
Adam CHAPMAN, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*

New York, Routledge, coll. Advances in Game Studies, 2016, 290 pages

Julien Bazile



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/11278>

DOI : [10.4000/questionsdecommunication.11278](https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.11278)

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 septembre 2017

Pagination : 487-489

ISBN : 9782814303256

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Julien Bazile, « Adam CHAPMAN, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* », *Questions de communication* [En ligne], 31 | 2017, mis en ligne le 01 septembre 2017, consulté le 12 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/11278> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.11278>

Questions de communication is licensed under CC BY-NC-ND 4.0



livraison, cette cohérence ne fait pas de doute quand au grand thème fédérateur sur les mouvements entre reportage et roman. Et il est impossible qu'on puisse lire l'ouvrage sans y trouver un profit de connaissance du fait de la variété des contributions, en règle générale très informées et éclairantes. La contribution du volume est aussi de produire un double effet de découverte : celle de facettes oubliées de tel auteur, celle aussi d'une remise sous le projecteur d'auteurs oubliés ou connus des seuls spécialistes. Désigner des contributions plus saillantes, dans un ensemble cohérent, risque davantage d'être un test projectif des intérêts du chroniqueur. Prenons-en le risque un instant en disant que le plaisir de voir enfin un article de synthèse proposé au public français sur le *New Journalism* est un peu affecté par des inexactitudes fâcheuses (non William Shawn, l'éditeur du *New-Yorker*, n'est pour à peu près rien dans ce mouvement, il est même la tête de turc de Tom Wolfe qui le brocarde dans deux papiers célèbres et féroces – « Tiny Mummies » (*New York Herald-Tribune*, 11/04/1965) et « Lost in the Whicky Thicket » (*New York Herald-Tribune*, 11/04/1965) – qui déclencheront une polémique d'une étonnante violence. Quant à Norman Mailer, s'il figure sur la photo de groupe que symbolise l'anthologie *The New Journalism* (Tom Wolfe et E.W. Johnson, *The New Journalism*, New York, Harper & Row, 1973), sa centralité tient sans doute plus à une propension narcissique à l'auto-célébration qu'à son inscription durable et structurante dans le courant).

S'il faut évoquer les limites du volume, ce sont celles, inévitables, du genre actes de séminaire. La cohérence thématique globale ne se double pas vraiment d'une structuration du volume autour de filons problématiques distincts (ou pourrait « commuter » bien des articles de la partie où ils figurent vers une autre). Plus encore, on suggérera que la richesse des contributions en matière de connaissances et de synthèses, se double trop rarement d'un travail de théorisation. Il s'esquisse de façon intéressante dans les apports propres de la coordinatrice, quand elle invite à penser par exemple la montée contemporaine de genres hybrides avec Emmanuel Carrère ou Florence Aubenas. Mais on voit peu mobilisée la boîte à outils théoriques issue de la très riche tradition francophone de narratologie. Hors des contributions étrangères au volume, les travaux anglophones sont très modestement présents, alors même que certains sont au cœur des questions traitées ici – comme le livre de Mas'ud Zavarzadeh, *The Mythopoetic Reality: the Postwar American Nonfiction Novel* (Urbana, University of Illinois Press, 1976). Le choix de Jean Rolin pour l'entretien conclusif peut susciter une observation parallèle. Le dialogue se lit plaisamment,

mais un esprit taquin aura peut-être le sentiment que Jean Rolin n'est pas totalement mécontent de parler de ce qu'il écrit plus qu'il ne déploie une réflexivité hors du commun. On trouvera plus de matière à méditer dans les réponses de Jean Hatzfeld ou Florence Aubenas dans des exercices comparables, sans parler ici de la profondeur analytique des « *new-new journalsits* » états-uniens que Robert S. Boynton collecte dans un recueil d'entretiens (*The New New Journalism*, New York, Vintage, 2005).

Cette timidité théorique du volume ne parvient cependant pas à occulter les profits d'information, l'originalité des contributions qu'il rassemble et on incitera vivement les responsables de bibliothèques à en faire l'acquisition. L'ouvrage rendra service à une grande diversité de chercheurs : littéraires bien sûr, mais aussi historiens, formateurs ou analystes dans le domaine du journalisme.

Érik Neveu

Arènes-Crape, IEP de Rennes, F-35700
erik.neveu@sciencespo-rennes.fr

Adam CHAPMAN, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* New York, Routledge, coll. *Advances in Game Studies*, 2016, 290 pages

L'actualité des jeux vidéo historiques, la licence *Assassin's Creed* en tête, et les débats qui peuvent les accompagner amènent régulièrement à poser la question : qu'est-ce qu'un jeu vidéo « historique » ? Comment penser un discours sur le passé sur support vidéoludique ? Répondre à ces questions demande de progresser à la fois dans la compréhension du fonctionnement d'un jeu vidéo comme discours, mais aussi de repenser ce qui relève de « l'historicité » dans une telle forme médiatique. *Digital Games as History* se propose de donner des outils critiques et théoriques pour penser les jeux vidéo historiques comme « *historical media* » (p.9) : des formes médiatiques qui cherchent à représenter, relater ou, plus largement, à engager un récepteur dans un rapport avec le passé. Aussi cet objet d'étude place-t-il d'entrée de jeu cette publication au cœur d'une réflexion interdisciplinaire entre historiographie, histoire, sciences du jeu et études médiatiques.

Pour Adam Chapman, il s'agit de replacer le discours historique comme une médiation dont l'objectif est de rendre intelligible le passé. Ses méthodes visent à la fois à sélectionner et réfléchir rationnellement sur des traces du passé, autant qu'à présenter et formuler les résultats de cette démarche sous la forme d'un discours. Elle

est une démarche de mise en forme qui doit rendre compte des résultats d'une enquête. C'est pourquoi l'angle revendiqué par ce livre pour traiter de la mise en jeu d'un discours sur le passé est celui de l'approche formelle, afin de saisir pleinement comment la forme de ce discours peut influencer son contenu (pp. 17-18).

Actuellement chercheur postdoctoral au sein du département d'éducation et de communication à l'université de Göteborg, Adam Chapman développe depuis plusieurs années un intérêt de recherche pour les jeux vidéo historiques. En 2013, il propose déjà un certain nombre d'outils conceptuels qui permettraient de penser les jeux vidéo historiques comme de véritables discours sur le passé, en prenant en compte ce qui fonde leur spécificité en tant que medium dans sa thèse de doctorat soutenue au département d'études cinématographiques de l'université de Hull, intitulée : *The Great game of history: An analytical approach to and analysis of the videogame as a historical form*. En 2012, dans son article « Privileging Form Over Content » (*Journal of Digital Humanities*, 1, 2, 2012), Adam Chapman pensait déjà que « définir et comprendre ces structures et comment elles opèrent dans les jeux [...] est la tâche la plus importante à laquelle les historiens et universitaires intéressés par les jeux vidéo historiques doivent faire face ». Sa démarche s'inscrit de plus dans la continuité des travaux de précurseurs du domaine, parmi lesquels se trouve le chapitre rédigé par William Uricchio en 2005 (pp. 327-338) dans le *Handbook of Computer Game Studies* de J. Raessens et J. Goldberg, chapitre intitulé « Simulation, History and Computer Games ».

Ces rencontres ponctuelles de chercheurs sur le terrain de l'histoire, des médias, de l'informatique, semblent appeler à la constitution d'un champ d'investigation pérenne pour une étude des jeux vidéo historiques, nourrie de la perspective et des outils de l'historiographie. Ce champ trouve son acte de naissance formulé dans l'article « What is historical game studies? », publié par Adam Chapman, Anna Foka et Jonathan Westin en introduction de la livraison 20 de la revue *Rethinking History*, parue en novembre 2016 (pp. 1-14).

Qu'il s'agisse de constituer un texte scientifique, un film ou un jeu vidéo (p. 7-8), l'auteur avance qu'il s'agit à chaque fois de s'appuyer sur un type de langage, afin de créer un discours signifiant à propos du passé. Tout l'intérêt de cet outillage critique appliqué aux jeux vidéo historiques est d'engager le lecteur avec des problématiques historiographiques récurrentes, réactualisées par un questionnement communicationnel sur la forme vidéoludique.

Il est ainsi question de la distinction entre « passé » et « histoire » (p. 9), entre le réel et le discours qui cherche à en proposer une médiation, de la question des liens entre « histoire académique » et « histoire populaire », à la part de fiction, de reconstruction et de contingence dans l'élaboration d'un discours sur le passé (pp. 8, 10). La réflexion de l'auteur est marquée par plusieurs approches historiographiques notables ; on reconnaît dans son travail l'influence du « tournant linguistique », de par son intérêt pour les aspects discursifs du discours historique, ou encore celle de l'histoire contrefactuelle (p. 231), afin de penser la place de l'agent historique au cœur du passé, et celle du joueur dans les jeux historiques.

Les cadres théoriques empruntent à l'historiographie, à la narratologie, aux études cinématographiques et au *game design*, afin de présenter une façon de comprendre les jeux historiques. « À chaque fois qu'un développeur crée une règle qui gouverne le jeu », écrit Adam Chapman, « il développe également un propos sous-jacent sur le fonctionnement du passé » (p. 76). Il faut porter au crédit de cette approche qu'elle tient réellement compte de la condition vidéoludique de ce discours sur le passé, et se nourrit en particulier de la notion de « rhétorique procédurale » (Ian Bogost, *Persuasive Games. The Expressive Power of Video Games*, Cambridge, MIT Press, 2007, pp. 28-29) pour exprimer comment un jeu vidéo peut porter un discours en suscitant un type d'action de la part du joueur.

Plus encore, ce livre invite à repenser ce à quoi peut renvoyer une production que l'on juge « historique ». Il rappelle notamment pourquoi, si l'on cherche à approcher les jeux vidéo historiques et comprendre leur fonctionnement, il ne faut pas seulement juger leur « historicité » à l'aune de leur exactitude perçue, de leur conformité avec des discours académiques reposant eux-mêmes sur d'autres formes, d'autres conventions, d'autres codes de représentation (p. 11). Dans une perspective de compréhension des formes médiatiques, cet ouvrage cherche à mettre en évidence ce qui fait du jeu vidéo une forme d'expression spécifique, et comment celle-ci induit un certain type d'écriture historique dans les cadres que proposent les systèmes de jeux.

Parmi les catégories formelles fournies par l'auteur, on peut citer en exemple celles qui témoignent d'une attention portée à une « esthétique ludique de la description historique » (p. 60), c'est-à-dire au style de simulation déployé par le jeu historique en ce qu'il peut renvoyer à un type d'approche épistémologique. Ainsi un jeu de « style réaliste » marqué par un haut

degré de spécificité visuelle (p. 61), la présence de nombreux éléments audio-visuels (p. 65) et d'un point de vue situé au niveau diégétique de l'agent (p. 63) peuvent-ils être la traduction d'une approche reconstructiviste du passé, selon laquelle le discours historique tend à s'afficher comme récit authentique, unique, objectif, donnant à voir un rôle de l'historien effacé (p. 67), cherche à montrer la singularité, la spécificité, la contingence dans le passé. En revanche, il est avancé qu'un jeu de style « conceptuel » qui reposerait sur des représentations audio-visuelles abstraites (p. 70), sur un système de règles complexes (p. 71) et offrant un point de vue à un niveau parfois macroscopique (p. 73) au joueur peut être rapproché d'une approche constructiviste : un tel discours donne à voir une affirmation de la place de l'historien (p. 78), et tend à vouloir montrer par ses règles « les lois qui régissent les dynamiques de l'histoire » (p. 76). Il est aussi question de proposer des cadres pour analyser la place du joueur et son interaction avec le jeu (pp. 30-59), les représentations du temps et de l'espace (pp. 90-119), des catégories pour penser les types de narration (pp. 119-136).

En somme, *Digital Games as History* demeure d'une grande prudence quant à l'objet qu'il étudie. Loin de toute fascination ou effet de mode, il ne s'agit pas de penser une nouvelle histoire vidéoludique dont on lirait la valeur à l'aune de la popularité (p. 14), une histoire qui s'affranchirait totalement des faits (p. 9), et qui remplacerait les discours scientifiques existants (p. 276). Il ne s'agit pas de dire, avec Ivan Jablonka, que « la création [littéraire] est l'autre nom de la scientificité historique » (*L'Histoire est une littérature contemporaine. Manifeste pour les sciences sociales*, Paris, Éd. Le Seuil, 2014, p. 14), mais de replacer les jeux vidéo historiques aux côtés d'autres formes de discours sur le passé, en les réaffirmant comme des objets ayant fait l'objet d'une conception, limités quant à leur forme et inclus dans un processus de production du discours historique à une époque donnée.

L'ouvrage contextualise le jeu vidéo comme création qui tient un discours sur son époque de conception, et l'auteur cherche à comprendre comment une conscience historique se construit par le texte, l'image, et surtout la mise en jeu (pp. 10, 11, 13). Il poursuit trois objectifs : « Donner un cadre d'analyse pour l'étude des jeux vidéo historiques ; décrire la nature de la représentation historique dans ces jeux ; décrire leur usage potentiel comme système d'engagement avec le passé » (« *systems for historying* », p. 266). Enfin, cette publication doit s'inscrire comme une contribution bienvenue au sein de cette section des sciences du jeu

qui cherche à aborder le medium vidéoludique par sa forme, ainsi qu'au sein de la littérature historiographique intéressée à la compréhension et l'étude d'une forme contemporaine de discours sur le passé.

Julien Bazile

Crem, université de Lorraine, F-57000

julien.bazile@univ-lorraine.fr

Fathallah DAGHMI, Farid TOUMI, Abderrahmane AMSIDDER, dirs, Médias et changements. Formes et modalités de l'agir citoyen

Paris, Éd. L'Harmattan, coll. Communication et civilisation, 2015, 246 pages

Malgré un titre peu explicite, *Médias et changements. Formes et modalités de l'agir citoyen*, qui réunit des chercheurs issus essentiellement des sciences de l'information et de la communication (sic), mais aussi de la science politique, de la sociologie et de l'urbanisme, constitue une utile synthèse des études récentes sur les liens entre développement des médias numériques et changements sociopolitiques. À partir d'un constat désormais établi selon lequel les mobilisations contemporaines sont étroitement liées au développement et à la démocratisation des technologies de l'information et de la communication (TIC), les contributions dépassent la vision un peu trop simple selon laquelle les TIC favoriseraient nécessairement les mobilisations. En effet, elles visent à répondre à une même question : l'usage des TIC dans les mouvements de contestation (sociale, politique, environnementale...) permet-il une réelle mise en cause des pouvoirs en place et de l'ordre établi, une modernisation de l'espace public, voire la mise en place d'une nouvelle forme de démocratie ? Ces questions, abondamment traitées dans la littérature scientifique, trouvent ici des éléments de réponse souvent pertinents à travers douze contributions réunies en trois parties, dédiées, l'une, à la conception des nouveaux médias et de leur rôle dans les mobilisations citoyennes, l'autre, à l'usage de ces dispositifs techniques, et la dernière, aux interactions engendrées par les situations étudiées.

La première contribution (pp. 23-46) propose une nouvelle lecture de la « fracture numérique » à travers l'analyse des compétences des usagers à circuler dans la sphère numérique. Dépassant les problèmes d'accessibilité des équipements, Serge Proulx avance la notion de « clivage numérique » qui concerne davantage des différences de modes d'appropriation des outils numériques par les usagers. L'auteur observe que l'usage que les internautes font de l'internet