ubisoft, que ce soit *Far Cry*, *Ghost Recon*, on utilisait un peu la même idée de créer des mondes  
 307 gigantesques en procédural, c'est même chose. On va développer une tech, en travaillant ensemble  
 308 avec d'autres équipes pour arriver à quelque chose qu'on puisse rentabiliser sur plusieurs projets.  
 309

310 *Quelle différence on peut faire entre l'exactitude réelle, le discours historique, et un sentiment*  
 311 *d'historicité ? N'est-ce pas plus important d'aller chercher le sentiment plutôt que de chercher à*  
 312 *aller se baser sur les documents ?*  
 313

314 On a eu beaucoup cette discussion entre *Pirates des Caraïbes* et *Black Flag*. Il a toujours été clair  
 315 qu'on voulait, tout ce qui est présenté comme glorieux et magique dans le monde des pirates, on  
 316 voulait aller le moins possible vers ça. Ça a déjà été fait. Alors que faire quelque chose qui va avoir  
 317 un sentiment de : « ah, c'est moins parfait que ce que je pensais, c'est plus *dark*, plus sombre »...  
 318 Plus pénible parfois. C'est quelque chose qui nous intéressait. Il y a aussi l'*age rating* derrière ça :  
 319 Disney peut pas se permettre de faire ses films 18 ans et plus, sinon ça marcherait pas. Alors que  
 320 nous, nos jeux sont assez violents pour que ça soit 16 ans et 18 ans et plus. Du coup ça nous permet  
 321 d'aller vers quelque chose de plus authentique. La volonté sur *Assassin* c'est d'aller le plus souvent  
 322 possible vers le historiquement *accurate*, le plus possible. On hésite pas à *re-designer*, à redessiner  
 323 si on s'est plantés, parce que des fois on se trompe. C'est vrai que des fois, l'histoire est très

324 intéressante. C'est là où il faut faire des entorses, des choix souvent artistiques. On nous fera  
 325 toujours des reproches sur l'inexactitude artistique, rarement sur : « tiens, ce cheval va beaucoup  
 326 plus vite que dans la réalité »... Tu vois, le cheval d'AC III a le cou beaucoup trop court pour  
 327 brouter de l'herbe, personne ne nous l'a jamais dit. Des entorses à la réalité on en fait tout le temps,  
 328 parce qu'on ne fait pas un documentaire. Neuf fois sur dix, c'est l'histoire qui gagne.

329  
 330 *Ça peut altérer vraiment le processus en cours de route, de se dire qu'une chose n'est pas*  
 331 *historique ?*

332  
 333 Dans un prod de jeu, ça a un coût exponentiel. Quand tu fais un dessin, c'est gratuit. Quand tu  
 334 modélises ça te coûte de plus en plus cher, l'animation, le son... Donc il faut faire les choix le plus  
 335 tôt possible. On fait d'abord du *paper design*, sur *Excel* ou autre. A quel moment la recherche  
 336 historique vient influencer la production ? Au début beaucoup, et à la fin beaucoup moins. On peut  
 337 plus facilement changer les noms des personnages que les visuels... Si on a pas enregistré les voix.  
 338 Il y a de moins en moins de possibilités.

339  
 340 *Il y avait une équipe de recherche historique au siège ?*

341  
 342 (Maxime) Oui, l'équipe des services créatifs. C'est une équipe éditoriale, au début de chaque projet,  
 343 souvent ils font déjà une recherche préalable. Ils ont à faire à des professionnels, ils font un travail  
 344 avant même qu'on commence sur un mandat.

345  
 346 *C'est de la recherche documentaire générale, pour abreuver l'équipe créative ?*

347  
 348 (Maxime) Ils s'intéressent à savoir si c'est eux qui choisissent la période, ils vont débroussailler  
 349 sur plusieurs périodes à la fois. Et c'est l'équipe qui va choisir le sujet. Ce qui était pas le cas de  
 350 *Black Flag*, je pense que la thématique des pirates était déjà trouvée. Sinon, ils font déjà une  
 351 première recherche sur les personnages historiques. On a des contraintes : on veut un terrain de jeu  
 352 iconique, des personnages historiques marquants. On se demande toujours : « quel sera notre  
 353 Léonard de Vinci pour le jeu ? » Notre figure prédominante. Ils vont toujours faire une première  
 354 recherche, et souligner les bons et moins bons aspects de chaque période. Là où il faudra travailler  
 355 plus. Par exemple pour la piraterie, ne pas tomber dans la version Disney. C'est pas le traitement  
 356 qu'on fait chez Ubisoft. C'est une équipe mandatée par l'équipe éditoriale de chez Ubisoft.

357  
 358 Ils nous aident beaucoup à définir ce que ça n'était pas. En général on a trop d'idées.

359  
 360 (Maxime) Leur but est de rendre les outils accessibles pour les autres, à comprendre les enjeux  
 361 historiques. Certains membres de l'équipe vont s'intéresser plus et faire la recherche, d'autres  
 362 moins, mais on essaie d'avoir du travail déjà fait en amont. Recommander quelques livres, quelques  
 363 films, qu'on sait que la production va regarder. *Master and Commander*, c'est sûr que des gens  
 364 vont l'avoir vu. Même chose avec *Pirates des Caraïbes*. Qu'est-ce qu'on apprécie ou qu'on aime  
 365 moins dans ces sources-là.

366  
 367 Ils font une espèce de Wikipedia.

368  
 369 (Maxime) Souvent on a plusieurs types de fichiers sur chaque prod. Un fichier historique qui est  
 370 vraiment que des sources de qualité, mais qui est pas leur interprétation dans le jeu. Après tu vas



371 avoir des références modernes, actuelles, la vie de tous les jours, des expressions... Et ensuite on  
372 aura vraiment l'interprétation et la direction que tu vas avoir, comme les *Powerpoint* que tu as pu  
373 voir. J'essaie de faire en sorte que les artistes aient accès à cette information-là. Organiser des  
374 formations... En tant que gestionnaire, j'essaie de voir qui travaille sur quoi, à quel moment. C'est  
375 vraiment dans mon rôle de rendre l'information accessible à ces gens-là.

## 6. Raphael Lacoste

Directeur artistique (*Artistic director*)

1<sup>er</sup> avril 2018

1 Moi en fait, je suis arrivé au Québec à Montréal pour bosser sur *Prince of Persia* en tant que  
 2 directeur artistique. C'était mon premier saut de l'ange, parce qu'au départ j'étais un artiste  
 3 illustrateur en jeu vidéo, donc là c'était une opportunité, un gros défi. J'ai commencé à apprendre  
 4 le métier de direction artistique sur *Prince of Persia Sands of Time*, et après j'ai bossé sur plusieurs  
 5 projets, avant de rejoindre le premier *Assassin's Creed* comme directeur artistique sur la  
 6 production. Mon rôle c'est vraiment d'être le garant de la qualité visuelle du monde, de créer un  
 7 monde intéressant, invitant à l'exploration, qui soit beau, mémorable. Autant au niveau du  
 8 *character design*, la création des personnages : comment on crée des personnages iconiques, forts,  
 9 charismatiques, auxquels on veut s'identifier, qui vont marquer l'expérience... Et aussi créer un  
 10 monde invitant, dans lequel on veut passer du temps, explorer, découvrir. J'ai un rôle qui touche à  
 11 plein de dossiers en fait, autant le *design* pur de personnages, le *design* pur de l'environnement. Je  
 12 bosse avec le *level designer*. Par exemple, il va proposer des villes avec un *layout* de base, un  
 13 urbanisme, et puis une taille de ville. Par exemple, aussi, des connexions, des longueurs de  
 14 connexions entre différents lieux, et moi je vais travailler avec les artistes et avec les *level designers*  
 15 pour travailler sur la composition, l'ambiance, les différents thèmes des quartiers. Et on va faire de  
 16 la réalisation artistique et de la direction visuelle pour l'environnement et les personnages. C'est  
 17 des gros dossiers, je travaille aussi sur l'éclairage, la lumière.

18  
 19 *On va regarder du coup quelques images. A ce que j'ai vu -j'ai emprunté aussi ce gros bouquin,*  
 20 *L'Art d'Assassin's Creed Black Flag- où il y a beaucoup de visuels, et ce que je remarque que le*  
 21 *style d'AC, et il est connu pour ça, c'est qu'il est « réaliste », afin être immersif, engageant.*  
 22 *Comment est-ce que vous définissez le « réalisme », comment vous comprenez ce réalisme, au sens*  
 23 *de style de représentation qui imite l'expérience sensorielle humaine ? Et à quoi ça sert le*  
 24 *réalisme ?*

25  
 26 Alors, moi je te dirais, ma perception c'est qu'on crée un monde riche, détaillé, qui a une crédibilité  
 27 visuelle, mais qui n'est pas réaliste. Pour moi, on n'est pas dans le réalisme. Pourquoi ? Parce que  
 28 on met une emphase sur les émotions, et si le travail est bien fait, on ne va pas forcément le  
 29 remarquer. C'est comme le travail des artistes de *matte painting* en film. Quand une toile de fond en  
 30 *matte painting* est extrêmement bien réalisée, elle amène une immersion forte, elle crée un moment  
 31 mémorable dans le film, mais on ne va pas le remarquer. On va pas dire : « Ah ! Y a un *matte*  
 32 *painting* dans le film ». C'est à dire que la qualité de la réalisation c'est d'arriver à faire une chose  
 33 qui est invisible, mais qui va jouer sur l'immersion et sur les émotions. Quand on recrée la Havane,  
 34 si tu vas à la Havane, jamais tu vas voir ce genre de trucs. Parce que l'échelle par exemple de la  
 35 cathédrale est complètement exagérée. L'ambiance est très dramatique. Mais pour inspirer les  
 36 artistes, pour inspirer le jeu, on va mettre l'emphase sur l'aspect dramatique de la composition et  
 37 l'aspect dramatique de l'ambiance et de la lumière. On travaille beaucoup plus comme on  
 38 travaillerait en cinéma, en théâtre. Réaliste : oui, dans le sens où le choix des couleurs, l'échelle  
 39 des éléments n'est pas *cartoon*. On n'est pas dans de l'univers Disney. On est plus dans un univers  
 40 où on fait quelque chose de crédible, mais qui reste illustratif. On pourrait dire : « réalisme  
 41 illustratif ». Pourquoi ? Parce qu'on se rapproche de ce que faisaient les peintres au XIXe siècle.

42 Par exemple, Friedrich, Ivan Aivasovsky, Vermeer. Cette approche qui est, oui, inspirée par la  
 43 réalité, mais on magnifie, on transpose la réalité pour la rendre plus intéressante.

44  
 45 *La réalité telle qu'elle est ressentie, aussi, on montre le ressenti ?*

46  
 47 Oui, c'est un très bon point, ça. Mettre plus l'accent sur l'immersion et l'émotion. Par exemple, tu  
 48 vois, on crée, -ça c'est plus technique-, des dessins comme ça qui nous permettent de quantifier le  
 49 nombre de maisons pour créer une diversité visuelle dans la ville. Comment on va s'assurer que  
 50 nos quartiers soient différents, mémorables et intéressants, et aient un impact sur les joueurs.  
 51 Comment on va créer une impression variée dans une même ville, par exemple les quartiers  
 52 pauvres : avec des maisons plus organiques, tordues ; les maisons plus coloniales, plus riches, avec  
 53 des arcades, des intérieurs. Des *landmarks* principaux comme la cathédrale de la Havane. Et aussi,  
 54 des choix qui sont des choix créatifs. Comme par exemple, historiquement, la cathédrale baroque  
 55 n'existait pas à la date de Black Flag. Ça je sais pas si tu le savais... Pourquoi on le met ? Parce  
 56 que si tu veux jouer à *Assassin*, tu vas à la Havane, tu veux voir la cathédrale. Ça fait partie des  
 57 éléments iconiques. On se permet ces petites entorses pour permettre au joueur, finalement, d'avoir  
 58 cette impression de voyage et de retrouver ces lieux connus par rapport à sa réalité à lui, sa  
 59 connaissance du monde.

60  
 61 *Du coup, quelles sont été les influences artistiques, architecturales, les sources sur lesquels vous*  
 62 *vous êtes appuyés ?*

63  
 64 Je peux aller chercher, dans le dossier... [...] J'ai pas tout le détail. Donc on trouve l'inspiration  
 65 dans le réel, on essaie de la transposer, pour faire vivre des émotions au joueur. Par exemple ici, tu  
 66 as une inspiration qui vient de Sainte Lucie, qui n'est pas du tout dans le coin du Cuba, mais qui  
 67 nous donne des idées de composition pour faire des formes intéressantes pour les îles. Et avoir des  
 68 « monuments naturels », qu'on va rencontrer quand on va explorer le monde, pour marquer le  
 69 joueur. On commence juste avec le côté illustratif, le dessin, pour créer l'univers, et aussi pour  
 70 mettre de donner, anticiper l'immersion avant même d'avoir les récents en 3D et de pouvoir  
 71 montrer des niveaux de jeu. Quand on va vendre un projet, chercher un budget, vendre une idée,  
 72 on arrive surtout avec des dessins comme ça. Les dessins permettent de vendre l'univers. Il y a des  
 73 éléments clefs comme ce que tu voyais avant, c'est le côté épique du paysage, des tempêtes, du  
 74 changement dans l'immersion, la beauté des *landmarks*, la ville... C'est un des piliers : le côté  
 75 épique. Quand on veut créer ces émotions-là, cette notion d'épique (je ne sais pas comment on  
 76 dirait en français, *epicness* ?), qui se matérialise par des choix créatifs, on change la réalité, on  
 77 transpose. On va monter les bases des monuments pour les rendre plus verticaux : ça fait partie  
 78 aussi de l'ADN d'*Assassin*. La verticalité, toujours aller chercher le côté impressionnant, de la taille  
 79 des monuments, pour que l'expérience de l'escalade soit intéressante, qu'on ait des points de vue  
 80 impressionnants sur la ville.

81  
 82 *Les jeux sur les couleurs aussi, selon les villes.*

83  
 84 Oui, créer des tons, des tonalités des ambiances variées. Pour que chaque ville ait une âme  
 85 particulière, comme avait fait dans le premier AC. Bon, on avait Acre bleue, Damas jaune,  
 86 Jérusalem qui était verte... Là on a Nassau qui est plus une ville faite de bois, un peu le paradis des  
 87 pirates, mais très bricolée, tordue. La Havane, beaucoup plus coloniale, très colorée, Kingston  
 88 beaucoup plus anglo', maison de bois coloniales, en bois peint en blanc. C'est des ambiances très

89 variées. Aussi, on exagère ça. On exagère les couleurs et la compo, pour que chaque lieu soit  
 90 intéressant et ait un impact mémorable. La diversité c'est un des piliers, l'impression de  
 91 changement, de variété. Qu'est-ce qui permet au lieu de se distinguer, comment on crée une  
 92 immersion contrastée dans différents contextes ? Ce sont des choses hyper importantes pour nous.  
 93 On parlait de nos références : Ivan Eivasokvy, pour tout ce qui est eau, ciel, dramatique. C'est pour  
 94 nous une grande référence, aussi pour créer la luminosité. Sans aller chercher un côté réaliste, côté  
 95 pictural, traditionnel de la peinture, pour avoir un rendu dramatique dans l'ambiance. Et ça c'est ce  
 96 que Martin, notre illustrateur, a fait : il décompose une image avec différents temps de jour. En  
 97 essayant de trouver des palettes qui soient vraiment intéressantes et picturales. Donc on n'est pas  
 98 dans le réalisme, mais plus comment créer des moments intéressants et picturaux.

99  
 100 *C'est une sorte d'impressionnisme.*

101  
 102 Exactement. Au niveau de la lumière on est plus dans l'impressionnisme.

103  
 104 *Dans les sources, il y a des photos ?*

105  
 106 Beaucoup de photos, pour recréer les monuments. Après pour recréer l'ambiance, l'atmosphère,  
 107 beaucoup plus de la peinture. Même maintenant, on regarde beaucoup de peintres, surtout du  
 108 XVIIIe et XIXe siècle.

109  
 110 *Pourquoi du coup s'appuyer sur de la peinture ?*

111  
 112 Parce que, par exemple... Tu connais l'Alhambra ? Tu prends une photo de l'Alhambra, avec une  
 113 lumière de midi bien pétante, et à côté tu mets un David Roberts, qui a représenté l'Alhambra. Nous  
 114 on veut aller vers l'interprétation artistique, à la David Roberts. Parce qu'on veut aller chercher le  
 115 côté dramatique, plus émotionnel. C'est le filtre du regard de l'artiste qui nous intéresse, ce n'est  
 116 pas la recreation littérale de la réalité. On revient toujours là-dessus, et c'est vrai que Assassin fait  
 117 beaucoup de publicité, de communication sur le côté « documentaire », création de la réalité, etc...  
 118 Alors qu'en fait, nous on a un regard finalement beaucoup plus émotionnel là-dessus. On veut se  
 119 mettre dans la peau du mec qui découvre le phare d'Alexandrie pour la première fois. Comment on  
 120 crée cette émotion ? Alors on va éventuellement exagérer la hauteur, avoir une pierre plus  
 121 étincelante. A cause de l'objectif, les focales qu'on a en JV, on écrase beaucoup les verticales parce  
 122 qu'on est sur du 28mm, donc c'est du grand angle, tout devient plus petit, donc on exagère les  
 123 hauteurs, on modifie les proportions. Tous ces choix-là sont faits pour que ce soit plus un vecteur  
 124 d'émotion.

125  
 126 *Y a un lien au réel, au document, à l'historique, mais il faut la médiation d'un regard artistique.*

127  
 128 C'est ça. En fait, notre base, notre inspiration... On a vraiment une colonne vertébrale qui est solide  
 129 avec l'aspect historique, une richesse qui vient de là, mais on ne fait pas un travail de scientifique,  
 130 de recreation littérale. On est là pour vraiment amener du divertissement et de l'émotion. Et ça  
 131 vient par beaucoup de choix *design*, artistiques. Quand on crée une première base pour les  
 132 personnages, on évite d'être trop descriptifs, on y va aussi avec de l'abstraction, des gestes qui sont  
 133 plus dans la suggestion, on va suggérer des détails pour permettre d'imaginer, de rêver et éviter  
 134 d'être trop dans le côté réaliste détaillé, dans chaque recoin. Donc on a ce côté impressionniste  
 135 comme tu disais, qui donne de la place à l'imagination aussi. La lumière très importante : la lumière

136 va t'amener aussi cette sensation d'immersion dans les Caraïbes, le fait qu'on ait vraiment, qu'on  
 137 pousse l'aspect radiant et surexposé de la lumière, on ne va pas avoir peur de pousser la luminosité,  
 138 avoir des contrastes de lumière très fortes. Alors qu'on aurait pu avoir une approche plus technique,  
 139 qui aurait été de dire : « je ne veux pas surexposer parce que je veux voir mes textures, les détails  
 140 tout le temps, donc je ne vais pas surexposer mon ambiance. Je veux de la lisibilité aussi pour le  
 141 joueur, voir tous les détails... » Le choix qu'on fait, c'est un choix qui est plus dans l'impression  
 142 de la lumière. On va surexposer les choses, pour avoir l'impression qu'on est dans les Caraïbes ou  
 143 même en Égypte.

144 On a des exemples aussi de peintures.

145

146 *Est-ce qu'on a la source des peintures, qui sont ici ?*

147

148 Oui, je pourrai de tes sortir, les inspirations. (...) Après, y avait le contraste avec le présent qui est  
 149 toujours intéressant. Ce que je peux te montrer aussi, ce qui est intéressant, c'est le premier test  
 150 qu'on fait. Donc, avant même d'avoir le jeu fonctionnel, de pousser l'interactivité ave  
 151 l'environnement, on fait juste des *benchmarks*, genre des cibles visuelles. Dans le moteur de jeu.  
 152 T'avais vu ça, on t'avait montré ? Et voir comment la lumière pouvait réagir, quel genre de  
 153 saturation dans les couleurs on peut faire, tu vois, tout est faux là. C'est du carton-pâte. C'est pas  
 154 du tout un décor réel. Là au niveau de l'échelle, comment on va travailler l'échelle de l'église,  
 155 comment on la modélise. Donc là, c'est avec le personnage d'AC3. Tu avais vu l'autre *benchmark*  
 156 aussi, l'*island* ? Donc, comment on va travailler notre échelle, quel genre de texture on va utiliser  
 157 pour faire les rochers, ça c'était notre premier test. Et après ça, quand on fait le jeu avec la contrainte  
 158 de jouabilité, on essaye de se rapprocher le plus possible de notre première cible visuelle.

159

160 *Quelle contrainte ça pose de devoir faire une identité artistique pour un jeu vidéo ? Par rapport à,*  
 161 *mettons, un documentaire, un film de fiction... Il y a un jeu sur le réalisme, sur l'immersion.*

162

163 Je dirais, on se rapproche plus de la production d'un film d'animation, parce qu'on ne va pas faire  
 164 de prise de vue dans un monde réel existant, on va devoir tout créer. On repart à zéro en fait, on  
 165 créé un monde *from scratch*. On part d'une grille, on élève la grille, on créé du relief, on créé des  
 166 textures, on pose nos villes. On est très proches finalement d'une production de type Pixar, où on  
 167 va recréer un monde, on va créer des personnages. Sauf qu'on est un peu moins dans la stylisation  
 168 à la Pixar, on est plus sur du réalisme illustratif, une interprétation du réel. On est pas dans le  
 169 documentaire non plus, le documentaire va chercher plus le côté littéral, l'information pure et  
 170 exacte et un peu moins le côté émotionnel, même si on peut aller le chercher dans le coté narratif.  
 171 Mais dans la représentation, on est moins dans l'émotionnel alors que nous on va essayer de  
 172 l'amener dans le style, l'éclairage, l'ambiance, la composition.

173

174 *Et donc ça, ça intervient, tout ce travail-là, au moment où le concept a déjà été défini, les niveaux*  
 175 *sont déjà plus ou moins construits, et il s'agit de rajouter une identité artistique à ça ? Ou c'est*  
 176 *quand même liée à la phase de conception ?*

177

178 C'est à la phase de conception, en fait la phase de conception est une période cruciale où on va  
 179 vraiment mettre en place les piliers de la direction créative et des choix artistiques. Au niveau de  
 180 l'histoire, commencer par imaginer un premier synopsis pour notre histoire, pour notre trame  
 181 narrative, les premières biographies pour les personnages clefs, les choix des lieux importants. En  
 182 se basant là-dessus, on commence à faire des illustrations, c'est la période la plus créative pour les

183 illustreurs, parce que quand on commence, y'a rien, y a pas de jeu, pas de 3D, d'éléments  
 184 techniques. On a juste un monde à créer de façon purement illustrative, artistique. On regarde aussi,  
 185 donc voilà j'ai des artistes tu vois. Quand on regarde les peintures comme celles de Gustave Doré,  
 186 Howard Pyle, Jean Léon Gérôme, Yvan Eivasosvy... Je sais pas après si tu veux les noter. Kaspar  
 187 Friedrich, Frederic Edwin Church, Claude Joseph Vernet, Christopher Blossom, lui je pense qu'il  
 188 est encore parmi nous. Donc faut vraiment dire, tu sais, qu'on ne l'a pas copié, c'est vraiment de  
 189 l'inspiration, des ambiances super intéressantes pour nous. Plus que de la photo, finalement, ce  
 190 qu'on va chercher, c'est un coté intéressant, illustratif. Donc quand on créé cette immersion, on a  
 191 un cycle de jour de 24h, notre éclairage n'est pas fixe, il est dynamique, il évolue. Donc plutôt que  
 192 d'avoir des moments purement réalistes au niveau de la lumière, on va chercher des moments  
 193 dramatiques : le coucher de soleil à la Christopher Blossom, ou l'ambiance de tempête de F.E.  
 194 Church. Yvan Eivasovsky. Essayer vraiment de trouver l'inspiration plus dans l'interprétation, l'œil  
 195 de l'artiste. Donc la phase de conception ça va être un moment déterminant pour tous les choix,  
 196 créatifs, artistiques. C'est là qu'on pousse le plus possible nos idées, l'exagération, la modification  
 197 du réel. Puis quand on tombe en production, on a notre, ce qu'on appelle notre « *reality check* »,  
 198 on commence à être plus réaliste parce qu'on a des contraintes de moteur, de jouabilité,  
 199 d'animation, d'interactivité avec le décor aussi. Donc, quand on met en place tout ça finalement,  
 200 notre intention de départ devient un peu plus contrainte et souvent est un peu réduite, mais c'est  
 201 aussi normal, donc c'est pour ça qu'on essaye de viser plus haut au départ en conception. Le travail  
 202 des artistes ça va être de faire plus des *paint over*, c'est à dire qu'on va redessiner par-dessus le jeu  
 203 pour rediriger les artistes et les *level designers*. Pour aller chercher des meilleures directions, par  
 204 exemple, tout ce qui pourrait être thématique unique pour certains quartiers des villes, comment  
 205 pousser une ambiance par exemple d'esclavage à la Havane, qu'est-ce qui fait que quand j'arrive  
 206 dans ce lieu là je vais le ressentir, je vais le voir. Pas juste avec la présence d'esclaves dans la rue,  
 207 mais est-ce qu'il y a une thématique, un travail de décoration, de réalisation globale, qui peut nous  
 208 aider à plus renforcer cette impression-là. C'est un peu comme quand on fait un film, on fait du  
 209 *prop design* pour thématiser une ambiance, servir vraiment à la réalisation. Là par exemple, ça va  
 210 être de faire un *screenshot*, redessiner par-dessus, mettre des ingrédients qui vont nous mettre dans  
 211 une atmosphère particulière.

212  
 213 *Donc si je comprends bien on part d'abord de la manière dont on veut représenter les choses, c'est*  
 214 *ça qui va appuyer la signification, et après éventuellement on s'intéresse à ce qu'on va, dans le*  
 215 *détail, représenter avec ce style-là ? C'est pas d'abord une définition d'éléments, et ensuite*  
 216 *comment on va les représenter ?*

217  
 218 C'est vraiment l'effet loupe ; on part de la carte, d'une vue très très « vue d'oiseau ».

219  
 220 *Sur l'émotion qu'on veut susciter, et après dans le détail ?*

221  
 222 Oui, on retourne après dans le détail. C'est comme un *sketch*, tu dessines d'abord, quand tu veux  
 223 faire un paysage ou un personnage, tu commences par un sketch de composition global, une vue  
 224 d'ensemble, où la composition est clef, où les choix d'ambiance sont clef, et après on tombe dans  
 225 le détail mais beaucoup plus tard. Après avoir fait l'approche, comme tu disais plus  
 226 impressionniste. Quel est le vecteur d'émotion, et aussi quelle est la direction globale qu'on veut  
 227 prendre. On va avoir aussi des dessins plus techniques, pour la création en 3D, pour créer des *assets*  
 228 qui vont servir dans notre jeu, de façon hyper précise avec même le vocabulaire adéquat pour

229 chaque élément, on va tomber dans ce truc-là, parce que c'est comme dans un film. Quand on va  
230 devoir créer des éléments, des ingrédients à l'échelle, on va avoir besoin de ce genre de détail.

231  
232 *Ce genre de blueprints ils ont été tirés d'où, par exemple ? C'est vraiment dans des*  
233 *manuels techniques ?*

234  
235 Inspirés des manuels techniques, et aussi de ce qu'on est capables de faire dans le jeu. Parce qu'il  
236 faut aussi prendre en compte les distances de navigation, la grille d'animation du personnage et  
237 l'interactivité avec le décor. Donc y a des contraintes de grille. Le *match* entre l'animation et le  
238 décor. Finalement, on ne peut pas juste transposer une référence réelle au jeu. On regarde beaucoup,  
239 on étudie le vocabulaire, la construction d'un bateau, et ensuite on va l'adapter plus à notre échelle  
240 avec nos distances, nos contraintes d'animation, nos contraintes de *rig* : où vont être nos pivots,  
241 nos points d'accroche, nos rotations sur les voiles, comment la physique va fonctionner donc, tout  
242 est basé aussi sur ce genre de contraintes.

243  
244 *Il faut simplifier un certain nombre de choses, systématiser.*

245  
246 Oui, simplifier et c'est aussi adapter aux contraintes qu'on a, par exemple des contraintes de  
247 mouvement pour nos voiles, de tension pour les cordes. On sait qu'on va essayer dans un *rig* réaliste  
248 pour pouvoir gérer en temps réel sur nos consoles. Donc là ça force à faire des choses.

249  
250 *Donc la contrainte c'est en termes de ressources que va demander le moteur, de maniabilité, pas*  
251 *que ce soit trop compliqué.*

252  
253 Exactement. La performance et la faisabilité. Dans les environnements ici, on a composé pour  
254 chaque type de lieu, les îles, des parties avec les forêts. Donc on commence avec des vues un peu  
255 d'ensemble, comme ça, où on anticipe un moment de jeu avant même d'avoir réé le jeu finalement.  
256 C'est comme ça qu'on va pouvoir vendre cette fantaisie d'être dans une jungle.

257  
258 *On sait que le moment-là sera dans le jeu, après comment on y arrive...*

259  
260 Ça va pas forcément se passer. On va espérer, par exemple on va proposer l'idée. On aimerait un  
261 truc comme ça. La fantaisie d'être un pirate dans un bayou par exemple. Est-ce que ça va arriver ?  
262 Peut-être, on l'espère, éventuellement ça peut se produire. Y a d'autres moments qui vont pas  
263 forcément se réaliser. Comme par exemple, ça : on l'a eu à peu près mais pas aussi bien. Mais c'est  
264 quand même une image qui va inspirer l'équipe et qui va faire rêver avant qu'on l'ait dans le jeu.  
265 On n'a pas vraiment un duel sur une branche comme ça, dans un marécage. Ça aurait pu arriver,  
266 avec des immenses racines comme ça. Mais voilà, c'est des choses qui nous inspirent. Donc on  
267 commence comme ça, et puis après on met en application plus le côté production/faisabilité en  
268 travaillant sur la composition pure des ingrédients qui nous permettraient de recréer ces lieux. Donc  
269 pour que les *modders* puissent recréer les différents arbres et types de végétations pour refaire une  
270 composition ensuite, où la recette finale pourrait donner ça, faut aussi décomposer en ingrédients,  
271 pour permettre de recréer ce genre de moments. Donc, décomposer tous les ingrédients nécessaires  
272 à réaliser une composition forte. Par exemple, les choix artistiques de forme, comme on peut le  
273 voir ici avec les palmiers, les grands fromagers, les lianes. On va pas faire un scan d'un arbre qui  
274 est réel et transposer directement. On va faire des silhouettes, des choix de composition, et ensuite  
275 recréer tous ces *assets* pour ensuite créer une forêt complète. A l'époque on n'avait pas d'outils

276 procéduraux, donc tout est fait, placé à la main. Et on créé une composition. Même tout ce qui est  
 277 naturel n'est pas géré de façon procédurale comme on peut le faire sur *Ghost Recon*, sur *Origins*  
 278 ou sur *Far Cry*. Tout est fait entièrement à la mano, sur *Black Flag*.

279  
 280 *Donc c'est ce qui préside au choix de certaines intentions artistiques c'est des émotions, des*  
 281 *expériences, etc. Qu'est-ce qui préside au choix de ces émotions et expériences ? Pourquoi est-ce*  
 282 *qu'on a envie de suggérer ces émotions-là ? Si on se dit : on va faire un jeu de pirates, pourquoi*  
 283 *rechercher ces émotions-là ?*

284  
 285 La fantaisie principale, notre première inspiration, c'est de faire vivre la fantaisie pirate. Après,  
 286 quels sont les moyens de le faire, quel est réellement le vecteur : c'est un jeu vidéo, monde ouvert.  
 287 Donc comment on va s'assurer que le joueur va avoir envie d'investir du temps, de passer du temps  
 288 dans ce monde-là ? Pourquoi il va vouloir explorer, découvrir d'autres lieux ? La réponse à ça,  
 289 souvent c'est de créer des moments forts et aussi des lieux qui vont être iconiques, variés,  
 290 intéressants. Si on créé une forêt qui est la plus générique possible, avec un vert complètement  
 291 standard, une brume normale, enfin... On va y passer, on va rien retenir. C'est comme un livre : tu  
 292 lis un bouquin qui te plaît, t'as hâte de retourner chez toi pour continuer la lecture. Là c'est vraiment  
 293 la même impression. J'ai eu cette impression, même quand je jouais à *Origins*, malgré le fait que  
 294 ça fait quatre années ; après ça on était quelques-uns à jouer à ce jeu-là. On avait cette envie de  
 295 continuer, d'avancer dans l'histoire mais aussi grâce à l'impression de découverte et à l'impact je  
 296 pense du monde sur ton immersion. C'est pour ça qu'on essaie de véhiculer l'émotion ; ça vient  
 297 pas uniquement avec l'écriture, l'histoire et le personnage, mais aussi l'intérêt du monde et ce qui  
 298 va nous permettre d'avoir envie de passer du temps. C'est cette notion de « monument naturel »,  
 299 par exemple, en France on a les falaises d'Etretat... Ce sont des lieux qui, quand tu y vas, il y a  
 300 quelque chose de magique parce qu'il y a quelque chose d'unique. On essaie de trouver ce genre  
 301 de lieu unique dans notre monde naturel. On sait comment faire dans *Assassin*, comment créer nos  
 302 *landmarks* architecture, nos monuments, après dans *Black Flag* c'était un exercice pour trouver des  
 303 recettes aussi pour le monde naturel. Donc des montagnes, iconiques, uniques. Des éléments sur  
 304 des côtes qui pourraient vraiment ressortir. Et faire que t'as envie d'explorer finalement, de passer  
 305 du temps aussi. La montagne qui ressort au loin. Avoir cette impression de voyage. Si tu arrives au  
 306 large d'une île, pourquoi cette île est différente, pourquoi j'ai envie de passer du temps ici, pourquoi  
 307 j'ai envie d'aller visiter cette côte ? Trouver des solutions qui viennent pour la composition macro  
 308 en premier lieu avant de tomber dans du détail, donc oui tu vas trouver une île avec un palmier, tu  
 309 vas te dire : je vais regarder si il y a pas un parchemin, une bouteille. Mais si de loin, tu as cette île  
 310 iconique, tu reconnais, tu sais que tu es passé là, que tu n'as pas encore été visiter cet endroit, c'est  
 311 intéressant, c'est très important. C'est la grande grotte marine, tu arrives, tu avances, tu découvres  
 312 qu'en fait y a une entrée vers une jungle. Toutes ces choses-là sont super intéressantes. Là on tombe  
 313 plus dans du dessin technique avec des références photos ; Pour trouver tout ce vocabulaire visuel,  
 314 le langage visuel. Quelles seront nos côtes accessibles, qu'est-ce qu'on va trouver comme recette ?  
 315 On a trouvé que la plage c'était bien, mais pas suffisant. Peut-être qu'il fallait aussi avoir des arbres,  
 316 ou des palmiers par exemple ? Donc palmier/plage veut dire : je peux accoster, je peux y aller avec  
 317 mon bateau. Sinon, des cavernes, des ouvertures, très sombres.

318  
 319 *Donc certains éléments constituent une information pour le joueur. Je peux y aller/je dois y aller/je*  
 320 *ne peux pas y aller...*

321



322 Exactement. Donc des côtes comme ça, qui sont plus des côtes génériques, vont plus être propices  
 323 à du jeu de *parkour*, de découvertes en bateau. Un défi navigation j'ai envie de dire, essayer d'éviter  
 324 de tomber sur des rochers. Une côte comme ça par exemple, va être intéressante parce qu'elle va  
 325 te donner une sensation de l'échelle, voir te cacher des ingrédients de l'autre côté, mais elle ne  
 326 t'appelle pas à l'exploration. Alors qu'une côte comme celle-ci, avec les palmiers, éventuellement  
 327 une place au premier plan, va appeler le joueur à aller l'explorer. Peut-être qu'il va trouver un  
 328 trésor, en tout cas il va s'attendre à découvrir quelque chose. Ça passe aussi par ces appels. Parfois  
 329 on évite les faux appels aussi, on essaye de trouver une solution.

330  
 331 *Cette idée que ce soit des éléments de langage, du coup ça justifie le fait qu'il peut y avoir des*  
 332 *dissonances, des anachronismes : ça permet de faire des analogies, dans le sens où la plage ouverte*  
 333 *ne veut pas juste dire : il existe à l'époque une plage ouverte sous cette forme-là. Mais plutôt : il*  
 334 *existait des gens qui exploraient des plages. Pour appuyer d'autres dimensions qui, elles, sont*  
 335 *historiques.*

336  
 337 Prendre cette information, la digérer et en faire un ingrédient de création, pour le bien du jeu, de  
 338 l'exploration. Comment on apprend ce vocabulaire là et on en retire ce qui peut être intéressant  
 339 pour créer le jeu.

340  
 341 *Donc y a quand même à ce stade-là, une liberté de création assez importante ? Il faut maintenir*  
 342 *un certain cahier des charges : voilà le jeu d'émotions qu'on veut susciter, les scènes qu'on*  
 343 *aimerait voir.*

344  
 345 Tout à fait. Avec une contrainte qui est celle de la période historique ; on ne va pas mettre des  
 346 bateaux à roue. Il y a certains anachronismes qui passent moins bien, mais aller chercher vingt ou  
 347 trente ans pour avoir la cathédrale de la Havane, personne va nous le reprocher, même si à la date  
 348 exacte ça ne marche pas. Parce que quand tu vas à la Havane, tu t'attends en tant que joueur à voir  
 349 ce monument iconique, principal de la ville.

350  
 351 *Plus que l'exactitude réelle, ce qui est important c'est plutôt le sentiment d'authenticité ?*

352  
 353 Oui, exactement. La crédibilité dans l'immersion, l'impression de voyage, la découverte, le fait  
 354 d'avoir une expérience enrichie parce que tu apprends des choses mais aussi toute cette liberté  
 355 créative, pour le bien du joueur et son divertissement. Là tu vois, on savait qu'on voulait toute une  
 356 expérience d'exploration des épaves sous-marines. C'est vraiment jouer sur la fantaisie pirate, alors  
 357 qu'on sait que les pirates allaient pas forcément plonger tout habillés.

358 *Y a l'idée de faire une expérience totale, qui va piller, explorer des environnements,...*

359  
 360 C'est le jeu pirate, exactement.

361  
 362 *Un personnage est synchronique de tout ce qui peut exister dans l'univers pirate.*

363  
 364 Tout à fait, c'est pour ça aussi qu'on pourrait trouver certains éléments empruntés du Mexique, des  
 365 Antilles françaises, alors qu'on va tourner entre Cuba et Saint Domingue. (...) Là tu vas voir un  
 366 exemple de ce qu'on appelle les *paint over*. On part d'un truc parfois un peu flippant... Y a vraiment  
 367 beaucoup de travail à faire. Et au final dans le jeu, on a vraiment réussi à s'approcher des  
 368 illustrations, mais ce qu'on a en première passe c'est : des méduses qui tiennent debout... On est

369 mal barrés ! Après on arrive plus à des trucs de ce style-là, plus vivant, de façon organique, crédible.  
370 L'occasion de faire vivre cette fantaisie pirate est trop bonne pour ne pas amener certains clichés,  
371 certaines choses qu'on veut vivre de façon mémorable

## ANNEXE 2 : RETRANSCRIPTION DES ENTRETIENS MENÉS AUPRÈS DES CONCEPTEURS DE *ASSASSIN'S CREED : FREEDOM CRY*

### 1. Hugo Giard

Directeur missions (*lead quest design*)

1 J'étais à l'époque directeur missions. C'est un type de *level design* où on conçoit les quêtes. On  
2 travaille de près avec les scénaristes pour que le *gameplay* matche avec le scénario qu'on veut  
3 montrer.

4  
5 *Tu travailles sur Freedom Cry (FC) depuis le début, tu as intégré l'équipe à ce moment-là ?*

6  
7 Je suis arrivé début 2013, peut être mi-2013. Quand on a commencé le projet à Québec, j'étais là à  
8 partir du début.

9  
10 *Est-ce que tu te souviens de comment ce projet est arrivé, par rapport à Black Flag ?*

11  
12 La réponse courte, c'est non... *Black Flag* avait été un succès phénoménal, et le personnage  
13 d'Adéwalé était devenu un Assassin, vers la fin du jeu. On l'avait trouvé vraiment intéressant  
14 comme personnage, on a voulu plus l'explorer. En l'explorant, on a découvert tout l'historique  
15 autours de Saint Domingue. Ça nous ouvrait plein de portes en termes de *storytelling*. On appelle  
16 ça du « *historical tourism* », pour nos joueurs. Ce qui faisait qu'on ne pouvait pas passer à côté.  
17 Ce qu'il faut savoir pour *Black Flag*, c'est que c'est un jeu *Assassin*, mais le protagoniste n'est pas  
18 Assassin avant les dernières 45 minutes du jeu. Il y avait pour FC comme une soif pour aller  
19 chercher un peu plus dans notre *lore* d'Assassin à nous.

20  
21 *Est-ce qui l n'y avait pas aussi l'idée que Port aux Princes avait été coupée du premier volet, et*  
22 *que c'était l'occasion de le développer dans FC ?*

23  
24 Non, ça ne me dit rien. Il n'y a pas eu discussion d'intégrer l'île dans BF que je sache. C'est pas  
25 impossible, mais moi j'ai pas fait partie de ces discussions. (...) Nous autres, on a tout fait seuls,  
26 on a pas vraiment eu de contacts avec l'équipe de Montréal. Notre recherche, c'est nous qui l'avons  
27 faite. Si eux avaient développé quelque chose par rapport à ça, ils ne l'ont pas partagé avec nous,  
28 parce qu'on ne s'en est pas servi.

29  
30 *Vous avez refait toute la recherche historique pour ce jeu-là ?*

31  
32 Oui, les deux premières semaines, si ce n'est pas plus, c'était juste de la recherche, de la lecture  
33 intense.

34  
35 *Est-ce que tu te rappelles de certaines sources que vous avez pu utiliser pour le level design ?*

36  
37 Il y avait beaucoup de livres sur *Google Books*, sur Saint Domingue à cette époque-là, auxquels on  
38 retournait souvent. C'était... Pas du « *free to play* », mais, il y avait pas de *copyright*, c'était offert

39 à la lecture. Après, le titre du livre en tant que tel... (...) C'était sur les esclaves rebelles, ils ont un  
40 nom particulier qui m'échappe...

41  
42 *Les marrons ?*

43  
44 Oui, c'est ça. Donc dans *Google Books*, c'était le terme qui revenait le plus souvent.

45  
46 *Est-ce qu'il y a des films, livres, œuvres de fiction qui vont ont intéressé ?*

47  
48 Bon, premièrement, c'est pas nous qui avons défini le nom *Freedom Cry*, c'est l'équipe de  
49 marketing. Honnêtement, il n'y a pas vraiment de films... Ca a été vraiment beaucoup de lecture,  
50 mais en termes de films, de séries... Non, y a rien que je pourrais te dire qui a vraiment accroché  
51 avec nous.

52  
53 *Est-ce que pour les environnements il y a des gravures, des cartes, des photos, à partir desquelles*  
54 *vous avez reconstitué les environnements ?*

55  
56 C'est encore de la lecture. On a trouvé des anciennes cartes de la ville, et on a essayé de reproduire  
57 ça sur une échelle plus petite, avec tous les environs autour qui étaient en *plantations*. On regardait  
58 les immeubles principaux, comment on circulait dans les rues, à partir de cartes qu'on trouvait  
59 *online*.

60  
61 *C'est des documents que vous avez encore sous la main, pour savoir à peu près ce que vous avez*  
62 *utilisé ?*

63  
64 Faudrait que je checke, jusqu'à quand recule mon *Outlook*... Honnêtement, je ne pense pas que j'ai  
65 ça. C'est de la production qui remonte à 2013.

66  
67 *Comme c'est un jeu qui parle d'esclavage, comment dans le level design vous avez fait pour*  
68 *retranscrire la libération, le conditionnement ?*

69  
70 C'est une des choses qui a eu le plus d'impact. C'est dans les plantations en tant que telles, une fois  
71 que le joueur est découvert par les *overseers*, ils commençaient à exécuter les esclaves. Ça a créé  
72 une toute une nouvelle dynamique qui n'existait pas avant, qui a changé la façon de jouer de nos  
73 joueurs. Ils n'étaient pas capables d'avoir ça sur leur conscience, de se faire voir par les NPC. Il y  
74 a eu des articles écrits dessus, on peut les retrouver facilement. Au niveau du *design*, pour rattacher  
75 la réalité historique de l'esclavage c'est l'une des choses les plus fortes qu'on a faites. On a forcé  
76 le joueur à se faufiler comme un esclave : tant qu'on faisait exactement ce qu'on se faisait  
77 demander, on ne se faisait pas punir. Mais si quand on faisait une manœuvre X, pas permise, on  
78 encaissait des coups.

79  
80 *L'idée c'est de restreindre la liberté, le nombre d'actions qu'il est possible de faire. Est-ce que tu*  
81 *dirais que Black Flag était plus axé sur la liberté, alors qu'ici, avec le thème de l'esclavage et de*  
82 *l'environnement colonial, on a moins ce thème de la liberté qui est présent ?*

83  
84 L'exploration c'est une partie intégrante du jeu, c'est l'un des piliers. Même si on parle d'esclavage,  
85 de limiter le joueur, faut quand même pouvoir explorer pour découvrir ce qui est caché. Je te dirais

86 non, parce qu'on veut quand même que le joueur puisse s'amuser à explorer. Au niveau de  
 87 l'histoire, de l'atmosphère, *Black Flag* était plus « *happy go lucky* » : je suis un gars qui commence  
 88 l'université et qui découvre la bière, le gars est tout le temps sur le *party*, fait ça pour s'amuser...  
 89 Nous c'était plus sérieux, y avait des vies en danger.

90  
 91 *Il y a une différence, dans le level design, en termes d'ambiance entre les deux jeux ?*

92  
 93 C'est ça, on essayait d'intégrer les choses qu'on avait découvert. On a besoin d'infiltrer une  
 94 plantation, la maison d'un propriétaire, des choses comme ça. Ça tourne autour de nos thématiques,  
 95 donc il n'y avait pas moyen de s'en échapper. On ne faisait pas ça pour le plaisir de la chose, mais  
 96 pour survivre dans le monde qui existe.

97  
 98 *C'est plus de la survie dans un environnement plus sombre.*

99  
 100 Les mécaniques de jeu sont relativement similaires par rapport à *Black Flag*, c'est juste ce qu'on  
 101 peut faire avec qui change... On peut se battre de la même façon, le bateau fonctionne de la même  
 102 façon, par contre le monde qui t'entoure est différent.

103  
 104 *Est-ce que vous avez rencontré des difficultés ou des limites à cause du sujet ? Des choses que vous*  
 105 *auriez voulu faire mais pas pu faire ?*

106  
 107 Il y a une chose qui s'est pointée à un moment donné, au niveau *game design*, qui était vraiment  
 108 intéressante en termes de problème. Il y a une partie du jeu où il fallait libérer des esclaves. Ça  
 109 impliquait deux choses : d'abord, et s'ils ne veulent pas se faire libérer ? Et deuxièmement, quand  
 110 on les libère, est-ce qu'on les compte ? Si on comptait le nombre d'esclaves libérés dans le jeu, ces  
 111 esclaves-là devenaient une commodité. Comme ils le sont déjà... Donc il y avait un gros conflit à  
 112 l'intérieur de l'équipe, c'est qu'on ne peut pas compter les esclaves libérés, sinon on les traite  
 113 comme de la marchandise... Ca allait contre notre message. C'est de là qu'est venu l'utilisation  
 114 plus intense des marrons, et de les recruter eux pour se battre contre les *overseers*.

115  
 116 *Sinon, dans l'idée ce serait se battre contre les esclavagistes, mais pas contre l'esclavage.*  
 117 *Tu dis que ça aurait pu aller à l'encontre de votre message ? Quel était-il ?*

118  
 119 Traiter du monde comme de la marchandise, ce n'est jamais une bonne chose... Si on traitait les  
 120 esclaves comme de la marchandise, on n'était pas plus avancé dans l'exploration...

121  
 122 *Tu dirais que dans la conception, le jeu prend parti contre ça ?*

123  
 124 Oui, parce que justement on peut libérer une dizaine de personnes, mais si on est chanceux, deux  
 125 d'entre eux pourront se joindre à nous. C'est une façon différente de voir la chose, mais tout en  
 126 gardant un *game design* que nos joueurs peuvent comprendre.

127  
 128 *Qu'est-ce que vous attendez quand vous faites des recherches, que vous appelez des consultants ?*

129  
 130 Rien de spécifique... On explique ce qu'on cherche à faire, et on espère qu'ils contribuent avec  
 131 leur bagage et leurs connaissances dans une direction qui peut nous aider. Mais j'ai pas d'attentes

132 en particulier, c'est juste des discussions avec des experts, qui ont rien à offrir au niveau *design* de  
133 jeu vidéo.

134  
135 *Pourquoi alors faire appel à une expertise et chercher une exactitude en histoire, plutôt que*  
136 *vaguement un sentiment d'authenticité ?*

137  
138 C'est une question de philosophie de la marque. Je le disais, le « *historical tourism* » c'est un pilier  
139 du jeu. Les joueurs recherchent l'authenticité, pour avoir l'impression qu'ils se promènent dans ces  
140 mondes-là, il y a 300, 400 ans. C'est une promesse qu'on fait à nos joueurs, et on veut la garder.  
141 Ça nous permet d'offrir un produit de qualité.

142  
143 *On parlait du déplacement d'Adéwalé. Est-ce que c'est pas problématique de lui donner beaucoup*  
144 *de liberté et de pouvoir, si il est sensé être du côté des esclaves ?*

145  
146 Oui, dans le sens où on verrait pas un noir se promener ouvertement dans une ville... ? Il fallait  
147 faire des exceptions, dans le sens où on ne pouvait pas avoir une bonne expérience de jeu si à  
148 chaque fois qu'on met le pied dehors on attire tout le monde. Il a fallu étirer un peu la réalité pour  
149 permettre au joueur d'avoir une expérience jouable. On s'appuie sur le fait qu'il porte un *hood*,  
150 qu'on le voit pas trop, et on dit que c'est pour ça qu'il peut se promener sans trop attirer l'attention.

151  
152 *Tu as d'autres exemples de modifications assumées à l'esprit ?*

153  
154 Ah, c'est une bonne question... Celle-là est vraiment la plus flagrante. On va avoir tendance à  
155 baisser le niveau de violence, aussi. Juste parce que c'est de la violence « gratuite ». Oui, c'est peut-  
156 être réaliste, mais à un moment donné si ça devient trop, on ne veut pas désensibiliser non plus.

157  
158 *Ça posait des problèmes, cette représentation de la violence, du sang, des meurtrissures sur les*  
159 *corps ?*

160  
161 Les problèmes se pointent quand il y a un des deux partis qui n'est pas capable de se battre. Quand  
162 tout le monde est capable de se défendre, c'est correct, on peut mettre parfois de la violence  
163 spectaculaire en termes de *moves* que le héros peut faire pour finir un combat. Mais quand c'est  
164 des *overseers* qui tuent des esclaves pas armés, c'est là que ça devient problématique. C'est difficile  
165 à regarder.

166  
167 *Elle apparaît plus disproportionnée et pas justifiée dans le jeu.*

168  
169 Oui, c'est justifié en termes historiques : ça a coûté la vie à deux esclaves parce que je me suis fait  
170 voir, mais le résultat visuel, viscéral, est difficile à encaisser.

171  
172 *Est-ce que tu dirais que ça fait du jeu, un jeu de style graphique « réaliste » ?*

173  
174 Ça a toujours été une marque réaliste. Il y a un petit côté science-fiction, mais on a toujours voulu  
175 prôner qu'on a les deux pieds bien cloués sur terre. Pas de dragons, de personnes qui volent, de  
176 fantastique... ça s'est voulu une expérience réelle.

177

178 *Concernant la façon dont a été pensée l'organisation de l'île : on voit toute l'organisation de la*  
 179 *machine coloniale, la plantation, la ville, le port. C'est un choix, de vouloir de représenter tout le*  
 180 *processus, depuis la culture de la canne jusqu'à son exportation ?*

181  
 182 Oui, c'est par soucis de *historical accuracy* et ça découlait de nos recherches. On trouvait des  
 183 choses intéressantes dans nos recherches et on voulait les mettre en évidence à l'écran. Le marché  
 184 d'esclaves au milieu de la ville vient de ça aussi, ceux qui s'échappent, se font courir après en plein  
 185 milieu de la ville. Ce sont des choses qu'on a lues, et qu'on s'est dit que ça pouvait avoir un impact.  
 186 La canne à sucre c'est un bel exemple : on savait qu'on passait beaucoup de temps dans les  
 187 plantations, donc on voulait que ça sente réel.

188  
 189 Ça s'est beaucoup basé sur nos recherches. Le personnage de Bastienne par exemple, c'est un  
 190 personnage qu'on a trouvé dans nos recherches. Tout le monde était abasourdi du fait que c'était  
 191 une femme noire qui était capable de gérer une *business* à cette époque-là, même si c'était un  
 192 bordel, nous ça nous avait quand même fait capoter. C'est sûr qu'on voulait l'intégrer dans  
 193 l'histoire. On a lu à son sujet, et on trouvait qu'elle était très intéressante comme personnage. On  
 194 arrête, on commence à imaginer : c'est quoi la vie d'une personne comme ça ? Quel est son  
 195 caractère, pour pouvoir survivre à cette époque-là, étant une femme noire ? Ça met feu à  
 196 l'imagination.

197  
 198 *Quand vous utilisez des personnages, c'est par leur caractère impressionnant, curieux, aussi pour*  
 199 *montrer des aspects un peu plus emblématiques, moins abstraits ?*

200  
 201 On a découvert le plus possible dans nos recherches, parce qu'il n'y avait pas un roman entier écrit  
 202 à son sujet, mais ensuite c'est notre responsabilité de remplir les trous. A un moment donné,  
 203 quelqu'un viendra cogner à sa porte pour lui extorquer de l'argent pour qu'elle puisse continuer à  
 204 faire sa *business*... On trouve des bases intéressantes, mais faut qu'on remplisse vraiment les trous.

205  
 206 Pour la ville, on ne peut pas faire du 1 pour 1, donc on essaie de construire à échelle réduite. Mais  
 207 sinon ça a toujours été notre objectif de rendre ça le plus *historically accurate*. On cherche à  
 208 comprendre ce que ceux qui ont construit la ville cherchaient à faire, à accomplir. Et ensuite, il y a  
 209 toujours place à interprétation.

210  
 211 *Il y aurait donc une étape de simplification, enlever ce qui est « superflu », et garder le cœur de ce*  
 212 *que les environnements peuvent signifier.*

213  
 214 Ouais, c'est une belle façon de le résumer. (...) Par contre pour la recherche, beaucoup de choses  
 215 passent par e-mail et mon archive se termine en 2016... Donc je ne pense pas que j'aurais beaucoup  
 216 pour toi, malheureusement. La création d'un DLC c'est vraiment différent de la création d'un jeu  
 217 « normal ». Ils ont beaucoup de temps en début de projet pour faire des recherches très poussées,  
 218 des *Powerpoint*... Nous, quand on tombe sur un DLC, faut qu'il sorte le plus rapidement possible.  
 219 Donc des luxes comme ça, il n'y en a pas beaucoup. Le temps est tellement compressé pour la  
 220 livraison d'un DLC que chacun fait la recherche sur son bord, on s'en parle, et ensuite on avance.  
 221 Le temps est vraiment notre ennemi dans la création d'un DLC...

## 2. Steve Beaudoin

Directeur technique (Directeur technique (*Production manager, graphic*))

1 Sur *Freedom Cry* je me suis occupé de toute la production graphique, l'encadrement managérial et  
2 le suivi de production artistique. Thierry était le directeur artistique, moi je suis plus son bras droit  
3 au niveau du suivi artistique. J'ai un rôle aussi de direction technique, s'assurer que ça soit  
4 fonctionnel. Que ça roule à 30 FPS, que ça rentre dans la mémoire, et toutes les belles contraintes  
5 et les belles méthodes de production. Les environnements, les personnages, les effets spéciaux.

6  
7 *Superviser chacun des éléments, gérer les équipes, le rendement ? Donc tu as une image générale*  
8 *de l'identité du jeu ; cette image générale comment elle s'est formée, quel a été le projet de base :*  
9 *un jeu sur Saint Domingue, sur l'esclavage ?*

10  
11 Oh, ça commence à être loin ! De ce que je me souviens, c'est parti de *Black Flag*, et dans *Black*  
12 *Flag* tu avais Adéwalé qui était un nouvel Assassin. Quand on a commencé FC, il a rapidement été  
13 identifié comme étant un personnage qui serait intéressant à continuer, sa trame narrative. Du fait  
14 qu'il était noir, qu'il y avait beaucoup d'esclavagisme à l'époque, c'était un sujet qui était ressorti  
15 pour être traité dans le jeu. A partir de là, les *designers*, les écrivains, trouvaient ça très intéressant,  
16 donc on a ressorti plein d'idées là-dessus, des *concept arts*, qui représentaient un peu les  
17 plantations, l'esclavagisme.

18  
19 *L'idée c'était de montrer l'esclavage avec une sorte de réalisme très graphique ? Comme le jeu*  
20 *était proposé aux 18 et +, c'était une liberté pour montrer une réalité violente et crue ?*

21  
22 Je dirais que c'est sûr, *Assassin* c'est un jeu 18 ans et plus, mais on pousse pas jusqu'au maximum.  
23 Je pense que l'intention dès le départ, ça a été d'être très réaliste sur ce qu'était l'esclavagisme à  
24 l'époque. C'était intéressant, toutes les recherches qui ressortaient de ça, de voir ce que c'était  
25 vraiment l'esclavagisme. On a une image mentale, on a tous vu des films... Dans les faits, c'était  
26 pas exactement ce à quoi on s'attendait. Dans la vraie histoire, c'était beaucoup plus « grave » que  
27 ce qu'on peut s'imaginer des fois. C'est quand même romancé, donc je pense qu'on a donné une  
28 image réaliste.

29  
30 *Est-ce que ton but en tant que chef d'équipe c'était de faire en sorte qu'il n'y ait pas une équipe*  
31 *qui se mette à dévier de la tonalité réaliste et grave ?*

32  
33 Oui, surtout avec Thierry, le directeur artistique. La contrainte qu'on avait sur *Freedom Cry*, c'est  
34 que comme c'est un DLC, on est partis de ce qui était déjà produit sur *Black Flag*. Donc ça nous  
35 donnait beaucoup de contraintes sur les styles artistiques qu'on pouvait explorer. Fallait que ça  
36 reste cohérent avec *Black Flag*, fonctionnel dans les temps de production, parce qu'on a fait ça en  
37 six mois. C'était assez rapide ! Au niveau des personnages, on n'avait pas autant de liberté qu'on  
38 avait voulu, parce qu'il fallait se baser sur ce qui était déjà existant on a fait les modifications tant  
39 qu'on a pu, mais ça restait des éléments très limités. Il fallait être créatifs dans la façon de traiter  
40 les choses.

41  
42 *Est-ce que vous arriviez déjà avec une sorte de cahier des charges ? Vous héritiez d'un projet avec*  
43 *Black Flag, et vous aviez une faible marge de manœuvre ?*



44  
45 La commande quand même au départ était assez ouverte. C'était à l'équipe de structurer ce qu'on  
46 pouvait faire, voulait faire, dans le temps.

47  
48 *Tu as des exemples de problèmes que vous avez rencontré, à ton niveau ? Au niveau des*  
49 *meurtrissures, de la représentation des corps d'esclaves par exemple.*

50  
51 Non, pas particulièrement. Ça fait tellement longtemps ! Je pense pas qu'on ait tellement martyrisé  
52 les corps... Je me souviens plus ! Beaucoup de monde était chauve, mais aussi parce qu'on n'a pas  
53 eu le temps de reproduire de nouvelles coupes de cheveux...

54  
55 *Vous réutilisiez beaucoup d'éléments des anciens volets, mais vous avez fait des recherches pour*  
56 *du contenu supplémentaire ?*

57  
58 D'habitude on fait toujours appel à des historiens. Je ne me souviens plus qui c'était sur cette  
59 production.

60  
61 *Il n'y avait pas une tension en termes de contraintes, entre le sentiment d'évasion, d'aventure qu'il*  
62 *fallait susciter dans Black Flag, et l'ambiance recherchée dans Freedom Cry ?*

63  
64 Oui, comme on ne pouvait pas changer beaucoup d'éléments, on a essayé de jouer sur l'ambiance,  
65 pour donner un traitement différent. L'éclairage, la pluie, ces éléments-là. On voulait donner le  
66 sentiment d'un univers plus agressif.

67  
68 *Tu avais davantage un rôle de supervision, tu n'as pas vraiment été dans le détail de la création*  
69 *des personnages, environnements... ?*

70  
71 Surtout ce qui était graphique. Mais on avait aussi des contraintes de production. On avait les trois  
72 plantations dans ce jeu-là. Dans notre temps de production, on n'avait pas le temps d'en produire  
73 plus qu'une, donc il fallait trouver des solutions afin d'être capable de donner l'impression qu'il y  
74 avait beaucoup plus de plantations que ce qu'on pouvait vraiment produire. On a fait des espèces  
75 de modules, il y a un module de plantation avec trois entrées, et on pouvait tourner la plantation,  
76 ce qui changeait l'impression quand on rentrait dans la plantation, on venait changer quelques  
77 éléments à gauche à droite, pour donner une nouvelle impression. On jouait avec les teintes,  
78 l'ambiance.

79  
80 *Des problématiques donc de gestion du temps et des ressources déjà produites, des équipes, pour*  
81 *faire que ça fonctionne rapidement ?*

82  
83 Oui. Beaucoup de contenu, en peu de temps, avec peu de monde... C'est pas mal tout le temps ça,  
84 le *challenge*.

85  
86 *Comment tu penses que ça affecte le contenu ? Vous vous autorisez des raccourcis ?*

87  
88 Non, je pense que tout au long de la production du DLC on essaie toujours de trouver la solution  
89 la plus logique.

90

91 *Tu as un exemple de quelque chose que vous auriez voulu mettre dans le jeu, mais que faute de*  
 92 *temps, de moyens... vous n'avez pas pu ajouter ? Quelque chose que vous avez dû couper ?*

93  
 94 Il y avait la caverne des *marroons*. Cette caverne finalement, comme on n'avait pas vraiment le  
 95 temps de la produire au complet, on était repartis d'une caverne existante dans *Black Flag*, qu'on  
 96 avait réaménagée. Si on avait eu le temps, on aurait fait quelque chose de complètement nouveau.  
 97 Pour masquer un peu, on avait changé toute l'entrée, on l'avait modifiée pour que ça soit pas le  
 98 même *gameplay* quand on navigue jusqu'à la caverne. Les contraintes aussi pour rentrer dans la  
 99 caverne n'étaient pas les mêmes, je me souviens. Dans *Black Flag* on rentrait en canot, alors qu'ici  
 100 il fallait sauter un peu partout dans la jungle.

101  
 102 *Tu te rappelles que des choses aient été rajoutées ?*

103  
 104 On avait les vagues monstrueuses, je crois. Les *rogue waves*... Si je ne me trompe pas, on les avait  
 105 retravaillées beaucoup pour qu'elles soient plus agressives. Je me souviens pas si on c'était pas  
 106 basé sur *Black Flag* là-dessus. C'est quelque chose qu'on avait identifié, au début du jeu  
 107 notamment, on voulait l'accentuer. Le navire d'Adéwalé qui s'échoue, donc on voulait une grosse  
 108 tempête, plus impressionnante. On avait retravaillé là-dessus.

109  
 110 *La grosse vague sert juste de ressort narratif pour faire s'échouer le navire d'Adéwalé ?*

111  
 112 Non, dans le jeu en général, les vagues sont plus fortes il me semble.

113  
 114 *Vous avez réemployé certains environnements qui étaient déjà dans Black Flag. Si j'ai bien*  
 115 *compris, Freedom Cry est né aussi d'un problème technique : si on mettait le focus aussi sur Saint*  
 116 *Domingue dans le jeu principal, cela aurait rendu la carte trop grande. Donc c'est aussi comme*  
 117 *ça que vous avez hérité de ce projet ?*

118  
 119 Non ça c'est un choix de production, parce que si on avait écouté les producteurs ou n'importe qui,  
 120 ils auraient voulu qu'on fasse quasiment aussi grand que *Black Flag*. Mais c'était impossible !  
 121 Comme on n'avait pas des grands moyens, pas aussi grands que *Black Flag*, c'est sûr qu'il fallait  
 122 réduire la *map*. Mais comme c'était basé sur *Black Flag*, c'était un grand univers qu'on pouvait  
 123 naviguer en bateau, c'était impossible qu'on parvienne à garder tout le même système, aussi grand  
 124 que *Black Flag*. Si tu retournais dans une ville de *Black Flag* et qu'il n'y avait plus de missions,  
 125 c'était pas acceptable. Le *scope* du jeu faisait qu'au niveau *gameplay* ça n'aurait plus été  
 126 fonctionnel.

127  
 128 *Comment sont vos relations en termes de mandat et de retours que vous devez faire, est-ce que*  
 129 *c'est très vertical ? Vous pouvez l'accomplir comme vous voulez ? Vous avez une marge de*  
 130 *manœuvre importante, tu es chargé de faire des retours de manière régulière ?*

131  
 132 Au niveau de la maison mère ? C'est quand même assez flexible. Ça dépend beaucoup des sujets !  
 133 Les environnements ça s'est fait en équipe, on a eu des discussions avec les directeurs créatifs,  
 134 mais c'est quand même resté dans les mesures de Québec. C'est pas quelque chose qui est remonté  
 135 à Paris, ce genre de choix de réduire l'environnement.

136  
 137 *Le projet étant plus petit, il y a moins de contrôle direct ?*

138  
139 Oui, oui.  
140  
141 *Est-ce que c'est pour ça que vous avez pris plus de libertés concernant certaines mises en scènes,*  
142 *certaines représentations ?*  
143  
144 Même si le projet avait été plus grand on aurait eu tout autant de liberté... Des fois on a des petits  
145 sujets plus pointilleux, où il faut faire plus attention. Mais c'est quand même pas grand-chose. Je  
146 me souviens pas qu'il y ait eu tant de sujets de controverse.  
147  
148 *Les contraintes ne sont pas tant sur le contenu, mais sur leur quantité, leur disponibilité ?*  
149  
150 C'est sûr qu'au niveau de la gestion du projet, oui. Mais au niveau du contenu, tant que ça reste  
151 joli... Au niveau narratif, pas mal tous les sujets, tant qu'ils sont traités de façon correcte, ça passe.  
152  
153 *Tu avais accès au high concept, à l'idée générale du jeu, vos grands objectifs que vous vous étiez*  
154 *fixés en termes de thèmes à aborder ?*  
155  
156 Oh... Ca commence à être loin. Ce qui me vient en tête, c'est la scène du bateau qui coule, avec  
157 les esclaves qui se noient... C'était venu d'un *concept art* qu'on avait fait. De là était sortie l'idée  
158 de faire cette mission-là, où il fallait sauver des esclaves dans le bateau. Mais les idées viennent  
159 pas mal de n'importe où.  
160  
161 *Est-ce qu'en lien avec ça, il y avait une intention de ne pas faire triompher de l'esclavage à l'issue*  
162 *du jeu ? Ou vous vouliez montrer des échecs, des choses non résolues ?*  
163  
164 Si je me souviens, ce qu'on voulait en ressortir c'était plutôt qu'on parvenait à jeter les bases à  
165 arrêter l'esclavage. Mais on ne résout pas, on ne met pas fin à l'esclavage. Tu es un maillon de la  
166 chaîne... Il s'agissait de montrer une scène dramatique de ce que ça pouvait représenter, être un  
167 esclave dans un bateau à l'époque, si ça tourne mal.  
168 Je pense que les NPC dans Saint Domingue avaient une réaction à toi, comme tu étais un noir, non  
169 esclave, et que tu te promenais dans la ville, c'était un peu étrange... Donc il me semble que les  
170 NPC avaient des réactions particulières.  
171  
172 *Il y avait la volonté de faire réagir l'environnement différemment au joueur.*  
173  
174 Exact. Un *call* qui était venu des équipes de *crowd life*, je pense.  
175  
176 *Tu dirais que ce qui a été consulté pour la représentation des environnements, des personnages,*  
177 *c'est venu d'historiens ?*  
178  
179 En bonne partie, quand même, oui. Et aussi des recherches que nous on a pu faire. C'est quand  
180 même assez flexible.  
181  
182 *Vous avez des gens qui vous font des recherches au préalable ?*  
183

184 En général oui, mais pas sur *Freedom Cry*. On a hérité de *Black Flag*, donc on n'a pas eu cette  
185 recherche-là comme on a sur les autres projets, quand on est leaders. On récupère les concept arts,  
186 les recherches déjà faites. Mais c'est moins nous qui gérons, comme on est un DLC. Tous les  
187 nouveaux projets, quand on est l'équipe *lead*, on a des historiens qui nous donnent un paquet  
188 d'informations, et on tri après, on regarde ce qui nous intéresse.

189  
190 *Ça a été un enjeu de se dire, on va faire courir le risque de proposer au joueur de s'identifier à un*  
191 *esclave ? On va devoir en faire quelque chose de ludique, d'engageant...*

192  
193 Je pense qu'on n'a pas voulu tant représenter Adéwalé comme un esclave. C'est plutôt dans  
194 l'histoire qu'il est un ancien esclave, qui s'est libéré. Mais c'est vraiment plus de montrer la  
195 libération, quelqu'un qui s'est libéré de l'esclavage.

### 3. Thierry Dansereau

Directeur artistique (*artistic director*)

1 Je suis directeur artistique chez Ubisoft Québec, et ce depuis 2006. Donc ça fait plusieurs années.  
 2 Dans le contexte de *Black Flag*, j'ai été impliqué sur la création du DLC, c'est-à-dire *Freedom Cry*.  
 3 Le studio de Québec a été impliqué sur *Black Flag* surtout pour le *homestead* qu'il y avait dans le  
 4 jeu, c'était sur une île. Moi j'ai pas travaillé là-dessus, c'était l'équipe qui supportait le *main game*.  
 5 Nous on s'est vraiment focussé que sur le DLC. Ce que je peux dire pour le DLC, là tu me fais  
 6 faire un bon exercice de mémoire parce que ça date quand même...

7  
 8 *Ce qu'on m'avait dit c'est qu'il y avait un problème de map à la base, ils voulaient faire des*  
 9 *recherches sur Saint-Domingue/Haïti mais l'implémenter aurait donné une map trop grande. Mais*  
 10 *ils ont confié la création de ce jeu, cette partie-là, dans le DLC. Un projet qui s'est splitté de Black*  
 11 *Flag, à la base, mais qui devrait être dans Black Flag.*

12  
 13 Ça se pourrait, je ne pourrais pas te dire. Je sais que nous on a créé... En fait, *Black Flag* voulaient  
 14 faire Haïti, ils l'ont coupé du jeu, et nous on a décidé ensuite d'aller sur Haïti. Parce qu'on savait  
 15 qu'Haïti a joué un grand rôle à cette époque-là, c'était la « perle des Antilles », si ma mémoire est  
 16 bonne. Même que la France ou plusieurs pays auraient un peu abandonné l'Amérique à cause de la  
 17 richesse qu'aurait représenté Haïti. A l'époque on avait lancé des chiffres, mais ça rapportait  
 18 comme énormément d'argent au vieux continent, *versus* l'Amérique. Jusqu'à tant que  
 19 l'esclavagisme soit considéré comme une chose à ne plus faire... Mais, il y avait des millions  
 20 d'africains qui ont été déportés d'Afrique. Je sais que nous, quand on voulait commencer le DLC,  
 21 on ne voulait pas jouer avec Edward Kenway mais plutôt avec Adéwalé, qui était le contremaitre  
 22 du *Jackdaw*. Il devient un Assassin à la fin de *Black Flag*, et nous on a fait continuer les aventures  
 23 d'Adéwalé comme *full* Assassin. On se retrouve au début du jeu où il fait le naufrage à Haïti, à Port  
 24 au Prince. Il y découvre la situation de l'esclavage, et il décide dans les mécaniques de *gameplay*  
 25 de libérer des plantations. Il y avait un genre de mini camp où tu pouvais amener les gens que tu  
 26 avais sauvé. C'est un peu le contexte de l'époque.

27 Ça c'est une des premières images qu'on avait produites un peu à l'époque pour montrer Adéwalé,  
 28 avec les plantations, la carte maritime avec Port au Prince ici plus bas.

29  
 30 *Cette image-là, c'est un concept... ?*

31  
 32 C'est un concept qu'on avait utilisé. Ici, Adéwalé en tenu d'Assassin. Il est comme ça dans le jeu.

33  
 34 *Vous aviez conscience que c'était quelque chose d'important, ce personnage, que vous ne pouviez*  
 35 *pas ne pas le montrer, mais aussi il vous intéressait de développer le personnage secondaire du*  
 36 *premier opus pour en faire un personnage principal ?*

37  
 38 Oui. Du fait qu'Adéwalé est noir, ça le lie aussi à la cause de l'esclavagisme. C'était un sujet, je  
 39 me souviens qui était assez sensible à l'époque. Je ne veux pas mettre des mots dans Ubisoft, mais  
 40 traiter de l'esclavagisme, c'est un sujet qui dans le contexte d'un jeu vidéo, peut vite être mal  
 41 interprété, si c'est mal fait, banalisé... Donc c'est un peu un sujet glissant, ou sensible à toucher.

42 Je me souviens plus comment on a réussi à passer l'idée du concept, mais Ubisoft ne prend jamais  
43 position par rapport à des événements. Ça reste un jeu vidéo...

44  
45 *En tout cas, ils ne vont pas affirmer prendre une position.*

46  
47 Oui, l'idée c'est de laisser au joueur décider, le laisser prendre position. Ce sujet-là à l'époque,  
48 c'était quand même assez osé, on se demandait ce qu'on devait faire avec ça.

49  
50 *Su point de vue de la direction artistique, ce parti pris comment ça s'est traduit en termes de*  
51 *recherches artistiques ?*

52  
53 Ça c'est une des premières images qu'on avait faites. On voit la déportation des africains à Port-  
54 au-Prince. On voit le drapeau français... C'est un peu ce qu'on avait fait sur le jeu, ils étaient mis  
55 en rangées, inspectés et vendus aux différentes plantations.

56  
57 *Celle-là apparaît dans le jeu ?*

58  
59 Oui, on peut la voir à Port-au-Prince. Une sorte d'encan d'esclaves. On peut décider de les libérer.  
60 Je vais te montrer quelques images qu'on a produites à l'époque. Dans le contexte de production,  
61 on reproduit pas tous les *assets* à zéro, on a repris des aspects architecturaux de Kingston. Pour un  
62 Port-au-Prince assez en dénivelés. On a réussi à trouver une signature assez unique pour Port-au-  
63 Prince. Il y avait trois plantations, autours de Port-au-Prince, si je me souviens bien. Ce que  
64 Montréal avait fait aussi.

65  
66 *Ils avaient déjà fourni un certain nombre de documents, et vous avez approfondi ?*

67  
68 On savait que Port-au-Prince n'avait pas été fait, donc c'est nous qui l'avons fait. L'approche que  
69 Montréal avait, c'était beaucoup plus montagneux. On avait le manoir du gouverneur, qui était le  
70 dernier combat du jeu, du DLC. On avait aussi un bordel, avec la tenancière qui allait devenir une  
71 alliée. C'est elle qui incitait Adéwalé à aller sur les plantations pour sauver les noirs.

72  
73 *« Code Noir » c'était le nom de code du projet, mais toi tu avais trouvé le nom « Freedom Cry » ?*

74  
75 Oui, j'ai longtemps joué dans un groupe reggae. Ça n'a pas forcément de rapport... Mais le reggae  
76 souvent parle d'esclavage, de la déportation des noirs d'Afrique... Tu as un artiste qui s'appelle  
77 Sizzla, qui a fait une chanson qui s'appelle *Freedom Cry*. On demandait l'équipe, lancez des  
78 noms... Et j'avais ce nom là en tête, de la chanson, et j'ai écrit *Freedom Cry*. Ça a été repris...

79  
80 On a aussi une mission où tu es sur un bateau qui coule, et tu dois sauver les esclaves. C'était une  
81 idée proposée par l'équipe artistique de l'époque. Des *layouts*, on en avait plusieurs, pour les  
82 plantations. Ça je pense que c'est directement de *Black Flag*...

83  
84 *Vous avez voulu l'approcher avec un style différent ? Je vois des scènes très réalistes, le marché*  
85 *d'esclaves...*

86  
87 On reste dans la marque, pour trouver notre propre signature. Je me souviens qu'on avait regardé  
88 beaucoup *Django Unchained*, à l'époque. C'est plutôt pour les *crowd station*, par exemple si tu te

89 faisais découvrir dans une plantation, une alarme sonnait et les esclavagistes commençaient à tuer  
 90 les esclaves dans les plantations. Tu avais un incitatif à jamais te faire découvrir, parce que tu  
 91 perdais des gens, moins de gens que pouvais ramener dans ton *hideout*... Aussi un peu la  
 92 machinerie, tout le processus du sucre, on a essayé de le mettre en place. Comme un *logical process*,  
 93 montrer toutes les étapes de production du produit. Ça amenait beaucoup de crédibilité sur les  
 94 environnements. Ils le ramassaient, le faisaient brûler dans des genres de four... on a voulu avoir  
 95 tous les bâtiments de la production du sucre qu'il y avait à l'époque. Donc on a fait quelques  
 96 recherches dans ce sens-là. Sinon c'est le côté très dur, vraiment, pas joyeux. Les gens sont  
 97 maltraités, abusés complètement. On a essayé de représenter ça quand même.

98  
 99 *Le traitement est plutôt réaliste, dans le style de représentation ?*

100  
 101 On a joué coté « 18 ans », donc c'est quand même assez violent. Je me souviens que quand on  
 102 débarque sur l'île avec Adéwalé, une des premières scènes, c'est que tu dois aider une fugitive qui  
 103 se fait courir après, et tu dois la sauver avant qu'elle se fasse tuer... Ça c'était le *maroon hideout*,  
 104 qui était dans un genre de grosse cave. Ça s'upgradait au fur et à mesure de la progression.

105  
 106 *Comment vous avez voulu montrer ces différents aspects, la résistance, le travail des esclaves ?*

107  
 108 C'est vraiment une mécanique de jeu : plus on sauve les gens dans la plantation, plus ils viennent  
 109 dans la résistance. Ça soutient l'idée que tu es un genre de justicier, qu'ils aspiraient à une vie  
 110 meilleure en communauté, en étant cachés. Les années de *Freedom Cry*, l'esclavagisme ça a  
 111 continué après, bien après... On ne change pas le cours de l'histoire, c'est plus une anecdote dans  
 112 l'histoire, qu'on raconte à travers le jeu vidéo. AC ne peut jamais faire ça. Ça suit l'histoire, elle  
 113 s'est déroulée telle que les experts la connaissent. L'esclavagisme ne n'est pas arrêté après  
 114 Adéwalé, ça reste anecdotique. Quelqu'un qui a essayé de changer un peu le truc, mais y a pas eu  
 115 d'impact sur l'histoire.

116  
 117 Quand on fait des jeux vidéo, on essaye toujours de trouver, travailler les contrastes. Montrer  
 118 l'extrême pauvreté, l'extrême richesse. Les blancs qui vivent dans la richesse, les noirs dans la  
 119 pauvreté. On travaille sur différentes *locations* que le joueur peut remarquer facilement. On était  
 120 dans des cités mayas, etc...

121  
 122 *Ca devait être un jeu d'exploration dans la continuité de Black Flag ? La thématique s'est resserrée*  
 123 *après sur l'esclavage ?*

124  
 125 L'une des premières images qu'on avait faites, c'était plutôt celle-là. On jouait carrément pas  
 126 Adéwalé, mais on jouait le chef, leader Assassin, qui était inca, ou maya dans *Black Flag*. Après,  
 127 c'est devenu Adéwalé. Je me souviens plus exactement pourquoi on avait changé à l'époque...

128  
 129 *Ici sur l'image, on voit vraiment une éclaboussure de sang.*

130  
 131 Un côté vraiment sanglant, avec le coup de fouet. Il y avait une volonté de montrer le sang, le drame  
 132 humain.

133  
 134 *On voit le ciel assombri, des couleurs sombres...*

135

136 On a réutilisé les mêmes que sur *Black Flag*, ça n'a pas changé. Je pense qu'on a juste accentué les  
 137 précipitations de pluie. Pour qu'il pleuve plus, pour souligner cet effet-là. Après, on a commencé à  
 138 faire toutes sortes de dérivés d'armes. On avait poussé le *blunderbuss* là, qui était unique au DLC.  
 139 Des armes qu'Adéwalé avait. On a mis la machette aussi, qui n'existait pas dans *Black Flag*. On  
 140 voulait donner une arme iconique, et celle utilisée sur les plantations. La machette pour couper la  
 141 canne à sucre. Le *blunderbuss* aussi, on trouvait que ça collait bien avec Adéwalé qui était un  
 142 personnage plus brutal. On voulait pousser le côté où on punit les esclavagistes, que ça soit brutal.

143  
 144 *C'est un peu le lien à Tarantino aussi, quelque part ? Avec cette idée de la revanche brutale et*  
 145 *sanglante ?*

146  
 147 Oui, très probablement. On a poussé quelques *designs* de machette, à l'époque. Mais oui, tout à  
 148 fait. L'idée de faire payer.

149  
 150 *Quelle documentation a été utilisée pour faire ça, quelles sources ?*

151  
 152 De ce que je me souviens, on a regardé des films portés sur l'esclavagisme. Des recherches sur  
 153 internet, sur les plantations. Ça se compare aucunement sur ce qu'on a fait par exemple sur le  
 154 dernier AC, où il y a de l'information pour une thèse de doctorat, à peu près mille pages... C'est  
 155 juste incomparable. Un DLC en plus, c'est toujours plus petit, des équipes réduites, et on travaille  
 156 parfois avec 90% de *data* déjà produites pour le jeu principal. On va faire une nouvelle histoire  
 157 avec de nouveaux personnages introduits, quelques nouvelles mécaniques. Et une nouvelle  
 158 *location*. Dans ce cas-là, les recherches sont plutôt axées sur la narration. Mais en environnement,  
 159 on avait déjà pas mal tous nos référents avec *Black Flag*.

160  
 161 C'est vraiment le pirate noir. Son histoire, c'est que c'était un esclave auparavant. On avait mis un  
 162 *tattoo* sur son *chest* qui avait été marqué au fer. On voulait que ça rende plus sombre, plus ténébreux.  
 163 Mais ça avait marché, car à l'époque Adéwalé était ressorti comme l'Assassin le plus... Brutal, le  
 164 plus fort, dans la perception *versus* tous ceux qui avait été créés avant. Il était très musclé, aussi.  
 165 C'était un personnage quand même fort qui est ressorti. C'est le premier *Assassin* noir, aussi. Le  
 166 seul jusqu'à ce jour, je pense. A l'époque, beaucoup de gens de la communauté noire, quand le jeu  
 167 est sorti, étaient super fiers. Qu'on touche aussi à ces sujets-là, parce que c'est pas un sujet facile,  
 168 dont on parle beaucoup... Ce sont des moments moins glorieux de l'Histoire, mais il ne faut pas  
 169 les ignorer. Le Code Noir on l'avait lu, je crois qu'on était passé au travers. On avait fait une vidéo  
 170 aussi, avec de vrais acteurs. Une vidéo promotionnelle pour vendre le jeu.

171  
 172 (...)

173  
 174 Tu pouvais acheter les esclaves au marché, au lieu de les sauver. Donc on ne prive pas de certaines  
 175 options, mais on les décourage un peu plus. (...) Là, on a fait des recherches pour lui faire voler un  
 176 *man of war*.

177  
 178 *L'intention de base c'était de lui donner le plus gros navire possible ?*

179  
 180 Oui, il volait un *man of war* au début du jeu. Mais au final, il était pas contrôlable. On lui a donné  
 181 un navire qu'il pouvait *upgrader*, comme le Jackdaw.

182



183 *Est-ce que Montréal est arrivé avec une sorte de cahier des charges, ou d'intentions ?*

184  
185 Non, le contexte de *slavery*, c'est Québec. Les équipes de *Black Flag* étaient toutes démantelées  
186 déjà, il n'y avait plus personne qui restait. On est vraiment autonomes, eux étaient déjà sur d'autres  
187 projets.

188  
189 *Et vous avez voulu vous concentrer à partir de toute cette variété de lieu, de vous concentrer à*  
190 *Saint Domingue ?*

191  
192 Oui, c'est nous qui avons choisi et créé Saint Domingue. On a repris le *gameplay* de plantations  
193 déjà introduit dans *Black Flag*. On a rajouté des *slave ships* aussi, des convois escortés par des  
194 navires, qu'il fallait libérer. A partir du moment que tu attaquais un convoi, ils commençaient à  
195 tirer sur le *slave ship* pour le couler. Donc il fallait être rapide pour détruire le bateau.

196  
197 *Est-ce qu'il y a des inspirations particulières qui sont venues pour le style de représentation ?*

198  
199 Je me souviens que Haïti avait un aspect paradisiaque, à côté de gens qui vivaient dans un état de  
200 misère absolue. Si c'est trop dépressif, trop lourd, au bout de vingt minutes tu n'en peux plus, c'est  
201 oppressant. Donc on a évité certaines choses. Au niveau des précipitations, on a augmenté la  
202 probabilité de précipitations, mais on va éviter de tout le temps plomber, sinon ça devient moins  
203 intéressant à jouer. On a créé une nouvelle faction aussi, les français, qui n'étaient pas dans *Black*  
204 *Flag*. (...) C'est rare qu'on n'embauche pas d'historiens, parce qu'internet c'est quand même assez  
205 dangereux. Y a des informations semi-vraies, semi-fausses... On le voit encore avec la Grèce  
206 antique, il y a parfois des informations entre le vrai et le faux. (...) Tu montais un peu la résistance  
207 des noirs, c'était un peu la conclusion. Adéwalé fait germer la révolution noire. Parce qu'il y a eu  
208 une révolution à Haïti. Et on suggère qu'il était l'artisan, qu'il a fait germer cette révolution.

