

Jeux vidéo et Histoire.

Les joueurs face aux références historiques dans un contexte ludique.



Dirigé par Béatrice Milard

Antoine Descoubet

M1 Recherche et Etudes Sociologiques
2016/2017

Université Toulouse Jean-Jaurès Le Mirail



Merci à « Merci Dorian », le « 3615 Usul » et toutes l'équipe du NESblog pour m'avoir montré que l'on pouvait parler sérieusement de jeux, à Mélody pour le soutien quotidien aux étudiant-es de M1 RES pour leurs conseils, ainsi qu'à toutes les personnes, enseignant-es, ami-es, connaissances qui m'ont aidé d'une façon ou d'une autre.

Table des matières

Introduction.....	1
I L'Histoire dans les jeux vidéo.....	6
Le contenu des jeux.....	6
Éléments d'explication sur l'origine des contenus.....	15
II Les joueurs.....	21
L'attrait pour les jeux.....	21
La critique de contenu.....	27
Inégalités dans les pratiques de jeu et dans les rapports extra ludiques.....	31
Conclusion.....	33
Annexes.....	39
Bibliographie.....	39
Images.....	43
Entretiens.....	50

Introduction.

Si les jeux vidéo aujourd'hui, de par l'importance qu'ils représentent en termes d'industrie culturelle¹ et du nombre de pratiquant-es, sont aujourd'hui relativement bien intégrés en tant que pratiques culturelles socialement acceptées, les premières manifestations des jeux vidéo dans la presse grand public en tant que phénomène social ont longtemps été présentées via le prisme du danger. L'on vit rapidement surgir une monopolisation des débats autour de thématiques telles que la violence ou l'addiction causées par les jeux vidéo, sans pour autant que ces accusations ne soient à aucun moment réellement appuyées par des études scientifiques (voir à ce propos l'article de Jessica Soler dans le magazine Mondes Sociaux, 2013). Ces polémiques ont pendant un temps empêché une approche plus sérieuse des jeux vidéo, déconsidérés par rapport à d'autres médias comme le cinéma ou la littérature. Des études se sont cependant développées ces dernières années dans diverses disciplines, et principalement dans les pays anglo-saxons autour des jeux vidéo pour les aborder sous des angles variés tels que leur potentiel éducatif ou leur place au sein des pratiques de socialisation. Nous souhaiterions pour notre part apporter notre pierre à l'édifice en abordant les jeux vidéo sous l'angle de leur potentiel en tant que média culturel, et plus particulièrement en tant qu'outils de diffusion de références historiques. Nous pensons en effet que les jeux vidéo représentent un objet singulier, susceptible d'être à l'origine de nouvelles modalités de diffusion de connaissances et qu'à ce titre et du fait du large public qu'il touche aujourd'hui, il mérite tout notre attention.

Plutôt que de nous lancer dans une étude générale des jeux vidéo de façon indéfinie, nous avons décidé de nous focaliser sur un élément particulier : la présence de références historiques dans les jeux vidéo. Ce choix est d'abord dû au fait que les jeux vidéo nous semblaient entretenir une relation privilégiée avec l'Histoire, un grand nombre de titre, pour certains très populaires, y faisant référence. Plus que dans un médium comme le cinéma, les productions vidéoludiques nous semblaient fréquemment prendre place au sein de périodes plus ou moins lointaines de notre passé, et qu'il était fréquent, même au sein de production ne se réclamant pas d'un univers historique spécifique, que soient présentes diverses références historiques (que ce soit sous la forme de nom de personnes connues, de représentations architecturales etc.). L'Histoire occupe également à notre sens une place particulière au sein de nos sociétés. Témoin de l'importance qui lui est accordée, elle fait partie des disciplines enseignées dès la primaire et est fréquemment le sujet de débats parfois nationaux. Les débats concernant l'Histoire peuvent porter sur la nature

¹ cf : magazine *Challenges*, 2017 en biblio

de cette Histoire institutionnalisée enseignée à l'école, ce fut le cas notamment lors de différentes campagnes présidentielles avec des candidats comme François Fillon partisans d'un retour au roman national avec une Histoire enseignée à l'école qui aurait pour objectif de faire aimer la France. Mais ces débats sur une histoire qui ne se chargerait pas d'analyser les faits et d'établir une forme de consensus scientifique, évacuant les éléments qui dévaloriseraient l'image de la France, s'inscrivent eux-mêmes dans des débats plus larges sur la façon de faire l'Histoire. S'opposent ainsi régulièrement des universitaires partisans d'une Histoire scientifique et idéalement neutre à des personnalités médiatiques et politiques qui vont parfois jusqu'à accuser ces historiens, et l'éducation nationale qui leur serait acquise, d'apprendre aux gens à ne pas aimer la France (voir par exemple la polémique opposant Laurent Deutsch et des journalistes du journal *Le Figaro* à des enseignants du secondaires, ici résumée par un chercheur opposé à Laurent Deutsch : <https://alatoison.dor.wordpress.com/2016/10/21/lhistoire-comme-moyen-et-comme-fin-autour-de-lorant-deutsch/>). Ces débats sont le signe à notre sens des enjeux politiques importants entourant l'Histoire que certains mouvements tentent de récupérer afin de mieux la faire convenir à leur ligne idéologique (voir à ce propos l'article de William Blanc, Aurore Chéry et Christophe Naudin dans le magazine *Mondes Sociaux*, 2017 et Offensdat, 2014).

Les jeux vidéo dans ce contexte sont un moyen parmi d'autres d'alimenter les représentations historiques des individus par une voie qui, contrairement à l'école, n'est pas institutionnalisée. Et ceux-ci malgré leur statut d'objet ludique n'échappent par ailleurs pas aux critiques et controverses concernant leurs contenus historiques. Certaines polémiques conservent une ampleur relativement faible et ne débordent guère des milieux spécialisés, à l'image d'une controverse à propos d'un jeu serious game sur l'esclavage², ou d'un jeu permettant la gestion d'un camp d'extermination nazi³. Cependant, l'on a pu voir ces dernières années un homme politique comme Jean-Luc Mélenchon s'exprimer à propos du contenu du jeu *Assassin's Creed Unity*, critiquant sa représentation de la révolution française⁴. L'on pourrait reprocher à Jean-Luc Mélenchon de ne s'en être tenu qu'à la bande annonce du jeu pour formuler sa critique, mais sa déclaration dénote cependant par rapport à la façon dont les jeux vidéo étaient considérés il y a encore une dizaine d'années et semble être le témoin d'une prise de conscience de l'importance grandissante du médium. Les concepteurs de jeux vidéo par ailleurs, semblent avoir détecté chez leur public un certain désir d'authenticité et de réalisme historique. En effet, l'historicité supposée d'un jeu fait aujourd'hui office d'argument marketing, et certaines licences

² cf : site serious games industry, 2015 en biblio

³ cf : journal *The New York time*, 1991 en biblio

⁴ cf : site web francetvinfo.fr, 2014 en biblio

sont même spécialisées dans la production de jeux au contenu historique. La série des Total War, qualifiés de « jeux de grande stratégie », proposent par exemple chacun de revivre une période de l'histoire (le Japon durant le Sengoku Jidai, l'Europe médiévale et antique, la conquête du nouveau monde...) en développant notre civilisation avec le souci de représenter fidèlement environnements, tenues vestimentaires et scènes de bataille de ces époques, et Total War : Shogun 2 ne manquait pas d'arborer sur la jaquette du jeu et à son lancement un logo « approuvé par Historia »⁵ (magazine dont nous avons pu constater que la seule évocation suffisait à déclencher le rire d'une assemblée d'historien-nes). Le fait que les jeux vidéo ne se contentent plus de présenter des références historiques mais mettent également aujourd'hui en avant ce qui pourrait être considéré comme des gages de fidélité historique ne nous paraît pas anodin. Ces éléments sont d'autant plus intéressants qu'il n'existe pas du côté des consommateurs d'organismes venant en retour examiner de façon attentive les contenus historiques des jeux. Il n'existe pas en effet à notre connaissance de magazines spécialisés dans les jeux vidéo ayant recours à des spécialistes de l'Histoire lors de la réalisation de leurs tests, ce qui nous semble compréhensible dans la mesure où les jeux historiques ne représentent qu'une frange assez spécifique de l'offre vidéoludique.

Afin de réaliser notre étude de l'Histoire dans les jeux vidéo, nous pensons reprendre pour partie le projet sociologique de Paul Beaud qui nous semble relativement bien adapté à notre objet (Voirol, 2008). Tout d'abord, sa perspective consistant à ne pas opérer de différenciation entre les médias et les autres moyens de diffusion culturelle apparaît comme particulièrement pertinente dans le cadre de l'étude d'un objet aussi difficile à définir que le jeu vidéo. En effet, de nombreux débats font régulièrement surface essayant de déterminer si le jeu vidéo est un média, un produit culturel, une forme d'art etc. sans que jamais un consensus ne semble émerger. De plus l'Histoire, ou du moins les représentations historiques nous semblent être véhiculées par de multiples médiums qui malgré leurs différences participent tous à leur manière à l'alimentation de ces représentations, et il nous paraît donc pertinent de ne pas les séparer. L'approche de Paul Beaud invite également à considérer l'omniprésence des représentations d'elles-mêmes que produisent les sociétés, représentations qui imposent des façons de se représenter et des façons de voir le monde, perspective qui rappelle l'importance de l'Histoire dans nos sociétés et les enjeux qu'elle incarne au sein des luttes politiques. De nombreuses luttes portent par exemple des revendications, notamment autour d'enjeux mémoriaux, afin de donner de l'importance à certains éléments historiques trop peu évoqués et dont l'oubli aurait encore des répercussions importantes aujourd'hui. Cette approche insiste également sur les liens entre

⁵ Voir [image n°1](#) en annexes.

le particulier et le général, avec les faits isolés les plus insignifiants qui seraient en lien avec des éléments les surpassant, les œuvres culturelles notamment seraient des témoins de leur époque. Cette idée nous invite d'une part à essayer de tisser des liens entre les pratiques particulières de joueur-euses face à des productions vidéoludiques singulières, et d'autre part à considérer les représentations historiques contenues au sein des diverses productions culturelles moins comme des témoins du passé que comme des indicateurs de la façon dont nous regardons le passé en lien avec l'environnement socio-historique contemporain. Replacer les faits sociaux dans leur contexte socio-historique de production est d'ailleurs un autre des objectifs de cette perspective. Il est à noter que ce rapport entre totalité sociale et produits culturels n'est pas considéré comme mécanique mais qu'il est constitué d'une multitude de médiations, de la même façon que le rapport entre énoncé et réceptions n'est pas non plus mécanique, laissant une certaine marge de manœuvre aux acteurs sociaux. Par ailleurs, Paul Beaud récusait l'idée de société de masse, il n'y a pas uniformisation de la consommation et demeurent des inégalités liées notamment aux statuts sociaux.

Cette approche se construit en partie en filiation de la théorie critique des médias, en accordant notamment une certaine importance aux rapports de pouvoir dans la diffusion et la réception des contenus médiatiques, ainsi qu'en essayant d'éviter toute forme de cloisonnement, que ce soit au niveau social en séparant l'art du reste de la société, ou au niveau épistémologique en séparant l'étude des médias du reste des sciences sociales (Magis, 2016). En ce qui concerne la théorie critique, la tradition européenne et québécoise nous paraît particulièrement intéressante en cela qu'elle s'attache à étudier les tensions et contradictions de l'industrie culturelle, et que dans notre cas le lien entre jeux vidéo ludiques et connaissances historiques pourrait apparaître comme contradictoire. Nous apprécions également la nuance de cette approche qui ne voit dans les liens entre productions culturelles et société un rapport ni purement déterminé ni totalement autonome.

Concernant la notion de culture, nous considérerons la culture dans une perspective dynamique : le culturel peut-être à la fois un objet transmis et sa transmission en elle-même (Béra, Lamy, 2011). Le terme de culturel désigne ainsi un ensemble d'éléments transmis, qu'ils soient matériels ou immatériels, les échanges comptant autant que les biens échangés qui peuvent être des conditions, des supports ou des prétextes de l'échange. Ainsi, les jeux vidéo par leur forme même participent à alimenter le culturel et à lui donner du sens. Nous considérons également une certaine hétéronomie relative des productions culturelles, c'est à dire que nous prenons en compte leurs liens avec d'autres sphères de la sociétés (comme les sphères politiques, religieuses,

économiques...). Nous adoptons donc une vision assez large de la culture, des productions culturelles, et de leurs liens avec le reste de la société. Les jeux vidéo en tant que produits culturels présentent un certain nombre de points d'intérêts, du fait notamment de leur caractère encore relativement nouveau. En effet, si l'on peut émettre des hypothèses sur le sujet, il n'existe à l'heure actuelle qu'encore peu de données sur la légitimité associée au jeu vidéo. Son institutionnalisation semble être actuellement en cours et son acceptation sociale a grandement évolué depuis son apparition, mais il semblerait que sa pratique demeure quelque chose de peu valorisé culturellement et que les jeux vidéo demeurent associés au domaine du jeu et du loisir plutôt qu'au domaine du culturel, de l'artistique, ou même du savant. Associer au jeu vidéo le thème de l'Histoire qui au contraire semble être l'objet d'enjeux bien plus importants et faire partie des centres d'intérêt de l'ordre des pratiques légitimes (notamment du point de vue de l'école), permet ainsi de poser notre regard sur une apparente ambivalence.

Nous prenons note également des remarques de Philippe Bonfils et Michel Durampart sur l'étude des environnements immersifs et dispositifs numériques (Bonfils, Durampart, 2013). Il est ainsi indispensable pour tout chercheur s'attendant à l'étude d'objets nécessitant un certain niveau d'investissement et de technicité pour être manipulés, de s'interroger sur son propre engagement vis-à-vis de ces éléments. Pour notre part nous assumons notre position de joueur amateur de jeux vidéo, et tout en ayant conscience des éventuels biais que cela pourrait induire, considérons qu'il s'agit là d'un élément utile pouvant nous permettre de saisir et d'analyser des éléments qui auraient pu passer inaperçus aux yeux de personnes n'ayant aucune affinité avec ce médium (Hock-Koon, 2011). En effet, nous considérons qu'il est pertinent de s'attarder sur le contenu des jeux et sur les mécanismes qui leurs sont propres, mécanismes qui apparaissent comme difficilement abordables et compréhensibles sans posséder un certain degré d'affinité avec le médium. Bonfils et Durampart plaident également pour une approche théorique qui ne se contente pas de considérations constructivistes générales mais s'attarde également sur les agencements particuliers, chose qui nous paraît effectivement importante dans le cadre de l'étude de la transmission d'un message via un médium comme le jeu vidéo. Ils signalent également les inégalités pouvant exister face à un outil comme le jeu vidéo du fait de « l'agilité posturale » nécessaire à la navigation au sein de certains espace en 3D, et la possibilité pour les individus de s'approprier les outils et leurs contenus, nous invitant à porter attention à la capacité de recul et de détournement des personnes vis-à-vis de ce qui leur est proposé.

I L'Histoire dans les jeux vidéo.

Le contenu des jeux.

L'étude des jeux vidéo en tant que médiums ne présenterait qu'un intérêt limité s'il s'agissait de simples décalques d'autres médiums comme le cinéma. S'il faut relativiser l'étendue des différences pouvant exister en termes de capacités narratives entre le jeu vidéo et le cinéma ou la littérature (Wesp, 2014), il faut cependant également prendre en considérations les mécanismes de transmission propres aux jeux vidéo (Frasca, 2003). En effet, si comme le souligne Edward Wesp, des éléments présents dans les jeux vidéo peuvent sembler inhérents à leur structure même et entrer en confrontation avec les logiques narratives traditionnelles, ces éléments peuvent en réalité souvent se retrouver dans des médiums plus classiques comme les séries bien qu'ils apparaissent de façon moins évidente ; il ne faut pas en oublier pour autant que les jeux vidéo, contrairement aux autres médiums, ne sont pas « juste basés sur des représentations mais sur une structure sémiotique alternative connue sous le terme de simulation » (Frasca 2003). Les jeux vidéo afin de répondre à leurs objectifs ludiques simulent des univers, incluant un ensemble de représentations mais également un ensemble de règles et mécanismes posant un cadre à la fois narratif et interactionnel. Ce sont tout particulièrement ces règles et mécanismes qui constituent l'unicité des jeux vidéo dans leur façon de transmettre un message ou une information. Un élément important tout d'abord à prendre en compte est la dimension active nécessaire à ces mécanismes pour délivrer leur message : ces mécanismes ne font rien tant qu'un-e joueur-euse n'est pas là pour expérimenter avec et se confronter à eux. C'est durant le moment de jeu cadré par ces mécanismes que le/la joueur-euse pourra recevoir leur message. Là où les représentations purement visuelles du jeu s'afficheront d'elles-mêmes, les mécanismes ne se manifesteront pas tant que le/la joueur-euse n'aura pas saisi les outils de commande du jeu pour évoluer au sein de la simulation qui lui est proposée. Ce qui est intéressant, avec ces mécanismes, est que leur nature n'est pas de délivrer un message, ils sont là avant tout pour servir l'expérience ludique, et que ce fait même rend leur potentiel de médiation quasiment imperceptible. En effet le propre d'un bon mécanisme ludique est d'être contraignant sans l'être, si les mécanismes deviennent trop évidents, du fait que le/la joueur-euse se sentirait par exemple trop contraint-e par eux, alors ils deviennent gênant et nuisent à l'expérience de jeu. Si des règles de jeux peuvent être communiquées au/à la joueur-euse, celle-ci ne sont cependant que partielles et constituent le strict minimum pour la prise en main du jeu tandis que les règles réelles elles, sont inscrites dans le code du jeu qui n'est pas explicitement accessible au/à la joueur-euse et nécessitent des connaissances poussées en informatique pour

être comprises dans le détail (Hock-Koon, 2011). C'est là aussi l'une des spécificités des jeux vidéo, il n'est pas nécessaire de connaître les règles du jeu pour interagir avec elles. Leur appréhension par le/la joueur-euse doit rester claire afin que ce-tte dernier-re puisse interagir sans difficultés avec le jeu, tout en restant instinctive afin de favoriser le flow (Fourquet-Courbet et Courbet, 2015), cette sensation de fluidité souvent mise en avant comme caractéristique d'un jeu réussi. La compréhension poussée et détaillée des règles, si elle peut permettre au/à la joueur-euse de par exemple optimiser ses performances, demeure facultative et nécessite un investissement théorique poussé.

Cette idée de contraignant mais imperceptible pourrait être relativement inconséquente si ces mécanismes ludiques, malgré que ce ne soit pas leur objectif premier, n'étaient pas tout de même en définitive eux-aussi des outils de médiation. Cependant, leur nature même d'outils cadrants et contraignants les rend particulièrement aptes à véhiculer un message. Plutôt que de juste délivrer un message en l'exposant tel quel, les mécanismes vidéoludiques le simulent et lui donnent une forme de caractère concret pour le/la joueur-euse qui va pouvoir expérimenter avec ce message dans le cadre qui lui est imposé. Ainsi, si dans un jeu de rôle les règles sont paramétrées de telle sorte qu'un personnage féminin incarné par le/la joueur-euse ai une puissance moindre par rapport à un équivalent masculin, le/la joueur-euse fera l'expérience d'une plus grande difficulté lors de l'utilisation du personnage féminin due à sa puissance moins importante, et ce sans qu'à aucun moment le jeu n'ait besoin de formuler de façon explicite le fait que le personnage féminin soit moins fort que le personnage masculin. Ainsi, dans un article intitulé Comment le code de Rime World définit des rôles genrés strictes (voir si Web Rock Paper Shotgun en biblio, 2016 en biblio), une journaliste du magazine de jeux vidéo Rock Paper Shotgun décrit la façon dont les règles même du jeu véhiculent des représentations sociales très genrées et potentiellement problématiques, le fait de ne pas trouver de partenaire entraînant par exemple des pénalités morales chez les personnages masculins, tandis que harceler un personnage féminin d'avances ne le pénalisera pas moralement. Pour Frasca, les mécanismes du jeu font partie des éléments traduisant les représentations des concepteurs (Frasca 2003), et Jonas Heide Smith vient également soutenir l'idée d'une influence des objectifs des jeux sur le comportement des joueur-euses (Rufat et Ter Minassian, 2011). Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian viennent souligner que malgré tout cela, il existe une certaine méconnaissance de la façon dont les joueur-euses reçoivent ces éléments et de leur sensibilité vis-à-vis des représentations véhiculées, supposant de possibles différences en fonction par exemple du milieu social des joueur-euses (Rufat et Ter Minassian, 2011). Ils rappellent cependant également la position de Stephen Kline pour lequel « la distanciation, le regard critique et

l'ironie n'empêchent pas le transfert de ces représentations des concepteurs aux joueurs » (Rufat et Ter Minassian, 2011 p. 75, Kline et al., 2003). Pour conclure sur les apports de Rufat et Ter Minassian à ce sujet, il est intéressant de les voir considérer les jeux vidéo comme « des « miroirs » des sociétés qui les produisent » (Rufat et Terminassian, 2011, p. 76), rappelant par là la perspective de Paul Beaud sur les sociétés produisant des représentations d'elles-mêmes (Voirol, 2008).

Marie-Pierre Fourquet-Courbet et Didier Courbet viennent également apporter quelques précisions sur les éléments de jeu susceptibles de véhiculer des messages dans un état des lieux portant sur les serious game. Ces derniers semblent en effet constituer un terrain particulièrement adapté à l'étude de ces éléments étant donné que le principe même des serious game étant de convaincre ou de faire apprendre quelque chose à quelqu'un. On y apprend notamment l'importance pour les jeux d'être adaptés aux capacités du/de la joueur-euse, de la présence de feed-back, de l'autonomie, de vecteurs émotionnels, tout cela afin de renforcer l'immersion et l'implication et de lui donner un sentiment d'accomplissement (Fourquet-Courbet et Courbet, 2015). Est souligné l'intérêt du jeu vidéo qui de par son aspect ludique permet d'éviter l'installation d'une forme de lassitude face à l'apprentissage. Cependant, cet article s'attarde surtout sur la transmission d'un message précis, notamment l'intégration de normes comportementales, et assez peu sur l'acquisition de connaissances brutes ou de représentations, il n'en souligne pas moins la capacité de persuasion des jeux vidéo susceptibles d'immerger des individus sur une longue période dans un environnement virtuel sans que ne se crée un sentiment d'ennui.

Le potentiel de médiation de ces mécanismes ludiques propres aux jeux vidéo nous semble donc particulièrement important. D'autant plus importants qu'ils ne s'affichent pas comme tels et que leur influence semble particulièrement difficile à détecter. En l'absence du temps nécessaire à la mise en place d'un protocole qui permettrait d'étudier avec finesse l'impact concret des messages transmis par ce biais-là, nous nous sommes contentés dans le cadre de l'analyse présentée ici de relever d'une part les discours des joueur-euses sur les espaces d'expression en ligne, et d'autre part leurs retours sur leurs expériences de jeu dans le cadre d'entretiens semi-directif. Bien qu'insuffisantes, il nous semble que ces méthodes peuvent déjà permettre d'avoir un aperçu de la perception de ces mécanismes de transmission par les joueur-euses.

Si notre objectif ici n'est pas d'analyser en profondeur la véracité ou la qualité des contenus historiques présents dans les jeux vidéo, n'ayant pas par ailleurs la légitimité pour le faire en tant que non historien, il nous a tout de même semblé important de dresser un rapide panorama de ces contenus historiques afin d'avoir une idée de ce dont il retourne et de la façon dont ces éléments peuvent être présentés avant de nous pencher sur leur réception par les joueur-euses. Nous essaierons également d'apporter quelques éléments d'explication sur les raisons pouvant faire que l'on retrouve tel ou tel type de contenu plutôt qu'un autre.

Dresser un panorama exhaustif des éléments historiques présents dans les jeux vidéo serait une tâche colossale pour ne pas dire impossible, mais il n'est pas non plus aisé de faire un choix parmi la masse importante de jeux pouvant potentiellement être analysés. Selon quels critères en effet décréter que tel ou tel jeu est digne d'intérêt ? Des critères tels que la qualité supposée nous paraissent trop peu objectifs tandis que nous ne sommes pas en position de juger la qualité historique et que le succès commercial nous paraît être un critère trop restreint. Nous avons fait le choix finalement de sélectionner des jeux qui nous paraissaient à la fois pertinents et dont nous avons une connaissance à notre sens assez poussée pour en fournir une étude pertinente, tout en essayant de varier les profils, tout en formulant quelques hypothèses sur les contenus historiques dans les jeux vidéo de façon plus globale.

Ages of Empires II : The Age of Kings, développé par Ensemble Studio et édité par Microsoft est peut-être le cas le plus intéressant que nous présenterons ici. En effet, paru en 1999, rapidement établi comme un incontournable des jeux de stratégie en temps réel, le jeu continue aujourd'hui d'être joué par un grand nombre de joueur-euses. Son statut est tel que le jeu connaît même une seconde sortie en 2013 en version HD sur la plateforme d'achat de jeux Steam. Au niveau du contexte historique le jeu prend la suite d'*Age of Empires* paru en 1997 qui prenait pour contexte l'antiquité, le deuxième volet se situe donc pour sa part au moyen-âge, partant du haut moyen-âge, voire de la fin de l'antiquité pour aller jusqu'au début de la renaissance et de la conquête des Amériques (l'événement le plus récent présent dans le jeu étant la bataille de Lépante en 1571). Le jeu étant un jeu de stratégie, il s'agit d'assurer le développement économique et militaire de la civilisation incarnée afin de surpasser celle de l'adversaire et d'à terme la vaincre, le jeu s'articule donc principalement autour de la récolte de ressources par les villageois, la construction de bâtiments par les mêmes villageois, la production d'unités militaires et la gestion de ces unités lors des affrontements (tous ces éléments pouvant prendre place au même moment le jeu étant en temps réel et non au tour par tour). Le jeu de base propose

treize civilisations à incarner, divisées en quatre aires géographiques : l'Europe de l'ouest avec les britanniques, les celtes et les francs, l'Europe de l'est avec les teutons, les goths et les vikings, le Moyen-Orient avec les byzantins, les turcs, les sarrasins et les perses, l'Asie avec les chinois, les japonais et les mongols. L'aire géographique d'appartenance conditionne l'aspect architectural des bâtiments de la civilisation, les unités sont en revanche toutes les mêmes quelle que soit la civilisation et présentent des caractéristiques plutôt occidentales au niveau de leur aspect. Est proposé un système de campagnes, chaque campagne s'articulant autour d'une figure historique dont on suit l'évolution à travers différentes parties scénarisées avec des objectifs particuliers (par exemple amener telle unité à un endroit précis de la carte de jeu, construire tel bâtiment etc.), l'on suivra ainsi l'histoire de William Wallace en incarnant la civilisation des celtes, l'histoire Jeanne d'Arc en incarnant les francs, celle de Saladin en incarnant les sarrasins, celle de Gengis Khan en incarnant les mongols, et celle de Frédéric Barberousse en incarnant les teutons. En 2000 paraît une première extension, *The Conquerors expansion*, ajoutant cinq nouvelles civilisations à celles déjà présentes : les aztèques et mayas avec un nouveau style architectural précolombien, les espagnols qui rejoignent le style architectural de l'Europe de l'ouest, les coréens qui rejoignent celui de l'Asie, et les huns qui rejoignent celui de l'Europe de l'est. S'ajoutent également les campagnes de Moctezuma avec les aztèques, du Cid avec les espagnols et sarrasins, d'Attila avec les huns, ainsi qu'une série de parties uniques regroupées sous l'appellation « Campagne des conquérants » proposant de jouer des événements historiques tels que la bataille d'Azincourt ou de Lépante. En 2013, quelques mois après la réapparition du jeu sur Steam, sort la seconde extension du jeu, *The Forgotten*, à l'origine développée par des joueurs amateurs. Là aussi cinq nouvelles civilisations font leur apparition : les italiens avec un nouveau style architectural qui leur est propre, les indiens qui récupèrent le style du Moyen-Orient, les slaves et hongrois avec eux aussi un nouveau style architectural, et les incas qui récupèrent le style précolombien. Les campagnes proposent cette fois d'incarner les civilisations des goths, des hongrois, des slaves, des byzantins, des italiens, des incas, et des indiens. Les « batailles des oubliés », système de bataille événement similaire à la « Campagne des conquérants » propose également d'incarner les vikings, les britanniques, les turcs et les japonais. En novembre 2015 sort une troisième extension : *The African Kingdoms*. Celle-ci vient ajouter les berbères qui récupèrent le style architectural du Moyen-Orient, les maliens et éthiopiens avec un style architectural qui leur est propre, et les portugais qui récupèrent le style des italiens. Les campagnes proposent de suivre la conquête de l'Espagne par Tariq ibn Ziyad en incarnant les berbères, l'ascension du prince Soundiata en incarnant les maliens, l'établissement des comptoirs portugais vers les Indes, et l'histoire de la reine Gudit en incarnant les éthiopiens.

Sans que l'on s'attarde sur la véracité du contenu historique proposé par le jeu, son caractère euro-péo-centré nous semble assez remarquable. L'élément le plus frappant à ce propos et peut-être le fait qu'il ait fallu attendre 14 ans après la sortie initiale du jeu pour qu'apparaisse ne serait-ce qu'une mention du continent africain. Le découpage architectural des civilisations est également assez parlant : là où pour le seul continent européen deux architectures différentes étaient présentes dès le départ (quatre aujourd'hui avec l'ajout des architectures slaves et italiennes), l'architecture moyen-orientale couvre une région allant de l'Inde à l'Afrique du Nord en passant par les byzantins, il est assez étonnant également de voir les hunns, peuple d'Asie centrale, être intégrés à l'architecture d'Europe de l'est. Comme nous le disions également plus haut, à l'exception d'une unité spéciale par civilisation, toutes les unités présentent la même apparence, quelle que soit la civilisation, apparence rappelant plutôt un style médiéval occidental. Les dénominations même des civilisations sont assez particulières : tandis que l'on a pour l'Europe des dénominations plutôt précises et variées recouvrant des aires géographiques assez restreintes, le terme de sarrasins est quant à lui assez général et vague. Les campagnes quant à elles si elles sont assez variées prennent tout de même majoritairement place en Europe.

Age of Empires II présente également de nombreux éléments que l'on retrouvera dans la plupart des jeux de stratégies et plus particulièrement des jeux de stratégie prenant place au sein d'un contexte historique. Le/la joueur-euse peut notamment au cours des parties passer d'époque en époque, partant de l'âge sombre pour aller jusqu'à l'âge impérial en passant par l'âge féodal et l'âge des châteaux, chaque âge permettant le développement de nouvelles technologies ainsi que la construction de nouveaux bâtiments et donc la production d'unités plus puissantes. Les âges sont les mêmes pour toutes les civilisations bien que les technologies pouvant être recherchées et les unités pouvant être produites puissent différer légèrement de l'une à l'autre. Le jeu adopte donc une posture assez évolutionniste qui voudrait que chaque civilisation passe par les mêmes stades d'évolution, allant d'un stade peu évolué vers un stade supérieur. Les différentes civilisations présentent également certains traits caractéristiques venant influencer leur efficacité selon la façon dont elles sont jouées : ainsi la cavalerie française sera par exemple plus puissante que celle de n'importe quelle civilisation tandis que les anglais posséderont des archers particulièrement efficaces. Ces caractéristiques rattachées aux civilisations se retrouvent dans un grand nombre de jeux aux côtés du triptyque cavalier/archer/piquier (sorte de système de type pierre feuille ciseaux). Le fait que ce genre d'éléments de gameplay soient récurrents dans les jeux de stratégie tend à les naturaliser, au point que l'on ne sait plus très bien

s'il s'agit à l'origine de la retranscription d'une réalité historique ou d'un élément de jeu repris de jeu en jeu car facilitant la compréhension des mécanismes pour les habitués du genre qui se retrouvent alors en terrain connu. On notera également que la façon dont sont construites les campagnes tend à privilégier une vision événementielle de l'Histoire où batailles et grands événements constituent l'essentiel du tissu historique, négligeant les évolutions plus structurelles.

Assassin's Creed est une série de jeux éditée et développée par Ubisoft dont le premier volet est paru en novembre 2007. La série compte à l'heure actuelle neuf volets principaux, dix jeux annexes, et un ensemble d'œuvres dérivées comme des romans, des bandes dessinées, des court-métrages, et même un film récemment. Les différents volets couvrent différentes périodes historiques et différents territoires allant de la terre sainte durant la troisième croisade au Londres des années 1860, chaque nouvel épisode de la série ayant jusqu'à présent pris place dans une époque plus récente que celle de ses prédécesseurs. Malgré ces différences de temps et de lieux, toute la série est traversée par le récit d'une lutte ancestrale entre deux factions : les templiers et les assassins. Si cette trame complotiste pourrait laisser imaginer un jeu fantaisiste et peu soucieux de son réalisme, le jeu met cependant un point d'honneur à proposer des représentations historiques les plus fidèles possibles selon ses concepteurs, notamment d'un point de vue architectural, ces derniers faisant même parfois appel à des historiens pour les aider dans leurs tâches. Il s'agit d'un jeu d'action-aventure en vue à la troisième personne où l'on incarne dans les premiers volets le personnage de Desmond Miles dans une époque en apparence proche de la nôtre mais aussi et surtout plusieurs de ses ancêtres, Desmond et ses ancêtres étant tous des personnages fictifs. Cependant, si les personnages incarnés sont fictifs, l'aventure prend place au sein de contextes historiques bien réels et le personnage sera amené à interagir avec des personnalités historiques ayant réellement existé comme Robert de Sablé et Richard Cœur de Lion dans le premier volet ou Léonard de Vinci et Niccolò Machiavelli dans le second. Ces personnages ne sont pas par ailleurs placés comme de simples statues de cire derrière une vitrine, le jeu ne se contente pas de représenter ces figures historiques et ce que l'on sait d'elles mais les intègre véritablement dans sa trame narrative : Léonard de Vinci fournira par exemple diverses inventions au personnage incarné par le/la joueur-euse et Niccolò Machiavelli est lui-même membre des Assassins dans le jeu, tout comme un certain nombre d'autres personnages historiques.

Par ailleurs, si les jeux mettent un point d'honneur à fournir une expérience visuelle et une atmosphère crédibles, l'Histoire se trouve largement arrangée au service du jeu, au-delà même de son scénario fantaisiste. Dans le premier volet, le jeu n'échappe pas à certains clichés sur les villes chrétiennes et musulmanes, les premières étant teintée d'un filtre bleu pâle et froid et les seconde d'un filtre jaune et chaud, alors même que leur situation géographique est très proche, la plupart des références à la virulence des conflits inter-religieux sont d'ailleurs gommées (alors même que le jeu prend les croisades comme contexte historique), et le personnage principal lui-même incarne de part son histoire (fils d'une chrétienne et d'un musulman) cette neutralité consensuelle (voir à ce propos l'émission JVH – jeux vidéo et Histoire de Romain Vincent, professeur en Histoire-Géographie en biblio). Le jeu s'il emprunte donc à différents contextes historiques reproduits de façon crédible se sert surtout de l'Histoire comme d'un prétexte lui permettant de développer sa propre histoire tout en conservant en apparence une certaine neutralité vis-à-vis des événements historiques. Le message « Inspiré par des événements et personnages historiques. Ce travail de fiction a été conçu, développé et produit par une équipe multiculturelle aux religions et croyances variées »⁶ s'affiche systématiquement à chaque lancement du jeu et semble bien résumer cette idée d'un jeu se voulant à la fois représentation historique fidèle et œuvre de fiction sans prétention idéologique. Si cela peut paraître anodin, il ne faudrait pas sous-estimer l'impact d'un tel message d'avertissement : plusieurs de nos enquêtés ont ainsi cité cet élément dans nos entretiens comme un gage potentiel de sérieux : « Oui contrairement à un film où, en tout cas pour ma part si je vois [un disclaimer] je sais que j'aurais un certain recul par-dessus par ce que ya forcément d'autres choses qui sont enjolivées etc et que ya des films comme Paranormal Activity qui l'utilisent donc voilà ça va ça relativise la chose, pour les jeux je crois vraiment que Assassin's Creed, le premier parce que j'ai joué qu'à celui-là est le seul jeu auquel j'ai joué qui l'a utilisé hum du coup effectivement, déjà que de base je vérifie pas j'aurais encore plus tendance à lui faire confiance. » (entretien avec J). Les jeux incluent également à partir du deuxième volet une « base de données », sorte d'encyclopédie intégrée au jeu proposant des informations sur les lieux et personnages rencontrés, base de données mêlant informations historiques et éléments de scénario de jeu dans le flou le plus total⁷. Le scénario lui-même semble être tourné vers la mise en valeur du/de la joueur-euse : dans le premier Assassin's Creed, le personnage est chargé d'assassiner 9 personnes qui seraient responsables de la continuité des croisades selon le jeu. On retrouve l'idée d'une Histoire très événementielle où un seul homme peut changer le cours de l'Histoire et où tout repose sur quelques actes décisifs. A noter que la série des Assassin's Creed reste

⁶ Voir [image n°2](#) en annexes.

⁷ Voir [image n°3](#) en annexes.

assez occidentale au niveau de ses contextes : sur les 9 jeux principaux, un seul se passe au Moyen-Orient, un se passe à Constantinople au XVIème siècle, deux dans l'Italie de la renaissance, deux en Amérique du Nord au XVIIIème siècle, un dans les Caraïbes XVIIIème, un durant la révolution française, et un dans le Londres du XIXème.

For Honor, autre jeu développé et édité par Ubisoft paru en février 2017 est un autre cas assez différent d'utilisation d'éléments historiques qu'il nous paraît intéressant de signaler. Le jeu, essentiellement orienté vers le multijoueur, propose un univers dystopique au sein duquel s'affrontent trois factions : les chevaliers, les samouraïs et les vikings. Les joueur-euses incarnent un personnage choisis parmi les 12 classes disponibles (quatre par faction) le temps de parties courtes où s'enchaînent des combats en vue à la troisième personne avec d'autres joueur-euses. Si le jeu reprend un certain nombre d'éléments historiques, notamment dans les noms des factions et dans l'aspect des personnages et environnements rappelant les univers médiévaux, celui-ci n'affiche en revanche aucune volonté d'être fidèle historiquement. Aucune référence n'est par ailleurs faite à de quelconques événements historiques réels et de nombreux éléments apparaissent comme relativement fantaisistes, relevant plus du cliché de la reproduction historique (les vikings pourvus de casque à corne sont pas exemple un cliché récurrent dans les différentes productions culturelles). Fait qui n'est pas anodin, toutes les classes de combattants ont un équivalent masculin et féminin, la seule différence perceptible entre les deux se limitant parfois à la voix et certaines classes proposent même uniquement des modèles féminins. Il est rare de voir une telle indifférenciation entre personnages féminins et masculins dans ce type de jeux, et cet élément n'a par ailleurs pas manqué de soulever quelques remarques. L'on pourrait se demander ce qui peut pousser les concepteurs à inscrire ainsi l'univers de leur jeu dans des références historiques explicites sans pour autant jouer sur l'argument de l'historicité ou essayer de présenter un certain réalisme ou fidélité historique, ce qui constitue une excellente transition pour évoquer la question de l'origine des contenus historiques.

Éléments d'explication sur l'origine des contenus.

L'une des premières raisons pouvant expliquer les choix opérés par les concepteurs concernant les contenus de leurs jeux est économique. Le marché des jeux vidéo est en effet divisé en trois grande sections supranationales : « L'Amérique du nord, centrée sur les États-Unis, l'Europe, focalisée sur le Royaume-Uni et la France ; et l'Asie-Pacifique, conduite par le Japon » (Johns 2006, p. 13). L'on remarquera ici que le marché du jeu vidéo est un marché très localisé géographiquement, avec une absence totale des continents Africain et Américain du Sud. Si cette division est à nuancer, l'étude de Jennifer Johns commençant à dater et certaines régions comptant tout de même leur lot de joueur-euses malgré leur non prise en compte dans les agendas officiels des concepteurs de jeux et consoles, les pratiques vidéoludiques restent très marquées géographiquement, certaines régions présentant des potentiels de bénéfices toujours très faibles (voir à ce propos l'article du journal *Le Monde*, 2016 en biblio). Cette influence des facteurs économiques a notamment été récemment illustrée par l'introduction dans le jeu *Street Fighter V* d'un personnage originaire d'Arabie-Saoudite, premier personnage originaire de cette région du monde à être introduit dans les récents volets, coïncidant avec le fait que c'était également la première fois qu'un jeu de la licence était traduite en langue arabe, le producteur de la série faisant même le déplacement à Dubaï en personne pour annoncer le personnage lors d'un salon dédié aux jeux vidéo (voir l'article du journal *Le Monde*, 2015 en biblio). A l'époque de l'étude, les 14 plus gros éditeurs de jeux étaient par ailleurs tous situés aux USA (5 d'entre eux), au Japon (6 d'entre eux) et en France (3 d'entre eux). Aujourd'hui si certaines compagnies ne sont plus les mêmes, les 15 plus gros éditeurs de jeux vidéo en termes de revenus sont toujours majoritairement américains et japonais, Ubisoft étant le seul éditeur du classement d'origine française⁸. Non seulement le marché des jeux vidéo est très concentré géographiquement, mais en plus de cela d'importantes différences culturelles existent entre les principaux pôles, notamment entre le Japon et les autres régions. Grandement influencée par l'industrie du manga, l'industrie vidéoludique japonaise a développé des jeux très tournés vers la narration avec une imprégnation culturelle forte. Par ailleurs, si les productions japonaises malgré leurs spécificités parviennent à relativement bien s'importer en occident, avec un fort succès pour certaines d'entre elles, il est à noter qu'à l'inverse l'écrasante majorité des jeux vendus au Japon sont des productions locales. Nous ajouterons à cela que la Japon conserve encore aujourd'hui une importante culture de l'arcade, de nombreux cyber-café y étant encore dédiés, alors que cette culture ne touche aujourd'hui plus qu'un public de niche en occident. Ces

⁸ cf : classement du site newzoo, 2017 en biblio

différences sont prises en compte par les éditeurs et développeurs lors de la conception et distribution des jeux, et pas seulement pour le Japon : « même quelques productions du Royaume-Uni et des États-Unis nécessitent d'être localisées avant d'être adaptées pour les consommateurs » (Johns, 2006, p. 23). Sur les relations entre développeurs et distributeurs, il est à noter justement, toujours selon l'étude de Jennifer Johns, que de nombreux acteurs interviennent dans le cycle de production d'un jeu, de sa conception à sa mise en vente, chacun avec leurs intérêts particuliers pouvant venir influencer le contenu des jeux. Ainsi, le cycle de production d'un jeu est l'occasion de négociations constantes entre des développeurs et éditeurs récupérant à eux deux 40 % des recettes, des fabricants récupérant 20 %, des distributeurs récupérant 10 %, et des revendeurs récupérant 30 %. Les développeurs de jeux sont donc loin d'être les seuls maîtres de leurs contenus, et se trouvant le plus souvent en position de faiblesse au sein des négociations, ils sont bien souvent contraints de céder les droits de leurs idées aux éditeurs, d'avantage mus par des finalités commerciales. A ce titre, il est intéressant de noter que les premières images du jeu *For Honor* présentaient une modélisation des vikings bien plus proche des représentations historiques qui en sont faites, tandis que très vite durant le développement du jeu, ces derniers se sont vus attribuer un design beaucoup plus proche des représentations fantaisistes que l'on peut retrouver dans le cinéma hollywoodien et les grosses productions vidéoludiques⁹. Si l'on ne peut que se contenter de faire des suppositions, il semblerait logique que les éditeurs aient souhaité revenir sur les concepts originaux des développeurs pour proposer une image plus familière aux publics et donc susceptible d'attirer plus de personnes. La part importante de revenus perçus par les revendeurs s'explique par le fait que le succès des consoles et jeux est en grande partie conditionné par leur capacité à atteindre les consommateurs. Ainsi, les considérations économiques sont omniprésentes tout au long de la chaîne de production avec des articulations parfois complexes : ainsi, si les coûts de développement de jeux sur PC pourraient s'avérer moindres en raison de l'absence de royalties à reverser aux propriétaires des consoles, peu sont ceux qui s'y risquent, les coûts et revenus étant plus difficiles à évaluer sur cette plate-forme, les publics y étant moins fédérés. Dans ce contexte de compétition, les firmes tentent d'accroître leur contrôle de la production afin de maximiser leurs bénéfices, tendant vers l'apparition de pôles monopolistiques et la disparition des développeurs indépendants. Cette étude ayant maintenant plus de dix ans, certains points sont à nuancer et à approfondir. L'auteure souligne avec justesse l'émergence de l'influence d'internet dans les circuits de distribution de jeux et sa potentielle influence. L'on peut aujourd'hui constater les effets de cet impact, notamment sur la distribution des jeux : là où semblait se dessiner une emprise toujours plus monopolistique des gros studios et fabricant de

⁹ Voir [image n°4](#) an annexes.

consoles, internet a permis une croissance extrêmement forte du secteur de la vente dématérialisée et des jeux indépendants, notamment sur PC. Le développement impressionnant d'une plateforme comme Steam¹⁰ a permis non seulement une forte accentuation des ventes dématérialisées, notamment du fait de coûts réduits par rapport aux circuits traditionnels, ainsi que l'accès pour des productions indépendantes à un public large à travers par exemple le système Steam greenlight. Les développeurs indépendants ont donc pu trouver sur PC dans un premier temps un moyen de s'émanciper des éditeurs et producteurs de console¹¹, il faut cependant rappeler que l'accès au réseau internet demeure très inégalement réparti, y compris dans les pays développés, et que l'influence d'internet reste à nuancer, les indépendants n'ayant pas les mêmes ressources, notamment marketing, que les gros studios, et les fabricants de consoles conservant d'important monopole, notamment via des systèmes d'exclusivité.

Si ces considérations culturelles, mais surtout économiques peuvent expliquer certains choix au niveau des contenus historiques dans les jeux vidéo, l'eurocentrisme des jeux, notamment de stratégie, pouvant par exemple s'expliquer par le peu de succès qu'ils rencontrent au Japon et par le peu d'intérêts économiques que représentent les autres régions du globe, ces explications nous semblent cependant insuffisantes. En effet, tout d'abord nous ne voyons rien pour le moment qui nous permette d'exclure l'hypothèse que le peu de succès des productions historiques au Japon puisse résulter de la sous-représentation de la culture japonaise plutôt que l'inverse, et ces considérations économiques n'expliquent pas certains choix opérés par les concepteurs. Les bénéfices économiques potentiels du marché byzantin nous semblent en effet minimes, ce qui n'empêche pas pour autant les concepteurs d'*Age of Empires II* (tout comme c'est le cas pour un grand nombre de production vidéoludiques) d'avoir inclus cette civilisation dans leur jeu. De la même façon, le peu de succès remporté par les jeux de stratégies occidentaux au pays du soleil levant n'a pas empêché des éléments de la culture japonaise de figurer dans ces derniers et même de voir des volets de séries historiques lui être entièrement dédiés (l'on pensera notamment aux jeux *Shogun Total War* et *Total War : Shogun 2* évoqués en introduction).

Lorsque l'on se penche sur les déclarations des concepteurs de jeux, l'ancrage historique apparaît comme un moyen de renforcer le réalisme des jeux, de rendre leur univers crédible (Rabino, 2013), l'un des concepteurs d'*Age of Empires* parle même de séduire les Européens qui « manifestent un grand intérêt pour l'Histoire » (Bruce Shelley, voir interview du site Web

¹⁰ cf : magazine Forbes, 2011 en biblio

¹¹ cf : article du site Gamasutra, 2013 en biblio

Gamasutra, 2003 en biblio). Thomas Rabino vient souligner l'importance du phénomène des jeux historiques qui apporterait une touche de réalisme et viendraient donc renforcer leur potentiel commercial. Le contexte historique permet de facilement poser un contexte avec des repères aisément compréhensibles, faire affronter au/à la joueur-euse des soldats nazis peut par exemple être un moyen de rendre facilement identifiable les ennemis tout en justifiant leur mise à mort, l'on retrouve par ailleurs cette idée d'un contexte historique qui permettrait de poser facilement un contexte dans les entretiens que nous avons réalisés : « Alors déjà ça apporte une facilité pour l'univers dans lequel se passe le jeu. Par ce que comme on le disait tout à l'heure les joueurs retrouvent des éléments qu'ils connaissent et du coup ils savent certaines choses bha dans l'imaginaire collectif etc., enfin pas forcément un imaginaire ça peut être juste une connaissance qui est partagée par plein de monde donc déjà pour voilà pour poser les bases du jeu et un univers ça aide énormément. » (entretien avec J). Les concepteurs se tournent donc d'avantage vers des contextes propres à servir les ambitions ludiques des jeux, ce qui pourrait par exemple expliquer la surreprésentation de la seconde guerre mondiale dans les jeux à prétentions historiques. Non seulement la seconde guerre mondiale est une période avec laquelle le public occidental entretient une certaine affinité (que ce soit via son enseignement à l'école, les diverses commémorations liées ou les productions culturelles y faisant référence), mais en plus elle se prête bien aux mécanismes des jeux de guerre privilégiant les situations de conflit et d'affrontement. Il est alors d'avantage question de « style » historique, « de caractéristiques identifiables et non d'histoire » (Rabino, 2013, p. 113) adaptées aux représentations que les joueur-euses ont de l'histoire afin que la compréhension soit la plus aisée possible. Ainsi, même si plusieurs productions vidéoludiques comme les *Assassin's Creed* ou les *Total War* font appel à des historiens lors de leur conception, les éléments historiques doivent dans tous les cas se plier aux impératifs ludiques. Ce fait est d'ailleurs tout à fait assumé par les concepteurs¹². Les jeux sont ainsi le fruit d'une articulation entre impératifs commerciaux, goûts du public et situation géographique des studios. Plus problématique, au-delà de simples impératifs ludiques, certains jeux frôlent le révisionnisme historique, le jeu *Call of Duty : Black Ops II* évacuant par exemple toute mention des alliances entre moudjahidin afghans et forces américaines face à l'union soviétique, élément potentiellement contradictoire avec un contexte post 11 septembre de lutte contre le terrorisme au Moyen-Orient. Thomas Rabino note cependant la puissance évocatrice des jeux vidéo et le fait que l'on puisse tout de même apprendre des choses au travers de certains jeux au contenu travaillé. Il s'agit tout de même dans tous les cas d'éléments de l'ordre du détail et de l'anecdote sans encore une fois réellement s'attarder sur les évolutions plus structurelles de l'Histoire.

¹² cf : question réponse avec les développeurs de *Total War : Rome II* sur le site *Mundus Bellicus*, 2012 en biblio

Nous avons donc là de nouveaux éléments pouvant venir expliquer les choix des concepteurs en matière de références historiques. Si les intérêts économiques comptent parmi les déterminants, ceux-ci sont également étroitement liés à un impératif ludique propre aux jeux vidéo ainsi qu'aux représentations culturelles supposées des joueur-euses vis-à-vis de l'Histoire. Cette idée que l'on retrouve dans le concept d'agencements marchands de Michel Callon (Callon, 2013) selon laquelle les consommateurs participent à la définition du produit de par leurs attentes semble pertinente pour expliquer notamment pourquoi certaines périodes historiques sont privilégiées par rapport à d'autres. Ainsi, les décisions concernant le contenu des jeux ne se fait pas uniquement en fonction de contraintes propres au médium, mais en fonction du bagage culturel supposée du public cible. Il est peu étonnant dans ce contexte, que des productions majoritairement réalisées par et pour un public occidental reproduisent les biais et clichés déjà présent par ailleurs dans d'autres productions culturelles, et que l'on retrouve par exemple des visions assez orientalistes du monde dans des jeux comme *Age of Empires II* ou *Civilization*. L'on pourra retrouver par exemple comme élément récurrent des représentation « usées » de l'antiquité, cette période apparaissant souvent au travers de palettes de couleurs délavées (Laury-Nuria et Lécole-Solnychkine, 2011). Par ailleurs, dans un contexte de convergence culturelle (Peyron, 2008), où les jeux vidéo empruntent et partagent de plus de plus à et avec d'autres médias, il n'est pas étonnant de les voir reprendre des codes qu'eux-mêmes perpétuaient déjà. David Peyron en évoquant les liens entre jeux de rôle et jeux vidéo cite par ailleurs O. Caira 2007 en déclarant « la jouabilité du jeu de rôle « n'est possible que dans une civilisation saturée de références fictionnelle » » (Caira 2007, cité dans Peyron 2008), mettant en évidence ce lien de filiation entre les représentations des anciens et nouveaux médias. Ces références fictionnelles elles-mêmes ne sont pas de pures inventions émanent de rien, elles demeurent teintées par la culture dans laquelle elles ont émergé, empruntant parfois à des éléments historiques réels, et si *For Honor* est un bon exemple d'œuvre empruntant à des références historiques populaires pour alimenter son univers fantaisiste, l'on pourrait remonter jusqu'aux origines de l'héroïque-fantaisie moderne avec le Seigneur des Anneaux de Tolkien pour voir que déjà à cette époque, l'auteur s'inspirait de références culturelles et historiques bien réelles. Le phénomène de mélange des références que l'on aurait pu croire inhérent à la pop culture moderne n'est ainsi pas si différent que ça, il n'est pas étonnant de voir les jeux vidéo eux-aussi puiser dans différentes références, qu'elles soient historiques, mythologiques, littéraires etc. pour au final produire des œuvres singulières et cohérentes (Laury-Nuria et Lécole-Solnychkine).

Cependant, si ces éléments nous apportent un certain nombre d'informations sur les jeux en eux-mêmes et sur les concepteurs, ils ne nous disent pas grand-chose des principaux concernés : les joueur-euses. Rien ne permet en effet d'établir a priori la façon dont les joueur-euses se comporteraient jeu en main et l'influence concrète des messages transmis par les jeux. Il ne faudrait pas oublier qu'au delà de l'intention initiale des concepteurs, les objets peuvent également avoir une forme de capacité d'action propre n'ayant pas été nécessairement prévue (Latour, 1994), du fait de la complexité des mécanismes de jeux actuels et de la part d'aléatoire qu'ils contiennent, il est par ailleurs peu probable que les concepteurs puissent envisager toutes les interactions possibles avec leur jeu. De plus, non seulement les profils des jeux contenant des éléments historiques sont relativement variés, mais il est du surcroît probable que les profils des joueur-euses le soient également. Il faut donc être particulièrement « attentifs au fait de ne pas confondre pratiques potentielles et pratiques réelles » (Bougonjon, 2013, p. 7), les joueur-euses présentant des formes variées d'engagement vis-à-vis des messages pouvant être présents à l'intérieur et autour des jeux (Bougonjon, 2013). Nous allons donc à présent passer du côté de la réception pour voir de quelles façons peuvent s'articuler ces différents profils de joueur-euses aux différents profils de jeux.

II Les joueurs.

L'attrait pour les jeux.

Pour aborder le rapport des joueur-euses aux jeux, il nous a semblé pertinent de commencer par le commencement : la découverte des jeux vidéo. Pour qu'un-e joueur-euse soit confronté-e au contenu d'un jeu, il faut en effet dans un premier qu'il/elle décide d'aller faire ce jeu, jouer à un jeu nécessitant au préalable d'avoir investi de l'argent ou d'avoir fait l'effort de se le faire prêter par un ami ou de le télécharger, et il nous semble donc logique de penser que cela nécessite qu'au préalable le/la joueur-euse ait été intéressé-e d'une façon ou d'une autre par le jeu. Ce sont les raisons de cet intérêt que nous allons tenter d'éclaircir. Avant d'entrer dans le cœur de notre analyse, il nous semble important de préciser l'un de ses biais : celle-ci repose essentiellement sur des entretiens semi-directifs avec des joueurs, et si les informations sur les toutes premières rencontres avec les jeux vidéo sont des éléments particulièrement intéressants pour nous, il peut être difficile pour les enquêtés de se rappeler avec précision d'événements qui remontent à parfois plusieurs dizaines d'années. De plus, quand bien même les enquêtés fourniraient une description claire de ce dont ils se souviennent, il existe toujours un risque que le discours produit soit d'avantage le fruit d'éléments reconstruits et réinterprétés n'ayant plus grand-chose à voir avec les événements tels qu'ils eurent réellement lieu, nous avons noté notamment au niveau de l'entretien avec S des souvenirs qui ne semblaient pas coller avec la réalité, mais être d'avantage le fruit d'oublis et de réinterprétations actuelles de ses pratiques antérieures.

Se lancer dans l'étude de l'attrait pour les jeux vidéo peut donner l'impression de faire face à un grand vide que les outils dont nous sommes habituellement équipés ne nous aideront guère à traverser. Que faire par exemple de la notion bourdieusienne d'héritage culturel (Bourdieu, 1964) ? Où placer ce nouveau média sur l'échelle des pratiques légitimes et quelle influence peut avoir le milieu familial sur la pratique d'une technologie qui n'existait pas il y a encore trois générations ? Des recherches récentes sur la question de la transmission culturelle (Octobre, Détrez, Mercklé et Berthomier, 2011) peuvent déjà nous apporter quelques éléments de réponses sur ce point : il semblerait notamment aujourd'hui que ce qui se transmet dans le cadre du milieu familial serait davantage de l'ordre de la compétence que de celui du goût. Autrement dit, les goûts pour par exemple certains styles de musiques particuliers comme la musique classique ne seraient pas dupliqués tels quels d'une génération à une autre via l'influence des parents, mais les parents transmettraient une certaine façon d'aimer et de

pratiquer, par exemple une certaine tendance à l'éclectisme musical. Il est ainsi possible de concevoir une influence du milieu familial sur les pratiques vidéoludiques quand bien même les parents n'auraient jamais connu les jeux vidéo et aucun frère ou sœur plus âgé n'aurait été présent. Dans nos entretiens l'influence du milieu familial apparaît de manière assez flagrante au final, que ce soit parce que les parents avaient eux-mêmes une pratique, même légère, des jeux vidéo, ou que ce soit parce que leurs pratiques étaient un terrain propice au développement chez leurs enfants d'un intérêt pour les jeux vidéo. Ainsi la découverte des jeux vidéo pour S et J se fit via leur père, et M et S ont tous deux développé assez tôt un goût pour les technologies du fait d'un environnement familial favorisant leur intérêt pour les jeux vidéo : « j'ai toujours fait un peu de bidouille avec mon père un peu, et puis après par moi-même et des amis. » (entretien avec M) ; « Bha depuis pas mal de temps bhé quand j'étais petit y avait un minitel, après y a eu l'arrivée d'internet et le pc familial on va dire que j'utilisais heu pas régulièrement mais enfin ça m'arrivait de l'utiliser et voilà et puis après petit à petit j'ai eu mon pc puis j'ai commencé à pas mal jouer à des jeux vidéo et à aussi trainer sur internet heu voilà donc c'est un peu un milieu, enfin c'est des trucs qui gravitent autour de moi depuis longtemps enfin j'imagine comme pas mal de gens et puis moi ça m'a intéressé d'approfondir ce domaine. » (entretien avec S). Il est intéressant de signaler à ce niveau-là la distinction existant également entre transmission de l'appétence, et transmission de la compétence (Coavoux, 2015). Il est ainsi possible pour des parents de transmettre à leurs enfants une forme d'intérêt pour un objet (l'art par exemple) sans pour autant être en mesure de leur transmettre certaines compétences liées à cet objet (les clefs d'analyse permettant d'apprécier un tableau par exemple).

L'influence du milieu familial peut ainsi être très indirecte et se mêler à d'autres éléments en lien avec le milieu social. Ainsi, les pratiques de lecture de J viendront influencer son rapport au contenu des jeux, l'orientant vers des jeux au contenu narratif proche de ceux des livres qu'il lisait : « peut-être parce que ça rejoint quand je lisais, la période où je lisais énormément c'était beaucoup beaucoup de fantaisie, du coup ya moyen vu que les RPG se passent classiquement dans des univers fantaisie que ça rejoint ce goût pour la fantaisie que j'avais et que j'ai toujours. » (entretien avec J). Adrienne Shaw (Shaw, 2010), vient par ailleurs souligner la trop grande tendance à considérer la « culture vidéoludique » comme une culture singulière et hermétique à tout élément extérieur là où l'on constate des influences multiples et réciproques, et cet exemple l'illustre bien. Si dans l'exemple cité au-dessus, c'est une autre forme de loisirs, ici la lecture de romans d'héroïque fantaisie qui vient influencer la pratique des jeux, celle-ci peut également l'être par des éléments se rapprochant plus d'une forme de culture savante et de capital culturel tel qu'évoqué par Pierre Bourdieu (Bourdieu, 1979) : selon J, il est par exemple

arrivé que ses choix en matière de jeux ainsi que sa façon de jouer soient parfois influencés par la passion pour l'antiquité qu'il avait développé très jeune, et M apparaît comme ayant lui aussi été attiré par certains jeux du fait de son intérêt pour certains événements historiques.

Mais la famille n'est pas la seule entité sociale susceptible d'influencer les pratiques des joueuses : les réseaux de pairs notamment semblent jouer un rôle crucial dans ce développement. S'il existe un nombre important de liens entre capital social et utilisation des TIC (Granjon et Lelong, 2006), cela semble également être le cas des jeux vidéo. Pour M notamment, la première occasion de tester un jeu vidéo se fit chez un ami, et certains choix de jeux peuvent être faits en fonction des possibilités offertes par ces jeux en termes de multijoueur : « League of Legends on y a joué pendant un moment aussi ouais. On a joué aussi pas mal à Lead of Gold, c'était un jeu gratuit, League of Legends ouais on y a joué pendant un petit moment, League of War on y a joué pendant un moment aussi, et après les jeux où on joue à deux ou trois maximums comme Orcs Must Die ou des trucs comme ça. » (entretien avec M). L'on remarque par ailleurs chez S, que la structure même des jeux peut venir déterminer certains modes de socialisation : « l'intérêt du on va dire l'univers du jeu et le cœur du jeu fait que dans Minecraft justement par le fait que ce soit un monde persistant et que en plus il y ai un peu l'aspect créatif et pour le serveur sur lequel j'étais beaucoup l'aspect interaction presque d'économique enfin une sorte de microéconomie et du coup ça forçait à rencontrer des gens alors que sur League of Legends c'était une partie, presque ça perdait du temps d'écrire dans le chat. Et puis aussi oui yavait l'histoire de chat alors que sur le truc Minecraft yavait un serveur vocal pour le serveur et du coup ça permet aussi [de rencontrer des gens]. » (entretien avec S). Mais les amis n'interviennent pas uniquement en tant que partenaires de jeux, il est ainsi commun pour les joueurs de discuter de leurs goûts de leur expérience vidéoludique en solitaire, l'on pourrait dire en un sens que même le jeu solo se partage « pendant un moment on faisait pas mal de jeux entre nous puis après il y a certains qui sont sortis où c'était plus solitaire donc chacun jouait à ses jeux en solitaire et on se retrouvait de temps en temps pour faire du réseau quoi. » (entretien avec M) ; « Après potentiellement heu hum pour un univers créé pour le jeu heu c'est possible que ça m'est déjà arrivé d'en discuter avec des gens pour dire "Ha tiens ouais dans tel univers ya ça ya tel truc c'est pas mal." » (entretien avec J). Les amis apparaissent donc comme l'un des principaux vecteurs d'influences après la famille (dans le cas où la découverte des jeux vidéo se fait par ce biais là). Les réseaux de pairs avec lesquels l'on entretient des liens forts ne sont cependant pas les seuls à venir influencer les individus. Ainsi, les réseaux indirects (magazines, forums, sites spécialisés), vont également venir participer à la constitution du goût des individus : « On regarde des tests ouais sur le net et puis quand on peut on teste les jeux quoi. » ;

« Ça peut être ça c'est on a entendu dire que l'histoire était pas mal, on a vu les tests et les gens ont bien noté l'histoire tout ça » (entretien avec M). S'il s'agit de réseaux numériques, l'on a cependant pas affaire à des réseaux sociaux de type Facebook. En effet, ces réseaux sociaux numériques se caractérisent par des relations pour le plus souvent durables avec des personnes également souvent déjà fréquentées dans d'autres contextes (Cardon, 2011), tandis que les réseaux mentionnés ici par les joueurs tiennent d'avantage du réseau d'intérêt éphémère où l'on ne reste que le temps d'obtenir l'information recherchée sans prendre le temps de construire une relation avec les autres personnes présentes sur le site. C'est donc tout un réseau d'influences éparses qui vont être accessibles aux joueur-euses.

Ces questions de pratiques culturelles et d'influence des pairs ne doivent cependant pas pour autant faire oublier les dimensions techniques, financières et matérielles derrière un médium comme le jeu vidéo. Les inégalités en termes de capital social notamment peuvent amener à des inégalités importantes en terme d'utilisation des outils numériques, utilisation des outils numériques qui peut également être influencée par le capital économique, ces outils ayant un coût relativement élevé, et pouvant à leur tour influencer la constitution du capital social (Granjon et Lelon, 2006). De plus, l'utilisation de ces technologies, et particulièrement des jeux vidéo, s'inscrit dans un écosystème où se mêlent temporalités et environnement matériel (Ter Minassian et Boutet, 2015). Certains jeux peuvent même avoir été pensés dans leur principe même afin de satisfaire à des contraintes extra ludiques tels que l'emploi du temps des individus (Boutet, 2008). La contrainte temporelle notamment est fortement perceptible dans les entretiens, le jeu vidéo reste la plupart du temps une activité chronophage et nécessite ainsi de se libérer du temps, ce qui n'est pas toujours aisé « quand on a des enfants tout ça il y a d'autres choses à faire de toute façon donc on a moins de temps. » ; « [Les grosses licences type Assassin's Creed] faut vraiment avoir un peu de temps pour y jouer, pour avancer un petit peu, bon là ya pas d'histoire d'xp ou autre mais quand on joue à un jeu comme ça à un jeu quand même qui est bien fait, qui est prenant, il vaut mieux y jouer un petit peu plus de trois heures, par ce que si on joue vingt minutes ou une heure c'est un peu frustrant de pas continuer. » (entretien avec M). Les contraintes environnementales sont elles-aussi présentes, certains jeux étant choisis entre autres pour la praticité qu'ils offrent en rapport avec l'environnement matériel (mais aussi parfois en rapport avec d'autres activités de loisir) : « aujourd'hui [j'apprécie] le tour par tour par ce que vu que j'ai deux écrans et que c'est moi qui maîtrise le rythme du jeu, ça me permet de faire d'autres choses en même temps, c'est quelque chose que je fais beaucoup en général, ça m'arrive très souvent d'avoir le jeu sur un écran et par exemple une série sur l'autre ou un chat ou quelque chose » (entretien avec J).

Au final de cette première analyse des éléments d'influence de l'attrait pour les jeux semble ressortir un élément qui transparaissait déjà en filigrane dans les précédents exposés : la distinction entre ludique et narratologique. Le ludique fait ici références aux mécanismes de jeux, aux règles, et aux éléments qui en découlent telle que la difficulté du jeu, et le narratologique fait ici référence à la narration et aux représentations véhiculées par le jeu que ce soit par exemple de façon graphique ou textuelle. Au fil des entretiens, ces deux éléments apparaissent comme deux points de jugement distincts vis-à-vis des jeux. Le ludique apparaît comme étant quelque chose de propre au jeu, de singulier. Les individus accordent chacun une importance différente au ludique et au narratologique, S par exemple explique s'intéresser à la dimension ludique et négliger grandement la dimension narratologique, voir la trouver encombrante par rapport au contenu ludique, tandis que J y prête d'avantage d'importance : « si il y a une grosse histoire très importante, très fouillée on va dire enfin très détaillée, avec beaucoup de contenu ou je sais pas on pourrait penser comme dans Braid avec pas mal de textes à lire pour cerner l'histoire etc bhé généralement je trace et j'esquive ce l'histoire, après oui certains jeux ont des histoire très basiques on va dire mais qui me suffisent largement » (entretien avec S). Ces préférences pourraient s'expliquer par les trajectoires des joueurs, S rattachant son intérêt pour les jeux vidéo à son intérêt pour les nouvelles technologies tandis que J était d'avantage intéressé par les jeux aux éléments narratologiques reprenant des choses qui l'intéressaient par ailleurs (comme la période antique). Cela ne signifie pas pour autant que tous les jeux seront jugés de la même façon en fonction de ces critères, ainsi certains jeux seront considérés comme d'avantage narratifs, où la qualité dépendra surtout de l'histoire du jeu, tandis que d'autres seront apprécié pour leur gameplay efficace. Il est également à noter que même chez une personne comme J qui peut accorder une certaine importance aux contenus narratologiques et a d'abord été influencé par eux lors de ses premiers pas dans l'univers des jeux vidéo, l'on trouve une certaine attention aux éléments ludiques, et même prise en compte croissante de ces derniers au fil de sa carrière de joueur : « Je pense que, quand j'étais plus jeune en tout cas pour moi c'était plus le contexte vraiment. Aujourd'hui c'est moins le cas, je fais plus attention aux questions de gameplay etc, quand t'es petit c'est tu mets tes villes t'es content, des fois tu vas attaquer des gens donc c'est marrant, aujourd'hui je suis un peu plus dans la stratégie donc je fais plus attention aux mécaniques, même si le contexte j'aime toujours mais aujourd'hui je dirais que c'est un peu 50/50, quand j'étais plus jeune c'était facile 95% le contexte. » (entretien avec J), alors que d'un autre côté, le discours de S semble suggérer que les éléments narratologiques peuvent eux être presque totalement dispensables.

Si ces éléments pourraient laisser suggérer une construction très individualisée de l'appétence pour certains jeux et certaines pratiques, il ne s'agit pas cependant de dire que tout serait contingent ou dépendant uniquement de goûts personnels ou d'influences des pairs. En effet, si l'on peut contester l'existence d'une culture vidéoludique, culture geek ou culture de gamers imperméable aux éléments extérieurs (Shaw, 2010), on ne peut en revanche nier l'existence de références communes, notamment à des jeux ou licence vidéoludique ayant marqué l'histoire du médium. Si les goûts et les pratiques conservent une dimension personnelle et individualisée, il existe donc cependant des tendances dont l'origine reste à éclaircir.

La critique de contenu.

Après avoir examiné les éléments qui pouvaient pousser les joueur-euses à se porter vers tel ou tel type de jeux, il nous semble important d'à présent nous pencher sur la formulation des critiques à l'encontre des contenus des jeux et plus particulièrement des contenus historiques. Il nous semble en effet qu'à travers la formulation de critiques peut se traduire le rapport qu'entretiennent les joueur-euses aux jeux, leur façon de les aborder, les éléments qui leur importent, et la distance critique qu'ils peuvent adopter vis-à-vis des jeux vidéo. Il est question ici essentiellement des éléments pouvant venir influencer cette critique de ce sur quoi elle porte et de la façon dont elle se justifie.

Si de la même façon que pour le goût, les éléments venant influencer les critiques formulées à l'encontre des représentations historiques présentes dans les jeux vidéo semblent multiples, nous pourrions être tentés de voir le capital culturel comme l'un des éléments les plus évidents de cette influence. En effet, il semblerait logique que pour critiquer des éléments ayant trait à l'Histoire, il faille soi-même posséder des connaissances historiques. Il ne faudrait pas cependant oublier que ces connaissances historiques sont issues d'un capital culturel lui-même hérité de différentes influences (notamment familiales si l'on suit Bourdieu). Ainsi, si le capital culturel permet la formulation d'une critique individualisée, il n'en est pas moins lui-même l'objet d'influences diverses. Outre la famille et l'école qui peut alimenter le capital culturel l'individu en connaissances institutionnalisées, dans le cas de l'Histoire dans les jeux vidéo, la critique semble être fortement alimentée par les discussions entre pairs et les sources d'information numériques. Est notamment évoquée l'idée par les enquêtés de la prise compte d'éléments de jeux comme problématiques après avoir vu passer des informations à ce propos sur internet : « des proches, des amis qui eux soulèvent ces questions-là de manière générale et il se trouve que ça, je pense au féminisme ou je connais des gens qui sont engagés dans ces mouvements là et qui du coup me font des remarques sur certaines choses etc et il se trouve que ces remarques j'arrive parfois à les transposer, à les remarquer dans les jeux vidéo, ça peut être tout simplement des articles de manière générale que je vois en ligne, ça peut être vu que je suis pas mal sur internet des buzzs, des bad buzzs qui sont sur certains, ça peut être des films aussi, films jeux vidéo etc où je me dis "ouais effectivement là il a raison" ou "tiens il soulève un bon point mais après est ce que c'est vraiment, est ce qu'il a raison ou quoi" enfin voilà c'est le fait d'avoir bhé plus de gens, de regarder plus en ligne les avis etc ce genre de choses. » (entretien avec J). De façon générale, les enquêtés semblent essentiellement prêter attention à des éléments narratologiques particuliers seulement à partir du moment où d'autres sources peuvent

signaler une éventuelle contradiction, accordant une relative confiance, ou tout du moins une relative inattention à ce qui leur est présenté, à ce niveau les stratégies marketing visant à mettre en valeur l'historicité supposée d'un jeu apparaissent comme plus efficaces que l'on aurait pu le penser. En d'autres termes, les éléments historiques d'un jeu apparaissent la plupart du temps comme non problématique tant que non signalés que tels, que ce soit par d'autres joueur-euses, ou par des références connues de la personne. A l'inverse, un élément apparaîtrait comme d'autant plus fiable qu'un faisceau de productions (qu'elles soient culturelles ou scientifiques) convergeraient dans le même sens au niveau de leurs représentations. Cela ne signifie pas pour autant que les joueur-euses sont « passifs » ou « naïfs » (les termes employés ici l'étant faute de mieux et n'ayant dans ce contexte aucune connotation négative) face aux représentations historiques sous prétexte qu'elles seraient semblables à celles véhiculées par d'autres production culturelle, les personnes interrogées déclarent elles-mêmes que leur confiance accordée aux représentations historiques proposées par les jeux l'est d'avantage en rapport à leurs propres représentations incorporées qu'aux potentiels gages de qualités et de fiabilités pouvant accompagner les jeux, bien que ces derniers jouent néanmoins un rôle : « je sais pas où se trouve la différence, peut-être par je sais pas l'imaginaire collectif ou ce que de base on se représente comme étant l'Histoire et qui du coup par exemple si on me parle de César et de l'armée romaine etc quelque chose comme ça on va se placer dans un contexte où on va se dire "c'est historique", et après si par-dessus on construit, on évolue sur des choses qu'on connaît, 'fin que tout le monde connaît, des faits historiques que tout le monde connaît et que qu'on développe ça, c'est peut-être là ou se peut se faire l'ambiguïté » (entretien avec S). La critique semble donc s'inscrire dans une forme de comparaison des représentations, représentations nourries par différentes sources que les joueur-euses vont parfois mobiliser lors de débats sur Internet¹³.

Critiquer ne signifie cependant pas nécessairement rejeter complètement un élément, il s'agit d'ailleurs souvent d'avantage d'arbitrage ou de négociation. L'un des éléments remarquables de ces arbitrages est qu'ils mettent quasiment systématiquement dans la balance d'un côté les éléments ludiques, et de l'autre les éléments narratologiques. Ainsi lors des débats observés sur internet et dans les entretiens, l'écart soulevé à ce qui est considéré par les joueur-euses comme la réalité historique sera justifié par l'idée que cet écart était nécessaire pour des raisons ludiques, afin de ne par exemple pas rendre le jeu trop facile ou trop complexe, ou encore tout simplement car cela rend le jeu plus « fun » à jouer. Il est intéressant de relever que tous les éléments ne feront pas l'objet de la même tolérance et que le choix des éléments critiqués semble répondre à un certaines normes et préjugés intériorisés. Un commentaire sous une vidéo d'un trailer du

¹³ Voir [images n° 6 et 7](#) en annexes.

jeu For Honor viendra par l'exemple soulever la gêne suscitée par la présence de femmes chevalier, cet élément n'étant pas juste historiquement selon l'auteur du commentaire, alors même que le jeu n'a jamais eu la prétention de présenter une quelconque valeur historique et que le design des personnages est lui-même largement fantaisiste (nous parlions du cas des vikings de For Honor plus haut). Autre exemple : le jeu à paraître Call of Duty World War 2 a suscité quelques protestations de la part de certain-es joueur-euses qui considéraient que le jeu mettait en scène trop de personnages noirs pour que cela soit crédible historiquement, alors qu'il est prévu d'inclure par ailleurs dans le jeu un traditionnel mode zombies dont la valeur historique nous semble sujette à caution.

Il est à noter également que les éléments historiques présents dans les jeux peuvent être la source de débat ne débouchant pas sur un arbitrage entre ludique et narratologique, notamment lorsque la véracité d'un élément ne fait pas consensus. S'ensuit alors un débat qui portera essentiellement sur l'élément historique en lui-même, les joueur-euses mobilisant différentes sources et arguments de part et d'autre, sans que le débat n'ait plus de lien réel avec la question des jeux vidéo, mis à part le fait que ce soit le jeu qui en ait été à l'origine¹⁴.

Si la formulation de critiques à l'encontre des contenus historiques dans les jeux vidéo semble donc être en majeure partie influencée par le capital culturel des individus d'une part, et par les discours des pairs d'autre part, il nous semble pertinent de poser la question de l'influence d'un troisième élément : ce que nous avons appelé le capital technico-ludique. Nous entendons par là un capital accumulé de connaissances sur les mécanismes vidéoludiques, connaissances pouvant être conscientisées ou non, mais s'exprimant dans tous les cas par une maîtrise accrue des jeux et une plus grande aisance d'apprentissage lors du contact avec des jeux nouveaux. L'existence de ce capital ludique serait notamment permise par l'importante standardisation de certains mécanismes ludiques communs à de nombreux jeux. En effet comme nous avons pu le voir précédemment, les jeux vidéo nécessitent une forme d'apprentissage pour être maîtrisés et une connaissance intrinsèque, même si inconsciente, des mécanismes sous-tendant de leur fonctionnement. Dans ce contexte il nous semblerait que pour que des joueur-euses soient capables de mettre en balance éléments ludiques et éléments narratologiques, il leur faudrait avoir acquis une certaine connaissance de cette dimension ludique, ce que nous appelons capital technico-ludique. Lors de nos entretiens a par ailleurs été évoquée cette idée d'une attention portée au ludique qui allait croissante au fil de la pratique. L'on peut retrouver des éléments de définition dans une notion comme celle de « style » de jeu développée par Manuel Boutet

¹⁴ Voir [image n°5](#) en annexes.

(Boutet, 2012), cependant le style de Boutet est un élément qui, si il est caractérisé par une forme d'apprentissage, est grandement influencé par les pairs et possède une forme d'utilité bien particulière en cela qu'il s'adapte à des contextes particuliers pour des jeux particuliers, en adoptant par exemple le comportement de jeu d'autres joueur-euses dont on se sent proche (notamment au niveau de la façon dont l'on tire du plaisir à jouer au jeu). La notion de capital technico-ludique qualifierait elle quelque chose de beaucoup plus individualisé et qui suivrait le/la joueur-euse au fil des jeux en s'accumulant, en ce sens les styles de jeux pourraient constituer des éléments susceptibles de venir enrichir le capital technico-ludique. Nous posons donc la question de l'influence de ce capital technico-ludique sur la formulation de critique de la part des joueur-euses et de ses liens avec les autres formes de capitaux. Cette question nous paraît d'autant plus intrigante que si nous avons une idée aujourd'hui de la répartition d'un capital comme le capital culturel, il nous semble difficile d'émettre des hypothèses sur la répartition du capital technico-ludique. Si celui-ci s'acquiert en jouant, il est cependant difficile d'estimer a priori de quels autres éléments son incorporation pourrait dépendre et de savoir si deux joueur-euses jouant exactement aux mêmes jeux accumuleraient exactement le même capital. De plus, le fait d'avoir acquis une quantité importante de capital technico-ludique ne garantit pas nécessairement d'être capable de le mobiliser en vue de la formulation de critiques ou lors de situation d'arbitrages, avoir une maîtrise importante des mécanismes de jeu ne signifie pas en effet forcément que l'on a conscientisé et théorisé ces mécanismes et leur maîtrise. En clair, il nous est difficile de dire si ce capital technico-ludique serait susceptible de venir contrebalancer des inégalités de répartition dans le capital culturel ou le capital social, ou si au contraire il pourrait venir renforcer ces inégalités.

Inégalités dans les pratiques de jeu et dans les rapports extra ludiques.

D'après les éléments sus-évoqués, il semblerait qu'il existe d'importantes inégalités entourant les pratiques vidéoludique et leur articulation à l'Histoire. Ces inégalités issues de facteurs multiples ne se manifestent pas que dans le rapport direct au jeu au moment de la pratique, mais également en amont lors du choix des jeux et du développement du goût en matière de jeux, et en aval, lors des discussion extra-ludiques à propos des jeux. Contrairement à ce que l'on aurait pu imaginer, parmi les différents facteurs venant influencer ces différentes inégalités, le capital culturel ne semble pas être le plus important. En effet, s'il semble être un élément d'influence vis-à-vis de l'attrait pour certains jeux, il apparaît dans nos observations comme peu discriminant en ce qui concerne le rapport aux éléments historiques dans les jeux. Il est à noter cependant la possibilité que jeux à connotations historiques rassemblent des joueur-euses pour la plupart déjà intéressé-es par l'Histoire et que les inégalités en termes de capital culturel s'en trouvent lissées au sein de ces communautés, ces éléments nécessiteraient dans tous les cas une étude à plus longue échelle avant de pouvoir affirmer quoi que ce soit. Au final, le capital social et les expressions publiques en ligne semblent bien plus susceptibles de susciter des réactions des joueur-euses vis-à-vis des contenus historiques. Se pose cependant la question de l'origine de ces expressions, les avis accessibles en ligne et susceptibles d'influer sur le jugement des joueur-euses étant eux-mêmes issus de joueur-euses le plus souvent (certaines exceptions étant cependant à noter comme le cas de la polémique soulevée par Assassin's Creed Unity), et n'apparaissant pas à partir de rien. Il existe donc tout de même des individus qui iront formuler d'eux-mêmes des critiques sans reprendre des réflexions déjà existantes, et si rien ne nous permet au vu des éléments récoltés de poser une affirmation catégorique, il pourrait être possible que cette différence d'attitude soit liée à la valeur accordée aux représentations historiques dans les jeux vidéo. En effet, si pour certains l'Histoire dans le contexte vidéoludique n'est qu'une histoire comme une autre, servant principalement d'enrobage et de ressort narratologique, nos observations en ligne suggèrent qu'il s'agirait pour certain-es joueur-euses d'une affaire beaucoup plus sérieuse. En somme, il s'agirait d'une minorité de joueur-euses passionné-es qui soulèveraient certaines questions en ligne et seraient ensuite éventuellement repris par d'autres. L'origine de l'apparition de ces critiques pourrait également être à chercher dans la formation de formes de communautés d'intérêt plus ou moins stables comme les forums spécialisés. La présence de plusieurs joueur-euses échangeant autour d'un même jeu de façon régulière pourrait de notre point de vue être susceptible à la formulation de critiques issues de ces échanges.

Il nous reste donc en définitive bien des choses à éclaircir sur la formulation des critiques adressées aux contenus historiques dans les jeux vidéo. Les éléments que nous avons pu observer nous semblent cependant révélateurs d'un certain rapport à l'Histoire dans les jeux vidéo de la part des joueur-euses. Ainsi, bien que des inégalités existent, la plupart des joueur-euses semblent porter un regard assez peu sacralisant sur l'Histoire, ne lui accordant pas une place privilégiée comme ils auraient pu le faire sous prétexte par exemple qu'il s'agirait d'une discipline scientifique ou d'un savoir légitime. L'Histoire est ici d'avantage rangée du côté des contenus narratologiques au même titre que n'importe quelle autre histoire. Le rapport à l'Histoire en dehors des jeux vidéo semble par ailleurs relever de logiques semblables, on s'intéresse à l'Histoire pour les anecdotes, les événements précis, et moins pour sa dimension politique : « contrairement à quand j'étais jeune je mettais vraiment un point d'honneur à connaître les trucs par cœur parce que je trouvais ça sympa et tout, c'est ce sera plus des petites anecdotes comme ça que je vais retenir parce que je les ai retenues, heu et je vais moins être dans vraiment tiens je veux apprendre ça je veux le connaître etc. » ; « c'est quelques infos juste comme ça, je disais j'aime bien comme je disais tout à l'heure par rapport à mon rapport à l'Histoire c'est que j'aime avoir de petites anecdotes de temps en temps si j'arrive à les retenir ou pas voilà je regarde par curiosité parce que je pense que je suis plutôt curieux par rapport à ça donc je regarde de temps en temps vite fait des choses comme ça sans pousser plus. » (entretien avec J). La dimension ludique des jeux vidéo pourrait venir renforcer cet aspect. En somme, les critiques adressées aux représentations historiques dans les jeux vidéo pourraient paraître similaires aux critiques adressées aux adaptations cinématographiques d'œuvres littéraires considérées comme peu respectueuses de l'œuvre originale.

Conclusion.

S'il peut sembler aisé d'établir dans un premier temps l'existence de potentiels biais des jeux vidéo concernant les représentations historiques véhiculées en les mettant notamment en rapport avec leur nature ludique ainsi qu'avec les déterminants socio-culturels et économiques des concepteurs, il nous apparaît comme bien plus ardu d'établir quelles sont les conséquences concrètes de ces biais. En effet les réactions des joueur-euses face aux contenus historiques semblent osciller entre une conscience de la potentielle non fiabilité des contenus et une non prise de distance plutôt assumée. Cette absence de prise de distance semble être liée au caractère ludique de l'activité vidéoludique, la pratique des jeux vidéo reste un moment de détente et de loisir, il n'y a guère que les chercheurs pour lancer un jeu dans l'optique de procéder à une analyse de son contenu médiatique, et tant qu'un élément narratologique ne nuit pas au plaisir de jeu, il n'y a pas vraiment de raison de s'attarder dessus. Dans cette optique, les concepteurs ont tout intérêt à ce que les contenus de leurs jeux soient le plus consensuels possible (ce qui est très bien illustré par l'exemple d'Assassin's Creed premier du nom), et cela passe notamment par le fait de coller le plus possible aux représentations historiques les plus populaires. Il ne resterait alors que les joueur-euses passionné-es d'Histoire les plus pointilleux-euses pour soulever des critiques. Par ailleurs, l'évolution de l'offre vidéoludique semble refléter cette attention portée par les développeurs aux controverses et débats traversés par la société et aux attentes en termes de représentations. C'est ainsi que l'on a pu voir récemment, dans une industrie secouée par les controverses sur les représentations des minorités dans les jeux vidéo¹⁵, l'apparition de plus en plus de personnages féminins et noirs dans les jeux vidéo (jusqu'à parfois en faire un argument marketing). Ce type de faits nous invite à ne pas considérer l'industrie vidéoludique comme une entité toute puissante capable d'imposer ses grilles de lectures du monde en tout liberté. Les joueur-euses semblent en effet avoir de plus en plus de moyens de faire entendre leur voix, c'est ainsi que l'on verra par exemple les concepteurs d'*Age of Empires II : The Forgotten* intégrer de façon officielle au jeu une nouvelle architecture dédiée aux indiens après qu'un joueur amateur ait réalisé et proposé cette modification via le système de partage de mods¹⁶ Steam Workshop.

¹⁵ cf : article dans le journal Le Monde, 2014

¹⁶ Un « mod », diminutif de « modification », est une modification d'un jeu réalisée par un joueur et donc non officielle sans pour autant être nécessairement illégale. Certains jeux sont connus et appréciés pour leur importante communauté de « moddeurs » (joueur-euses réalisant des mods) apportant une réelle plus-value aux jeux.

Ces éléments semblent être le signe d'une pluralité de rapports aux contenus des jeux de la part des joueurs-euses, certain-es pouvant se montrer très critiques au point de peser sur les concepteurs, pluralité de rapports qui soulève un certain nombre de questions. Il nous semble ainsi également exister un paradoxe entre d'un côté un univers vidéoludique marqué par des références communes et des jeux au succès incontesté, tant au niveau commercial que critique, et d'un autre côté des joueur-euses affichant des goûts très individualisés et des critères d'évaluation très variés pour déterminer ce qu'est ou non un bon jeu. Paradoxe qui pourrait être lié à la faiblesse de notre échantillon, mais qui pourrait également s'expliquer par le fait que la quantité de joueur-euses étant assez élevée, il n'est pas nécessaire pour qu'un jeu soit un succès qu'il touche la majorité des amateur-rices de jeux vidéo, permettant à plusieurs gros titres de coexister sans nécessairement toucher les mêmes joueur-euses. Il nous semble important de signaler également que nous avons porté relativement peu d'attention aux approches esthétisantes des jeux vidéo dans nos recherches, nous attardant essentiellement sur des questions de ludique et de mécaniques de jeux, négligeant quelque peu les dimensions plus visuelle et « artistique » qui revêtent pourtant une grande importance pour certain-es joueur-euses, et ce biais pourrait ne pas être sans rapport avec notre approche personnelle des jeux vidéo en tant que joueur. Cela nous donne néanmoins l'occasion d'évoquer les formes de conflits émaillant la sphère vidéoludique, notamment en ce qui concerne les critères d'appréciation évoqués plus.

Il existe en effet de fréquents débats portant sur par exemple l'importance à accorder à des éléments tels que le graphisme, l'histoire ou le gameplay dans les jeux vidéo et sur la nature de l'expérience qu'il serait souhaitable de voir les jeux vidéo proposer. Dans ce contexte, il pourrait être intéressant de requestionner l'utilité des gages de qualité historique mis en avant par certains jeux. En effet, peu importe que ces gages de qualité soient fiables ou non et la valeur historique des jeux concernés avérée, le seul fait que les éditeurs mettent en avant ces éléments en tant qu'argument marketing laisse entendre qu'ils auraient une importance, mais cette importance se justifie-t-elle aux yeux de joueur-euses qui pourtant de façon générale ne semblent pas prêter une grande importance à la fiabilité historique des titres, ou aux yeux de concepteurs soucieux de conférer à leurs jeux une aura de sérieux ? Car au-delà des questions d'historicité, le sérieux d'un jeu et les gages d'attention portée à sa réalisation et son réalisme semblent être des critères importants au sein des débats qui animent la sphère vidéoludique.

Face à ces questionnements, il nous paraît important de ne pas faire de confusion entre des éléments d'ordre général, et d'autres plus particuliers, sans pour autant négliger les continuités

et filiations pouvant exister entre les deux niveaux. Ainsi, si l'on pourrait être tenté de ne voir qu'une industrie culturelle toute puissante à même d'imposer représentations et grilles de lecture à des joueur-euses passif-ves et ne questionnant pas ce qu'il leur est proposé, un examen plus détaillé nous donne à voir des acteurs aux appétences et pratiques variées. Concepteurs-rices et joueur-euses participent ainsi chacun-es à leur manière à alimenter des débats visant à légitimer telle ou telle vision de ce que sont ou devraient être les jeux vidéo. Il apparaît difficile dans ce contexte d'attribuer une place ou un rôle précis à l'Histoire dans les jeux vidéo, les références historiques pouvant aussi bien être un moyen de contextualiser un jeu à moindre frais que le cœur de l'expérience vidéoludique proposée du côté des concepteurs-rices, tandis que du côté des joueur-euses, les rapports aux jeux contenant des éléments historiques sont aussi pluriels, un jeu historique pourra par ailleurs être apprécié par des joueurs-euses pour d'autres raisons que sa dimension historique. Et au niveau des effets produits, rien ne semble différencier réellement les représentations historiques d'autres formes de représentation à première vue.

La question de la pertinence d'une approche continuant de se focaliser sur les jeux vidéo présentant une dimension historique se pose donc. Continuer de se focaliser sur les représentations historiques pourrait s'avérer trop restrictif à nos yeux dans le cadre du jeu vidéo et nécessiterait d'élargir l'étude à d'autres médiums, faisant de l'Histoire le sujet principal quand pour notre part nous préférierions approfondir nos recherches du côté des jeux vidéo. Peut-être serait-il plus pertinent d'un point de vue heuristique d'interroger la pluralité de points de vue existant sur la façon de juger et évaluer les jeux vidéo, les enjeux de légitimité entourant ces points de vue et leur permettant d'exister au sein d'une sphère vidéoludique souvent présentée comme homogène, et la façon dont ils pourraient éventuellement refléter d'autres types de rapports en dehors de la sphère vidéoludique (nous pensons notamment ici au rapport aux jeux vidéo de S qui semblait aller de pair avec un certain rapport aux technologies). Il s'agirait d'interroger les relations de pouvoir de la sphère vidéoludique en vue de la légitimation d'une certaine vision des jeux vidéo et la façon dont ces relations de pouvoir peuvent être alimentées et influencées, notamment par différentes formes de capitaux. Les jeux vidéo nous apparaissent comme particulièrement intéressants pour ce type d'étude, notamment du fait de l'importance accordée à la forme par rapport au fond, contrairement à d'autres domaines comme le cinéma ou la littérature. En effet, là où le cinéma et la littérature seront par exemple classés en fonction de leur contenu (science-fiction, polar, fantaisie...), les jeux vidéo semblent être souvent classés en fonction de leur forme (First Person Shooter, Real Time Strategy, Rail Shooter...), chaque forme pouvant héberger différents types de contenus. Ces considérations sur le fond et la forme font par ailleurs écho à nos réflexions sur le capital technico-ludique, et

ces spécificités nous confortent dans l'idée de recadrer notre sujet vers des questions portant sur les questions de légitimité évoquées plus haut, les réflexions classiques sur les mécanismes de distinction et légitimation semblant pouvoir difficilement être appliquées telles quelles aux jeux vidéo.

Afin de mener notre tâche à bien, il nous semblerait pertinent de poursuivre la tenue d'entretiens semi-directifs en mettant d'avantage l'accent sur les pratiques de jeux et les façons de considérer et évaluer les productions vidéoludiques, en essayant d'avoir un panel le plus diversifié possible afin de cerner la pluralité de points de vue pouvant exister. Les entretiens réalisés durant notre enquête exploratoire nous ont en effet permis de recueillir des infos très intéressantes, notamment sur les liens entre les pratiques vidéoludiques et des éléments en apparence sans rapport, mais les profils socio-économiques des enquêtés restaient cependant assez peu variés. Il est à noter à ce propos que le manque de variation en terme socio-économique n'a pas empêché le fait que les enquêtés aient des rapports aux jeux vidéo assez variés, il nous faudra donc prêter attention au fait que nos entretiens ne soient pas variés uniquement en fonction de ce critère-là. Il pourrait être très profitable par ailleurs de procéder à la mise en place de focus-groupes afin d'observer la façon dont les joueurs peuvent débattre entre eux sur les questions de critères d'évaluation et de qualité des jeux. Le recueil de données plus quantitatives via des questionnaires pourrait également nous être profitable afin de par exemple pouvoir appuyer d'éventuelles corrélations entre différentes pratiques culturelles ou encore entre milieu social et pratiques vidéoludiques. Il peut exister également en apparence une certaine discordance entre des observations d'ordre général, et les éléments relevés à une échelle plus micro. Le fait d'avoir à notre disposition quelques données statistiques pourrait nous donner l'occasion de confronter ces deux niveaux et d'essayer de cerner la façon dont ils peuvent s'articuler. Les observations en ligne quant à elles nous semblent être toujours une méthode pertinente, les espaces numériques étant un lieu fréquent d'échanges et de débats autour des jeux vidéo, l'anonymat pouvant de plus conférer une certaine liberté de parole potentiellement bridée lors des entretiens. Ce sont également des espaces où nous est donnée l'occasion de voir à quels types de ressources les joueurs-euses peuvent faire appel pour justifier les positions, le fonctionnement même d'internet favorisant le renvoi à différentes formes de références comme peuvent l'illustrer les captures d'écran du forum *Mundus Bellicus* présentes en annexe. Le type de références utilisées pourrait à lui seul être un indicateur intéressant du rapport aux jeux vidéo des personnes, le fait de faire références à des articles de revues scientifiques lors d'un débat portant sur les jeux vidéo nous apparaît notamment comme étant loin d'être anodin.

Une certaine frustration ressort du fait de ne pas avoir de données directes sur le moment de jeu et sur les réactions immédiates des joueur-euses face aux jeux alors même qu'il s'agit du moment où prend place la pratique de ce qui constitue notre objet d'étude. Afin de combler ce manque, nous pensons qu'il pourrait être intéressant d'expérimenter la méthode des verbalisations concomitantes (Fourquet-Courbet et Courbet, 2009), consistant à faire s'exprimer à voix haute une personne sur son ressenti lors de la réception en directe d'un média. Bien que nous n'ayons aucune certitude sur ce que pourrait nous apporter à terme un tel protocole en termes d'éclaircissements pour notre objet, il sera sans doute intéressant de pouvoir constater les diverses réflexions pouvant traverser l'esprit d'une personne en situation de jeu, afin notamment de pouvoir les comparer avec les discours émis lors d'entretien semi-directifs. Cette méthode, bien que potentiellement complexe à mettre en place nous semble une bonne alternative à d'autres méthodes peut-être plus fiables au niveau du relevé des actions du/de la joueur-euse mais qui nécessitent elles aussi une installation complexe et ne donnent au final que peu d'information sur les ressentis et réflexions des personnes au moment du jeu tels que le relevé des logs de jeu ou la capture vidéo de ce qu'il se passe à l'écran (Dupan, 2011).

Au niveau de nos lectures, il nous serait probablement profitable d'aller jeter un œil du côté de la sociologie de la critique et des controverses afin d'examiner les éventuelles tactiques et ressources mobilisées en vue de faire valoir un point de vue. Les points de vue développés par les joueurs-euses le sont en effet souvent par opposition à d'autres visions considérées parfois comme contradictoires, et examiner la façon dont sont justifiées ces positions pourrait s'avérer particulièrement instructif. Il ne s'agit cependant pas de se focaliser uniquement sur les procédés argumentatifs utilisés et de décortiquer leurs mécanismes, mais plutôt de tenter de voir en quoi ils pourraient être révélateurs d'éléments plus généraux ou en liens avec des choses non directement liées aux jeux vidéo. La sociologie des médias pourrait également nous aider à développer la dimension réception et appropriation d'un message par les joueur-euses. Il nous semble en effet important de prêter attention à la façon dont les joueur-euses peuvent considérer différemment messages en fonction de la façon dont ils leurs sont présentés, venant potentiellement influencer leur rapport à ces messages. L'on pourrait imaginer par exemple que certains contenus seraient plus propices à l'appropriation et au détournement par les joueur-euses, que ce soit parce que le contenu en lui-même rend l'identification aisée de la part des individus qui le reçoivent, ou parce que le support même de ces contenus favorise leur détournement (l'on pensera notamment aux jeux autorisant et facilitant l'utilisation de mods). Il nous semble cependant exister peu de médias autres que les jeux vidéo où la forme est autant

prise en compte et nous risquons de nous heurter à un manque de ce côté-là dans les lectures disponibles. La sociologie de la culture portant que les phénomènes de légitimation et de distinction pourrait également nous être très utile compte tenu de notre sujet. Ces sujets ont déjà été étudiés de façon extensive par la sociologie, et les différents travaux réalisés à ce sujet pourront nous offrir de nombreux points de comparaison qui permettront peut-être d'éclairer les raisons amenant à l'émergence de phénomènes de distinction au sein de la sphère vidéoludique et la façon dont ces phénomènes se mettent en place. Il nous faudra cependant prendre soin à chaque fois de ne pas oublier les éventuelles spécificités des jeux vidéo qui pourraient rendre inadéquats des transpositions directes de phénomènes observés dans d'autres domaines.

Annexes.

Bibliographie.

André L-N. et Lécole-Solnychkine S. (2011). « La référence à l'Antique dans les jeux vidéo : paysages et structures mythologiques », in Rufat S, Ter Minassian H (dir.), Les jeux vidéo comme objet de recherche, Questions théoriques, coll. « L>P », p. 88-102.

Béra M., Lamy Y. (2011). Sociologie de la culture, Paris, Armand Collin.

Bonfils, P., Durampart, M. (2013). « Environnements immersifs et dispositifs numériques : Etudes expérimentales et approches distanciées », ESSACHESS - Journal for Communication Studies 6, 1, pp. 107-124. URN: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-374594>

Bourdieu P. (1964). Les Héritiers, Les étudiants et la culture. Paris. Les éditions de minuit.

Bourdieu P. (1979). La distinction, Critique sociale du jugement. Paris. Les éditions de minuit.

Bourgonjon, J., et Soetaert, R. (2013). "Video Games and Citizenship." CLCWeb: Comparative Literature and Culture 15.3: <http://dx.doi.org/10.7771/1481-4374.2245>

Boutet M. (2008). « S'orienter dans les espaces sociaux en ligne. L'exemple d'un jeu Orientation in an online social space: The example of a game », Sociologie du Travail, Elsevier Masson, 50 (4), pp.447-470. <10.1016/j.sotra.2008.09.005>

Boutet, M. (2012). « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques ». *Réseaux*, 173-174,(3), 207-234. doi:10.3917/res.173.0207.

Callon M. (2013). Sociologie des agencements marchands. Paris. Presse des Mines.

Cardon D. (2011). « Réseaux sociaux de l'Internet », Communications 2011/1 (n°88), p. 141-148.

Coavoux S. (2015). « Familles au musée : l'inégale transmission culturelle », Informations sociales 4/2015 (n° 190) , p. 8-17 URL : www.cairn.info/revue-informations-sociales-2015-4-page-8.htm.

Dupan D. (2011). « L'observation du jeu vidéo : l'angle mort de l'envers du décor ? » in Rufat S, Ter Minassian H (dir.), Les jeux vidéo comme objet de recherche, Questions théoriques, coll. « L>P », p. 29-45.

Fourquet-Courbet M-P. et Courbet D. (2009). Analyse de la réception des messages médiatiques Récits rétrospectifs et verbalisations concomitantes : <https://www-necplus-eu.nomade.univ-tlse2.fr/action/displayAbstract?fromPage=online&aid=2426136>

Fourquet-Courbet M-P., Courbet D. (2015) « Les serious games, dispositifs de communication persuasive. Quels processus sociocognitifs et socio-affectifs dans les usages ? Quels effets sur les joueurs ? État des recherches et nouvelles perspectives», *Réseaux* 6/2015 (n° 194) , p. 199-228 URL : www.cairn.info/revue-reseaux-2015-6-page-199.htm.

Frasca G. (2003). « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology,

Video/Game/Theory. » in Wolf M. J.P. and Perron B. Routledge.

Granjon F., Lelong B. (2006) « Capital social, stratifications et technologies de l'information et de la communication. Une revue des travaux français et anglosaxons », *Réseaux* 2006/5 (no 139), p. 147-181. DOI 10.3917/res.139.0147

Hock-Koon S. (2011). « Expliciter les connaissances du game design pour mieux comprendre le jeu vidéo », in Rufat S, Ter Minassian H (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche, Questions théoriques*, coll. « L>P », p. 14-28.

Johns J. (2006). « Video games production networks: Value capture, power relations and embeddedness » *Journal of Economic Geography* 2006 (n°6) , p. 151-180.

Kline S., Dyer-Witheford N., De Peuter G., 2003, *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture and Marketing*, Montreal, McGill-Queen's University Press.

Latour B. (1994). « Une sociologie sans objet ? Note théorique sur l'interobjectivité. », *Sociologie du travail*, 1994 , pp.587-607.

Magis C. (2016) « Économie politique de la communication et théorie critique des médias. *Épistémologie d'un héritage théorique critique* », *Réseaux* 2016/5 (n° 199), p. 43-70. DOI 10.3917/res.199.0043

Octobre S., Détrez C., Mercklé P., Berthomier N. (2011). « La diversification des formes de la transmission culturelle : quelques éléments de réflexion à partir d'une enquête longitudinale sur les pratiques culturelles des adolescents », *Recherches familiales* 1/2011 (n° 8) , p. 71-80
URL : www.cairn.info/revue-recherches-familiales-2011-1-page-71.htm. DOI : 10.3917/rf.008.0071.

Offenstadt N. (2014). *L'histoire un combat au présent*. Paris. Editions textuel.

Peyron D. (2008). « Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », *Réseaux* 2008/2 (n° 148-149), p. 335-368. DOI 10.3917/res.148.0335

Rabino T. (2013). « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat* 5/2013 (n° 177) , p. 110-116
URL : www.cairn.info/revue-le-debat-2013-5-page-110.htm. DOI : 10.3917/deba.177.0110.

Rufat S. et Ter Minassian H. (2011). « Espace et jeu vidéo. » in Rufat S, Ter Minassian H (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche, Questions théoriques*, coll. « L>P », p. 66-87.

Shaw A. (2010). « What Is Video Game Culture? *Cultural Studies and Game Studies* », *Games and Culture* 5(4) , p. 403-424.

Ter Minassian H., Boutet M. (2015). « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes », *Espace populations sociétés*, 2015/1-2 | 2015, mis en ligne le 01 juillet 2015, consulté le 13 juin 2017. URL : <http://eps.revues.org/5989> ; DOI : 10.4000/eps.5989

Voirol O. (2008) « Médiations et théorie critique. Questions et actualité d'un projet sociologique », *Réseaux* 2008/2 (n° 148-149), p. 47-78. DOI 10.3917/res.148.0047

Wesp E. (2014) « A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of "Narrative" »

Media », Game studies, Vol. 14, issue 2 URL : <http://gamestudies.org/1402/articles/wesp>.

Ressources en ligne :

Blog Wordpress, 2016, « L’histoire, comme moyen et comme fin. Autour de Lorant Deutsch », consulté le 13/06/2017, URL : <https://alatoison.dor.wordpress.com/2016/10/21/lhistoire-comme-moyen-et-comme-fin-autour-de-lorant-deutsch/>

Chaine youtube de Vincent Romain, « JVH-Jeux vidéo et Histoire », consultée le 13/06/2017, URL : <https://www.youtube.com/user/JNSretro/videos>

Forum du site Web spécialisé Mundus Bellicus, 2013, « Total War : Rome II : Questions – Réponses des développeurs », consulté le 13/06/2017, URL : <https://www.mundusbellicus.fr/forum/total-war/total-war-rome-ii/7148-total-war-rome-ii-questions-r%C3%83%C2%A9ponses-des-d%C3%83%C2%A9veloppeurs>

Journal Forbes, 2011, « Valve And Steam Worth Billions », consulté le 13/06/2017, URL : <https://www.forbes.com/sites/oliverchiang/2011/02/15/valve-and-steam-worth-billions/#2380314a33f4>

Journal Le Monde, 2014, « L’actualité vidéoludique rejoue la guerre froide. », consulté le 13/06/2017, URL : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/10/21/l-actualite-videoludique-rejoue-la-guerre-froide_5017800_4408996.html

Journal Le Monde, 2015, « « Street Fighter » : un nouveau personnage arabe pour conquérir le Moyen-Orient, consulté le 13/06/2017, URL : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/09/15/street-fighter-un-nouveau-personnage-arabe-pour-conquerir-le-moyen-orient_4758168_4408996.html

Journal Le Monde, 2016, « Derrière le #Gamergate, une nébuleuse antiféministe », consulté le 13/06/2017, URL : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/09/15/derriere-le-gamergate-un-groupe-antifeministe_4485191_4408996.html

Journal le New York Times, 1991, « Video Game Uncovered in Europe Uses Nazi Death Camps as Theme », consulté le 14/06/2017, URL : <http://www.nytimes.com/1991/05/01/world/video-game-uncovered-in-europe-uses-nazi-death-camps-as-theme.html>

Magazine Mondes Sociaux, Blanc William, Chéry Aurore, Naudin Christophe, 2016, « Quand l’histoire devient un champ de bataille », consulté le 13/06/2017, URL : <https://sms.hypotheses.org/8743>

Magazine Mondes Sociaux, Soler Jessica, 2013, « Addiction dans les jeux vidéo », consulté le 13/06/2017 URL : <http://sms.hypotheses.org/303>

Site Web de franceinfo, 2014, « Mélenchon s’énervé contre Assassin's Creed : "De la propagande contre le peuple" », consulté le 13/06/2017, URL : http://www.francetvinfo.fr/replay-radio/l-interview-politique/melenchon-s-enerve-contre-assassin-s-creed-de-la-propagande-contre-le-peuple_1768691.html

Si Web spécialisé Gamasutra, 2003, «Interview: Bruce Shelley: The Mythology of Empires», consulté le 13/06/2017, URL :

http://www.gamasutra.com/view/feature/131188/interview_bruce_shelley_the_.php

Site Web spécialisé Gamasutra, 2013, « Indie game development on the rise in a big way », consulté le 13/06/2017, URL :

http://www.gamasutra.com/view/news/187540/Indie_game_development_on_the_rise_in_a_big_way.php

Site Web newzoo, « Top 25 companies by game revenues », consulté le 13/06/2017, URL :

<https://newzoo.com/insights/rankings/top-25-companies-game-revenues/>

Site Web spécialisé Rock Paper Shotgun, 2016, « How RimWorld's Code Defines Strict Gender Roles », consulté le 13/06/2017, URL :

<https://www.rockpapershotgun.com/2016/11/02/rimworld-code-analysis/>

Site Web Serious Game Industry, 2015, « Controverse autour d'un jeu sur l'esclavage », consulté le 13/06/2017, URL : <https://seriousgamesindustry.com/fr/controverse-autour-dun-jeu-sur-lesclavage/>

Jeux vidéo :

Ensemble Studios, édité par Microsoft Games Studios, (1997), *Age of Empires*.

Ensemble Studios, édité par Microsoft Games Studios, (1999-2000), *Age of Empires II : The Age of Kings* ; *Age of Empires II : The conquerors Expansion*.

Firaxis, édité par Infogrammes, (2001), *Sid Meier's Civilization III*.

Firaxis Games, édité par 2K Games, (2005-2016), *Sid Meier's Civilization IV* ; *Sid Meier's Civilization V* ; *Sid Meier's Civilization VI*.

Forgotten Empires LLC, édité par Microsoft Games Studios, (2013-2015), *Age of Empires II : The Forgotten* ; *Age of Empires II : The African Kingdoms*.

Hidden Path Entertainment, édité par Microsoft Games Studios, (2013).

MicroProse, édité par MicroProse (1991-1996), *Sid Meier's Civilization* ; *Sid Meier's Civilization II*.

The Creative Assembly, édité par Electronic Arts (2000), Activision (2002-2004), Sega (2006-2015), série *Total War*.

Treyarch, édité par Activision, (2012), *Call of Duty : Black Ops II*.

Ubisoft Montréal, Ubisoft Sofia, Ubisoft Milan, Ubisoft Québec, édités par Ubisoft, (2007-2015), série *Assassin's Creed*.

Ubisoft Montréal, édité par Ubisoft, (2017), *For Honor*.

Sledgehammer Games, édité par Activision, (à paraître), *Call of Duty : WWII*.

Images.

Les images présentées le sont à titre d'illustration et ne représentent pas l'intégralité des observations effectuées.

Image n°1 : pochette du jeu Total War : Shogun 2.

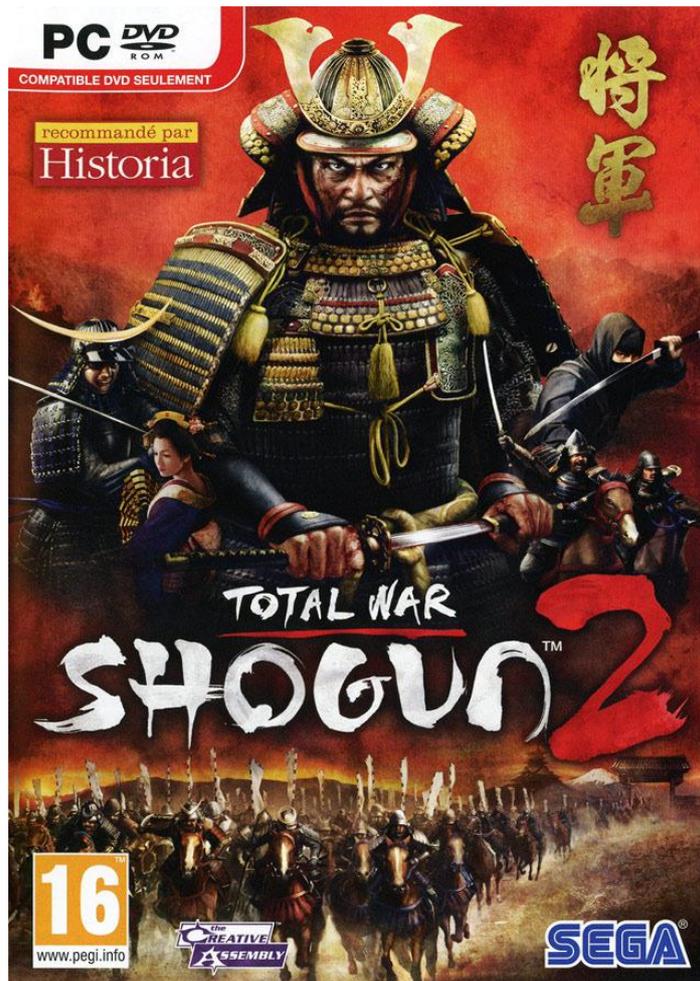


Image n° 2 : disclaimer affiché au lancement d'Assassin's Creed : Brotherhood.

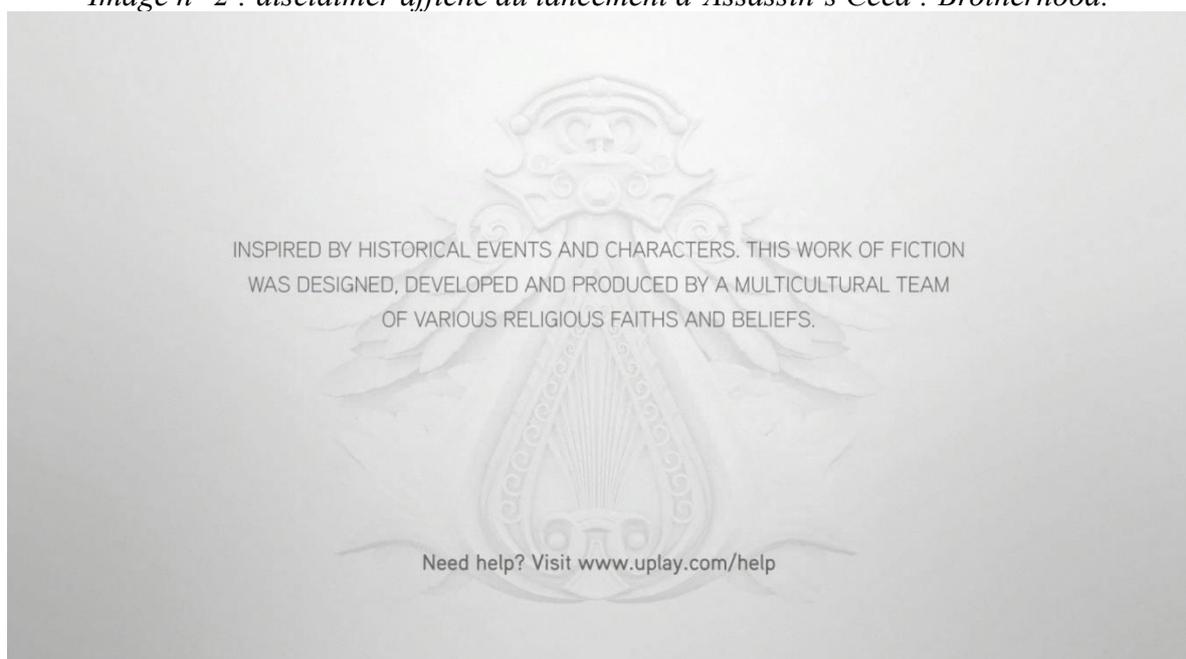


Image n°3 : base de données d'Assassin's Creed : Brotherhood.

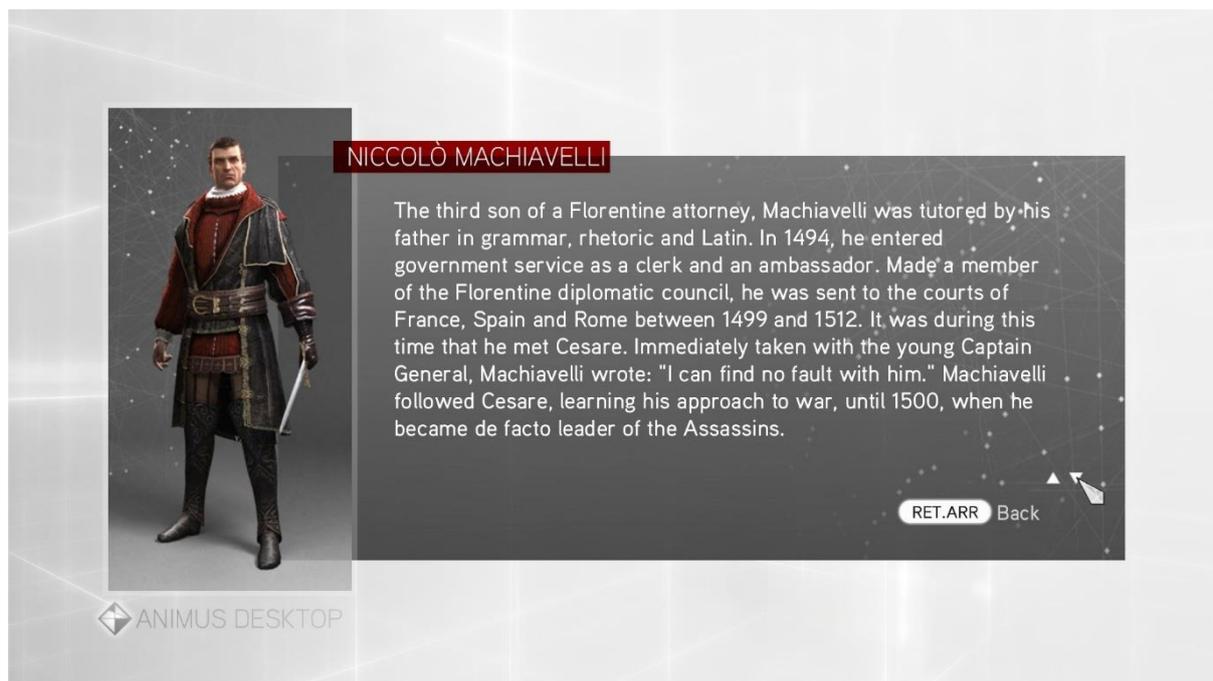


Image n°4 : film *Pathfinder* (2007), jeu *The Elder Scrolls V : Skyrim* (2011), jeu *For Honor* (2017).



Image n°5 : commentaires de la vidéo youtube « CGI Animated Trailer HD: "Total War: SHOGUN 2" - by RealtimeUK », consultée le 13/06/2017.

- A** [A Highly Visible Ninja](#) il y a 6 mois
- The polearm had an interesting history. Together in a group they were extremely difficult to overcome. One on One? A bit more difficult. The medieval training books recovered usually advised lone spearmen or other polearm users to simply retreat when encountering swordsmen. Notably by slinging the spear over the shoulder and running away. The flailing spearhead made it difficult for a pursuer to close in. I imagine this is would not have been much different for feudal Japan. If a samurai was able to close in, a Naginata would be rendered much less effective.
- [Moins](#)
- Répondre •  
- P** [pirotess2](#) il y a 6 mois (modifié)
- +A Highly Visible Ninja
- Opposite, samurai beside bow and matchcock as range weapons, they use polearms as primary weapons like Naginata during Heian era and Yari during Sengoku era. Samurai using polearms far more effective than sword, the warrior who only know swordmanship will be consider low rank on battlefield in Japan no matter in formation or 1-on-1..
- Since Naginata is actually a sword with long staff, it can be use as sword as close range, it is consiered one of most powerful close-range weapon by samurai until the rise of Foot Soldiers (Ashigaru), samurai shift to use Yari.
- [Moins](#)
- Répondre •  
- A** [A Highly Visible Ninja](#) il y a 6 mois (modifié)
- +pirotess2
- I understand that, and bow/firearm and lance was the samurai bread and butter, but those swords were very deadly, and quickly switched to when single battle needed to happen. The Naginata was a war weapon used as a unit, but in a duel between two individuals, the Naginata was highly unwieldy. That's what the swords were for, when quarters were close; a polearm and a sidearm. It's been the case across the world for centuries. It was also cultural. Samurai traditionally switched to their swords when a 1v1 was inevitable.
- [Moins](#)
- Répondre •  
- P** [pirotess2](#) il y a 6 mois
- +A Highly Visible Ninja Not really, when samurai 1 vs 1, they still use naginata or yari, only draw sword when their polearms are broken. Even that happen, samurai mostly fighting with barehands instead swords, they will use barehands technique to take down the enemy and finish him with a thrust from their short sword, rather katana.
- Répondre •  
- A** [A Highly Visible Ninja](#) il y a 6 mois
- +pirotess2
- I've decided you don't really know much about the nuances of the Samurai class. Bare handed? Really?
- Répondre •  
- P** [pirotess2](#) il y a 6 mois
- +A Highly Visible Ninja
- Then do you really know about samurai and Sengoku-era warfare? How ashigaru using spear on battlefield? Thrust like phalanx of something else?
- Répondre •  

Images n°6 et 7 : échanges de commentaires portant sur la réalité historique des chiens de guerre dans l'antiquité dans la section dédiée au jeu Total War : Rome 2 sur le forum du site Mundus Bellicus, consulté le 13/06/2017.



Faras
Princeps Mundi
Bellici
🌳🌳🌳🌳
Lecteur de Sun Tzu

26-01-2013, 10h19

#17

Mais t'as déjà lu Polybe, Tite-Live, Arrien, Denys d'Halicarnasse, Diodore de Sicile et compagnie ? Les éléphants sont pas cités comme un fait exceptionnel (sauf à Ipsos, mais parce que c'est leur nombre incroyable dans cette bataille qui est exceptionnel) mais dans le tas, entre les phalanges et la cavalerie. Et tu peux aussi lire des livres d'histoire, même si je sais que ta logique est une source imparable.



arckalypse
Militaire saisonnier

26-01-2013, 10h51

#18

“ Envoyé par **Faras** »

Mais t'as déjà lu Polybe, Tite-Live, Arrien, Denys d'Halicarnasse, Diodore de Sicile et compagnie ? Les éléphants sont pas cités comme un fait exceptionnel (sauf à Ipsos, mais parce que c'est leur nombre incroyable dans cette bataille qui est exceptionnel) mais dans le tas, entre les phalanges et la cavalerie. Et tu peux aussi lire des livres d'histoire, même si je sais que ta logique est une source imparable.

Tu fais chier à toujours ramener ta science, tu veux des sources sur les chiens de guerre ?

Monseigneur Pédant est servis :

"Concurrçant le lévrier, des dogues d'origine asiatique, les dogues du Tibet, molosses lourds et bas sur pattes, pouvant être l'ancêtre commun à tous les dogues, appurent à la même époque. Ils furent introduits par les populations sémites et hourrites ayant envahi l'Egypte vers 1650 avant J.C. Ce type de chien était essentiellement utilisé comme chien de guerre, secondairement pour la chasse."

Source : BREE O. Historique de la cynotechnie militaire. Metz : 132ème G.C.A.T, 1998,423p., p. 107 à 227

"Vers 1570 avant J.C, lors de la fondation du Nouvel Empire par Amôsis, l'Egypte lança de vastes opérations de conquête vers la Palestine, ainsi qu'au sud vers la Nubie. Les documents archéologiques représentant des chiens de guerre se multiplient : sur la paroi d'un coffre de la tombe de Toutankhamon (1352-1344 avant J.C) est représentée une scène de bataille contre les Nubiens ; les Egyptiens accompagnant le pharaon sur son char de guerre, lâchent contre leurs ennemis des chiens de grande taille, blancs et aux oreilles tombantes, élancés au museau allongé, ressemblant aux lévriers actuels (en particulier le Greyhound). Dans cette scène, ces chiens sautent à la gorge des guerriers nubiens désarmés, vêtus d'un simple pagne. Le caractère conventionnel de cette scène (certainement non historique, le pharaon étant mort très jeune) suggère une utilisation normale du chien lors des batailles et non de façon exceptionnelle."

DAUMAS F. Les civilisations de l'Egypte pharaonique, Ed. Arthaud, 1965
CHAUMETTE J.C. Les animaux dans les guerres de l'Antiquité. Thèse Méd. Vét., Nantes, 1987, n°36, 131p.



arckalypse
Militaire saisonnier

26-01-2013, 11h33

#24

Ben écoute Faras, maintenant t'as des citations, des sources, tout un tas d'éléments qui justifient la présence du chien dans RIITW donc pour le reste de savoir pourquoi tu n'as pas trouvé ça dans tes lectures habituelles que tu tiens en si haute estime, et bien adresses toi directement aux auteurs.

Sur ce, ma mission terminée, je m'en vais comme un prince 😊



Hourstak
Magister Militum
🌳🌳🌳🌳
Stratège de cuisine

26-01-2013, 11h34

#25

pffffffffffff toute cette tension pour ci peut ...



Faras
Princeps Mundi
Bellici
🌳🌳🌳🌳
Lecteur de Sun Tzu

26-01-2013, 11h41

#26

Je vais sur Persée, une base de donnée d'articles sérieux, je tape juste "chien", je tombe sur http://www.persee.fr/web/revues/home...num_210_3_1478

Je te cite le passage le plus succulent :

“ On pourrait croire que ces récits sont authentiques et que des chiens de guerre furent réellement utilisés en Asie Mineure, même dans les cités grecques8. Mais cette hypothèse ne résiste pas à l'examen. Les récits mentionnés précisent qu'il s'agissait de chiens de chasse ordinaires.

Triste.Tellement triste. C'est pour ça qu'il faut toujours, toujours, vérifier dans la langue originale.

Image n°8 : différents types d'architectures dans Age of Empires II : Tha Age of Kings. De gauche à droite : architecture d'Europe de l'ouest, architecture d'Europe de l'est, architecture moyen-orientale, architecture asiatique.



Image n°8 : extrait de la page de la civilopedia de Civilization V dédiée à la France.



Image n°8 : extrait de la page de la civilopédia de Civilization V dédiée à l'Arabie (sic).



Images n°9 et 10 : extraits d'une discussion sur le HUB Steam de la communauté du jeu Crusader Kings II.



Pfc. Vult [1-509th] 4 févr. 2015 à 0h44

why cant i murder my children?

yes you would be a horrible person to do so but when have there been a nice ruler in ck2?

if your caught you get a kin slayer trait and its not like it never happened in history so why not?

Dernière modification de Pfc. Vult [1-509th]: 4 févr. 2015 à 0h45

Affichage des commentaires 1 à 15 sur 22

Zukkus 4 févr. 2015 à 0h46

Click on your child, bottom left there is a button for plotting, click it and select the dagger one to murder them...

#1

Falk0 4 févr. 2015 à 0h48

Nope you can't plot to murder your own children anymore because it was way to gimmicky. You can still imprison and execute them for a huge tyranny penalty.

#2

Suicide King 4 févr. 2015 à 11h56

For a catholic, a good option is imprisoning your son (with intrigue focus if you have wol) and then making them a monk. This even works with your heir.

#10

Deep Hurting 4 févr. 2015 à 12h51

Basically, it would make it too easy to game the succession system.

The fact that Christians can disinherit their children by forcing them to become monks or by granting them a bishopric is a particular advantage of being Christian. It wouldn't really be fair if other religions could replicate that, they all have their own advantages.

#11

Soloceus 5 févr. 2015 à 1h18

Deep Hurting a écrit :
Basically, it would make it too easy to game the succession system.

The fact that Christians can disinherit their children by forcing them to become monks or by granting them a bishopric is a particular advantage of being Christian. It wouldn't really be fair if other religions could replicate that, they all have their own advantages.

This is more than an advantage - this is exemption from a rule. One of the many the Xians have.

#12

Deep Hurting 5 févr. 2015 à 2h06

Thadian a écrit :
This is more than an advantage - this is exemption from a rule. One of the many the Xians have.

If anything is an exemption from the rule, it is the Buddhist/Jain ability to simply choose their heir, an ability they pay for by being unable to launch any kind of holy wars (well, I guess Buddhists have a holy war, but it's actually more like a worse county conquest). Muslims can also choose their heirs to some degree (although not without risk). I don't get what the point of comparison is here... reformed pagans, zoroastrians, hindus? All have massive, massive advantages relative to Christians in certain areas which make up for the limited ability to influence their inheritance.

Dernière modification de Deep Hurting: 5 févr. 2015 à 2h07

#13

Entretiens.

Entretien J :

-Est-ce que tu peux te présenter de façon un peu générale, quel âge tu as, quelles études tu fais, le métier de tes parents, est ce que tu as des frères, des sœurs...

-Alors j'ai 20 ans... oui c'est ça *rire*, je fais des études d'informatique depuis un ans, j'ai une sœur qui est un tout petit peu plus jeune que moi, mon père était ingénieur informaticien et ma mère était infirmière.

-Et tu faisais quoi du coup avant l'informatique ? C'est quoi ton parcours...

-J'ai fait un bac S, S SVT spé math et après j'ai fait un IUT génie civil que j'ai validé avant de changer de filière par ce que finalement le secteur ne m'intéressait pas spécialement.

-Ok. Et pourquoi t'as choisi génie civil du coup ?

-Heu à la base je pensais, je savais pas vraiment quoi faire en fait, l'informatique m'intéressait mais j'avais peur que ce soit par ce que j'aimais bien internet et les jeux vidéo et que travailler dedans ne me plairait pas, j'avais peur de ce problème-là, et je savais pas quoi faire, du coup je me suis dit que le génie civil était tellement large, et j'étais un peu intéressé par l'architecture, que je trouverais certainement quelque chose qui m'irait, même si je savais que je voulais pas travailler sur les chantiers, je savais qu'en terme de bureau d'étude y'avait beaucoup de possibilités, donc je m'étais orienté vers ça avec éventuellement comme objectif ensuite d'enchaîner sur une école d'ingénieur ou quoi, et finalement vu que le secteur m'a pas suffisamment plu j'ai arrêté à la fin de l'IUT.

-Ok. Donc t'avais peur en fait que l'informatique concret soit différent de ce que tu en avais comme image par les jeux vidéo ?

-Oui c'est ça, d'autant que je savais que, en tout cas je supposais que pour en avoir entendu parler que le secteur du jeu vidéo bha yen a beaucoup qui veulent y aller et yen a assez peu qui y sont et qui en vivent et que bha la chance de pouvoir travailler dans un gros studio ce qui est quand même l'objectif en général pour beaucoup de gens c'est très rare et très compliqué donc voilà.

-Ok. Tu as dit ce qu'elle faisait ta sœur comme étude ?

-Non, elle est en médecine après un bac S svt spé je sais plus quoi, spé math je crois.

-Ok. Et de façon générale c'est plutôt, c'est quoi tes loisirs ?

-Heu bha jeux vidéo du coup puisque j'en parlais, je regarde beaucoup de séries et de films aussi, je regarde du catch américain *rire*, et heu... ouais je crois que dans l'ensemble c'est ça, après j'aime bien... je sors pas énormément, j'aime bien aussi tout ce qui est jeux de société aussi quand j'ai l'occasion d'en faire dans certaines soirées, heu Magic, plusieurs jeux de carte et des jeux de rôle parfois.

-Ok, et t'as pas mal de temps pour tes loisirs quand même ou...

-Mhm ça dépend des périodes, par ce que ça dépend pas mal de l'intensité de travail que j'ai

avec mon école, qui peut être très différente d'un moment à un autre, mais dans l'ensemble oui ça va j'ai quand même pas mal de temps pour moi, j'arrive à, bha déjà le fait que j'arrive à suivre beaucoup de séries en même temps je pense que c'est un bon indicateur.

-Et du coup au niveau des jeux vidéo de façon plus spécifique est ce que ça occupe une grosse partie de tes loisirs ?

-Heu... c'est une bonne partie, je pense que la partie majoritaire c'est séries et films quand même, mais ça doit venir en deuxième oui, heu... ouais ça doit être à peu près ça, ça dépend des périodes, ya des périodes où je vais plus jouer à des jeux, plus jouer aux jeux vidéo que regarder des séries, des fois c'est l'inverse, des fois je peux aller par ce que j'ai pas beaucoup de temps à moi je vais peut-être passer un mois sans toucher aux jeux vidéo par ce que c'est plus facile de passer une demie heure trois quarts d'heure sur une série que sur un jeu. Donc voilà, il y a des périodes où je peux ne pas y toucher mais dans l'ensemble oui c'est je dirais que c'est mon deuxième loisir principal en termes de temps.

-Jeux vidéo c'est plus quand t'as des plages de temps libre assez larges ?

-Heu ouais c'est ça, c'est plus pour des sessions longues, après ya des jeux que je peux jouer de manière ponctuelle, heu par exemple dans des LAN à l'école, on en a plusieurs, donc là c'est le truc plutôt ponctuel même si on y joue un moment, mais sinon oui c'est plutôt des périodes assez longues, j'aime bien pouvoir passer du temps dessus.

-Ok. Et est-ce que tu te souviens quand est-ce que tu as commencé les jeux vidéo, à jouer aux jeux vidéo à peu près ?

-Oui. C'était dans l'été entre 4^{ème} et 3^{ème}, dans ces eaux là, ça coïncide à peu près à la période où j'ai eu mon ordinateur à moi et non plus devoir utiliser l'ordinateur de mes parents, néanmoins avant ça j'ai beaucoup regardé mon père jouer et je jouais un peu aussi sur l'ordinateur familial.

-D'accord, c'est pas là où t'as commencé du coup, c'est là où t'as vraiment commencé à jouer mais avant tu jouais déjà un petit peu ?

-Oui, j'avais déjà joué un petit peu, mais c'était vraiment ponctuel, déjà par ce que j'étais vachement jeune heu, j'étais vachement jeune et oui, puis c'était le pc familial, c'était regardé par les parents beaucoup plus etc donc c'était, c'était très très ponctuel, et c'était une époque où je lisais énormément aussi, et du coup c'était de très très loin, c'était très loin de l'activité, hé je vais y arriver, genre c'était pas une activité principale, clairement pas voilà.

-Et du coup tu te souviens de qu'est-ce que c'était les premiers jeux auxquels t'as joué ?

-Heu je me souviens, alors je sais plus si j'y avais joué ou uniquement vu mon père jouer, c'est la grande question, d'un jeu de skate, c'était peut-être un Tony Hawk ou quelque chose comme ça, j'ai quelques souvenirs du jeu, je me souviens clairement qu'on pouvait grinder sur une pale d'hélicoptère et si t'arrivais à le faire en entier l'hélicoptère il décollait *rire*. Voilà ça faisait partir des tous premiers, et ensuite dans les premiers il y avait un, il y avait Civilization III où je regardais beaucoup mon père jouer aussi et de temps en temps je faisais des parties à moi, heu... Carmagedon II *rire* très adapté aux enfants *rire* heu... et après j'avais quelques jeux plus pour les enfants y'avait un jeu Mulan, y'avait un jeu Tonka, un jeu Mille et Une pattes, quelques trucs plus pour les enfants comme ça.

-Et du coup c'était sur pc ?

-Uniquement oui, ma première console je l'ai eu bien plus tard.

-Ok, et du coup c'est dû à quoi le fait que tu te sois mis à jouer aux jeux, c'est par ce que ton père y jouait aussi ?

-Heu oui mon père jouait pas mal par ce que il aimait bien ça, et du coup des fois ça, disons que on passait un peu du temps ensemble, enfin pour les jeux où je le regardais jouer c'est par ce que j'aimais bien passer du temps avec lui, des fois il m'expliquait ce qu'il faisait des trucs comme ça, puis ya des jeux qui sont marrants à regarder, Carmagedon, faut pas se le cacher c'est marrant *rire*, quand t'es gosse c'est plutôt drôle. Donc oui voilà je pense que à la base c'était le fait d'être avec mon père et de pouvoir le regarder jouer.

-Du coup c'est lui qui t'as initié et quand t'as eu ton propre pc t'as continué à jouer à des jeux que lui t'avais montré ou...

-Heu oui les premiers jeux sur lesquels j'ai joué sur mon propre pc effectivement c'était Civilization III, c'était Carmagedon, ça doit être les deux jeux où quand j'étais gosse j'ai passé le plus de temps, avec éventuellement les jeux flash en ligne mais ça c'est une autre question. Heu... donc ouais c'était ceux-là et petit en discutant avec des amis ou quoi eux aussi m'ont fait découvrir d'autres jeux, mon cousin qui est plus vieux qui avait plus d'expérience dans les jeux vidéo m'en a conseillé un ou deux aussi donc voilà, petit à petit j'ai commencé à ouvrir un peu plus que, enfin à ne plus me restreindre à ce que m'avait montré mon père.

-Ok. Et du coup à partir du moment où t'es eu ton pc personnel t'as beaucoup plus joué que quand t'as commencé à jouer avec ton père avant ?

-J'ai commencé enfin j'ai beaucoup plus passé de temps sur l'ordinateur de manière générale, ça c'est un fait, c'est sûr et certain, après je pense que oui j'ai dû beaucoup plus jouer qu'avant. C'est ouais, c'est la période où je lisais beaucoup moins et où j'ai commencé à jouer beaucoup.

-D'accord. C'est resté plus ou moins constant du coup après jusqu'à aujourd'hui ou ça...

-Heu oui, oui on peut dire ça, après comme je disais tout à l'heure parfois avec les périodes on/off en fonction des fois où je fais une pause ou quoi, mais sinon oui c'est resté à peu près constant, même si aujourd'hui j'ai un peu moins de temps, et mais oui.

-Ok. Et du coup au final, enfin t'as continué à... à te focaliser sur certains jeux en particulier ou ça s'est vraiment élargi ?

-Heu j'ai touché un peu à tout, heu après aujourd'hui les jeux auxquels je joue le plus, enfin le jeu auquel j'ai le plus joué c'est Civilization V, Civilization VI qui vient de sortir va marcher dans ses pas *rire*, c'est vraiment un style de jeu que j'ai beaucoup apprécié, j'aime aussi beaucoup, jeux de stratégie de manière générale j'aime bien, heu enfin stratégie au tour par tour, temps réel c'est pas mon truc. Après de temps en temps des jeux de tir par exemple c'est marrant entre amis, ce genre de choses, même si j'en possède pas moi-même. Heu pareil les jeux de foot ça peut être marrant, donc je pense que j'ai touché à à peu près tous les types de jeux qui existent, sauf peut-être les jeux d'horreur, heu mais ouais, mais si je devais donner deux grands styles de jeux ce serait stratégie au tour par tour et jeux de rôle.

-Et du coup qu'est ce qui fait que c'est ces styles de jeux là en particulier ou ces jeux là en particulier que t'apprécies ?

-Heu alors pour le tour par tour... avant je sais pas, je pense que je trouvais ça marrant, en fait je pense que c'est surtout le principe de Civilization qui était d'avoir son propre empire etc, qui

permettait de grandir qui m'a fait apprécier ce style de jeu à la base, par ce que j'appréciais particulièrement le principe de ce jeu en particulier, et après une fois habitué aux mécaniques je pouvais connaître d'autres jeux, heu aujourd'hui le tour par tour par ce que vu que j'ai deux écrans et que c'est moi qui maîtrise le rythme du jeu, ça me permet de faire d'autres choses en même temps, c'est quelque chose que je fais beaucoup en général, ça m'arrive très souvent d'avoir le jeu sur un écran et par exemple une série sur l'autre ou un chat ou quelque chose heum... donc tout ça c'est pour le tour par tour et pour le rpg bonne question, je sais pas spécialement pourquoi, pourquoi j'aime bien, par ce que bon après si peut-être par ce que ça rejoint quand je lisais, la période où je lisais énormément c'était beaucoup beaucoup de fantaisie heu, du coup ya moyen vu que les rpg se passent classiquement dans des univers fantaisie que ça rejoigne ce cette ce goût pour la fantaisie que j'avais et que j'ai toujours.

-Et du coup donc Civilization tu t'y es intéressé à la base par ce que le fait d'avoir sa civilisation ça...

-Ouais j'aimais bien ouais.

-Je sais pas si du coup on pourrait plus dire que c'est des mécanismes ou plutôt le contexte...

-Je pense que, quand j'étais plus jeune en tout cas pour moi c'était plus le contexte vraiment. Aujourd'hui c'est moins le cas, je fais plus attention aux questions de gameplay etc, quand t'es petit c'est tu mets tes villes t'es content, des fois tu vas attaquer des gens donc c'est marrant, aujourd'hui je suis un peu plus dans la stratégie donc je fais plus attention aux mécaniques, même si le contexte j'aime toujours mais aujourd'hui je dirais que c'est un peu 50/50, quand j'étais plus jeune c'était facile 95% le contexte.

-D'accord donc en fait enfin t'as commencé à t'intéresser au jeu pour le contexte et au fil du temps tu t'es familiarisé avec lui du coup t'as développé...

-Enfin je me suis intéressé par ce que mon père y jouait, pour ses raisons moi j'ai aucune idée de ce qu'elles sont, heu j'ai réussi à m'accrocher au truc par ce que j'aimais bien le contexte effectivement puis petit à petit ça a évolué et je me suis intéressé à d'autres choses jusqu'au à l'interaction(?).

-Et du coup enfin, tu t'intéresses plus du coup à tout ce qui est question de gameplay et tout, enfin mécanique de jeu, tu t'es intéressé à, enfin c'est quoi du coup ton rapport à la difficulté dans le jeu ?

-Ça dépend, ça dépend vraiment de mon envie, de mon envie sur le coup, déjà je suis un peu complétioniste, je sais pas si ça se dit en français, c'est-à-dire que je, tu vois le système de hauts faits de Steam ?

-Ouais et ouais je crois que ça se dit en français.

-Voilà, j'aime bien avoir tous les hauts faits, voilà, donc déjà ça j'aime bien heu... donc pour faire ce genre de choses j'aurais plutôt tendance à mettre une difficulté plus basse pour les obtenir plus facilement, après des fois ça peut être tout simplement j'ai envie de me défouler, je mets une difficulté très basse comme ça voilà je fais ma partie je suis tranquille et j'ai pas particulièrement besoin de me focus vraiment sur la partie, et puis de temps en temps ça m'arrive de mettre une difficulté un peu plus haute pour tester, pour voir ce que c'est, mais je suis plus dans des parties plus tranquilles de manière générale, je pense que, là le jeu a huit niveaux de difficulté je crois et je pense que je joue peut-être sur deux niveaux de moins, de manière générale je joue deux niveaux de moins que mon vrai niveau entre guillemets je pense.

-Du coup ya d'autres jeux de stratégie de manière générale que Civilization auxquels t'as joué ou c'est vraiment le seul, ou le principal ou...

-Alors c'est le principal de très loin ça c'est sûr, heu... là comme ça heu est ce que j'en ai d'autres en tête... Heu on peut éventuellement citer Dofus, dont le système de combat est au tour par tour auquel j'avais, j'avais bien aimé le système de combat même si à l'époque ce qui m'avait empêché de m'y mettre vraiment c'était le fait que ce soit payant, bon ça c'est pour les raisons de l'époque, heum... je sais que yen a eu d'autres mais là comme ça j'ai un peu du mal à l'avoir, si le jeu en ligne Hordes de Motion Twin que je considère aussi même si c'est pas un jeu de stratégie enfin c'est pas à proprement parler un jeu de stratégie au tour par tour, c'est un survival en enfin je sais pas vraiment comment le décrire, mais je le considère quand même un peu comme un jeu de stratégie.

-Ouais, ouais c'est un...

-T'y as déjà joué ?

-Ouais j'avais déjà testé, c'est enfin c'est un truc sur internet c'est ça ?

-Ouais c'est ça, c'est un jeu flash heu, le principe c'est t'as 40 personnes qui sont dans une ville le but c'est de survivre le plus longtemps possible par l'entraide et c'est comme on peut voir comme dans par exemple Call of Duty où il faut tuer les zombies qui arrivent, c'est vraiment voilà, chaque nuit t'as une vague de zombie et y faut y survivre voilà, du coup ça passe par l'entraide etc...

-Et du coup aussi, c'est pas du gameplay en temps réel, c'est les préparations que t'as fait au paravent qui vont déterminer tes chances de survie.

-C'est ça et à la fin de la journée, en temps réel par contre la journée, à minuit t'as une vague de zombies qui arrive et si tu t'es bien préparé t'as une partie de la ville qui survit ce genre de choses et le but c'est d'arriver le plus loin possible.

-Et du coup est ce que t'as joué à d'autres jeux que Civilization où t'avais des questions justement de civilisations, de nations, de pays, de...

-Heu j'avais joué à Age of Empires heu mais en l'occurrence c'était un jeu de stratégie en temps réel, j'avais moins accroché heu justement à cause de ça... heum... je dois être un peu lent à réfléchir du coup *rire*.

-Du coup le premier volet d'Age of Empires ou...

-Heu le premier oui, principalement le premier, un peu le II heu avec des amis qui l'avaient heu j'ai joué à Pretorians aussi qui est pas très connu ! Heu là c'est pareil c'est dans l'antiquité les civilisations principales c'est gaulois, Egypte, Rome ce genre de choses... là aussi c'était plus en temps réel, j'avais un peu joué à Total War mais je serais incapable de dire lequel, mais voilà c'était ce genre de jeux là.

-Et du coup c'était pourquoi que tu t'étais intéressé à ces jeux de stratégie ? C'était pour le contexte aussi ou...

-Heu Age of Empires je crois que c'était le fait que mon père l'avait, je l'avais pas vu y jouer mais il l'avait et du coup j'avais eu, bha vu que j'avais l'occasion d'y jouer j'avais testé pour voir. Les autres, Pretorians c'était un cadeau auquel j'avais un peu accroché, mais je pense que

dans l'ensemble c'est le, bha le côté stratégie un peu que, même si c'était en temps réel que je retrouvais un peu, et pour Pretorians et un peu Age of Empires c'est le côté antiquité que j'aime beaucoup aussi, j'ai toujours beaucoup aimé toute la période antique, enfin antique c'est une période vaste mais tout ce qui est Rome antique, Grèce antique, Egypte antique, tout ça c'est vraiment quelque chose que quand j'étais gosse j'aimais beaucoup, je connaissais les panthéons par cœur etc donc voilà c'était, disons que j'avais mon propre mythe de l'antiquité et du coup j'aimais bien jouer des trucs qui se passaient dans cette période.

-Ton propre mythe, c'est-à-dire tes propres représentations de l'antiquité, ton propre... ?

-Enfin disons que c'était une espèce d'idéalisation naïve de, d'enfant de cette période là.

-D'accord. Tu connaissais en fait déjà un peu l'antiquité avant de te mettre au jeu vidéo et c'est ça qui... ?

-Oui, oui, je connaissais avant, ça c'est sûr et certain puisque... puisque avant même de me mettre au jeu vidéo j'avais hésité à devenir archéologue justement pour ça, finalement je, j'avais abandonné, je sais plus vraiment pourquoi au final, mais euh, mais oui je connaissais vraiment ce, ces périodes là avant de me mettre au jeu vidéo, c'est sûr.

-D'accord ??????? c'était retrouver dans les jeux les trucs qui, qui te passionnaient déjà avant...

-Ouais, exactement. Age of Mythology d'ailleurs c'était le, c'était le mix parfait parce que c'était euh, parce que ce qui me plaisait vraiment le plus dans cette période-là c'était les différents panthéons, et du coup Age of Emp... Mythology c'était le mix parfait, parce que c'était la période antique avec des trucs euh mythologiques, donc c'était... ça faisait le café, quoi. J'avais, j'y avais joué aussi à celui-là, j'avais oublié. Hum.

-Et, euh... au niveau du... on revient un peu sur le gameplay... du coup est-ce que tu préfères plutôt des... je me doute un peu de la réponse, du coup, des gameplays qui sont un peu intuitifs, avec une prise en main rapide du jeu ou plutôt des trucs complexes pour prendre un peu du temps pour apprivoiser le jeu, maîtriser les mécaniques, et euh...

-Ça dépend. Honnêtement ça dépend, c'est-à-dire que je peux prendre beaucoup de plaisir sur des jeux rapides comme euh Super Meat Boy par exemple, que je trouve très drôle, euh... les Mario ça me dérange vraiment pas d'y jouer parce que, bah effectivement c'est très simple, euh... Un Virus Nommé Tom, aussi, je sais pas si tu connais le jeu qui est un peu dans le même style, c'est assez facile à prendre en main. Ce sont des jeux que j'aime bien, mais euh ce sont pas des jeux sur lesquels je vais passer vraiment énormément d'heures, c'est-à-dire que je vais y jouer pour y jouer parce que le gameplay me plaît, etc, mais une fois que le jeu est fini il y a peu de ch.. peu de chances que j'y revienne vraiment. Euh... et du coup c'est plutôt des jeux effectivement comme, comme Civilization, où il faut... où il faut apprendre entre guillemets les mécaniques sur euh, sur un peu plus la durée qui risquent de me faire revenir. Après est-ce que c'est, euh, justement le fait de devoir apprendre les mécaniques, ou c'est d'autres éléments qui me font revenir sur le jeu, je sais pas, quoi qu'il en soit, le... effectivement le, les jeux rapides ça me dérange pas mais j'aime bien les jeux où il faut apprendre un peu. De la même manière mais c'est un style de jeu complètement différent, League of Legends, j'aime beaucoup le fait de devoir... bah, que plus je joue, euh, plus je vois que, il y a des concepts, à défaut de les maîtriser, que je comprends, euh... et du coup je, j'ai une certaine progression, au moins théorique, à défaut de pratique parce que le skill ne suit pas, dans le jeu.

-Hm. Et du coup, enfin c'est... il y a un côté valorisant à maîtri... enfin à comprendre et à évoluer...

-Ouais, oui, ben ouais, carrément. C'est des trucs que tu remarques qui peuvent être vraiment

sympas.

-Et euh... je remarque que t'as pas mal d'objets genre Zelda, ou Nintendo dans ton appartement, du coup, enfin, on en pas du tout parlé mais du coup est-ce que ça occupe pas une place importante...

-Alors si, parce que... aussi ce sont des jeux auxquels je joue aussi, euh... mais ce sont pas de jeux que je... auxquels je joue beaucoup comme euh... comme Civilization. Ils sont entre les Super Meat Boy et les Civilization, en fait. Ils sont vraiment entre les deux, euh... déjà ils sont arrivés beaucoup plus tard, parce que ma première console à été la Wii, euh... du coup les, les jeux, tous les jeux de console sont arrivés vraiment tard pour moi. Euh non, je dis une bêtise pardon, ma première console a été la GameBoy Color, que j'ai eue en 2006, ou 2005, donc euh, elle était déjà vieille, et j'ai eu la Wii à peu près à sa sortie.

-2006-2005, c'était pas un peu avant le début du collège, du coup ?

-Euh... si c'était avant, parce que je suis rentré en 6ème pendant l'année 2006.

-Parce que tu me disais que t'avais commencé vraiment à jouer aux jeux entre la tr... entre la quatrième et la troisième, et que t'as eu ton PC...

-Oui, ouais. Effectivement. Alors... va falloir euh, ouais. Alors, donc j'ai eu la GameBoy Color donc en 2005-2006, euh... mais j'avais au final un seul jeu dessus qui était Pokémon Jaune, auquel je jouais de temps en temps mais disons que c'était un jeu, enfin c'était un jeu... enfin c'était quelque chose plus pour la praticité, euh...

-Pour la praticité c'est-à-dire ?

-Genre ben, t'es dans un... tu te déplaces, pour les trajets, ce genre de choses, t'as la console. Euh... la Wii c'était quelque chose de particulier, c'était plus... ben justement c'est tout le concept de la Wii, c'est pour jouer entre amis, etc. En l'occurrence, nos parents avaient accepté de l'acheter alors qu'ils étaient contre les consoles de salon de manière générale, euh... parce que c'était beaucoup plus convivial. Sur ce point la Nintendo a complètement marché sur mes parents, euh... et parce que ma sœur, elle... ma sœur était intéressée par la console aussi, mais ça a jamais été une console sur laquelle on passait beaucoup de temps. C'était... ben on avait du Just Dance, du Wii Sports, ce genre de choses, donc c'était plus pour passer du temps entre amis plutôt que de, pour... c'est pour jouer ensemble plutôt que pour jouer aux jeux. Voilà, c'était plus ça. Et euh... tant que j'en parle, il y a eu un moment où j'ai eu la DS aussi, euh qui est arrivée aussi un peu avant le, l'ordinateur, mais euh alors là j'ai eu plus de jeux parce que la DS, on l'avait eu avec la R4. Euh.. mais c'était, encore une fois c'était beaucoup plus dans une optique de praticité sur les déplacements etc. C'était beaucoup moins le jeu pour le jeu, c'était euh, voilà, on a le temps, on joue à quelque chose...

-Du coup tes parents, ils aimaient pas les consoles de salon parce qu'ils voyaient ça comme, euh... un truc individuel...

-Je sais pas exactement, je leur ai jamais vraiment posé la question, euh... peut-être aussi un peu parce que je m'en foutais parce que je disais moi ça m'allait, et puis par rapport aux bouquins ils m'ont jamais emmerdé donc j'étais pas en manque de bouquins à lire. Euh... je sais pas exactement, je sais que de manière générale, euh, pour la télé ils, euh, ils étaient, pas réfractaires mais disons qu'ils faisaient attention... à ce à quoi ils nous exposaient. Euh, il y a eu une période où euh, où il y a des trucs qui les ont... il y a deux trois trucs qui les ont entre guillemets scandalisés et ils ont dit ok plus de télé pendant un mois, ils l'ont mise au garage, jusqu'à ce

que... jusqu'à ce que ça revienne, mais enfin on s'en foutait un peu parce que comme je le disais, avec ma sœur, enfin, moi je lisais beaucoup et ma sœur aussi, euh... mais après je sais pas exactement ce qui a fait qu'ils étaient pas fans des consoles, je sais pas si c'est le fait que c'était sur l'écran, que ce soit le support, que ce soit les jeux qui existaient dessus, je sais pas exactement, quoi qu'il en soit, la Wii, euh, eux ça les a pas spécialement dérangés puisqu'on l'a eue pratiquement à sa sortie, je crois qu'on la eue le premier Noël de sa sortie, ou le deuxième, mais vraiment le deuxième au plus tard, du coup ça a... ça a vraiment pas mis du temps à les convaincre. Euh, et euh... donc non, je sais pas, je sais pas exactement ce qui a fait ça. Et pourtant, à côté, mon père jouait aux jeux vidéos sur le PC, du coup c'était pas euh, ils étaient pas réfractaires au jeu vidéo.

-Et euh... Du coup t'as très peu joué aussi bien avec la GameBoy qu'avec la DS avant euh... avant d'avoir un PC fixe, 'fin c'était vraiment...

-Euh... Oui, enfin la, la DS j'en ai un peu la même utilisation qu'à l'époque, même si j'ai un peu plus de jeux, et que contrairement à l'époque il y aura peut-être plus de moments où quand je suis chez moi je vais l'utiliser, mais euh... ouaif...

-Fin, du coup avant la DS c'était vraiment pendant les trajets...

-Oui c'était vraiment surtout ça, mais c'était pas, c'était pas une obligation de la part de nos parents, c'est-à-dire que ça m'est peut-être arrivé une ou deux fois de la sortir, voilà, je sais que c'est arrivé aussi par exemple que des amis viennent à la maison et qu'on avait des jeux multi donc on y jouait ensemble, mais encore une fois là, tu vois, là c'est le même principe que pour la Wii euh, mais non c'est arrivé assez peu souvent qu'on la sorte à la maison, comme ça. Mais, mais c'était pas en l'occurrence c'était pas une volonté des parents c'est-à-dire qu'ils nous la prenaient pas quand on était à la maison ou quoi, c'était juste qu'on avait d'autres centres d'act... d'intérêts, et que du coup ben on préférait faire ces autres choses quand on était, quand on était à la maison.

-D'accord. Tu as jamais eu envie ou besoin de, de jouer plus sur ces consoles...

-Non, non non, j'ai jamais eu besoin de vraiment demander beaucoup, euh, voilà. J'étais très, très très content quand j'ai eu la première GameBoy, euh, je sais plus comment c'est arrivé d'ailleurs, si c'est moi qui ai vraiment demandé ou si c'est mes parents qui m'ont proposé ou quoi. J'étais très content de l'avoir, mais euh... mais c'était pas euh, c'était pas quelque chose qui était vraiment primordial et que j'avais dû demander à tout prix.

-Et du coup t'as, enfin t'as eu que Pokémon Jaune jusqu'à ce que t'aies la DS sur GameBoy ?

-Euh... Pff... Je sais qu'il y a un moment j'ai eu un petit jeu de Formule 1, que j'ai trouvé nul alors j'y jouais genre très peu et après je l'ai vite remisé, que j'ai trouvé ch'ais pas où, euh, il y a quelqu'un qui m'a prêté à un moment un jeu Bugs Bunny, que j'avais bien aimé, c'était quelqu'un de l'école je crois qui avait une GameBoy aussi, qui avait amené le jeu à l'école et à un moment je lui... un jour je lui avais demandé s'il pouvait me le prêter, que j'avais bien aimé. Mais sinon, sinon ouais e, jeux à moi j'avais que, que Pokémon Jaune, ouais.

-D'accord. Et sur la DS t'avais plus de jeux ou pareil c'était...

-Euh, oui j'avais plus de jeux, ben comme je disais j'avais la R4.

-Mh, à oui c'est vrai.

-Voilà, euh, mais euh dans l'ensemble les principaux jeux auxquels j'ai joué c'était Pokémon Diamant et Perle, donc là c'était dans la lignée Pokémon, parce que j'avais accroché à l'univers, alors je sais pas si c'était par les dessins animés ou par le jeu Pokémon Jaune mais en tout cas j'avais accroché, et après c'était, pff, je sais pas, je sais qu'il y avait Kirby que j'avais bien aimé, euh... il y avait Wario Land qui était très marrant, euh non c'était Wario Ware, mais euh... et euh, le, les jeux Mario qui sont faciles à prendre en main donc pour les... même si j'étais plus si jeune que ça disons que c'était bien, et surtout c'était un jeu qui permettait le multi et c'est aussi pour ça qu'on y jouait.

-Et du coup, c'était... c'était par petites doses aussi ?

-Oui oui dans l'ensemble c'était par petites doses, oui. J'ai jamais vraiment passé beaucoup de temps dessus. Ça... le seul jeu que, tout à l'heure quand je disais que ça m'était peut-être arrivé de, de temps en temps d'allumer le DS quand j'étais chez moi, ça devait être pour jouer à Pokémon de temps en temps, mais euh, mais ouais c'était... de longues sessions de jeu c'est jamais arrivé

-Du coup t'as continué de jouer à des jeux sur les consoles nintendo mais c'est resté des trucs assez... petites doses aussi.

-Ha ouais par ce que du coup il faut revenir jusqu'à maintenant heu... ça dépend, alors c'est devenu des jeux de plus en plus gros heu... par ce que

-Gros dans quel sens ?

-Gros dans le sens long, dans le sens compliqué entre guillemets pour le gameplay heu mais c'est ça c'est venu avec l'âge en fait je pense tout simplement et la diversité des centres d'intérêt qui venait avec. Heu du coup ya... le premier jeu plus compliqué en terme de gameplay est encore qui est arrivé c'est Smash Bros donc Brawl pour la wii et après ça a été quelques jeux Zelda, ce genre de choses et donc ouais j'ai connu Zelda grâce à Skyward Sword sur la Wii, j'avais un peu touché à Fantom Hourglas sur la ds, sur la r4 mais j'y avais pas énormément joué, mais ouais c'est vraiment Skyward Sword qui m'a fait commencer. Ça et je pense que Skyward Sword et Métroid sont les deux jeux consoles qui m'ont fait vraiment accrocher à des jeux consoles comme ça et je pense que mon, le fait, enfin la découverte des rpg s'est faite par Zelda Skyward Sword dans l'idée monde ouvert, combat entre guillemets médiéval avec l'épée etc je pense que c'est grâce à Skyward Sword.

-D'accord. Et... au niveau des, comment dire, des entités que t'incarnes dans les jeux, t'as plutôt tendance à... prendre des avatars qui sont proches de toi que ce soit en terme de nationalité ou d'apparence ou autre par exemple que ce soit dans, par exemple jouer la civilisation française dans les jeux de stratégie ou d'autres personnages

-Non heu, enfin pour Civilization en tout cas non c'est pas le cas, j'ai pas d'affinités particulières avec la civilisation française. Heu... je prends un peu de tout, j'ai mes préférés évidemment mais j'ai mes préférés d'une itération(?) à l'autre heu... oui ça changeait pas mal, aujourd'hui c'est peut-être plus des civilisations qui me plaisent en terme de gameplay, dans le trois je prenais la civilisation que je trouvais qu'elle avait une bonne tête *rire* en l'occurrence c'était les iroquois à l'époque par ce que les ils étaient moches faut pas se le cacher *rire*. Après pour les autres jeux, enfin je pense tu poses la question aussi pour les rpg notamment qui donnent plus de liberté

-Oui par exemple

-Ouais, pour les rpg ça va dépendre, ça va dépendre de mon envie du moment, pour Skyrim j'ai fait, je crois que j'ai fait un homme je crois, j'ai fait pas mal d'hommes je pense, mais j'ai quelques femmes aussi ça m'est arrivé, ça va dépendre des jeux, des fois plus des hommes, des fois plus des femmes, par rapport à la nationalité sur des jeux en ligne où on va entre guillemets se battre pour un pays, je pense à E republic, je sais pas si tu connais... c'est un jeu en ligne aussi, là oui effectivement j'aurais plus tendance à, à prendre la France, mais mais ouais je sais pas si c'est vraiment par patriotisme ou par ce que j'ai pas d'intérêt pour le reste du coup c'est un choix par défaut entre guillemets, voilà. Mais je sais pas si v'(est vraiment proche de moi ou pas, en tout cas au niveau de l'apparence ça l'était pas forcément, ça m'est arrivé de faire de grands musclés alors que je suis pas du tout musclé, les cheveux longs, bon aujourd'hui je les ai par ce que j'aime bien l'esthétique, mais du coup à l'époque c'était pas pour me rassembler puisque j'avais pas les cheveux longs, c'était surtout pour l'esthétique, limite c'est l'inverse en fait, c'est les personnages qui ont déteint sur moi sur ce point-là *rire*. Heu donc voilà je sais pas, peut-être qu'il y a eu des, des, certaines choses que je me suis projeté sur les personnages mais en tout cas c'était pas, ça a jamais été un but en tout cas, c'était peut-être inconscient mais ça a jamais été un but.

-Et pour les civilisations dans Civilization c'était donc vraiment ????????????? des civilisations que tu choisissais par ce que t'aimais bien son histoire, tu disais que t'aimais bien l'antiquité par exemple du ??? des civilisations liées à l'antiquité

-Heu...

-Ou autre

-Alors pour Civilization III effectivement la majorité du temps je prenais les iroquois par ce qu'ils avaient une bonne tête et que j'aimais bien le principe des indiens d'Amérique dans l'idée, même si effectivement c'est pas vraiment l'antiquité, sinon à côté les deux civilisations que je contrôlais le plus, enfin que je jouais le plus, c'était Rome et la Perse, du coup-là on tombe beaucoup plus dans mon attrait pour l'antiquité et j'aimais bien le principe, ça je sais pas vraiment pourquoi, le principe des immortels perses, en plus je me suis rendu, en me replongeant dans le jeu dernièrement je me suis rendu compte qu'ils étaient complètement pétés *rire* pour ce jeu-là, donc c'est peut-être pour ça aussi que j'aimais bien les jouer par ce qu'ils destroyaient tout, du coup pour, pour quand t'es plus jeune si il y a une unité qui casse un peu tout donc c'est potentiellement pour ça aussi pour les perses, par ce que je, je suis à peu près sûre d'avoir, enfin... je pense pas avoir vraiment entendu parler de la Perse avant d'avoir joué au jeu, je pense que c'est pareil pour les iroquois et éventuellement pour une ou deux autres civilisations.

-Mais du coup ya que la civilisation romaine où c'était un peu par ce que tu connaissais

-Heu oui c'est ça, j'ai dû faire quelques parties avec l'Egypte aussi, mais je préférais la civilisation romaine.

-C'était pour des questions de gameplay du coup pour la civilisation romaine

-Heu... non je pense que c'était par ce que, par ce que la tête de César me plaisait plus que la tête de Cléopâtre *rire*. Encore une fois je pense que c'était plus une question de visuel là-dessus... je sais pas exactement.

-Ok, et... du coup est ce que au niveau de la narration est ce que tu prêtes une grande importance à la narration dans les jeux de façons générale ?

-Ça dépend lesquels, ça dépend lesquels. Heu bha déjà par ce que les jeux de manière générale mettent pas la narration au même plan, on va dire que le scénario de Skyrim est un peu plus

poussé que celui de Super Meat Boy ou de Mario, hum... ça, ouais ça va vraiment dépendre lesquels, des jeux comme Zelda ou Metroid, j'essaie vraiment de m'immerger un peu dans le truc, essayer de retenir om jh'e suis, de retenir ce qui s'est passé, notamment par ce que parfois il peut passer pas mal de temps entre deux sessions et du coup ça me frustre beaucoup quand j'y reviens de pas me souvenir où j'en suis, j'essaie vraiment de retenir, j'y accorde une importance. C'est-à-dire de manière générale les jeux dont on dit que le scénario est un pont positif, j'essaie de m'y intéresser, même si d'autres qui le mettent pas forcément en avant ça m'intéresse aussi, par exemple Kingdom of Amalur Reckoning, qui est un rpg aussi heu... je, j'essaie de m'intéresser un peu au scénario que j'aime bien, mais après je , je projette pas spécialement des trucs, par exemple dans Civilization j'essaie pas de suivre une trame que que soit que j'ai décidé à l'avance ou que j'ai vu quelque part, c'est je joue et voilà, et pour des jeux comme Super Meat Boy ou Mario où le scénario est assez simpliste bhé je regarde vite fait et parfois je me dis « Ha tiens ça fait penser à ça, tel autre endroit », mais je retiens pas spécialement.

-Et du coup t'es pas attiré spécialement par les jeux ou repoussé par les jeux qui mettent l'accent sur la narration, c'est vraiment en fonction...

-Heu oui ça va dépendre oui bha tient j'ai un exemple de jeu qui, enfin qui selon moi est pas mal porté sur la narration c'est phoenix right et les professeurs Layton que j'aime beaucoup, le, les deux styles de jeu, heu Phoenix Right au final j'ai même pas fini le premier jeu, et pourtant j'ai adoré *rire*, c'est un peu paradoxal, mais en tout cas le peu que j'ai joué j'ai vraiment bien aimé, les professeur Layton j'ai joué les trois premiers, faut que, faut que je retrouve la 4 pour y jouer, heu et ceux-là en l'occurrence je trouve qu'ils sont vraiment accés narration heu, en tout cas pour les professeurs Layton je peux particulièrement t'en parler puisque j'ai fait trois jeux heu t'as même des liens entre les différents jeux et donc ceux là ouais c'est vraiment quelque chose que j'ai beaucoup aimé et qui m'a fait y revenir aussi par ce que les énigmes au final dans professeur Layton se répètent pas mal au sein d'un même jeu et d'un jeu à l'autre même si il y a quelques éléments nouveaux de temps en temps donc là oui je pense qu'effectivement c'est vraiment l'univers et la narration qui m'ont, qui m'y ont fait, qui m'ont faire accrocher à ces jeux-là.

-Tu cherches pas particulièrement des jeux avec une bonne narration mais quand t'en trouves un avec une narration intéressante ça te pousse à y revenir

-Exactement.

-Ok. Et hum... Du coup t'as pas, t'as pas vraiment de préférence au niveau des jeux... enfin ça ça te gêne pas qu'un jeu ai pas beaucoup de narration mais en même temps ça te repousse pas

-Ouais voilà.

-Si, si ya une bonne narration tant mieux et si il y en a pas tant pis.

-C'est ça.

-Hum... Et heu, est ce que tu prêtes de l'importance, est ce que tu accordes de l'attention à l'éventuel message, aux éventuels messages qui peuvent être véhiculés par les jeux que ce soit dans la narration ou pas que dans la narration d'ailleurs.

-Humpf, c'est compliqué comme question. Heu... déjà beaucoup plus qu'avant, ça c'est sûr... heu... et par beaucoup plus qu'avant, le un an an question ça fait... un an, deux ans. C'est à dire que depuis un ou deux ans j'y fait plus attention. Cependant je suis *claquement de langue* je

pense pas que je, que pendant que je joue j'y réfléchis vraiment, heu mais c'est ensuite éventuellement discutant du jeu ou en regardant des avis sur le jeu en ligne que ça va plus me pousser à y réfléchir et que je me ferai des avis sur certains points, voilà. Pff typiquement, après je sais pas si c'est un bon exemple mais pour la série Metroid le fait de, de, où, où enfin c'est Metroid où la représentation de Samus dans Smash Bros, les toutes les questions de d'hypersexualisation du personnage etc. c'est pas, quand j'y joue j'y pense vraiment pas, bon dans Metroid c'est normal par ce que, par ce qu'on voit pas vraiment la personnage en fait du coup c'est dur d'hypersexualiser un personnage qu'on voit pas qu'on entend pas, faudrait vraiment y aller fort pour y arriver *rire*, mais oui après parfois ça m'arrive, même si pas forcément des jeux auxquels je joue ou au moment où j'y joue, ce sont des questions auxquelles je fais, que je fais plus attention qu'avant.

-Et du coup qu'est ce qui fait que tu fais plus attention maintenant que

-Heu pff... par ce que heu... par ce que des, des proches, des amis qui eux soulèvent ces questions-là de manière générale et il se trouve que ça, je parle je pense au féminisme ou je connais des gens qui sont engagés dans ces mouvements là et qui du coup me font des remarques sur certaines choses etc et il se trouve que ces remarques j'arrive parfois à les transposer sur des, à les remarquer dans les jeux vidéo, ça peut être tout simplement des articles de manière générale que je vois en ligne, ça peut être vu que je suis pas mal sur internet ça peut être des buzzs, des bad buzzs qui sont sur certains, que ce soit des films ça peut être des films aussi, films jeux vidéo etc où je me dis "ouais effectivement là il a raison" ou "tiens il soulève un bon point mais après est ce que c'est vraiment, est ce qu'il a raison ou quoi" enfin voilà c'est le fait d'avoir bñ plus de gens, de regarder plus en ligne les avis etc ce genre de choses. Ça m'y a ouvert un peu et au final à force d'en entendre j'essaie d'y faire attention par moi-même et même si ça marche p enfin si j'y arrive pas forcément en cession de jeu je, j'essaie d'y faire attention en dehors.

-Ok, donc ça peut être à la fois des choses auxquelles tu penses par ce que tu les as lu ou des trucs que tu remarques de toi-même en jouant

-Oui c'est ça, en fait ça peut être ouais effectivement ça peut vraiment être que que qu'on me fait remarquer mais ça peut être aussi pour le cas de pour le cas du féminisme on m'a... ouvert l'esprit à ça, c'est à dire que je, je je sais pas vraiment si on peut dire ça mais je me laisse le remarquer hum et du coup je j'essaie d'y faire attention.

-Ok. Et hum du coup tu fais enfin cette attention c'est pour les jeux de manière générale enfin il y a pas des jeux en particulier auxquels tu fais plus de plus gaffe

-Plus attention que d'autres non heu non non personnellement c'est pas, ce sera pas, pour moi c'est pas un critère de toute façon pour se, genre je vais pas me dire "ha non ce jeu il a trop heu il a trop été heu genre il y a trop d'hypersexualisation je veux pas y toucher" ou "ya vraiment trop de propos racistes j'y toucherai pas" ou quoi. C'est pas, c'est pas quelque chose qui qui m'importe vraiment, sauf si il est j'en sais rien moi ouvertement néo-nazi et que l'argent est reversée à une association néo-nazie par exemple j'en sais rien *rire* mais c'est pas un critère pour moi hum c'est quoi déjà le début de la question ? *rire*

-C'était pas vraiment une question c'était juste heu

-Une remarque ?

-Plutôt ouais c'était sur les jeux en général enfin ce qui

-Oui effectivement, donc non c'est pas un critère pour moi et après pff non c'est ouais c'est les jeux en général, après le truc c'est que c'est souvent les mêmes styles de jeu qui reçoivent les remarques du coup nécessairement c'est je c'est je me fais plus ces réflexions là sur le même style de jeu voilà, par exemple la question de la violence ça revient plus souvent sur les jeux comme Call of Duty ou GTA, typiquement.

-Et... et du coup c'est heu comment dire ce, cette attention que tu portes aux jeux vidéo c'est à peu près la même que tu porterais par exemple au cinéma ou à la littérature ou heu

-Heu ouais, ouais ouais je pense, heu la littérature peut-être moins, heu mais c'est peut-être aussi par ce que je lis beaucoup moins qu'avant *rire* c'est possible que ce soit ça aussi. Heu mais heu oui j'essaie de de, de porter la même attention à tous les supports heu les séries aussi heu... après je sais pas vraiment si si j'y arrive aussi facilement, je pense que j'aurais plus... oui j'en suis même sûr, je remarque plus heu quelque chose que je considère de sexiste par exemple dans un film que dans un jeu heu mais je pense que c'est une question s'immersion en l'occurrence.

-Par ce que t'es plus impliqué dans le jeu et du coup t'as moins de recul ?

-Ouais je pense que c'est ça.

-Du coup tu penses qu'en fait les jeux ils ont une... heu... enfin il y a moins de recul sur le message des jeux par ce qu'il y a plus d'immersion à l'intérieur ?

-Oui, après il y a moyen que ça dépende des jeux, ça dépend e l'implication que toi tu mets dans le jeu, ce genre de choses, mais mais en tout cas pour moi, par ce qu'il y a peut-être des gens qui sont plus réceptifs aux films qu'aux jeux vidéo aussi, mais en tout cas pour moi je pense que j'ai plus de facilité à repérer quelque chose enfin à tiquer sur un élément dans un film que dans un jeu.

-Et heu du coup de façon générale est ce que tu penses que les jeux ils plus efficaces entre guillemets pour véhiculer des messages ou des informations ou des émotions que les films ou les livres ou...

-*claquement de langue* heu je sais p en fait, ouais, je sais pas c'est une bonne question, heu... je di, enfin pour moi c'est plus facile de me faire réagir de me faire me poser des questions etc devant un film comme je disais, du coup j'aurais tendance à répondre que le film est un meilleur moyen de faire passer le message heu, après, potentiellement, je c'est difficile de m'en rendre compte, le jeu vidéo me fait passer un message mais je m'en rends pas compte. C'est à dire que le fait même d'y jouer je vais absorber entre guillemets le message sans m'en rendre compte. Peut-être que c'est le cas, peut-être pas j'ai vraiment du mal à, à enfin de moi-même c'est compliqué, je pense que tu seras d'accord avec moi, mais mais du coup de manière explicite entre guillemets j'aurais plus de heu... j'aurais plutôt tendance à dire que ce sont les films et les séries qui peuvent véhiculer un message plus facilement. Et potentiellement, je viens d'y penser, ya moyen que ça vienne aussi du fait que ce sont de vrais acteurs que des des personnages, par ce que ok sur certains jeux on est à un niveau de réalisme heu très élevé heu mais sur des jeux où le réalisme est moins élevé ça doit être moins facile de faire passer certains messages.

-Du coup enfin du coup c'est plus facile dans le sens plus visible, plus plus hum... plus facilement identifiable ?

-Heu tu veux dire que, le fait que je tique plus facilement ?

-Ouais enfin le, par ce que tu disais que... enfin que t'avais tendance par exemple à moins réagir heu... pour un jeu ou pour un film quand y'avait quelque chose de...

-Je sais pas si c'est par ce que c'est plus facilement identifiable ou pas... Que comme je disais je pense que c'est une question d'immersion, après ça doit enfin... d'une certaine manière c'est lié, par ce que même si je suis immergé dans le jeu, si c'est quelque chose qui va vraiment me faire tiquer, ça va me sortir du jeu, donc je vais le remarquer. Donc potentiellement quelque chose qui est plus explicite heu... bhé pas fera passer mieux le message dans le cadre du jeu, heu enfin en négligeant encore une fois le potentiel message qui passe de manière implicite et dont je me rends pas compte.

-Hum tu dis que c'est plus efficace du coup si ça te fais tiquer ?

-Comment dire, une non c'est pas plus efficace... Disons que le message sera plus visible... bhé par ce que potentiellement je passe à côté donc si je le remarque il est plus visible forcément. Heu après est ce qu'il est plus efficace... c'est compliqué, par ce que potentiellement ça peut être "Ok genre là c'est évident", mais c'est tellement gros que au final genre je me pose pas vraiment la question je me dis juste "ok c'est absurde" et je passe à autre chose... oui c'est, je sais pas, je saurais pas vraiment dire personnellement.

-Du coup tu penses, enfin est ce que tu penses que la façon de faire passer des messages ou des informations dans un jeu est ce qu'il y a des est ce que tu penses que les jeux ont des façons spécifiques de le faire par rapport aux films ou... ou séries ou autres, est ce que tu penses qu'ils ont des outils particuliers ????????

45:50

-Des des outils que les autres supports n'auraient pas forcément ?

-Ouais.

-Mwoua... bha les outils que les autres n'ont pas, par ce que le texte au final même s'il est oral ou écrit les deux l'ont heu pareil pour le son pareil d'une certaine manière pour l'image heu du coup ça laisse le gameplay et heu... ouais le gameplay et éventuellement l'immersion qu'on laisse au joueur la liberté de au joueur. Heu... je sais pas, je sais pas exactement, ça peut de manière insidieuse, je pense à un à un exemple c'était pour heu, je pense au jeu Call of Duty qui a un moment avait fait pas un tolé mais il y avait eu un débat sur la campagne de Call of Duty alors je sais plus lequel où le joueur qui était censé être sous couverture devait abattre des civils dans un aéroport heu... bon dans cet exemple là le joueur avait pas le choix c'est à dire que pour terminer la mission il était obligé de le faire, mais imaginons que la mission puisse avoir une autre manière de se terminer, heu mais que le abattre les civils est plus facile ou apporte plus de gains au joueur, ça peut être une manière insidieuse de lui dire "tiens ça c'est mieux".

-Hum.

-Donc potentiellement oui dans certains cas effectivement.

-Ok.

- De de le fait le fait de manière en fait pour une personne de manière générale le fait de pouvoir laisser le choix au joueur mais de lui faire heu sous-entendre qu'un choix est mieux que l'autre ça peut être heu un moyen de faire passer un message je pense.

-Ok. Et hum... Et du coup c'est hum au niveau du ??? de ta consommation est ce qu'elle heu elle évolue en fonction de, de l'offre vidéoludique ou ce que c'est relié enfin ta consommation de jeux est relativement indépendante de tout ce qui est je sais pas campagne de promotion, sorti de jeux ou...

-Heu pff... Je sais pas... j'avoue que j'ai pas vraiment fait gaffe à ça, ce qui est sûr c'est que si ya un jeu qui sort et qui me plaît et que je l'achète hum... mes heures de jeu qui la plupart la grande majorité de mes heures de jeu qui vont suivre cet achat seront portées sur ce jeu-là, est ce que ça augmente le temps que je passe sur les jeux vidéo de manière générale, peut-être heu je dirais que oui mais ça va pas être énorme. Heu mais heu mais au bout d'un certain temps qui doit être relativement court je pense que si ça me fait augmenter ma ma quantité de jeu ce sera peut-être sur deux semaines et ensuite je vais revenir à un rythme normal heu mais ouais non je pense pas que ça me fasse augmenter énormément ma ma consommation de jeu.

-Et hum du coup est ce que ça ça l'oriente dans le sens où tu vas, enfin les jeux que tu vas acheter vont plutôt suivre les tendances ou heu ou est-ce que pas du tout ?

-Heu ça bha ça va dépendre du jeu en question. Heu par exemple Civilization VI je l'ai acheté le jour de sa sortie, heu bha par ce que c'est un jeu que j'attendais et auquel j'avais envie de jouer rapidement, du coup je l'avais acheté rapidement. Heu après ya d'autres j'ai auxquels j'ai j'ai beaucoup plus attendu heu et que au moment où je les ai eu j'ai passé pas mal de temps dessus, par exemple ya pas très longtemps j'ai emprunté à un amis heu la version WiiU de Twilight Princess heu de Zelda Twilight Princess auquel j'avais pas joué et du coup j'ai passé bha la majorité de mon temps sur heu sur ce jeu-là heu... alors que c'est un jeu que j'aurais pu acheter pour la Wii, bon pas à sa sortie par ce que il était, je crois qu'il sor je sais pl, non il est sorti à au à la sorti de la Wii exactement et donc du coup quand j'ai eu la Wii il était déjà sorti et c'est de toute façon c'était pas un style de jeu qui m'intéressait à l'époque. Donc j'aurais pu l'acheter de moi-même mais pas à la sortie dans tous les cas donc heu c'et en l'occurrence c'est l'univers du jeu qui m'a fait l'acheter et passer du temps dessus.

-Ok.

-Mais heu mais ouais ça va vraiment dépendre des jeux ya jeux où je me dis "ha tient lui il a l'air sympa mais heu ça va pas me pousser à l'acheter". Heu genre par exemple je pense à Fallout heu le 4 qui est sorti il y a pas longtemps. C'est un jeu qui à mon avis si j'y joue ça va bien me plaire par ce qu'en fait c'est pour moi c'est un Skyrim mais en version futuriste, heu enfin post apo heu du coup ya vraiment moyen que ça me plaise par ce Skyrim j'avais plutôt bien accroché mais c'est pas un jeu qui vraiment me poussait à l'acheter c'est éventuellement si comme pour Skyrim que j'avais eu à 3€ avec les soldes heu un jour plus tard dans quelques années il tombe à vraiment peu cher et j'ai envie de le tester je le prendrais peut-être et je passerai du temps dessus mais voilà donc ça va dépendre des jeux.

-Et hum tu disais avec Fallout que ça t'intéresse par ce que ressemble un peu à Skyrim ou au niveau du gameplay.

-Oui.

-Et tu me disais tout à l'heure en fait du coup tous les genres rpg et tout qui t'intéressaient par ce que ça re...

-Pour le côté fantaisie.

-Recoupait voilà dans le côté fantaisie ??? dans la littérature ??? compris que tu t'intéressais à

ce style de jeu pour l'univers et au final c'est le gameplay qui...

-Heu au final c'est les deux par ce que heu... par ce que 'fin... disons que oui je peux m'y intéresser grâce au gameplay, c'est le cas de Fallout, heu mais le heu... le dans le cas de Skyrim c'est vraiment les deux, heu après je pense que c'est heu... un peu plus l'univers qui va me qui va me plaire genre si je c'est en pour donner des pourcentages comme j'avais fait tout à l'heure pour je sais plus quel jeu je pense c'est je sais pas peut-être 65/35 ou 70/30 heu avec le plus pour la fantaisie heu du coup effectivement si c'est vraiment un gameplay qui m'intéresse heu ça peut me pousser à aller sur d'autres heu d'autres thématiques heu pour le gameplay et pour éventuellement bha changer de style.

-Ok. Et hum donc ça t'as, on en a déjà pas mal parlé mais heu de manière générale tu t'intéresses pas mal à l'Histoire quand même, l'Histoire avec u grand H

-Oui.

-Du coup ça date, 'fin ça date d'il y a longtemps, ya des ???

-Oui.

-Du coup ça a continué 'fin... plus ou moins avec la même intensité ou

-Heu hum... C'est... c'est un peu compliqué, c'est à dire que je heu je alors oui l'Histoire m'intéresse toujours heu... La même intensité c'est compliqué par ce que j'ai beaucoup plus de centres d'intérêt que quand j'étais plus jeune heu... du coup en proportion entre guillemets si on devait dire ok tout ça ça fait 100% de mes centres d'intérêt bha ça représente un pourcentage plus faible heu après oui c'est vraiment quelque chose qui m'intéresse encore, heu je me suis tapé l'Histoire de France pour les nuls, je pense qu'on est pas beaucoup à se l'être tapé ce bouquin *rire* donc ouais c'est c'est quelque chose qui m'intéresse heu néanmoins c'est pas contrairement à quand j'étais jeune je mettais vraiment un point d'honneur à connaître les trucs par cœur par ce que je trouvais ça sympa et tout, c'est ce sera plus des petites anecdotes comme ça que je vais retenir par ce que je les ai retenues, heu et je vais moins être dans vraiment tiens je veux apprendre ça je veux le connaître etc., c'est à dire que ça va me ça me fera toujours plaisir d'apprendre des trucs dessus par ce que je trouve ça intéressant heu mais heu c'est pas quelque chose auquel je me vraiment me donner et faire l'effort de d'apprendre.

-Ok. Et heu c'est l'Histoire de façon générale ou il y a des périodes ou des trucs particuliers qui t'intéressent plus que d'autres ?

-Heu bha j'ai toujours un goût pour l'antiquité, heu... et heu antiquité et moyen-âge je dirais majoritairement heu ya des périodes qui m'intéressent beaucoup moins heu comme heu pff on va dire tout le tout le XXème siècle qui m'intéresse pas énormément heu... ouais l'Histoire récente, bhé en fait je pense que de manière générale plus le temps avance moins ça m'intéresse, je pense qu'on peut dire ça, à l'exception des temps actuels mais là c'est plus pour des questions heu d'actualité, éventuellement de politique etc mais par ce ça c'est un c'est d'autres questions c'est moins pour l'Histoire que pour le la vie en société etc, donc heu ouais je pense que de manière générale on peut dire que moins c'est récent plus ça m'intéresse heu voilà avec à l'éventuel quelques petites exceptions heu... par exemple le la, toute la partie découverte du nouveau monde etc heu que je trouve que je trouve fascinante j'aime beaucoup tous les incas aztèques etc, beaucoup plus que que les châteaux forts etc qui sont pourtant plus vieux.

-Et du coup heu... comment dire, et enfin tu sais toi, tu sais à peu près pourquoi plus c'est vieux plus ça t'intéresse est ce que tu vois une raison particulière ou est-ce que t'en as aucune idée,

c'est juste comme ça, tu t'es jamais posé la question ?

-Hum pff non je je sais pas vraiment, pff je me suis jamais non je me suis jamais posé la question ça c'est sûr, heu... pff non je sais pas quand petit c'était peut-être juste le la fascination comme je disais "Hô mon dieu c'était vraiment il y a super longtemps" heu etc d'ailleurs je l'ai pas cité mais j'aimais bien aussi tout ce qui était dinosaures, dans le terme de vieux là on est bien *rire* heu con heu non je sais pas peut-être juste une fascination de se dire "Woua ça a vraiment existé il y a des années et des années et aujourd'hui on en est plus du tout là" heu donc heu... non à part ça j'aurais pas j'aurais pas d'explication à donner et encore je suis vraiment pas je suis pas sûr que ce soit complètement suffisant.

-Et hum tu te souviens du coup pourquoi t'avais commencé à t'intéresser à l'Histoire ou

-Pas du tout, non pas du tout. Heu... potentiellement c'est par ce que heu les livres pour enfant c'est beaucoup châteaux forts etc heu ya ya moyen que ce soit ça heu... d'ailleurs en parlant de châteaux forts quand j'étais quand j'étais plus jeune j'avais un une réplique entre guillemets même si c'est pas vraiment ça de de château fort qui était plutôt grande puisque le socle devait bien faire un mètre par un mètre heu ça c'était mon mon grand-père qui l'avait construit pour mon père et je l'avais récupérée quand j'étais pet quand j'étais plus jeune, heu du coup le fait d'avoir ce jouet-là a a pu jouer effectivement heu sur heu sur mes intérêts mais heu mais voilà sur ce je sais pas exactement ce que c'est.

-D'accord. Et du coup tu tu suis un peu l'actualité historique enfin ce qui le les polémiques ou ce qui peut y avoir par rapport à l'Histoire ou pas du tout ???

-Non, non pas spécialement pas spécialement non. Ya des ya des trucs que qui peuvent sortir, 'fin pas les polémiques en tout cas, les polémiques c'est pas vraiment quelque chose qui enfin si je le vois passer ya moyen que je le le que le lise par curiosité mais c'est je m'intéresse pas spécialement aux débats sur des points d'histoire, voilà.

-Ok.

-Après ya des, des des mystères entre guillemets ou des questions restées sans réponse avec les éventuelles théories qui vont avec qui peuvent m'intéresser. Heu... par exemple pour moi bon il me semble que ça a été révélé il y a longtemps mais que pour moi c'était resté quelque chose dont on était pas sûrs, le fait que les les romains étaient incapables de voir le bleu et que les gaulois se peignaient en bleu pour leur faire peur, heu je sais pas si ça a été avéré ou pas je suis pas sûr mais mais en tout cas c'est c'est c'est quelque chose qui que je trouvais ça très intéressant par ce qu'encore une fois c'est quelque chose que tu te dis "Ha ouais ils voyaient pas le bleu" genre c'est difficile de s'en rendre compte en fait voilà. Mais les polémiques non c'est pas spécialement quelque chose qui m'intéresse.

-D'accord. Et hum du coup parmi les jeux auxquels tu joues yen a une majorité qui ont un contenu plus ou moins historique ou c'est plutôt

-Hum non, non non je pense pas. Heu... 'fin après ça dépend ce qu'on appelle historique, par historique t'entends qui qui qui se veut montrer la l'Histoire ou ou

-Bha je sais pas qu'est-ce que ce serait pour toi du un jeu historique 'fin comment tu

-D'une certaine manière, d'une certaine manière Civilization par ce que heu... par ce que les civilisations présentées heu... se vendent comme étant heu relativement fidèles à ce qu'étaient les civilisations, même si apparemment c'est pas forcément le cas, hashtag les arabes dans V

comme tu m'as expliqué hum... mais heu donc oui civilisation ça peut être d'une certaine manière de par son contenu et son le le dictionnaire enfin la civilopédia donc le dictionnaire intégré au jeu qui explique et qui donne des infos sur les civilisations etc heu pfff jeu historique jeu historique, je le considère comme historique le alors je sais plus comment il s'appelle un jeu sur ps3 heu qui se passe pendant la 1^{ère}, première guerre mondiale ou seconde je sais plus heu qui est très graphique 'fin c'est ce que les graphismes sont en dessin entre guillemets, c'est du de la 2D

-Soldats inconnus ?

-Oui, il me semble que c'est celui-là. Celui-là je le considérerais comme historique même si j'ai aucune idée de la véracité des propos, heu voilà. Après un jeu comme par exemple... pff heu professeur Layton qui se passe dans un contexte entre guillemets historique même si il pend de très grandes libertés sur certains points hum par ce que il se met dans une dans une Angleterre heu victorienne je crois heu enfin qui se qui se positionne dans un contexte particulier, si y se si y se contente de se positionner dans un contexte heu sans utiliser ce contexte je le considérerais pas comme historique je pense. Ya peut-être des exceptions mais

-Donc pour toi ce qui fait qu'un jeu est historique c'est plutôt heu des critères visuels, des représentations ou des ou des gages de qualité qui peuvent être par exemple ??? comme la civilopédia qui peuvent être une façon de appuyer l'historicité du jeu ou enfin qui donnent un côté sérieux.

-Ouais ouais je vois, heu hum le fait que ce soit sérieux aide, j'en suis presque sûr inconsciemment heu par ce que je pense que l'on aura beaucoup plus enfin en tout cas moi j'aurais beaucoup plus tendance à me dire heu "Ok bhé sur tel point ils l'ont faire à leur sauce" un un jeu comique entre guillemets heu j'aurais plus tendance à me dire "bhé ils l'ont fait à leur sauce pour des questions de gameplay, de gamedesign X" heu après je heu je j'ai, j'ai pris conscience récemment que certains jeux qui étaient plus sérieux que je considérais vraiment comme historiques comme le soldat inconnu il me semble il y a eu pas mal de critiques heu qui ont été portées sur le jeu sur ça sur le les l'Histoire entre guillemets qui est présentée heu alors que pourtant je le considérais comme heu comme relativement historique donc c'est... pfff oui les les jeux sérieux j'aurais plus tendance à les considérer comme historiques ouais, mais heu mais ça sera pas forcément une question de... de contenu comme on peut le voir dans civilisation, c'est à dire que ça comme je disais c'est je pense pour moi historique ça serait un jeu qui se place dans un contexte et donc le contexte a une importance pour le jeu.

-Au niveau du gameplay...

-Voilà.

-... de l'histoire.

-Comme comme par exemple le soldat inconnu heu Civilization d'une certaine manière puisque les unités et les spécificités de chaque civilisation dépendent de la civilisation en question et de son contexte historique heu ce genre de choses même si forcément après ça a plus rien à voir avec une fois en jeu.

-D'accord. Et du coup hum du coup pour le soldat inconnu c'était du coup l'aspect sérieux du jeu le fait que ce soit

-Hum.

-qu'il y a un côté authentique.

-Oui c'est ça et puis heu je me souviens plus exactement comment il avait été hum comment la promotion du jeu avait été faite mais il me semble qu'il s'était placé de manière relativement sé eux-mêmes qui s'étaient placés de manière relativement sérieuse et comme étant une forme heu entre guillemets poétique de une représentation entre guillemets poétique même si c'est un peu dur de faire le poésie sur un sujet comme ça mais heu mais voilà c'est le le le fait que ce soit enfin la manière dont était il vait été présenté qui m'a fait le considérer comme ça je pense.

-D'accord. Et est-ce que au niveau... est-ce que tu penses que c'est important aussi le niveau graphique au niveau des représentations graphiques du, de la période est ce que ça peut aider à considérer un jeu comme historique ou

-Heu qu'est ce que qu'est ce que tu entends par représentation graphique ?

-Heu... que ce soit une fidélité architecturale ou

-Oui oui c'est ça, pas une question de de de design, entre guillemets. Genre par exemple la différence de graphismes entre le soldat inconnu et civilisation, c'est pas spécialement ça la question.

-Non non.

-Ok. Heu... pff d'une certaine manière ça va être important, après je pense que ce qui va être plus important pour les joueurs de généraux heu dont je fais partie pour la grande majorité des jeux heu ça va être la fidélité à la représentation que la population en a heu... j'ai un peu du mal à si bon un exemple à la con le là pour beaucoup de gens les indiens c'est les grandes coiffes à plumes machin alors que en soit ils ont tous des spécificités toutes les tribus ont de spécificités qui leurs sont propres et t'en as certaines qui ont enfin je crois qui n'ont de les fameuses grosses coiffes à plume et à et pourtant dans un jeu heu probablement plus de beaucoup plus de ces fameuses coiffes à plumes que ce qui était en réalité par ce que ça va plus coller à une heu à un imaginaire qu'on en a. Donc je pense que les jeux auront plus tendance à se justement à coller à ces imaginaires que ç ce qu'ils sont réellement.

-Ok, donc enfin tu penses que les jeux heu... les gens ont plus tendance à des jeux du coup qui sont plus proches de leurs représentations que

-Heu...

-enfin ça va les aider à considérer le jeu comme comme historique ou à lui donner du crédit.

-Hum... Bhé déjà ça va ça va les aider enfin le fait que ça colle à leurs représentations ça va les aider à à à apprécier le jeu je pense heu... et à le considérer éventuellement comme un bon jeu. Encore une fois on parle que de des de personnes générales qui ont pas une connaissance poussée de la période particulière représentée machin, heu... après aider à le considérer comme historique, inconsciemment peut-être, inconsciemment je ya moyen que oui heu... par ce que ça va le le fait de retrouver des éléments qu'ils connaissent ils vont se dire "Ha oui tiens ça je je connais je reconnais j'en sais rien la tête du drakkar, je reconnais heu les les les très longues lances qu'avaient les hoplites des grecs de l'époque je reconnais tel truc, je reconnais tel truc les trébuchets etc" heu donc heu oui je pense que c'est c'est quelque chose de... de d'inconscient entre guillemets mais qui du tout marcherait pas du tout pour quelqu'un qui aurait des connaissances plus poussées de de de la période.

-C'est à dire que les gens y sont contents de retrouver de de reconnaître des choses qu'ils connaissent et du coup 'fin c'est ça a un côté valorisant et du coup ils sont plus

-Ouais c'est ça, en plus je dis c'est mais c'est je je je suis persuadé que je c'est mon cas aussi, il doit y avoir plein de plein de représentations, je parlais du jeu Praethorian tout à l'heure, je suis persua 'fin... ya ya c'est très très probable que certaines des unités ou des représentations d'unités que qu'il y a dans le jeu collent à l'imaginaire que j'avais quand j'étais gosse et mais qu'elles collent pas du tout à la réalité et que je m'en foutais, voilà.

-D'accord. Et hum... du coup coup des jeux comme comme Praethorian auxquels t'as joué quand t'étais assez jeune est ce que tu penses que du coup ils ont participé à modeler dans un sens les représentations que tu pouvais avoir ?

-Bha c'est probablement un cercle vicieux, enfin je sais pas si il est vertueux vicieux ou si c'est juste un cercle *rire* un cercle neutre, mais mais je pense qu'il y a une forme de cercle oui.

-Ok et du coup de manière générale t'as tendance à faire confiance aux jeux en ce qui concerne leur contenu historique ou est ce que tu fais plus confiance à un jeu qu'à un film ou autre en ce qui concerne ses représentations sa façon de représenter l'Histoire ?

-Heu pour les films ça va dépendre hum après j'ai je sais que j'ai tendance à faire confiance trop facilement heu et à derrière me dire "Ha bon, ha bin dommage." *rire* heu typiquement pour le soldat inconnu dont encore une fois puisque t'as l'air de confirmer qu'il a été pas mal enfin qu'il a eu quelques critiques sur ses représentations.

-Ha non je confirme rien.

-D'accord ok, mais il me semble que c'est le cas, Civilization il me semble que le contenu de la civilopédia est par exemple de plus en plus pauvre et de moins en moins poussé et que du coup il est de moins en moins fiable sur certains points.

-Ça c'est un truc que tu remarques toi ou c'est un truc que t'as vu ?

-Heu que je remarque moi non heu mais ce des remarques faites par des par des joueurs qui sont remontées etc et que je vois passer, ce genre de choses. Hum... heu oui et par rapport aux films hum... déjà les films d'une manière générale je les j'aurais 'fin non je j'allais dire je si ya pas la mention heu c'est entre guillemets c'est fidèles, je vais pas le considérer comme historique mais c'est faux, je pense au Soldat Ryan que je trouve une très belle représentation de de de même si elle est très héro américain etc heu ça on est d'accord mais sur certains sur certains points heu elle est très bien faite et je sais plus si c'est dans ce film là mais il y a une la la scène du débarquement en Normandie, je crois que c'est dans ce film là qu'il y en a une voilà, qui qui a été heu qui a été encensée et que que j'ai trouvée très bien faite aussi, hum mais après ouais voilà des films comme par exemple Imitation Game heu donc le film sur Allan Turing hum que j'ai trouvé vachement bien et qui lui se voulait historique, j'ai je suis pas allé vérifier derrière heu la véracité des faits qui étaient exposés et je les ais pris entre guillemets telle quel avec une certaine forme de recul par ce que je me, par ce que qu'aujourd'hui j'arrive à me dire "bon ok c'était bien, mais potentiellement il y a un ou deux trucs qui ont été enjolivés", mais voilà j'aurais tendance à le prendre un peu comme ça mais bon évidemment Paranoral Ativity on me dit "oui c'est que des vé, des vrais des vrais footages" bon, je vais peut-être pas y croire non plus voilà, j'ai une certaine forme de recul quoi mais ouais mais ya certains films où je vais le croire beaucoup plus facilement comme Imitation Game comme d'une certaine manière Intouchable qui lui aussi se voulait comme une représentation hum pas directe mais pratiquement de la relation entre la personne handicapée et son aide

-Ha c'est inspiré d'une histoire vraie Intouchable ?

-Oui, oui oui, c'est indiqué alors je sais plus si c'est au début ou à la fin du film mais mais y donnent même les noms de des personnes réelles et je me demande même si on voit pas une photo d'eux, voilà. Heu con voilà, des films comme ça j'aurais plus tendance à à me dire que que c'est vrai même si j'ai un poil de recul et que je serais pas étonné si on me dit "Ha bhé tiens ça c'était deux" heu mais ça sera plus facile sur les films qui le qui le mentionnent que sur d'autres même si comme je le disais pour le Soldat Ryan c'est possible aussi que je me dise que certains trucs sont bien faits soit d'autres trucs.

-Et hum et du coup c'est pareil pour les les jeux t'aurais pas trop tendance à les vérifier enfin à checker des sources contradictoires à côté ?

-Non non non, je je je je fais pas cette démarche là.

-Ok. Et tu disais pour Civilization du coup la civilopédia les les joueurs se plaignent que ce soit plus plus pauvre ou moins précise ou moins...

-Alors plus pauvre oui ça c'est ça c'est clair, après c'est peut-être enfin le truc c'est que c'est aussi plus pauvre en termes d'indications sur le gameplay, ce qui est un peu problématique pour un jeu pour un jeu vidéo enfin pour un jeu comme celui-là avec certaines mécaniques qui peuvent être assez poussées.

-C'est à dire qu'il y a moins de enfin il y a moins de tutoriels ou

-Non pas moins de tutoriels, moins de d'explications en fait le l'idée de la civilopédia c'est vraiment heu tiens t'as une question sur est ce que si je construis j'en sais rien, est-ce que si je construis heu j'en sais rien est ce que si je construis heu tel tel bâtiment sur tel terrain est ce que ça va pas enlever le terrain dessous ou pas par exemple et ce sont des choses que par exemple on va des informations qu'on pouvait avoir dans les anciens qu'on a plus aujourd'hui. Donc en termes de gameplay ça peut être plus faible et du coup t'es obligé de tester par toi-même ce qui peut être frustrant si ça si y se trouve que bha à l'essai c'est le la la situation qui t'arranges pas qui se passe, voilà. Après en termes historiques heu j'ai pas hum j'ai pas eu j'ai moins eu de de de retours 'fin j'ai moins vu lu de retours heu sur la civilopédia là-dessus, je sais qu'il y en a quelques-uns heu mais après il y a tout ce qui est heu dans Civilization VI il y a des citations heu pour chaque merveille qui est construite, ya des citations de personnages personnes personnages et heu et parfois j'ai vu que ces citations étaient heu étaient pas étaient soit pas adaptés soit elles avaient été vraiment dites pour telle merveille soit heu soit le l'auteur en était la bonne ce genre de choses.

-Hum. Et du coup tu sais à quoi c'est dû c'est ???

-Heu non pas spécialement bon évidemment le le le premier truc qui vient c'est ils mettent ils passent moins de temps sur heu sur ces éléments là que que éventuellement sur d'anciens trucs bon pour les citations c'était absent des anciens des anciens jeux mais pour la civilopédia c'était peut-être qu'ils passent moins de temps dessus, heu ça peut peut-être s'expliquer par le fait que leurs joueurs sont en grande majorité des joueurs heu des anciens joueurs je pense qui qui gardent la série et qui continuent du coup ils connaissent les mécaniques heu en tant coup cas la majorité même si il y a des nouveautés à chaque truc, heu du coup donc potentiellement c'est ça potentiellement c'est ils passent juste moins de temps dessus par ce que l'argent ça peut être plusieurs trucs je sais pas, je pense 'fin je serais étonné que ce soit soit une démarche qui soit accidentelle mais heu mais en tant que démarche volontaire je serais je je je j'ai aucune idée de

pourquoi de pourquoi ils feraient ça.

-Du coup enfin qu'est-ce que t'en penses des des jeux comme ça qui peuvent éventuellement... perdre entre guillemets en historicité au fur et à mesure de la licence de de je sais pas que ce soit pour des raisons inconnues ou pour plus se diriger se concentrer sur le gameplay ou autre est ce que, comment tu vois ça ? Est-ce que c'est un truc qui te dérange ou est-ce que

-Qui me dérange non, j'ai jamais vraiment porté attention, heu me semble que la série Assassin's Creed aussi avait perdu en authenticité alors qu'il me semble qu'elle se voulait authentique, relativement sur le premiers volets, heu au point d'ailleurs qu'elle a dû enfin que que les développeurs avaient cru bon d'ajouter quelque chose qui disait que ce qui était représenté machin ils avaient fait un sorte de de 'fin ils avaient mis un disclaimer comme quoi ça représentait pas heu le la hum pour des questions religieuses voilà leur point de vue personnel pour des questions religieuses notamment qui qui sont pas mal présentes dans le jeu hum mais qu'ils avaient fait l'effort de de de s'associer avec des historiens machin etc etc donc là ils l'avaient clairement dit hum et c'est peut-être même plus vicieux de le présenter comme ça pour un jeu vidéo par ce que c'est beaucoup plus rare que pour un film, donc si c'est pas le cas je pense que ça peut piéger beaucoup plus de gens, après je sais pas si c'était le cas pour Assassin's Creed si c'était bien en terme véracité

-Tu dis que, enfin piéger c'est à dire ?

-Pas piéger genre par ce que c'était pas intentionnel mais

-Dans le cas où c'est mis

-Dans le cas où ils écrivent ça et que derrière certains faits ne sont pas vrais.

-D'accord, par ce que les gens auront plus confiance à faire à faire ils auront plus tendance à faire confiance à un jeu qui met ça par ce que c'est plus rare pour jeu de mettre ce genre de truc

-Oui contrairement à un film où, en tout cas enfin pour ma part si je vois ça pour un film je sais que j'aurais un certain recul par-dessus par ce que bha par ce que... c'est ya forcément d'autres choses qui sont enjolivées etc et que ya des films comme Paranormal Activity qui l'utilisent donc voilà ça va ça relativise la chose, pour les jeux je crois que je crois vraiment que Assassin's Creed, le premier par ce que j'ai joué qu'à celui-là est le seul jeu auquel j'ai joué qui l'a utilisé hum du coup heu du coup effectivement j'aurais, déjà que de base je j'ai je vérifie pas heu j'aurais encore plus tendance à lui faire confiance, voilà.

-D'accord.

-Hum heu tout ça pour dire que oui si jamais par la suite ça perd en authenticité... est-ce que c'est 'fin je considère pas ça comme un problème par ce que d'une certaine manière ils font ils font ce qu'ils veulent avec la licence heu même si on peut ne pas être d'accord sur un point par ce que heu tiens cet élément de gameplay je préférerais ils l'ont enlevé je suis déçu, ça c'est une autre question, heu après ouais ils font ce qu'ils veulent avec la licence j'ai envie de dire tant qu'ils ne tant qu'ils ne continuent pas à se vendre comme étant historique ça passe, mais si il se vendent comme étant historiques et que derrière c'est avéré que c'est pas du tout le cas voir même qu'ils changent complètement l'Histoire par ce que à la limite, à la limite re ou passer sous silence un élément par ce que ça colle pas vraiment dans le gameplay enfin dans l'Histoire machin pourquoi pas si c'est pas quelque chose de vraiment primordial mais changer quelque chose de primordial ou le retirer pour des questions de gameplay ça commence à être un petit peu problématique et le retirer pour des questions idéologiques par ce que les développeurs

voulaient pas le mettre ou avaient peur de la censure dans certains pays ou ce genre de choses c'est plus problématique je pense, surtout si ils se vendent comme étant historique.

-Ok, pour toi c'est vraiment enfin dans le cas où ils se vendent pas comme historique c'est pas tant problématique que ça, c'est vraiment quand ils

-Oui, c'est si ils ont oui si vraiment

-Oui, c'est si ils ont oui si vraiment si ils se vendent pas comme historique en en soit ils font ce qu'ils veulent.

-Hum... Ok. Hum, hum hum hum... Tout ça on a déjà vu... Hum et du coup est ce que tu penses que hum... que les dimensions historiques peuvent apporter plus à un jeu, est ce que tu penses que ya...

-Alors déjà ça apporte une facilité pour l'univers dans lequel se passe le jeu, déjà. Par ce que comme on le disait tout à l'heure les joueurs retrouvent des éléments qu'ils connaissent et du coup ils savent ils savent certaines choses heu... bha dans l'imaginaire collectif etc 'fin pas forcément un imaginaire ça peut être juste une connaissance qui est partagée par plein de monde donc déjà pour voilà pour poser les bases du jeu et un univers ça aide énormément heu... et après, c'était quoi exactement ce que tu m'as demandé ?

-Qu'est-ce que ça peut apporter en fait à un jeu de la dimension historique.

-Ok, ouais donc voilà, une facilité pour le pour le le poser heu si comme heu Assassin's Creed encore une fois ils se vendent comme étant historique ça peut être un plus question marketing heu forcément. Après est ce que les gens vont plus l'acheter, est ce que plus de gens vont l'acheter par ce qu'il y a une dimension historique c'est pas dit mais disons que les gens auront potentiellement une meilleure opinion de lui et ça peut éventuellement aider un peu inconsciemment, heu je pense pas que ce soit quelque chose où ils vont se dire "Ha tiens il est ultra historique donc il me le faut", heu hum... ça après qu'est-ce que ça peut apporter d'autre ?... Je sais pas, je sais pas exactement non heu ouais je pense que une que la majo la la principale raison c'est le la facilité de de de de contexte que ça apporte et puis à mon avis c'est pas pour rien que la grande majorité des des jeux de guerre populaires se font justement dans des guerres qui ont eu lieu

-Hum.

-Par ce que du coup c'est par ce que t'as pas vraiment besoin de donner de contexte de pourquoi ya la guerre ou quoi les gens les Call of Duty Battlefield etc qui se passent dans la seconde guerre bhé les gens connaissent la seconde guerre, ils savent que les gens se battent, t'as pas besoin de présenter les ennemis, t'as pas besoin de présenter les alliés, tu sais qui est qui et du coup c'est beaucoup plus facile.

-Ok. Je vais changer de carte sd par ce qu'elle arrive au bout celle-là. *changement de carte* Du coup tu parlais du coup des questions de marketing autour des hum des jeux historiques est ce que ça t'est arrivé du coup toi d'aller spécifiquement vers des jeux par ce que la période historique qu'ils traitaient t'intéressaient ou

-De particulièrement jouer ou regarder, m'intéresser ?

-Bha t'intéresser à un jeu par ce que la la période historique te parlais ou

-Heu... Par ce que la période historique me parlait non je pense pas que ça me soit déjà arrivé à part comme je disais pour les pour des jeux dans l'antiquité quand j'étais plus jeune etc. Heu... après heu non je je pense pas.

-Et est ce qu'à l'inverse du coup tu t'es intéressé à des périodes ou des événements ou des personnages historiques à cause d'un jeu par ce que tu les avais vus dans un jeu

-Hum... je pense pas non. Je pense pas, ça m'est déjà arrivé de d'aller chercher plus d'infos sur des civilisations ou des dirigeants que j'avais connu grâce à Civilization heu pour des informations en plus de ce que donne la civilopédia mais heu mais sinon non je me suis pas je crois pas que ça me soit déjà arrivé de plus m'intéresser à une période grâce à un jeu.

-Du coup c'était enfin c'est quelque chose de constant et tu continues de t'intéresser à ces choses que auxquelles tu t'es intéressé via Civilization ou c'est juste vraiment quelques infos.

-Non non c'est quelques infos juste comme ça, comme je disais j'aime bien comme comme je disais tout à l'heure par rapport à mon histo à moins rapport à l'Histoire c'est que j'aime avoir de petites anecdotes de temps en temps si je si j'arrive à les retenir ou pas voilà je regarde par curiosité par ce que bha par ce que je pense que je suis plutôt curieux par rapport à ça donc je regarde de temps en temps vite fait des choses comme ça sans pousser plus.

-Ok. Et hum 'fin du coup ???? juste tu disais tout à l'heure justement sur l'apport de l'Histoire du coup ça donne un confort du coup aux gens qui quand ils jouent au jeu ils sont en terrain connu en fait et du coup

-Oui oui c'est ça, c'est c'est un confort pour les développeurs par ce que ça fait moins de travail, enfin pour les développeurs et toute l'équipe en fait mais pour les dé pour les dévs aussi heu et un confort pour les joueurs effectivement qui se retrouvent plus vite dans le jeu qui peuvent plus facilement y jouer sans se poser des trop de questions de "Mais pourquoi je suis là ? Mais pourquoi je fais ça ? Mais pourquoi je me bats ?" etc etc.

-Ok.

-Donc ouais donc c'est un confort pour tous les partis.

-Hum... On a à peu près fait le tour... Heu ça t'est arrivé ça t'arrive parfois d'avoir des débats autour de de de l'Histoire dans les jeux vidéo ou d'un élément historique dans dans un jeu ou

-En termes de d'Histoire réelle entre guillemets ? Genre une c'est à dire de l'Histoire du monde réel qui pourrait être transposée dans un jeu ou de l'histoire

-Un truc qui que tu as vu dans un jeu ou heu... dont t'as entendu parler.

-Hum non je crois pas, je crois pas non des débats je suis à peu près sûr que non... non je pense pas, je pense pas. Après potentiellement heu hum pour un univers créé pour le jeu heu c'est possible que ça m'est déjà arrivé d'en discuter avec des gens pour dire "Ha tiens ouais dans tel univers ya ça ya tel truc c'est pas mal." ou alors heu "Tiens je comprends pas trop pourquoi ya ça ou quoi." c'est pour l'univers créé hum mais pour un uni pour heu des éléments historiques non je pense pas.

-Ok. Et hum du coup est ce que ça t'es déjà arrivé dans la vie de tous les jours de de réutiliser des éléments que t'avais acquis heu en jouant à un jeu que ce soit que ce soit des connaissances générales ou des connaissances historiques ou... ou autre.

-Heu les réutiliser je pense pas.. je pense pas heu éventuellement ça peut être heu bon je reprends l'exemple de Civilization heu où je m'étais intéressé à quelques fois à à heu bon différentes villes des civilisations en fonction des noms heu où je regardais où est ce qu'elles étaient dans là dans là vraie vie entre guillemets et par la suite ça me permettait éventuellement de de situer par ce que des fois ce sont des grandes villes qui existent encore aujourd'hui du coup ça pouvait me permettre de situer heu quand je les voyais heu citées quelque part éventuellement ou quoi, je pense aussi notamment au système de cité-état qui sont dans le V et le VI qui sont des des villes relativement importantes ou particulières heu mais qui font pas partie d'une civilisation suffisamment importante entre guillemets selon les critères de Civilization de des des designers pour être dans une situation dans une civilisation particulière et du coup on peut les connaître heu ça m'est arrivé de de regarder les civilisations savoir où elles étaient ou quoi de des cités état pardon, savoir où elles étaient et du coup de de savoir un peu mieux où elles étaient placées alors que j'en avais pas forcément entendu parler avant.

-Ok. Hum... Du coup est ce que hum est ce que quand tu joues à à un jeu tu t'arrives à ou tu penses arriver à pouvoir situer dans quel pays il a été conçu rien qu'en y jouant et sans avoir d'informations complémentaires ?

-Dans quel pays a été conçu le jeu ?

-Ouais, ou développé...

-Heu certains oui heu par exem je pense notamment aux jeux japonais qui ont un style très particulier en termes de en termes de design même si forcément vu que c'est du design 'fin d'une manière générale je pense tu peux forcé tu peux toujours donner l'impression que tu viens d'un autre pays, si tu le souhaites heu après forcément ya des des trucs des des stéréotypes entre guillemets donc pas, pour le design pour les jeux japonais pas mal je trouve, hum pff après heu le problème c'est que le les les studios viennent un peu tous des mêmes pays... du coup c'est c'est compliqué de de vraiment pouvoir heu de de dire "Tiens lui il vient d'un autre pays" alors que bha forcément la grande majorité viennent des mêmes, du coup j'ai envie de dire ouais les jeux de guerre je j'allais dire tout à l'heure j'allais dire "Oui les jeux de guerre c'est plutôt heu les jeux de la seconde guerre mondiale où on incarne les alliés c'est plutôt des c'est plutôt des jeux américain ou quoi" mais en fait c'est bin vu que la grande majorité des studios sont américains c'est je pense que c'est c'est un c'est un biais qui est pas forcément juste, doit y avoir des jeux des jeux de guerre qui sont aussi faits par par par des studios français par des studios 'fin européens de manière générale voilà mais c'est juste que c'est juste que la majorit vu que la majorité des jeux viennent d'All des Etats-Unis on a l'impression que c'est plus un truc des Etats-Unis alors qu'en fait non c'est juste qu'ils font la majorité des jeux.

-Ok. Et du coup tu penses que c'est possible de faire retranscrire enfin de retranscrire un peu la culture d'un pays à travers un un jeu vidéo ou...

-Heu pff... Je je sais pas, c'est un peu compliqué. Pour des pff encor peut-être éventuellement des des archétypes des sociétés de certains pays encore une fois heu donc je pense encore une fois à la culture japonaise qui est très particulière donc des des jeux qui qui se mettent vraiment dans un contexte japonais heu réelle entre guillemets heu ça peut donner un des idées sur cette culture-là, après le risque c'est comme pour heu comme pour les contextes historiques c'est de tomber dans des représentations heu qui correspondent à ce qu'attendent les joueurs, c'est possible que que heu enfin c'est un risque heu... après oui ya très probablement une forme de patriotisme parfois heu un peu comme pour comme pour des films alors je sais plus comment il s'appelle ou le film où le héros était un sniper américain pendant le pendant la guerre du golf ou un truc comme ça hum American

-American Sniper

-Ouais voilà. Heu donc c'est typiquement quelque chose qu'on peut relativement facilement retranscrire en tant que jeu, incarner un sniper américain pendant telle guerre qui du coup est vrai héros par ce qu'il va tuer Hitler par exemple heu je crois que c'est ce que fait heu Sniper Elite mais je sais pas si je connais pas la nationalité du héros, heu donc pff ouais on peut éventuellement une forme de patriotisme heum représenter des cultures particulières oui avec le risque de de de tomber dans les clichés heu... mais pour heu ouais je sais pas, je pense que c'est possible mais surtout avec des clichés en fait.

-Ok. Et du coup est ce que t'es déjà intéressé à la culture d'un pays via un jeu vidéo ou ?

-Hum non, non.

-Ou au contraire est ce que tu t'es intéressé à certains jeux par ce que le pays ou la culture...

-Non je pense pas.

-Du coup est ce que tu penses qu'il y a des, certains types de jeux qui sont plus liés à une culture particulière ou

-Heu tu veux dire des jeux qui sont plus populaires à cause de leur type ?

-Par exemple ouais ça peut être dans ce sens-là ou alors dans le sens des des jeux qui sont plus produits par tel pays ou

-Heufff oui ça c'est sûr heu bhé encore une fois le marché japonais est ultra particulier pour le jeu vidéo en tout cas c'est le c'est le l'impression que j'en ai, heu ya plein plein de jeux qui sont produits au Japon et qui font des cartons mais qui sortent pas du pays, heu je pense par exemple à Yokai Watch qui est un vieux jeu et qui pourtant est à peine sorti, Phoenix Right qui a mis des années à sortir et qui maintenant sort plus alors qu'il fait encore des bons scores là-bas, heu le le marché japonais est vraiment particulier heu... après pour les pour les deux autres marchés principaux que que sont l'Europe et les Etats-Unis je pense qu'ils sont très interchangeables heu même si ya certains autres points par exemple le fait que Microsoft marche mieux aux Etats-Unis il me semble 'fin peut-être 'fin que en proportion entre guillemets si on fait un pourcentage ps4 x box one, je crois que la x box one s'en sort beaucoup mieux aux Etats-Unis que dans les autres zones et je pense que ya une forme de patriotisme là-dedans et à l'inverse au Japon la x box one qui se vend à 2 par semaine *rire* à tout casser donc là encore une fois je pense que c'est une question de... pas forcément de patriotisme mais mais un peu d'une certaine manière heu mais heu mais sinon pour les jeux en eux-mêmes je pff je suis pas sûr à part pour le marché japonais qui est particulier.

-Hum, du coup ça me fait repenser à une question que j'avais oublié de te poser c'est est ce que tu penses qu'il y a des types particuliers de jeux qui ont plus tendance à utiliser des contextes historiques que d'autres ?

-Heu les jeux de guerre oui heu qui se passent beaucoup bha dans les grands conflits 'fin les jeux de guerre à la première personne qui se passent dans des conflits plutôt récents. Hum... les jeux de... ouais on va dire guerre aussi heu mais plus en question stratégique, ça c'est les impressions que j'en ai, qui eux seraient plutôt dans la période antiquité moyen-âge, éventuellement renaissance pour quelques-uns. Heu ça c'est l'impression que j'en ai heu après heu... après heu si éventuellement les les jeux en monde ouvert heu les pas forcément des rpg

mais en monde ouvert, pour moi c'est soit des univers totalement créés, soit des univers heu modernes heu c'est à dire que soit c'est The Witcher, Skyrim, Fallout, soit c'est GTA, Saints Row et Watchdog pour citer les trois premiers qui viennent.

-Et heu du coup t'as une idée de pourquoi est-ce que ya certains types de jeux qui vont plus utiliser tel ou tel éléments historique ou 'fin tu vois des raisons à ça ou ou pas du tout ?

-Pour le... je sais pff je sais pas exactement... Pour les jeux de guerre stratégiques entre guillemets la période antiquité moyen-âge s'y porte peut-être plus par ce que t'avais une heu une gestion par régiments entre guillemets, t'avais vraiment des groupes d'unités heu qui d'une certaine manière existent aussi sur heu c'est à dire si tu mets, ce qui existe aussi pour les guerres récentes, mais c'est à beaucoup plus grande échelle je pense, c'est à dire que tu peux pas, tu peux beaucoup plus difficilement faire un jeu de stratégie se concentrant sur une bataille, sur une bataille récente par ce que ça va beaucoup plus être des hommes plus ou moins seuls heu plutôt que à l'époque c'était batailles rangées en fait littéralement. Heu du coup je pense ouais que le que ce doit être possible de transposer un jeu de stratégie en temps réel sur un sur un heu une période récente mais ça aura peut-être moins d'intérêt et ce sera peut-être plus de la gestion hum de la gestion de de de matériel, de la gestion comme ça que de dire à telle unité va à tel endroit, voilà. Du coup je pense que ce sont des sont des raisons comme ça.

-Ok. Par ce que heu la période historique se, est plus adaptée au gameplay voulu par

-Je pense ouais.

-Du coup tu 'fin tu tu penses que c'est le choix il est fait plutôt dans le sens heu on va jouer avec tel gameplay du coup on pourra avoir une période historique qui ??? ou alors dans le sens ou on voit ??? historique on voit quel gameplay pourrait être adapté ??? 'fin est ce que tu penses que ya ya des choix comme ça qui se font chez les développeurs ou

-Hum... *claquement de langue* Je pense que c'est plutôt l'inverse par ce que je pense pas qu'il y ai de période historique qui puisse suffisamment intéresser les gens pour heu pour en faire un argument de vente au contraire du gameplay, je pense que pour les joueurs le gameplay est plus important que le contexte même si un bon gameplay dans un mauvais contexte entre guillemets si c'est si on peut parler de mauvais contexte heu peut peut faire faire un flop au jeu, mais heu je pense que l'argument de vente principal c'est le gameplay et que le contexte est choisi par la suite pour heu pour coller au plus au gameplay, ya peut-être des exceptions heu mais mais j'en suis pas convaincu.

-Ok. Et du coup pour terminer hum... Du coup est ce que tu penses que ça peut être un bon moyen pour pour apprendre des choses, pour transmettre des connaissances les jeux vidéo ?

-Ca peut être un moyen oui, un bon je sais pas, j'en ai absolument aucune idée mais ça peut être un moyen de le faire heu par ce que bha s'amuser 'fin apprendre en s'amusant, on le dit beaucoup, apprendre en s'amusant bha c'est toujours mieux que d'apprendre en se faisant chier *rire* pour le formuler comme ça. Heu après je pense pas que ce soit un moyen d'apprentissage poussé, c'est à dire que c'est bien je pense 'fin utile entre guillemets pour découvrir quelque chose mais pas forcément pour en pour connaître quelque chose, pour connaître bien quelque chose, voilà. Heu donc heu par exemple comme encore une fois je prends l'exemple de Civilization, la civilopédia elle est très bien pour découvrir l'Histoire d'une civilisation par ce qu'ils en parlent dans les grandes lignes, ils parlent des des des grands des grands points etc et éventuellement des éventuels heu particularités culturelles de la civilisation mais ça va pas vraiment nous donner de détails sur heu sur heu le ??? le système de classes de la civilisation etc qui peuvent intéresser vraiment quelqu'un qui est intéressé par la période donc pour moi c'est c'est un ça

peut être un bon outil potentiellement mais pour la découverte et pas pour l'approfondissement.

-Ok, du coup tu penses que ouais c'est un moyen d'initier les gens un petit peu à certains trucs pour les intéresser.

-Oui.

-Du coup 'fin tu penses pas du coup qu'y a de... est-ce que tu penses qu'il y a une contradiction ou pas entre connaissance et ludique, est ce que tu penses que les deux sont incompatibles ou est-ce que... est-ce que pour toi c'est

-Heu connaissances ???? que c'est incompatible de d'apprendre en s'amusant justement ? Ou heu

-Bhé heu est ce que les jeux vidéo du fait que là à la base c'est quand même plutôt des... des choses qui sont là pour pour s'auser, est-ce que du coup heu est ce que ça rend... incompatible plus ou moins le fait de de pouvoir essayer de transmettre des connaissances en même temps ou est-ce que pour toi les deux

-Hum non, pour moi c'est pas incompatible, 'fin en soit, après je pense que des jeux nécessitant heu une grande maîtrise technique pour heu pour que le joueur avance heu auront beaucoup plus de mal à transmettre quelque chose par ce que le joueur sera beaucoup plus concentré sur le gameplay sur comment heu comment avancer, sur son skill et sera trop concentré là-dessus pour heu pour arriver à porter suffisamment d'attention à à ce qu'il y a autour.

-D'accord, donc pour toi pour que le joueur ai conscience en fait de ce qui... des informations qu'il y a dans dans le jeu pour pour pouvoir les intégrer correctement et heu

-Pour en termes de connaissances oui après heu comme je disais tout à l'heure pour le le fameux message insidieux qu'on pourrait mettre dans Call of Duty si on changeait la mission machin heu on peut mettre des trucs inconscients entre guillemets qui nécessitent pas forcément, qui nécessitent pas forcément un gameplay simple, mais pour des trucs pour des connaissances qu'on souhaite vraiment apprendre que le dont le but est vraiment de d'apprendre quelque chose au joueur heu effectivement je pense que qu'un gameplay trop compliqué genre tu fais pour moi tu fais rien apprendre à quelqu'un en jouant à Dark Souls à part apprendre la frustration *rire* c'est pour moi c'est ça ça reste vraiment compliqué qu'il vaut mieux qu'il vaut mieux le faire sur un gameplay plus simple où le joueur peut prendre le temps de d'écouter ou lire l'information heu pour heu pour mieux l'assimiler.

-D'accord. Bon, merci beaucoup, ce sera tout.

Entretien S :

- Donc est ce que tu peux te présenter rapidement, le métier de tes parents, ce que tu fais, ce genre de choses ?

-Ok, heu mes parents sont commerçants, heu moi donc je suis en bac +4 en deuxième année donc d'école d'ingénieur heu sur Grenoble école d'ingénieur en informatique et mathématiques appliquées. Heu j'ai 20 ans.

-Et tes études avant d'arriver jusque-là c'était bac S ?

-C'est ça donc j'ai fait un bac S terminal spé math j'ai eu mon bac et après je suis allé en prépa heu donc psi puis psi c'est l'équivalent ça s'appelait math spé donc prépa scientifique plutôt orientée math physique et après heu concours à la suite de la prépa et et j'ai intégré l'école à Grenoble.

-Ok, des frères et des sœurs ?

-Ouais j'ai un grand frère une grande sœur, mon frère il a cinq ans de plus que moi, ma sœur sept ans heu tu veux leurs études ?

-Ouais je veux bien.

-Heu du coup mon frère a fait des études de enfin d'électronique un petit peu informatique, un peu entre les deux on va dire, il est allé jusqu'au bac plus cinq donc il a fait iut puis iup un truc comme ça, donc bac plus cinq heu et là en ce moment il bosse dans une entreprise, dans une société de service sur Toulouse et ma sœur a fait heu bac S après elle a fait un iut GEA donc gestion en entreprise et administration, après deux trois trucs que je sais pas trop puis enfin un master en économie sociale et solidaire au Mirail à Toulouse, et là elle a monté une ressourcerie donc heu une sorte entre une entreprise et une coopérative, plus une coopérative qui en gros récupère du matériel, le rénove si yen a besoin et le revend, qui fonctionne à partir de bénévole etc.

-Ok. Et pourquoi est-ce que tu t'es orienté vers ce type d'études, qu'est ce qui t'a poussé à aller là-dedans ?

-Heu ça c'est fait plutôt au fur et à mesure, depuis assez longtemps je suis assez branché maths et sciences et les autres sciences en général et puis heu après j'ai décidé bac S heu après heu je me suis orienté vers une prépa qui restait assez générale, ça pouvait ouvrir vers plusieurs école tout aussi générales et après heu pourquoi l'informatique et les maths appliquées heu je sais pas trop heu par ce que je baigne dedans depuis pas mal de temps et que ça m'intéresse pour ce qu'on peut faire avec et pour ce qu'il y a aussi de théorique derrière de ouais.

-Est ce que enfin quand tu dis que tu baignes dedans c'est à dire ?

-Bha depuis pas mal de temps bhé heu quand j'étais petit j'avais enfin yavait un minitel, après ya eu l'arrivée d'internet et le pc familial on va dire avec lequel je que j'utilisais heu pas régulièrement mais enfin ça m'arrivait de l'utiliser et voilà et puis après petit à petit j'ai eu mon pc puis j'ai commencé à pas mal jouer à des jeux vidéo et à aussi trainer sur internet heu voilà donc c'est un peu un milieu ouais, enfin c'est des trucs qui gravitent autour de moi depuis longtemps donc enfin j'imagine comme pas mal de gens et puis moi ça m'a m'intéressé d'approfondir ce domaine.

-Ok. Et le minitel du coup tu l'utilisais, enfin t'as commencé avec le minitel du coup ?

-Ouais enfin je pas vraiment, les souvenirs que j'ai c'est que ouais non je l'utilisais avec mon père en fait je regardais surtout mon père l'utiliser, je tapais deux trois trucs pour l'annuaire ou des trucs comme ça et puis pas pas tant que ça non.

- Mais du ça t'intéressait c'était ?????

-Ouais c'est ça en fait j'ai toujours été pas mal curieux de pas mal de trucs et ça ça m'a plus attiré que le reste.

-Ok, et du coup tu parlais des jeux vidéo, est ce que tu pourrais parler de tes pratiques de manière générale ?

-Heu j'ai eu plusieurs plusieurs phases on va dire heu aux alentours du lycée j'étais heu assez sur un seul jeu après heu quand je suis arrivé en prépa fin de lycée on va dire début prépa, début milieu prépa je me suis diversifié sur pas mal de jeux indés un peu regarder des enfin des trucs différents et depuis que par contre depuis que je suis en école d'ingé heu j'ai j'ai beaucoup d'autres activités qui font que je joue quasiment plus ou de manière très irrégulière à certains gros jeux.

-Tu disais qu'au lycée t'étais concentré sur un seul jeu du coup ?

-Ouais je jouais beaucoup à Minecraft, enfin c'est en gros le, ce qui ce que je retiens beaucoup dans mon expérience des jeux vidéo de façon générale c'est la période pendant un an ou peut-être un an et demie où je jouais en ligne à Minecraft pendant enfin je passais vraiment pas mal de temps là-dessus et ça ça participait à faire que enfin à forger l'expérience de jeu vidéo que j'ai et le l'expérience du jeu en ligne etc qui voilà.

-Ok, et du coup tes premiers c'était autour du lycée du coup aussi ou

-Heu non, les premiers jeux, le premier jeu dont je me souviens j'étais encore gosse sur l'ordi familial c'était, je sais pas si c'était des trucs Adibou des trucs comme ça, des petits jeux et après...

-Plutôt des trucs ludo éducatif du coup ?

-Heu au départ ouais ouais ouais. Heu y'en a non enfin y'en avait ça beaucoup quand je jouais tout seul en fait et par contre avec mon père et un amis de mon père on jouait à un jeu qui s'appelle "Mais où est donc passée Carmen Sandiego" un truc beaucoup plus adulte et qui, moi je comprenais pas grand-chose je trouvais ça très compliqué mais c'était c'était rigolo de de jouer ensemble avec mon père.

-Ok, donc

-Ça c'était j'étais assez jeune encore je sais pas, je saurais pas dire un âge mais c'était genre collègue enfin bien avant avant le lycée quoi.

-Du coup ce qui était marrant c'était plus le fait de jouer avec ton père que le jeu en lui-même du coup.

-Ouais c'est ça après le le jeu en lui-même était sympa par ce que c'était une sorte d'enquête enquête de police, fallait traquer Carmen Sandiego autour du monde du coup c'était rigolo mais

ouais ce qui était aussi vraiment rigolo c'était de partager ça avec mon père.

-Ok, et heu du ouais tu te souviens de l'âge à peu près auquel c'était quand t'as commencé à jouer ?

-Heu ouais non je saurais pas dire qu'est-ce que le lycée ça ???? peut-être 8 10 ans les premiers jeux.

-Et il s'est passé quoi entre ce moment-là et le moment où t'as commencé à jouer à Minecraft ? Enfin ça a évolué quand même ?

-Heu ouais ouais ouais au collège c'était heu milieu fin de collège c'était Dofus, je jouais un petit peu par ce que c'était un peu la mode mais j'ai jamais été vraiment un gros joueur de ça. Heu après que je me souviens... si y'avait une ps3 dans le salon du coup je jouais à des jeux de voiture, des jeux des jeux d'aventure pas mal mais heu ouais c'était ouais, je me souviens pas vraiment de trop comment ça se passait.

-Du coup aussi loin que tu te souviens niveau collège lycée du coup c'était essentiellement des jeux en ligne enfin auxquels tu peux jouer en ligne ?

-Heu ouais ouais ouais après y'avait deux trois jeux pas en ligne style Super Meat Boy ou des trucs comme ça, jeux indé mais ouais lycée c'était beaucoup minecraft au début et après c'était League of Legends, des jeux en ligne ouais.

-Ok, c'était 'fin les du coup les pratiques de jeu individuelles c'était assez minoritaires dans tes pratiques à toi.

-Ouais ouais ouais c'était plus, beaucoup plus de jeux en ligne enfin c'est ce qui prenait le plus de temps en fait. Après dans dans l'importance de de comment je me suis forgé mes goûts en jeux vidéo notamment c'est pas vraiment ça qui a été déterminant, c'était des jeux plus indé, je parlais de Super Meat Boy ou des trucs comme ça qui m'ont justement après qui m'ont permis de lâcher des jeux comme ça par ce que ça me soulait, League of Legends ça me soulait du coup je me suis mis à jouer à beaucoup plus de jeux différents fin de lycée-début prépa quoi.

-Du coup au niveau de ta fréquence de jeu ça fait aussi une courbe de Gauss genre ça monte au niveau du lycée à peu près et puis ça redescend ?

-Heu ouais c'est un peu ça ouais, ouais ouais, c'est bien résumé ouais.

-Du coup le lycée c'était vraiment là où tu jouais le plus du coup ?

-Heu ouais je pense que en nombre d'heures pures c'était le lycée ouais.

-Et du coup tu disais que tu jouais en ligne mais du coup tu jouais en ligne avec des gens que tu connaissais déjà ou c'était surtout des personnes

-Heu pour ce qui est de Minecraft c'était que avec des personnes que j'ai rencontré sur le jeu, c'était en gros ouais la première expérience de jeu en ligne vraiment durable on va dire par contre après League of Legend c'était plus avec des gens que je connaissais du lycée.

-Et heu enfin qu'est ce qui faisait que t'allais jouer avec des gens que tu connaissais ou pas, c'était le fait que ce soit des gens que tu connaissais qui t'aient fait découvrir le jeu ?

-Ouais, ouais je pense que c'est ça, bon après ya, ça dépend aussi je pense du jeu par ce que Minecraft c'est un monde, du coup t'es dans un monde assez fixe et du coup t'as le temps de te de te forger des amitiés, en tout cas de forger des connaissances avec qui tu peux jouer, tu te reconnectes au même serveur etc alors que League of Legends c'est des parties qui durent une heure max, enfin grand maximum et du coup si tu enfin si t'y vas pas avec des gens que tu connais bhé c'est tu tu resteras complètement inconnu avec les gens quoi enfin sauf avec des cas où tu peux rencontrer des gens et tu continues à faire une ou deux parties etc mais ya moins cet aspect de d'interaction sociale que pourrait y avoir avec Minecraft.

-Dans Minecraft ya plus le temps de plus de possibilité de discuter avec des gens et de se faire des amis

-Oui c'est ça.

-Alors que c'est pas le cas ???? économiser du temps de rencontre entre guillemets ????

-Ouais c'est ça par ce que du coup l'intérêt du du fin on va dire l'univers du jeu et le le cœur du jeu fait que dans Minecraft justement par le fait que ce soit un monde persistant et que en plus il y ai un peu l'aspect créatif et pour le serveur sur lequel j'étais beaucoup l'aspect interaction presque d'économique enfin une sorte de microéconomie et du coup ça forçait à rencontrer des gens alors que sur League of Legends c'était une partie, presque ça perdait du temps d'écrire dans le chat. Et puis aussi oui y'avait l'histoire de chat alors que sur le truc Minecraft y'avait un serveur vocal pour le serveur et du coup ça permet aussi.

-Y'avait un aspect communautaire du coup dans Minecraft et c'était plus pensé pour.

-Ouais.

-Du coup enfin qu'est ce qui t'as poussé à t'intéresser à ces jeux là en particulier, est ce que c'est le fait qu'ils soient en ligne ou c'est d'autres choses.

-Heu... pfou au début je pense que c'est beaucoup de de bouche à oreille et après quand t'as tout un groupe de potes enfin pour League of Legends quand t'as tout un groupe de potes qui qui reste sur ce jeu et qui qui plait bien au final ça pousse pas vraiment à à changer et du coup à trouver d'autres jeux mieux et après heu non je sais pas le choix, le choix des jeux je sais pas s'est un peu imposé par par les autres au final, et pareil sur Minecraft j'ai trouvé une communauté à laquelle j'ai du coup j'avais commencé à m'intégrer et du coup ça donne envie de continuer quoi.

-Et du coup toi t'as trouvé la communauté après avoir commencé à jouer au jeu du coup.

-Ouais.

-C'est pas la communauté qui t'as fait acheter le jeu.

-Hummm non, heu comment j'ai acheté Minecraft ? C'était les vidéos de Fanta et Bob, heu des youtubers qui faisaient des vidéos qui parlaient justement de ce serveur, moi j'étais là "Ouais pourquoi pas" et il me semble que j'ai acheté le jeu à cette occasion, je sais plus... Je sais plus mais j'ai commencé vraiment à jouer à ce jeu à cette occasion là et du coup à arriver dans la communauté décrite et du coup boule de neige j'y suis resté.

-Ok. Et hum c'est... est-ce que tu pourrais parler un peu de ton parcours par rapport à la difficulté dans les jeux, comment est-ce que tu vois ça, est ce que t'aimes bien la difficulté...

-Ouais, heu après donc personnellement moi j'aime bien les jeux qui proposent un challenge où tu t'arraches un peu les cheveux pour y arriver, après différents styles de difficulté, ya des difficultés que j'aime pas trop des difficultés de des énigmes et tout où c'est pas vraiment ce que je cherche dans un jeu quoi heu donc c'est plus de la difficulté technique de d'exécution et de heu à la fois de réflexe mais aussi de d'aussi de planification sur certains jeux auxquels j'ai joué genre Starcraft où c'est un peu un peu en mélange entre donc un jeu de stratégie mais en temps réel et du coup il y a à la fois la pression de bien exécuter les choses donc bien faire les bons clics au bon moment et aussi de bhé de prévoir sur le long terme enfin le moyen terme on va dire, le terme de la partie entière voilà et après je joue pas vraiment à beaucoup de jeux où ya pas cet aspect difficulté ou des jeux plus contemplatifs etc heu par ce que la plupart du temps je m'ennuie vite enfin je perds vite l'intérêt la la niak que je peux trouver dans des jeux avec une difficulté qui me ouais voilà, le circuit de récompense assez classique, assez progressif qui fais que dès que dès que ya une difficulté et que t'arrives à passer au delà de la difficulté t'as quand même la satisfaction de d'avoir réussi quoi, que du coup je trouve on trouve moins dans les jeux contemplatifs ou les jeux, même pas forcément les jeux contemplatifs mais aussi les jeux d'aventure et tout où ya une grosse part d'histoire et où du coup t'as beaucoup de moments passifs dans le jeu quoi ou des moments répétitifs des choses comme ça.

-Toi t'aimes bien avoir un minimum de challenge ou quoi pour ressentir la satisfaction.

-Ouais, ouais c'est ça.

-Et garder une certaine intensité quand même.

-Ouais c'est ça être être à fond dans le jeu mais pas à fond dans le jeu enfin l'immersion pour moi elle est plus dans le gameplay que dans l'histoire. La plupart des jeux auxquels j'ai joué je j'ai beaucoup joué on va dire après la période de heu jeux en ligne League of Legends etc c'était des jeux où l'immersion se faisait par le gameplay et que du coup on s'a enfin je m'accrochais au jeu pour le jeu et pas l'histoire qui était autour quoi.

-Ok. Et du coup l'histoire qui est autour t'y prêtes pas une grande attention enfin c'est secondaire.

-Ouais à sauf enfin sauf quelques fois où je sais pas j'ai pas vraiment de souvenir de certains jeux mais parfois je me suis dit "Ha tiens si je jouais à ce jeu pour l'histoire" heu mais généralement ça me tient pas longtemps quoi non c'est pour moi c'est c'est secondaire.

-T'as jamais rien trouvé où l'histoire était assez attirante pour que ce soit ça qui te fasse rester.

-Hum non, j'ai pas de souvenirs de ça.

-Ok. Et du coup ça te marques pas dans le sens où un jeu auquel tu vas jouer et tu vas rester pour la difficulté même si il a une histoire à côté tu vas pas, pas retenir forcément.

-Ouais c'est ça, après heu non ouais si il y a une grosse histoire très importante, très fouillée on va dire enfin très détaillée, avec beaucoup de contenu ou je sais pas on pourrait penser comme dans Braid avec pas mal de textes à lire pour cerner l'histoire etc bhé généralement non je je trace et j'esquive ce l'histoire, après oui certains jeux ont des histoire très basiques on va dire mais qui qui me suffisent largement, Super Meat Boy ou même The Binding of Isaac où The Binding of Isaac où il y a une introduction de je sais pas trente secondes qui te situe un peu le contexte et qui est quand même importante pour pas être complètement perdu on va dire mais on va dire c'est quelque chose qui est secondaire mais qui est quand même qui manquerait si ça y était pas, donc en fait c'est pas d'histoire du tout du tout du tout genre un pixel c'est difficile

enfin c'est pas vraiment ce qui est intéressant je pense mais beaucoup d'histoire ça m'intéresse pas non plus.

-En fait il faut qu'il y ai une histoire mais c'est juste

-En contexte

-Pour le contexte

-Voilà c'est ça, c'est une sorte de contexte plus qu'une histoire de d'interaction entre les personnages complexe de des romances des

-Ça permet en fait de donner une justification au gameplay.

-Oui c'est ça oui une justification oui oui, oui oui, faut pas enfin

-Ça permet d'expliquer pourquoi est-ce que tu fais tel ou tel truc.

-C'est ça pour heu pour proposer un contexte et aussi c'est pas mal pour par ce que l'histoire qui est elle est aussi racontée par l'identité visuelle du jeu et du coup si il y a que l'identité visuelle sans un petit peu d'introduction justement c'est, c'est un truc bizarre quoi.

-Du coup quand tu joues, déjà est ce que tu joues à des jeux par exemple où t'as le choix entre différentes civilisations où t'as le choix de créer ton avatar, des choses comme ça ?

-Heu ouais ça m'arrive un peu mais heu je sais pas.

-Ou est ce que un jeu où t'as le choix est ce que t'as tendance à faire, à créer des persos qui te ressemblent ou pas ou alors à prendre des civilisations qui sont plus proches de ta civilisation à toi, celles que tu connais ou

-Heu hum... ouais en fait je vois ce que tu veux dire, ya quand même pas mal de jeux qui proposent un choix entre soit on va dire la méthode brutale soit avec pas mal d'archétypes aussi sur sur le guerrier ou le mage etc et pff généralement... je pense ça dépend mais généralement je prends quand même le le ce que j'idéalise en fait genre le le généralement je prends enfin un personnage on va dire qui colle aux valeurs qui me tiennent à cœur genre surtout plus l'intelligence que la force brut ou plus de choses comme ça, et ça m'est arrivé peut-être deux trois de prendre le contrepied justement essayer la méthode gros bourrin mais jamais vraiment, ça m'a jamais vraiment au final maintenu alors que tout ce qui est ouais qui value plutôt l'intelligence plus que la force physique tous les trucs comme ça généralement je prends ça comme choix après par rapport à tout ce qui est civilisations ça je joue pas vraiment à des jeux qui... qui proposent ce choix-là donc.

-Tu parlais de Starcraft par exemple tout à l'heure où là par exemple t'aurais plutôt tendance à choisir les humains ou vraiment c'est

-Non là je bha je j'ai plus tendance à choisir les Zergs qui est une race un peu animale justement ça contredit un peu ce que je disais mais heu c'est un ya une histoire de gameplay et de même d'histoire derrière on va dire de caractère qui est que le la race est, chaque unité est, évolue dans un on va dire comment dire, espace de pensée commun

-Ouais, un esprit de la ruche.

-C'est ça, hive mind, donc c'est quelque chose que j'aimais bien comme concept de globaliser ça je sais pas. Après ça s'est un peu fait à la va vite un peu comme à chaque fois que je fais des choix que je vois pas trop la différence, j'en choisis un et puis je m'y accroche par ce que l'expérience fait que du coup changer ce serait un petit peu compliqué.

-T'as pris ça un peu par ce que 'fin y'avait un truc original qui te plaisait et du coup tu t'es habitué à ça.

-Ouais c'est ça puis aussi surtout par rapport au gameplay où tu développes plus enfin c'est plus d'unités faibles comparé à d'autres races où c'est des où ya moins d'unités mais plus fortes et c'est aussi, ça aussi c'est quelque chose que j'ai préféré, construire beaucoup d'unités rapidement pour éviter de se focaliser sur enfin justement pour se concentrer un peu plus sur le là micro gestion que le gameplay dans l'instantané quoi plutôt que de prévoir sur du plus long terme.

-Ok c'est une question de gameplay du coup plus que de contexte ou de scénario.

-Ouais c'est ça ouais.

-Ok. Heu est ce que de manière générale tu t'intéresses à l'Histoire, l'Histoire avec un grand h ?

-Heu... Pas vraiment, récemment je m'intéresse pas mal à l'histoire mais l'histoire des sciences, l'histoire on va dire récente sur ce que j'étudie en fait, par ce que du coup j'étudie des trucs vachement techniques et à certains moments je me dis quel est le cheminement de pensée qui a permis que ça arrive comme ça ? Et je pense que c'est à peu près ça, l'histoire des sciences que j'aimerais qu'on m'apprenne, donc c'est l'idée que je m'en fais.

-C'est une forme d'épystémologie du coup ou

-Heu oui j'imagine *rire* j'avoue que j'ai pas, non mais oui c'est retracer quels ont été les moments marquants dans l'histoire qui font que aujourd'hui la science en est à ce point-là, la connaissance en général et du coup ça ça revient très rarement à avant vu que je fais pas mal d'informatiques etc ça revient rarement avant le XIXème siècle quoi, sauf pour ce qui est en math mais c'est aussi voilà, après pas trop l'histoire des, du point de vue autre que scientifique.

-C'est une histoire assez ciblée

-Ouais c'est ça voilà.

-Ok, et comment tu vois le sérieux dans les jeux, est ce que tu penses que c'est possible pour un jeu d'être sérieux de manière générale ?

-Heu sérieux... Après ouais après enfin c'est, ça dépend ce que t'appelles sérieux quoi, si on parle des enfin de ce qu'on appelle comme étant des serious game ça va être plus comme des jeux à vocation éducative ou à vocation à par exemple je sais que ya certaines entreprises qui se mettent à essayer de développer des jeux pour faire du management ou pour faire de la formation etc heu si c'est ça qu'on appelle sérieux bhé oui 'fin moi ça m'intéresse pas vraiment. Après de mon point de vue tous les jeux sont sérieux, 'fin pas tous mais il y a pas besoin d'avoir un sujet forcément professionnel on va dire ou éducatif pour que ce soit sérieux quoi, un jeu qui parle de de de quelque chose on va dire, un jeu qui veut développer un point de vue sur quelque chose 'fin pour moi il est sérieux quoi, que ça soit des jeux, je sais pas un jeu sur la première guerre mondiale ou sur la deuxième guerre mondiale, première, je sais plus, c'est le jeu, c'est le jeu dans les tranchées là, du coup première

-Soldats inconnus ?

-Première je confonds ?

-Soldats inconnus c'est première guerre mondiale.

-Oui voilà les tranchées du coup c'est ça. Que ce soit des jeux sur ce sujet-là ou que ce soit des jeux comme je sais pas souvent les jeux 'fin assez récemment je jouais à un jeu qui est une dystopie qui parle de en gros la technologie, de l'espionnage etc et mais c'est aussi un sujet sérieux en fait 'fin, en fait je sais pas trop ce que t'entendais par sérieux.

-Je sais pas 'fin justement c'est

-Ok, c'est ça qui est intéressant, ok. Bhé voilà bhé pour moi ya les 'fin dès que le jeu veut te faire passer un message autre que s'amuser et la plupart des jeux pour moi font ça bhé ils sont sérieux quoi.

-Dès qu'il 'fin pour toi dès qu'il y a une intention en fait on peut considérer que c'est sérieux

-Oui oui une intention voilà une intention plus réfléchi que que juste l'amusement qui est aussi importante mais qui pareille toute seule ça peut être aussi au final un peu fade et du coup oui dès que c'est réfléchi, dès que ya quelqu'un qui s'est dit que est ce que ce que je fais porte le message que je veux faire passer ou au contraire 'fin voilà réfléchir au message que ça fait passer bhé ouais c'est ça.

-Ok. Et pour toi ya pas besoin de cautions quelconques pour considérer que le jeu soit sérieux, pas besoin que ce soit réaliste ou

-Non non, surtout pas *rire*. Pour moi un jeu réaliste c'est pas, enfin c'est dommage en gros, se priver d'une partie intéressante du jeu qui est justement de pas être réaliste. Ce qui est intéressant dans le fait de créer et du coup en l'occurrence de créer un jeu c'est que de s'affranchir de ce que de ce qu'on dit comme étant réaliste, que ce soit des de la 'fin réaliste sur le plan purement physique avec de la gravité heu ça c'est très 'fin ce qui est intéressant c'est que si dans le jeu on veut ne pas avoir de gravité bin on a pas de gravité et puis voilà, ou que ce soit réaliste sur le point 'fin sur le sens historique ou sur des choses comme ça justement, ça permet de, de d'explorer quelque chose qui existe pas par ce que ce qui existe il y a pas vraiment besoin de l'explorer, enfin si ya besoin de l'explorer mais je veux dire ya c'est intéressant aussi d'explorer ce qui existe pas pour justement comme dans ce qui est de dystopie etc de de peser à des technologies pas forcément réalistes mais qui peuvent, qui peuvent être intéressantes de développer au travers d'un jeu vidéo aussi quoi.

-Ce serait dommage de manquer une opportunité de faire des trucs

-C'est ça, se bloquer dans le réalisme pure de est-ce que ça pourrait arriver dans la vraie vie, c'est manquer l'intérêt de créer quelque chose je pense.

-Ok, et du coup qu'est-ce que tu penses de l'Histoire au sens historique dans les jeux et de l'éventuel crédit historique que peut avoir un jeu.

-Bhé heu certains jeux en profitent et heu on va dire, c'est un bonus pour eux d'être ancrés dans l'Histoire, c'est ça que tu veux dire l'Histoire réelle quoi ?

-Ouais.

-Notamment les Assassin's Creed et tout qui permettent de de se placer dans certaines villes et presque de faire du tourisme, heu d'avoir au moins une certaine sensibilité historique à, sur les différents lieux explorés quoi, mais heu pour moi c'est pas, 'fin c'est, ça dépend du de ce qu'on veut faire passer en fait mais heu ça peut être intéressant et mais c'est pas obligatoire quoi, c'est pas, 'fin ça retombe sur le fait d'être réaliste ou pas, c'est pas forcément par ce que c'est réaliste que c'est mieux ou c'est pas forcément par ce que c'est collé à une réalité historique que c'est mieux quoi. Donc bhé ouais sur certains jeux qui veulent justement immerger le joueur dans un contexte bhé justement donc réaliste, qui veulent faire ça, qui veulent apprendre comme dans, j'ai encore oublié le nom du jeu, première guerre mondiale.

-Soldats inconnus.

-Soldats inconnus heu qui veulent 'fin qui se veulent un petit peu éducatifs, qui veulent au moins parler de ça c'est important d'avoir au moins des des ouais une des des des données historiques justes, de pas tromper le joueur en en posant un cadre qui a l'air juste et en fait qui ne l'est pas, mais après si un jeu n'a pas, n'est pas ancré dans cette histoire c'est pas...

-Mais du coup quand tu disais qui a l'air juste mais qui ne l'est pas, à quel niveau ça pose problème pour toi, au niveau de l'immersion, au niveau de

-Bhé non, justement 'fin si le si le ressenti fait vrai et que le le là réalité derrière est pas en adéquation avec ce qui est montré non c'est plus un problème éthique que réaliste par ce que c'est un problème plus d'éthique que d'immersion quoi de par ce que du coup tu fais passer un message qui qui peut être mal interprété ou justement bien interprété si c'était le but de tromper, mais en supposant que c'est pas le but de tromper c'est ça implique quand même que le message est 'fin ya un ya une embrouille quoi ya un croisement entre "oui mais c'est qu'un jeu vidéo machin on peut prendre des libertés sur peut-être la réalité" comme je disais tout à l'heure et mais à la fois si le l'emballage prête à confusion sur est ce que c'est vrai ou pas et que le le on dirait que c'est vrai et que le message derrière est faux du coup ça pose plus un problème éthique que de du message qu'on fait passer quoi.

-Ok. Du coup tu penses que c'est compatible du coup d'être vraiment, vraiment dans un truc juste tout en étant un jeu vidéo, 'fin pour un jeu vidéo c'est possible d'être vraiment complètement

-Bhé heu...

-Tu disais que y'avait une contradiction entre le côté

-Ouais après j'imagine que dès que tu racontes quelque chose il y a toujours un parti pris, que dès que tu fais des choix de de 'fin je sais pas de placement des des choses ou de la chronologie par ce que on peut jamais vraiment tout dire mais heu justement c'est là où c'est faut prendre avec des pincettes quoi, savoir comment on appelle les choses de même que 'fin hum je sais pas trop, si si ya un message qui est passé qui dans tous les cas teint un peu la réalité pure qui est pas forcément possiblement décrite heu si il y a un message qui teint le truc que ce soit au moins, au moins assumé c'est à dire qu'il y ai pas d'ambiguïté sur le fait que bhé yai des choix qui ont été faits mais aussi que que yai un désir de faire mieux quoi.

-Et pour toi c'est l'incompatibilité elle se situe plus à un niveau idéologique pas pas vraiment technique du coup

-C'est à dire ?

-Fin c'est pas la nature même du jeu vidéo qui empêche

-Ha non bhé non, c'est pas le jeu vidéo c'est juste que dès que tu racontes quelque chose, rien que par les mots que t'utilises si tu parles ou par la couleur que t'utilisent, si tu le peints ou par l'interaction que tu fais avec le joueur quand tu fais un jeu vidéo t'es t'es obligé de faire des choix et dès que tu dois faire un choix t'es t'as ta subjectivité qui est prise en compte du coup c'est, ouais en ce sens-là c'est pas, c'est pas vraiment compatible de vouloir faire un une œuvre purement historique.

-Et du coup ya pas de contraintes qui sont propres aux jeux vidéo, ya pas d'incompatibilité différentes par rapport à un film ou un livre ou

-Si j'imagine que ya des trucs propres aux jeux vidéo ne serait-ce que par le fait que par exemple dans un jeu vidéo où t'as où tu récupères des écrits etc enfin qui se veulent historiques et que tu les lis donc t'as toutes les contraintes que t'as dans décrire les faits historiques par écrit, mais à la fois dès que tu représentes dans le jeu un un monument ou un fait historique pareil t'as les contraintes spécifiques au fait de représenter par une image et après par l'interaction, par la liberté qu'on te propose, je sais pas moi le rôle que t'as dans la chose t'as une nouvelle contrainte, du coup ouais t'as un peu toutes les contraintes des autres médias plus celles de l'interaction que du coup et de l'immersion qui peut être aussi plus forte etc.

-Tu penses que du coup l'immersion peut être plus poussée que dans

-Ouais, ouais une certain un certain, une certaine facette de l'immersion, ya oui on peut être vraiment être immergé dans un film, livre tableau etc, mais le fait d'interagir rajoute un truc différent, d'un côté aussi on perd le des aspects immersifs d'autres styles d'œuvres mais heu ya quand même l'interaction qui qui est nouveau ouais et qui rajoute une un différent aspect de l'immersion et du coup une nouvelle problématique.

-Du coup tu penses que ça, ya moins de recul du coup du fait de cette immersion dans les jeux vidéo.

-Moins de recul de qui par rapport à quoi ?

-Par rapport à ce qui est raconté, par rapport au récit

-Du joueur par rapport au message qui lui est donné ?

-Ouais.

-Moins de recul heu moins de recul peut-être par le manque d'expérience 'fin par ce que c'est le début du jeu vidéo peut-être, c'est à dire que c'est la première fois que t'interagi avec quelque chose du coup c'est nouveau du coup t'es peut-être plus je sais pas plus malléable par ce que c'est nouveau et c'est justement à force de de pratiquer que je pense que ça arrive au même niveau que pour les livres par exemple où je pense que la première fois où tu dois lire un livre tu dois être vachement plus impacté par la chose que si tu es habitué à lire depuis longtemps et que tu lis un nouveau livre t'as un regard plus critique je pense, je pense que c'est pareil pour les jeux vidéo par rapport à l'interaction. Pour ça que la plupart des 'fin ya pas mal de problématiques qui se posent autour de cette interaction et de l'immers etc pour les jeux violents etc et c'est pour ça que il faut avoir un certain recul je pense pour pas tomber dans le travers d'être tellement immergé que du coup t'en devient trop sujet, quoi trop

-Trop passif au niveau de la réception.

-C'est ça trop passif, ouais c'est ça, trop malléable et du coup ça rentre, c'est là où ça devient dangereux et pareil pour du coup quel que soit le message, que ce soit le message historique pareil. Du coup oui c'est du fait de la nouveauté, pas forcément dans l'Histoire 'fin l'histoire des œuvres d'art ou du jeu vidéo mais la nouveauté par rapport à l'individu par ce que c'est la première fois qu'il interagi de la sorte, ça crée une fragilité ouais.

-Tu penses qu'il y a une espèce de naïveté au début qui se perd avec la pratique et ça vaut aussi bien pour le jeu vidéo que pour les livres ou

-Ouais ouais, peut-être que c'est ouais peut-être une sorte de naïveté ouais, de, de de d'être tellement dans le, pas subjugué mais tellement assailli par de nouvelles choses tellement sollicité d'une nouvelle manière que ya pas le recul nécessaire je crois, pour que la personne s'attarde sur des détails qui au final n'en sont peut-être pas, sur des aspects autour quoi.

-Hum, et du coup les jeux qui se veulent, enfin qu'est ce qui fait qu'un jeu est historique pour toi, quand tu vois les jeux qui se prétendent historiques qu'est ce qui est

-Bha déjà les jeux qui se placent dans une dans la dans la réalité quoi, dans le monde tel qu'on le connaît ou tel qu'il a été dans l'image qu'on s'en fait et puis après le l'intention de raconter ouais je sais pas.

-L'intention de raconter c'est à dire ?

-C'est à dire le, après je sais pas si ça se voit vraiment mais je pense que ya certains jeux où ça se voit que le le but du jeu, enfin le jeu a été fait aussi pour raconter l'histoire, l'histoire qui existait quoi, heu après je sais pas trop ouais de quelle manière ça peut se voir, ça peut se sentir où justement faire la distinction entre une œuvre de fiction qui se place dans un par ce que ya beaucoup d'œuvres de fiction qui se placent dans un monde dans le passé je sais pas dans les années 20 ou des trucs comme ça mais qui font pas de l'Histoire Histoire, mais après je sais pas où se trouve la différence, peut-être par le je sais pas l'imaginaire collectif ou ce que de base on se représente comme étant l'Histoire et qui du coup par exemple si on me parle de César et de l'armée romaine etc quelque chose comme ça on va se placer dans un contexte où on va se dire "c'est historique", et après si par-dessus on construit, on évolue sur des choses qu'on connaît, 'fin que tout le monde connaît, des faits historiques que tout le monde connaît et que qu'on développe ça, c'est peut-être là où se peut se faire l'ambiguïté, sauf si au début ya un disclaimer "ceci n'est pas la réalité" ou au contraire il me semble dans les Assassin's Creed t'as un message qui dit que les créateurs ont bossé avec des historiens pour justement c'est explicite c'est, une des choses explicites qui peuvent exister, mais je suis pas sûr que tous les jeux qui veulent parler d'Histoire le font ou au contraire les jeux qui ne veulent pas en parler mais qui se basent sur des sur un socle d'histoire, 'fin je sais pas.

-Et du coup peut-être qu'il y a une ambiguïté dans le sens où il y a des jeux qui peuvent sembler historique de par leur aspect mais qui le sont pas.

-Ouais, je pense que c'est possible après j'aurais peut-être pas d'exemple, bha pff si peut-être tout est ce qui est jeux de gestion, Caesar par exemple je parle, je pensais à ça où clairement les personnages sont là, les lieux sont là et sont décrits mais u final y a pas de, ya pas de de volonté de raconter l'histoire mais on peut penser que si ils avaient essayé de raconter une histoire par-dessus, que tel ou tel je sais pas, des interactions pour l'histoire du jeu lui-même, sans cohérence avec ce qui ave l'Histoire enfin le socle historique réel on va dire là ça aurait pu créer une ambiguïté je pense, par ce que le contexte où ya on s'appuie sur un socle historique et après

on veut développer une histoire, une histoire dans le jeu bhé c'est peut-être là où peut se placer l'ambiguïté.

-Du coup pour toi pour qu'un jeu historique du coup c'est un jeu qui a une volonté de raconter l'Histoire du coup telle qu'elle s'est passée.

-Ouais, ouais voilà ouais, un jeu historique dans le sens histoire réelle oui c'est un jeu qui voudrait baser son scénario sur 'fin pour raconter le comment ça s'est passé ouais.

-Et du coup c'est quoi les, les éléments qui peuvent apporter de la crédibilité historique à un jeu ?

-Heu je sais pas, peut-être oui déjà la collaboration avec des, avec des gens qui sont diplômés enfin qui ont des compétences on va dire reconnues par leurs pairs, déjà ça c'est ça reste un argument d'autorité mais ça pour moi je pense que c'est important, que ça soit pas juste des créateurs de jeux vidéo aussi talentueux qu'ils puissent être qui se soient dit "Je me souviens vaguement de mes cours de lycée je vais raconter ça." heu donc déjà ça ça apporte de la crédibilité et après je pense des sources quoi, avoir une encyclopédie accessible dans le jeu genre dans le menu où à chaque interaction ou chaque moment clef avoir des liens enfin des ouais des liens vers d'autres ressources des choses comme ça, 'fin ouais ça peut, pour un jeu qui se veut vraiment vraiment historique c'est je pense que c'est indispensable quelque chose qui s'appuie sur des données externes.

-Et du coup c'est essentiellement des éléments externes au jeu et pas

-Bhé le jeu peut pas apporter sa propre crédibilité quoi 'fin je pense pas que ce soit possible d'exister par lui-même et de dire "J'ai raison, croyez-moi." 'fin c'est possible mais ce serait pas honnête, et par exemple s'il y a rien qu'un petit truc qui est, qui est discutable, si il y a pas de sources externes, si il y a pas de de, le jeu qui est isolé bhé justement c'est là que se crée l'ambiguïté et j'imagine dans l'Histoire ya eu des points où les historiens sont pas encore d'accord ou seront jamais d'accord, et si le jeu prend le parti de le faire et que autour aucun des autres choses n'a été jamais sourcé etc et que ça parait vrai après enfin tu vois, c'est là où ça crée l'ambiguïté quoi quand on mêle le vrai au faux peut-être.

-Et du coup est ce que la dimension historique peut apporter quelque chose à un jeu ?

-Bha ça peut être intéressant de d'apprendre l'Histoire, pour apprendre l'Histoire mais aussi apprendre l'Histoire pour mieux comprendre ce qui se passe actuellement et du coup faire passer un message là-dedans quoi, de s'appuyer sur ce qui est réel pour pas qu'on puisse dire "A mais ça c'est n'importe quoi ça arrivera jamais.", ça peut avoir un poids aussi sur le message qui est porté après quoi, du coup oui ça peut-être l'intérêt de s'ancrer dans le réel c'est ça aussi, du coup en rattachant les gens à ce qui s'est vraiment passé faire passer un message plus fort sur ce qui pourrait se passer ou par exemple quand on parle des horreurs de la guerre etc montrer que ça s'est déjà passé et que c'est pas juste une dystopie justement, ça peut se passer à nouveaux, ça apporte un poids.

-Du coup c'est un intérêt essentiellement éducatif et de sensibilisation.

-Oui enfin éducatif ça apprend oui ça fait passer un message ça c'est aussi divertissant 'fin si ya un jeu derrière on va dire et que c'est un bon jeu 'fin que le gameplay est intéressant c'est à la fois divertissant et intéressant intellectuellement quoi.

-Hum. Et du coup comment tu vois les liens entre Histoire et gameplay dans un jeu ?

-Bhé comme j'ai dit ouais je suis pas très, j'aime pas trop les 'fin je suis pas à fond dans les jeux qui sont où ya beaucoup d'histoire par ce que je trouve que justement la plupart soit l'interaction est mal faite soit elle apporte rien à ce qui m'intéresse c'est à dire au gameplay.

-Tu trouves que les deux sont trop disjoints du coup.

-Ouais pour moi ouais 'fin la plupart des trucs que j'ai vu pour l'instant. Les jeux où tu je sais pas Skyrim bon c'est pas historique mais bon pour ce qui est de l'histoire interne au jeu heu s'arrêter dans le jeu et lire des pages entières de bouquins que t'as trouvé ou des trucs comme ça bha pour moi c'est plus du jeu c'est de la lecture. Après je sais pas si ouais, ça doit exister une bonne méthode de raconter des choses tout en l'intégrant au gameplay mais je pense que c'est aussi 'un des trucs les plus difficiles quoi de justement pas mettre des walls of text, des gros pavés pour essayer de développer quelque chose par ce que la plupart du temps quand tu veux développer une histoire on va dire précise, fouillée avec beaucoup de détails, beaucoup de recoins d'intrigue etc au bout d'un moment le faire passer simplement par les interactions ou les deux trois dialogues que peut avoir le joueur avec les personnages non joueurs sans être trop lourd je pense que c'est très très compliqué et pour l'instant j'ai pas vu enfin j'ai pas jouer à des jeux qui le fait bien quoi. Donc c'est toujours souvent l'un au détriment de l'autre.

-Et hum du coup est ce que tu penses qu'il y a une assez importante différence dans les jeux, pas forcément les jeux historiques mais les jeux de manière générale, en fonction de l'endroit où ils ont été conçus ? Du pays...

-Du pays heu... C'est quoi ta question ? Si en fonction du pays où le jeu a été produit il y a une différence sur le message ?

-Par exemple oui 'fin sur le jeu en lui-même, pas forcément sur le message, sur le jeu de manière générale.

-Après heu bhé oui par ce que c'est lié à la culture le la création que les gens font c'est lié à ce qu'ils ont expérimenté durant leur vie et on voit très bien que la plupart 'fin les jeux, ya des caractéristiques précises entre les jeux qui viennent d'Asie, surtout au Japon, et les jeux américains et les jeux je sais pas, c'est un peu les deux gros producteurs mais du coup ya des différences culturelles qui influent obligatoirement sur le jeu par ce que bhé le jeu vidéo c'est pas une création qui vient de nulle part ça vient du jeu physique aussi, ça vient de l'histoire de je sais pas de l'imaginaire que ce soit dans les mythes ou dans les choses comme ça de chaque pays du coup ouais le pays on va dire d'où sont originaires les créateurs, ceux qui font les choix artistiques, tout ce qui est la direction artistique du jeu et même dans ceux font le gameplay, le pays d'origine ou le pays de culture on va dire, bhé ouais ça implique beaucoup sur la manière dont le jeu au final sera.

-Du coup est ce que de toi même tu penses être capable juste en jouant à un jeu de dire dans quel pays il a été conçu.

-Bha pff ceux certains oui, je pense, et certains je pense absolument pas, ce c'est je pense que ça dépend, fin je sais pas par ce que après ya les différents créateurs aussi sont pas, sont plus isolé leur culture qu'on leur a donné et dont ce dont je parlais influe sur la manière dont le jeu différencie donc les différents jeux heu est un peu aussi pondérée par la culture que eux-mêmes se sont forgés par expérience et actuellement vu qu'on peut jouer à des jeux, vu qu'un japonais peut jouer à un jeu américain et inversement bhé ça se fond quoi c'est du coup c'est quelqu'un qui même, fin j'imagine quelqu'un qui est né au Japon et qui toute sa vie a joué qu'à des jeux américains il fera des jeux qui plutôt on va dire typés américains et après la plupart c'est jamais

ça la plupart c'est heu presque moins moi du coup ça à tendance à s'estomper je pense les différences.

-Ya une standardisation des jeux qui

-Ouais 'fin sur ce sens en ce sens-là ouais, juste sur le fait que les influences culturelles soient plus aussi spécifiques que les premiers quoi.

-Du coup ça t'est arrivé de t'intéresser à des éléments de culture à cause d'un jeu vidéo ?

-Heu me renseigner ailleurs par rapport à des trucs que j'avais vu en jeu ?

-Ouais par exemple.

-Non j'ai pas le souvenir d'avoir particulièrement fait ça mais peut-être très ponctuellement, deux trois trucs intrigant, mais j'ai pas de pas le souvenir de enfin c'est pas un truc qui est récurrent en tout cas.

-Au niveau de tes pratiques de loisir plus général du coup est ce que enfin est ce que tu sors beaucoup, est ce que tu regardes beaucoup de films, est ce que tu lis beaucoup ?

-Heu bhé là dans le contexte étudiant ingénieur je sors beaucoup que ce soit en soirée à beaucoup ou à pas beaucoup ça dépend pas mal, après sinon je regarde pas mal de séries, pas trop de films, je lis plus trop de choses purement pour le loisir on va dire. Heu après ya quoi d'autre... heu non je sais pas trop, je joue encore un peu mais plus tant que ça mais heu, ouais on va dire le cœur du loisir 'fin le loisir que je pense que je fais le plus c'est regarder des séries et sortir.

-C'était un peu le cas aussi avant 'fin ça a toujours été, 'fin quand tu jouais plus avant tu regardais aussi, t'avais déjà ce type d'activités ?

-Bha du coup ça se, ça se répartissait autrement, je jouais beaucoup plus que ce que je sortais, genre je sortais quasiment pas et en terme de séries j'en regardais aussi un peu moins. Oui et aussi comme loisir autre que les séries je traîne pas mal sur internet et du coup que ce soit sur je sais pas que ce soir sur twitter ou que ce soit du divertissement, on va dire je sais pas des je traîne sur twitter regarder des gens qui disent des trucs intéressants ou qui racontent des blagues ou alors sur youtube avec des vidéos pareil humoristiques que ce soit de la vulgarisation etc donc c'est pas vraiment des séries par rapport à ça, ya ça aussi que je fais pas mal.

-Et au niveau des informations que ce soit historiques ou générales est ce que tu penses que t'aurais plus tendance à faire confiance à un jeu ou à d'autre médias genre des films des séries des livres ?

-Heu je pense que ça dépend pas vraiment du média du moment que justement le média est pas tout seul quoi. Quand enfin l'œuvre est pas toute seule à dire quelque chose quoi. Je fais plutôt confiance quand tel livre parle de tel fait et aussi dit que tel autre œuvre le fait aussi, 'fin faire des liens entre tout ça pour créer justement la confiance quoi et après j'aurais tendance à plus donner crédit à des textes je sais pas, plus universitaires, moins dans le média, moins dans un livre que ce soit de loisir ou dans un jeu etc, sauf si encore une fois il est lié comme il faut avec d'autres choses quoi.

-Ok, si par exemple t'as une info dans un papier universitaire et que tu tombes sur un jeu qui dit un truc différent tu vas pas

-Fin j'aurais plus tendance à croire le truc universitaire et dans tous les cas vu qu'il y a contradiction pour trancher il faudrait que yai soit des sources données soit moi qui vait chercher qui a raison ou qui a le moins tort.

-Ok. Et ????? t'as souvent des débats avec des amis ou des gens sur internet à propos des contenus des jeux ou

-Heu spécifiquement sur le contenu des jeux heu non pas vraiment heu 'fin plus vraiment on va dire.

-C'était le cas à un moment ?

-Ouais ouais ouais à un moment où on débattait sur certains jeux de pourquoi je le trouve bien et pourquoi je le trouve pas bien ou pourquoi c'est pas un truc qui m'intéresse, ouais sur un contenu plus global.

-C'était plus du coup des questions propres à la qualité du jeu.

-Ouais c'est ça plus la manière de ce que je préférais dans un jeu quand encore une fois ya plein de très bons jeux que j'aime pas par ce que justement ya trop de d'histoire, trop de scénario à côté et que du coup yavait des débats sur ce qui pour moi fait le coeur d'un jeu et ce qui est important quoi.

-OK. Et ça t'es déjà arrivé dans la vie de tous les joueurs d'utiliser des éléments que t'avais acquis en jouant à des jeux ou

-Heu oui, 'fin j'imagine par ce que vu que je joue 'fin je jouais et je joue encore pas mal ça a du avoir des influences, après peut-être pas directes, je sais pas si t'as posé directe ou pas comme, 'fin après par ce que après ouais c'est de la, c'est de la culture du coup c'est assez enrichissant sur pas mal de trucs pour comprendre, fin pour essayer d'aborder différentes problématiques qui peuvent 'fin qui sont abordées par les jeux. Après comme utilité pratique directe, peut-être que je suis plus adroit de mes maisn *rire, plus dextre, j'ai plus de dextérité, peut-être.

-Une meilleure coordination.

-C'est ça ouais peut-être que plus de voilà.

-Ok. Et du coup pour terminer est ce que tu penses qu'il y a, qu'il y a peut-être une contradiction interne, une contradiction entre connaissance et ludique, volonté de transmettre des connaissances et éduquer, et volonté d'amuser ?

-Hum oui et non, en fait c'est il y a certaines connaissances qu'on peut pas faire passer avec du ludique par ce que en soit c'est on va dire c'est chiant, par exemple en math des formules mathématiques ou des théorèmes ou des trucs comme ça, ludiquement ce serait inefficace de les apprendre comme ça et 'fin ça apporterait rien au ludique et le ludique apporterait rien à ça quoi. Mais sur pas mal de trucs plus généraux je pense qu'il y a pas de contradictions entre quelques chose d'on va dire global sur un sujet et s'amuser avec, 'fin c'est surtout comme ça qu'on démarre un sujet je pense, on s'amuse avec, trouver des trucs amusants, que ce soit au travers d'un jeu ou, d'un jeu qui est fait pour ou alors quelque chose qui interpelle et que du coup ça devient amusant. Mais ya une, ouais, ya deux niveaux en fait je pense, pour être vraiment expert dans un domaine, pour être vraiment pointu très pointu, le jeu il y a un moment où il a ses limites mais le jeu et tout autre biais de vulgarisation est vachement important pour

on va dire l'impulsion de départ, et l'impulsion de départ on va dire si quelqu'un après veut devenir expert ou même pour la culture générale pour savoir ce qui se passe dans d'autres domaines que ce que tu fais, ce que la personne fait à l'école quoi.

-Du coup c'est bien pour susciter l'intérêt en fait.

-C'est pour susciter l'intérêt et pour apporter une connaissance globale pour moi, par ce que après il y a des trucs spécifiques il faut bûcher et des trucs qui sont pas forcément ludiques et qui peuvent pas forcément l'être.

-Ok, bha ce sera tout merci beaucoup.

Entretien M :

-Donc on va commencer par des questions assez générales, donc est ce que vous pouvez me parler un petit peu de vous, quel âge vous avez, ce que vous faites comme métier.

-Hé bhé j'ai 38 ans et je travaille dans l'informatique, je m'occupe des data centers de plusieurs clients, toute l'infrastructure des clients, serveurs, serveurs de calcul, fameux calculs.

-Et vous vous occupez de les mettre en place ou c'est de la maintenance ?

-De les mettre en place et de les maintenir opérationnels.

-D'accord. Vous faisiez quoi comme études du coup ?

-BTS informatique réseau.

-Avec un bac S derrière ?

-Non, pas du tout non, j'ai pas fait la voie normale on va dire *rire*, j'ai fait BP bac pro maintenance pour des systèmes mécaniques automatisés, donc programmation sur des automates et puis j'ai après j'ai fait un génie climatique co formation pour le froid, pour faire du froid et après j'ai fait un BTS informatique réseau.

-Et y'avait des raisons particulières qui vous ont poussé à faire ça ou c'était

-Hum non j'ai fait que ce que j'avais ce que j'avais envie de faire en fait

-D'accord, par ce que dès le début vous étiez attiré

-C'est ça j'ai fait de la maintenance, après j'ai vu qu'il y avait pas forcément beaucoup de boulot donc j'ai fait un truc dans le froid par ce que ça me plaisait aussi, j'ai travaillé dans le froid puis après je suis monté à Paris et j'ai eu l'opportunité de reprendre mes études et j'ai refait un DUT pour un truc qui me plaisait aussi.

-Ok, et ça faisait longtemps que vous étiez dans l'informatique ou

-C'était qu'un hobby, avant de faire les études c'était un hobby, je m'amusais à démonter les ordinateurs, à savoir comment ça marche, à en installer tout ça. On a fait les études pour pousser un peu les connaissances.

-Vous avez commencé tôt du coup à trifouiller les ordinateurs ?

-Heu ouais le premier c'était au collège, c'est le premier que mon père m'avait offert, un 386.

-C'était c'est dans quel c'était à quelle année à peu près ? Par ce que j'ai du mal à resituer.

(sa femme)-Au collège.

-Ouais c'est c'est vieux ça.

(sa femme)-92 93 par-là dans ces eaux-là.

-Ouais dans les c'est ça 92, 92 93.

-C'était quand même déjà un petit peu rependu les ordis à ce moment-là ?

-Heu oui par ce que il fût une époque où avoir un ordinateur ça coutait extrêmement cher quand même, là c'était les premiers pc avant les pentiums en fait, les premiers pentium à sortir, c'était I386 et I486, et c'était un peu plus abordable quand même.

(sa femme)-le coffre des disques 5 pouces.

-C'est ça 5 pouces un quart. L'émergence des premiers lecteurs CD-ROM.

(sa femme) -Ca nous donne un coup de vieux. *rire*

-Au collègue c'était le premier pc auquel vous aviez accès dans la famille du coup ?

-Ouais.

-Et ça vous a direct intéressé ?

-Bhé ouais par ce que deux jours après l'avoir eu je l'ai ouvert pour savoir comment c'était fichu dedans *rire*.

-Donc vraiment dès le début vous avez voulu voir comment ça fonctionnait à l'intérieur.

-C'est ça.

-Ok. Et est-ce que vous pouvez me dire ce que faisiez vos parents un petit peu comme métier aussi ?

-Heu bhé moi mon père il travaillait en free-lance pour le pétrole sur les plate-forme en tant qu'électro-mécanicien, et ma mère au foyer.

-Ok, et votre père il vous a, ça vient de lui aussi un petit peu ce cette envie de fouiller un peu ?

-Bha électricité électronique ouais j'ai toujours fait un peu de bidouille avec mon père un peu, et puis après par moi-même et des amis.

-Ok. Et donc depuis cet âge-là vous avez pas arrêté de vous occuper des ordinateurs ?

-Non, tout le temps *rire*.

-Ok. Et du coup les jeux vidéo c'est venu à cette époque-là, vous avez commencé à jouer à ce moment-là aussi ?

-Ouais, c'était à ce moment là aussi, bhé avant le pc y'avait les consoles, je jouais déjà pas mal avec les consoles à l'époque, donc la super core graphics, le pc engine, la neo geo pareil, la NES qui est arrivée après.

-Du coup tout ça c'est des consoles que vous avez eues chez vous ?

-C'est des consoles que j'ai eues ouais.

-Ok. Vous y aviez toutes joué autant ou il y avait des consoles préférées ?

-Pratiquement toutes autant.

-Et c'était à chaque génération de console vous en rachetiez une ou c'était

-Non pas forcément non, non non, la core graphics quand moi je l'ai eu c'était uniquement en importation en France donc il fallait passer par soit des magasins spécialisés soit connaître des gens à l'étranger qui pourraient l'importer, donc moi c'était grâce à mon père puisqu'il travaillait souvent à l'étranger. La Neo Geo à cette époque-là je l'ai eue en importation aussi par ce que en France elle coûtait énormément cher *rire*, à l'étranger elle coûtait largement moins cher, et après la NES hé c'est quand Nintendo est arrivé en France pour contrecarrer Sega et tout ça quoi. Donc là celle-là c'est moi qui l'ai achetée et après j'ai eu la super Nintendo mais je suis pas, enfin non, la Super Famicom puisque c'était en importation.

-C'était pas la Super NES du coup.

-Non.

-Du coup là c'était zoné il y avait que les jeux

-Japonais et voilà c'était que les asiatiques et les USA qui tournaient dessus.

-Et vous avez découvert ça comment les jeux vidéo et les consoles ?

-Heu des bouquins spécialisés et puis pareil des amis.

-D'accord, vous avez testé d'abord chez des amis avant de vous y mettre ou

-Heu la core graphics ouais, le pc engine ouais.

-C'est la première console à laquelle vous

-C'est la première console que j'ai eue ouais.

-Et c'était quoi 'fin vous vous souvenez quels jeux c'étaient du coup ?

-Y'avait pc Kid qu'il s'appelait, Devil Crush, c'était un jeu de ping pong heu de flipper en 3D, c'était les premiers jeux 16 bits à l'époque.

-C'était déjà en 3D à l'époque ?

-Ouais c'était de la semi 3D en fait c'était les premiers jeux en 16 bits par ce que la NES quand elle est sortie en France c'était que du 8 bits alors que la pc engine faisait déjà du 16 bits.

-C'était vraiment la première du coup, vous en avez achetée une assez rapidement après ?

-Ouais, ouais ouais après tester ouais.

-Vous avez vraiment aimé ça.

-Ouais c'était pas mal du tout, des jeux sympatiques et bien funs.

-Et du coup c'était toujours au collège ça ou c'était un peu avant ?

-Ouais c'était toujours au collège ouais.

-Les premières années plutôt du collège ?

-Premières années du collège ouais, sixième cinquième.

-Et du coup vous avez commencé avec le pc engine et après les autres consoles c'était

-Après ya eu la Neo Geo par ce que j'ai eu l'opportunité de l'acheter et après j'ai eu l'opportunité d'avoir des jeux en récupérant des jeux venant des bornes d'arcade des pc, enfin des bornes d'arcade qu'il y avait dans les cafés par ce qu'on connaissait des gens qui avaient des cafés et quand ils échangeaient les cartouches ou autre je pouvais les récupérer, c'est les mêmes.

-??????

-Ha oui oui il suffisait juste, la différence entre la console et la borne d'arcade c'était que quand on achetait les jeux pour la console elles étaient, le pcb quoi la carte elle était entourée de plastique, y'avait le packaging alors que sur les trucs d'arcade c'est directement le pcb à nu et c'était la même connectique en fait, fallait juste faire sauter le capot et

-Ok, je savais pas que les jeux d'arcade étaient compatibles Neo Geo.

-Ha si si ouais. Après ya eu les autres formats pour les bornes d'arcade, les jamer et tout ça où les connecteurs étaient beaucoup plus larges et où du coup ça rentrait plus dans la Neo Geo.

-Et du coup c'est qu'est-ce qui vous poussait à acheter une nouvelle console à chaque fois, c'est par ce que vous vouliez essayer d'autres jeux ou

-Certains jeux ouais qui étaient exclusivement sur ces consoles là en fait.

-Et comment vous, en fait c'est via des magazines que vous en entendiez parler ou

-Ouais ya les magazines spcécialisés ouais.

-Y'avait quoi du coup comme magazines ?

-A l'époque c'était joypad le plus connu, et après y'avait un peu de trucs underground qui étaient faits par la même boite que joypad, je me rappelle plus exactement le nom, c'était de l'électronique mais de la bidouille en fait on pouvait modifier, ils expliquaient comment modifier des consoles étrangères pour les faire fonctionner avec des jeux on va dire européens quoi.

-Et du coup vous avez continué depuis cette époque-là à jouer sans discontinuer ou

-Ouais j'ai joué beaucoup ouais.

-Et il y a eu des périodes de fluctuation un peu ou c'est toujours resté à peu près, ça a toujours occupé à peu près le même plan dans vos loisirs ?

-C'était à peu près pareil par ce que je faisais aussi du sport, je faisais du rugby, donc le week-end j'avais les matchs, le mercredi soir y'avait les entraînements, le vendredi soir aussi donc.

-Le reste du temps c'était jeux vidéo du coup ?

-Ouais après c'était jeux vidéo après si c'était pas les jeux vidéo c'était avec des amis c'était les jeux de plateau quoi.

-Ok, des jeux rôle un petit peu

-Ouais jeux de rôle jeux de plateaux.

-Et du coup vous avez d'autres loisirs à part le sport les jeux vidéo et les jeux de plateau ?

-Le cinéma après aussi.

-Un peu de cinéma aussi ?

-Ouais à l'époque c'était

-Ca occupait une grosse partie aussi ?

-Pas mal ouais aussi, mais en même temps on va dire même proportion que les jeux vidéo.

-Et c'est arrivé à la même époque le cinéma à peu près ?

-Ouais ouais par-là, à partir du collège.

-Ok, donc c'est resté vos deux loisirs principaux ?

-Ouais.

-Ok.... Du coup 'fin vous arriveriez à donner une estimation du temps de jeu par semaine à peu près ?

-Heu je jouais pas mal quand même *rire*. Par ce qu'à l'époque y'avait pas mal de jeux qui étaient longs, et si on prend l'exemple du premier Zelda sur Nes, si on éteignait le jeu on recommençait à zéro, y'avait pas de sauvegarde sur le tout premier, donc il fallait laisser tourner a console si on voulait pas

-Ha il me semblait que c'était celui qui avait inventé la sauvegarde justement.

-Non c'est pas celui-là *rire*. Le premier Zelda sur Nes si on éteignait la console on repartait à zéro, donc on laissait la console allumée pour pas repartir à zéro.

-Et c'était un peu tous les jeux qui étaient comme ça du coup à l'époque ?

-Après non yen avait où y'avait des sauvegardes quand même mais le premier Zelda non y'avait pas du tout de sauvegardes et en fait plein de gens pensaient que y'avait des sauvegardes par ce que quand on l'émule sur les pc ou sur les tablettes android ou autre ya une sauvegarde, alors que sur la Nes dans les cartouches y'avait pas de sauvegarde.

-D'accord, c'est venu qu'à partir du deuxième Zelda du coup les

-Ouais, c'est ça le deuxième Zelda ils ont dit là il faut mettre une sauvegarde *rire*.

-Ok. Et du coup aujourd'hui vous avez encore plusieurs types de consoles ou

-Non là plus trop, maintenant c'est plus pour les enfants, par ce que comparément à avant les jeux qu'il y a sur console sont vachement plus faciles qu'avant et le même jeu qui existe sur pc il est plus difficile sur pc et il vaut mieux y jouer sur pc.

-Et du coup vous avez plutôt un gros pc

-Ouais un qui, bon là il commence un peu à dater par ce que j'ai plus trop le temps de jouer mais heu ouais j'avais un pc quand même suffisamment balaise pour jouer aux jeux.

-Du coup votre temps de jeu il a vachement réduit du coup maintenant ?

-Et ouais avec le travail les enfants et tout ouais *rire*.

-Et ça fait combien de temps à peu près que ça a réduit ?

-Plus que de moitié même largement, trois quarts de temps en moins.

-Ca fait depuis que vous avez des enfants du coup ou c'était avant déjà que vous aviez commencé à réduire ?

-Non je haha si si j'avais réduit, j'avais réduit quand même, on faisait, on essayait avec des amis de jouer en semaine le jeudi soir ou le mercredi soir en réseau via internet à des jeux quoi.

(à sa femme)-Vous pouvez participer si jamais vous avez des précisions ou des choses à ajouter.

.*rire*

-Et du coup c'est à partir du moment où vous avez commencé à bosser ou alors c'est les études qui ont amorcé ça ?

-Non non le temps après, quand on a des enfants tout ça il y a d'autres choses à faire de toute façon donc on a moins de temps.

(sa femme)-Et depuis qu'on est ici c'est la connexion aussi qui t'empêche de jouer.

-Ouais depuis qu'on a déménagé il y a ça aussi, la connexion est bien pourrie, en dessous du méga c'est mort pour jouer en réseau quoi.

-Et du coup vous étiez plutôt jeux en réseaux avant de diminuer ou

-Bhé tout dépend des jeux en fait, ça dépend des jeux par ce que ya pas mal de jeux où on peut jouer en local quoi, ça ça dépend en fait des moments, c'est pareil avec les mais pendant un moment on faisait pas mal de jeux entre nous puis après il y a certains qui sont sortis où c'était plus solitaire donc chacun jouait à ses jeux en solitaire et on se retrouvait de temps en temps pour faire du réseau quoi.

(sa femme)-la vie professionnelle qui fait que vous êtes pas disponibles en même temps où donc forcément ça fait ????

-Ça aussi ouais, à se caler.

-Vous avez plus, vous avez tous un peu moins de temps et en plus vu que c'est pas au même moment.

-C'est ça voilà, c'est ça.

-Et dès que vous avez commencé à jouer aux jeux vidéo c'était avec des amis du coup ?

-Ouais ya eu quand même pas mal de jeux où je jouais tout seul par ce que, à part la Neo Geo et

(sa femme)-Après tu joues pas avec des inconnus sur internet quoi.

-Non voilà ouais on joue beaucoup avec beaucoup d'amis, après c'est j'ai un peu joué avec sur le réseau en juste en faisant une guilde sur deux où trois jeux où c'était les personnes je les avais jamais vue c'était sur le net, c'est plutôt avec des personnes que je connais quoi, qui sont ici ou qui sont parties à l'étranger notamment.

-Et les jeux en réseau ça a commencé à quelle époque à peu près, dès que ça a été rendu possible avec internet ou

-Non avant internet, on faisait déjà des lan party dans les garages des amis chez qui on pouvait aller par ce que il fallait de la place pour se retrouver à dix ou quinze dans les garages et on montait notre propre réseau en bnc.

-Du coup c'était à quels types de jeux auxquels vous jouiez ?

-Ha bhé là à cette époque-là c'était Counter Strike, la première version de Counter Strike, après y'avait les Quake, Quake tournament, c'est les premiers jeux comme ça on va dire.

-Du coup c'était essentiellement des fps du coup ?

-C'était essentiellement des fps ouais.

-Y'avait pas de STR ou

-Y'avait un peu de STR ouais yen avait un petit peu, heu yen avait pas des masses quand même à l'époque, y'avait Eyes of the Beholder III qui ressemble un peu à Diablo, après y'avait tout ce qui était si les Starcraft quand même.

-Et Age of Empires II non ?

-Non, non pas plus que ça.

-Ok, et du coup c'est toujours des fps auxquels vous jouez en réseau aujourd'hui ou ça ça a changé ?

-Bhé ya pas que du fps par ce que ya ya d'autres jeux en collaboration comme le style de Diablo, Starcraft, les Warcraft aussi, on jouait pas mal quoi.

-Et un peu de moba style DotA ou League of Legends ou pas du tout ?

-Si League of Legends on y a joué pendant un moment aussi ouais. On a joué aussi pas mal à Lead of Gold, c'était un jeu gratuit, League of Legends ouais on y a joué pendant un petit

moment, League of War on y a joué pendant un moment aussi, et après les jeux où on joue à deux ou trois maximums comme Orcs Must Die ou des trucs comme ça quoi.

-Et vos choix de jeux vidéo que ce soit en multijoueur ou en solo, 'fin vous avez des styles préférés ou

-Non pas forcément, c'est assez varié.

-Et vous les choisissez comment du coup vos jeux ?

-Par rapport au gameplay, et faut que le jeu soit attrayant au niveau bon un peu l'histoire mais que au niveau graphisme ça soit intéressant et puis surtout l'innovation du jeu quoi du gameplay.

-Du coup vous faites comment, vous allez regarder des tests

-On regarde des tests ouais sur le net et puis quand on peut on teste les jeux quoi.

-Quand ya des démos qui sont disponibles.

-Ouais ya pas mal de démos disponibles ouais.

-Et du coup ça se faisait comment avant quand vous étiez plus jeunes et que y'avait pas internet pour choisir vos jeux ?

-Là c'était exclusivement par les tests en magazine, joypad, ou si il y en a qui avaient réussi à les avoir on les testait quoi.

-Ok, vous étiez pas mal dépendant du coup de ce qui sortait en magazine.

-Heu ouais, ya pas à l'époque on pouvait pas tester trop les jeux, que ce soit sur pc ou.

(sa femme)-Puis c'était souvent dans la presse qu'il fallait chercher les sorties les magazines.

-Les magazines ouais fallait chercher ça quoi.

-Il y avait beaucoup de boutiques spécialisées à cette époque ?

-Non pas des masses non, fallait les chercher on va dire *rire*, c'était plutôt des boutiques on va dire qui faisaient pas que ça et qui faisaient beaucoup de choses pour les jeux de plateau jeux de rôle et ils avaient une petite partie vidéo avec des initiés surtout quoi.

-Ok, et y'avait des vendeurs qui étaient là pour conseiller ou

-Et pas beaucoup non c'était surtout des fans quoi, des personnes qui jouaient aussi et du coup se tenaient beaucoup au courant soit par la presse soit par ce qu'ils avaient la possibilité d'aller à l'étranger voir les trucs et les salons et y'en avait pas beaucoup non plus à l'époque.

-Il y avait déjà des gros salons comme l'E3 etc à l'époque ?

-Alors heu yaait ça mais c'était à Orlando donc c'était plutôt aux Etats-Unis et au Japon.

-Et y'avait pas trop de ???? du coup en France ?

-En France le premier salon de jeu il est arrivé à Paris c'était il y a longtemps quand même.

-Et les magazines français relayaient quand même un peu tout ce qui était

-Ouais bhé oui oui quand même, justement ils faisaient le voyage pour montrer un petit peu ce qui se faisait etc. Je me rappelle d'un jeu qui était sorti sur les premiers pc I386 c'était The Seven Quest, c'était le premier jeu en images 3d vraiment lisses qui sortait et il était pas mal celui-là.

-Et du coup vous lisez toujours les magazines un peu spécialisés aujourd'hui ou

-Non plus maintenant non, maintenant on fait internet, j'achète plus de bouquins spécialisés dans les jeux.

-Et du coup les types de jeux, 'fin votre consommation de jeux elle a beaucoup changé depuis l'arrivée d'internet ou c'est resté le même type de jeux ?

-Bha non on teste, maintenant ya plein de jeux différents quand même, de types de jeux différents que ce soit en coopération ou en ou seul quoi, pas mal de jeux de stratégie, de réflexion etc, des jeux simples mais où il y a beaucoup de réflexion comme Limbo par exemple il est sympa, super gameplay, le graphisme est très sombre mais c'est super bien fait je trouve, j'ai pas forcément un seul type de jeux.

-Ya peut-être plus l'opportunité de tester des jeux indépendants

-Ha c'est plus facile maintenant que ce soit en téléchargement de démos ou en récupérant les jeux sur le net quoi.

-Ok. Donc ça c'est un petit peu élargi par rapport à l'époque où il y avait les magazines du coup.

-C'est ça ouais.

-Maintenant vous avez plus accès à l'information du coup vous êtes plus au courant.

-C'est plus facile ouais, c'est plus facile. Par ce que joypad à une époque était sorti, ils sortaient des petites disquettes de démo où on pouvait avec le magazine installer une partie du jeu sur les disquettes.

-Vous avez des, un ou plusieurs jeux favoris auxquels vous, enfin pour vous c'est, ça fait partie des meilleurs jeux qui soient jamais sortis ?

-Ha bhé oui ça y a toujours des trucs on va dire qui sont, qui ont marqué une génération on va dire, donc ya des jeux qui sont vieux mais qui marchent toujours bien, les Lemmings c'est vraiment des jeux phare, les Diablos évidemment, bon les Counter-Strike notamment maintenant ya Source et Source aussi c'est pas mal, Doom, les Quakes, moins connus mais ya certaines personnes qui y jouaient pas mal qui étaient bien connues qui connaissaient très bien, mais ça a moins bien percé que Counter Strike.

-Ça reste un petit peu connu Quake quand même.

-Ouais mais pas tant que ça comparé à ces jeux-là.

-Connu mais moins que Doom ou Counter-Strike.

- Voilà donc ces jeux-là après ya les Diablos qui sont supers, le premier volet ils ont mis longtemps avant d'en faire un numéro II, il a tenu super longtemps quoi. Pour les Starcraft c'est pareil, c'est mythique comme jeux.
- Et du coup qu'est ce qui fait que vous trouvez que c'est des jeux qui sont particulièrement bons, qu'est ce qui fait que vous les aimez autant ?
- Bha c'est des jeux en fait qui ont, par lesquels on a commencé quoi, à l'époque yen avait pas des masses et yavait beaucoup de super hits en fait à l'époque, il en sortait pas beaucoup mais ceux qui sortaient ils étaient bien faits quoi, ils donnaient envie de jouer. Il y a eu aussi des jeux qui étaient pourris mais il y a eu quand même des gros gros jeux qui ont marché et qui marchent toujours encore maintenant.
- Vous trouvez que c'est moins le cas aujourd'hui du coup, qu'il y a plus de jeux mais qu'il y en a moins qui sont des succès ?
- Yen a ouais, ya vachement plus de jeux qui sortent et dans le lot ya quand même beaucoup de déchets on va dire *rire*.
- Et du coup pour vous qu'est ce qui fait qu'ils étaient meilleurs que les jeux qui sortent aujourd'hui ?
- Bhé ça a été les premiers à utiliser ces gameplays là on va dire, sur les pc quoi.
- Ils arrivaient à être innovants en fait
- Voilà c'est ça, ça change un petit peu de la console quoi.
- Et du coup vous y jouez encore à ces jeux-là de temps en temps ?
- Ouais ouais je les ai toujours d'ailleurs *rire*, je les ai toujours.
- Et donc c'est des jeux qui ont réussi à être innovants à l'époque mais qui aujourd'hui encore continuent en fait
- Ouais, c'est comme les jeux qui sont mythiques auxquels on jouait pas mal c'est Days of the Tentacle, j'ai vu qu'ils refaisaient une édition maintenant heu c'est le premier point n click avec Little Big Adventure on y jouait beaucoup à ces jeux là quoi.
- Et du coup 'fin c'est des jeux auxquels vous prenez toujours autant de plaisir à y jouer
- Ha oui alors qu'ils ont un paquet d'années quoi, mais ceux qui sont pas mal aussi en point n click comme ça et en recherche c'est les Indiana Jones quoi.
- Et vous pensez que c'est ya une grosse part de nostalgie ou c'est vraiment qu'ils sont toujours aussi
- Ya un peu de nostalgie mais ya aussi qu'ils étaient vraiment bien faits pour l'époque déjà, au niveau graphisme de l'époque évidemment, et au niveau de ouais du fonctionnement et la recherche du fonctionnement, l'interaction entre le jeu et la personne qui joue quoi.
- Et vous avez pas retrouvé encore d'autres jeux qui sortent aujourd'hui qui arrivent à refaire ça aussi bien en étant innovant ou

-Bhé pas tant que ça, si on regarde bien il y a beaucoup de jeux qui sont des hits maintenant qui en fait s'appuient pas mal sur ces vieux jeux quoi, où en fait ce qui fait l'admiration c'est le graphisme beaucoup derrière qui en met plein la vie.

-L'évolution c'est surtout au niveau du graphisme et les mécanismes changent pas trop.

-Ouais voilà c'est ça, ha non niveau mécanismes ils ont pas réinventé la roue quoi.

-Du coup c'est moins innovant en un sens que ça pouvait l'être

-Bhé là les innovations vraiment qui arrivent c'est quand même les sensors bar donc pour pouvoir utiliser les manettes avec les mouvements qu'on avait pas à l'époque, ils avaient essayé Nintendo avant le gant mais c'était pas, c'était pas top top, avec l'interaction justement le robot Rob de Nintendo, c'étaient les premiers ça a été la seule console en fait à faire des trucs un peu interactifs on va dire avec les personnes et les jeux, et sinon aussi donc ça et après il y a les Oculus évidemment les, 'fin pour l'immersion totale ça apporte un plus mais pas forcément pour tous les jeux quand même.

-Du coup pour vous c'est vraiment la grosse innovation qui arrive dernièrement.

-Ouais c'est la plus grosse quoi, avec le jeu en 3D mais les jeux en 3D c'est pareil ça va pas pour tous les jeux quand même.

-En 3D ?

-Vraiment 3D

-Type 3DS ?

-Ouais voilà c'est ça, et pareil pour les pc, mais ça va pas franchement c'est pas adapté pour tous les jeux.

-Ya beaucoup de jeux sur pc en 3D qui sont développés ?

-Ouais yen a, ça reste assez faible par ce que il faut obligatoirement un écran qui puisse le faire, ou alors avoir les lunettes et du coup avoir une carte graphique qu'ille, bon maintenant toutes les cartes graphiques le font la 3D, surtout les dernières là elles le font, même celles qui sont en milieu de gamme elles le font donc ça va, mais même il y a pas beaucoup beaucoup de hits en, ya eu Crysis 2 qui était en 3D, les Assassin's Creed ils sont en 3D aussi, j'ai eu la chance d'y jouer au premier au salon du jeu à Paris, par ce que à ce moment-là j'étais sur Paris du coup j'y étais allé, et voilà quoi.

-Minecraft en 3D aussi ?

-Ouais mais je l'ai pas testé *rire.

-Vous avez résisté à la vague Minecraft.

-Bhé moi Minecraft je l'ai connu à ses débuts, c'est super vieux comme jeu.

-Ouais ça fait... sept ans maintenant ?

-Hé la première mouture même je dirais 9 ans quoi 9 10 ans par ce que Minecraft nous on l'a connu sur une console quoi.

-Sur une console ?

-Ouais, le premier développement de Minecraft ouais.

-D'accord, c'était sur quoi comme console ?

-Et c'était c'était sur quoi ? C'était sur quelles console ?... Heu tiens j'ai un trou là je sais plus sur quelle console c'était, c'était pas la Nes ça c'est sûr, et je sais plus ce que c'était.

-C'est si vieux que ça ? C'est sur des vieilles consoles qu'il était

-C'était sur une vieille console ouais, ya première fois qu'il est sorti ce truc ou qu'on l'a vu avec des amis, après c'est sorti de suite sur pc, sur console ça a pas, ça s'appelait pas Minecraft, c'était vraiment le même graphisme mais je crois que ça s'appelait pas Minecraft. Après sur pc quand c'est sorti c'était les pentium II, ouais c'est ça pentium II ouais ou les pentium III, non pentium III, pentium II c'était les grosses cartouches là, ouais c'était sur les pentium III qu'on a vu ça, donc par ce que c'était à l'époque prévu pour faire justement un univers libre quoi, on pouvait se promener n'importe où et des jeux comme ça à l'époque il y en avait pas des cent et des milles.

-Et vous avez un éditeur favori ou un concepteur de jeux particulier que vous appréciez ou vous allez chercher dans tous

-Hum non, chercher, chercher partout, pas forcément un éditeur. A l'époque vraiment les éditeurs qui étaient recherchés c'était Blizzard *rire*, c'est eux qui détenaient les meilleurs jeux on va dire, maintenant c'est pas forcément eux mais ya pas mal, maintenant ya beaucoup aussi d'éditeurs libres avec des jeux pas chers ou gratuits qui font des trucs sympatiques.

-Et du coup vous êtes plutôt gros titres, grosses licences triple A ou

-Pas forcément, non pas forcément.

-Et ya des grosses licences que vous appréciez particulièrement quand même, ou c'est vraiment au cas par cas ?

-Les premières, franchement les premiers World of Warcraft, les premiers.

-Warcraft inclus ou seulement

-Warcraft inclus ouais.

-Et les dernières grosses licences qui sortent type Assassin's Creed ou autre ça

-Ouais j'ai joué un petit peu mais pas tant que ça, faut vraiment avoir un peu de temps pour y jouer, pour avancer un petit peu, bon là ya pas d'histoire d'xp ou autre mais quand on joue à un jeu comme ça quand même qui est bien fait, qui est prenant, il vaut mieux y jouer un petit peu plus de trois heures, par ce que si on joue vingt minutes ou une heure c'est un eu frustrant de pas continuer.

-Du coup vu que vous avez pas trop de temps vous jouer à des petits jeux plutôt.

-Ouais des petits jeux où c'est rapide ou alors qu'on peut si on s'arrête au bout d'une heure ou une demie heure c'est pas bien grave quoi.

-Il y a quoi comme jeux par exemple qui rentrent dans cette catégorie ?

-Bhé par exemple ya Trine qui rentre dans cette catégorie-là, les Orcs Must Die le 1 ou le 2 ça rentre aussi dans cette catégorie-là, c'est ce type de jeux là quoi.

-Et du coup vous préférez plutôt les jeux difficiles ou

-Ouais les jeux difficiles ouais, ou que ce soit soit par ce qu'il faut pas mal réfléchir ou alors par ce que le gameplay est difficile par ce qu'il faut une bonne dextérité, il faut être rapide ou autre.

-Et du coup c'est quoi que vous aimez bien c'est le challenge, c'est le fait que le jeu soit long, c'est le fait que

-Bhé c'est le fait que le jeu soit long par ce que les jeux qu'on finit au bout de 4h c'est un peu, même si il est super bien fait qu'il est beau et tout ça, c'est un peu frustrant on arrive à la fin.

-Et ya quelque chose de gratifiant aussi du coup dans les

-Ouais sur certains jeux quand on arrive à les finir ouais à 100%, par ce que des fois on peut arriver à finir des jeux mais pas forcément à 100% *rire*. Justement à l'époque le but c'était de finir les jeux mais de les finir à 100% quoi, les Zelda c'était le but d'avoir tout découvert, tous les items.

-Tous les cœurs.

-C'est ça.

-Et du coup, enfin est ce que ya une espèce d'ennuie quand le jeu est trop facile ou

-Ya une lassitude et surtout les jeux trop répétitifs en fait, par ce que ya des jeux où ça se ressemble pas mal mais il y a quelques petites choses soit au niveau graphisme soit de temps en temps des choses qui surprennent qui font que ça casse un peu la monotonie du jeu même si elle se répète en fonction des scènes ou.

-Ok. Et du coup dans les jeux que vous faites, vous prêtez une attention à tout ce qui est narration histoire et compagnie ou c'est plutôt le gameplay.

-Sur certains jeux il faut que l'histoire soit bien comme les Final Fantasy par exemple si l'histoire paraît pas top ça casse justement un peu le jeu quoi, par ce que c'est une histoire qui se déroule quoi, donc ça y avait des jeux comme Final Fantasy y'en avait plein, y'avait je retrouve plus les noms, où on jouait pas mal c'était sur console pareil c'était sur la Super Nintendo, c'était pareil un peu ce même style là, y'avait les Alundra aussi qui étaient pas mal qui étaient un peu dans ce même style là, donc si l'histoire est pas top ça casse un peu le jeu quoi.

-Ça dépend vraiment du type de jeu, y'en a qui sont plus faits pour l'histoire et d'autres plus pour

-Voilà tout à fait, si on prend les F.E.A.R par exemple, c'est un peu du fps, l'histoire le premier était pas mal, le second on voit que bon bhé c'est un peu pareil que le premier mais quand même les graphismes sont pas mal, sur pc il commence à être pas mal difficile quand on est en hard, c'est un peu moins important quoi. Après ya les premiers Resident Evil, l'histoire faisait enfin a

fait que le jeu était bien sur la première Playstation. Ça dépend effectivement du type de jeu.

-Et vous quand vous jouez à un jeu vous savez si vous allez y jouer pour le gameplay ou si c'est pour l'histoire ou c'est, 'fin vous avez prévu d'acheter par exemple tel jeu par ce que vous avez entendu dire que l'histoire était intéressante ou c'est éventuellement quand vous jouez au jeu que vous le découvrez ?

-Ça peut être ça c'est on a entendu dire que l'histoire était pas mal, on a vu les tests et les gens ont bien noté l'histoire tout ça, par ce que qu'il peut y avoir des fois une superbe histoire et des fois des problèmes de gameplay comme il peut y avoir sur certains jeux des fois il y a des trucs qui sont qu'on trouve pas forcément tops pour jouer mais l'histoire du jeu fait que on oublie et on fait avec quoi.

-Ok. Donc c'était pas grave pour un jeu d'avoir par exemple une histoire pas top si le gameplay est bien mais

-C'est ça voilà, on peut avoir ça oui.

-Ok. Du coup quand, est ce que façon générale est ce que vous avez l'impression par exemple de ressentir plus d'émotions, d'être plus impliqué dans un jeu que face à un film ou autre chose ?

-Heu sur certains jeux oui, sur certains jeux ouais.

-Ça dépend vraiment de

-Là ça dépend vraiment de de l'histoire et du gameplay, par ce que des fois quand on a une bonne histoire, une bonne narration avec en plus un gameplay qui permet de se de bien coller au personnage ou autre ça permet d'être mieux immergé dedans quoi.

-Et du coup au niveau émotionnel ça marche mieux que certains films ou

-Ouais ça peut marcher un peu mieux ouais.

-Ok. Et quand vous jouez du coup à des jeux comme ça vous prêtez une attention particulière aux messages qui sont véhiculés, à ce que le jeu essaie de vous communiquer ou vous vous laissez porter par l'histoire.

-Bho on se laisse porter par l'histoire, on suit l'histoire on l'écoute se dérouler.

-Ok. Quand vous jouez à des jeux qui vous laissent le choix au niveau de la création du choix personnage ou de la civilisation incarnée comme les STR vous avez plutôt tendance à prendre des trucs qui vous ressemblent et qui sont proches de vous ou plutôt des trucs exotiques ?

-Heu... Je vais prendre au début des choses que j'ai l'habitude de jouer on va dire, qui me ressemblent et que j'ai bien l'habitude de jouer comme sur les jeux de plateau ou autre et après une fois que j'ai fini le jeu je prends un truc totalement par exemple à l'opposer pour tester juste.

-D'accord vous faites une première fois un truc qui correspond puis après vous vous amusez à prendre un truc totalement différent pour le refaire.

-C'est ça ouais.

-Est ce que vous jouez à des jeux réalistes dans le sens où ça se passe dans un univers

-Comme Black Ops ou des trucs comme ça ?

-Oui par exemple ou même des jeux historiques ou autre.

-A un moment donné sur pc ya un petit moment yavait des jeux qui refaisaient les batailles, les grandes batailles en fait heu de Napoléon, après les grosses batailles russes aussi au niveau naval puisque c'est les plus grands stratèges là-dessus et yavait je crois que c'est Uboat que ça s'appelait avec les sous-marins pareil. J'y ai pas joué beaucoup beaucoup à ces jeux là mais quand ils sortaient, certains qui sortaient et qui étaient vraiment bien noté ouais je les testais.

-Et du coup plus trop récemment, c'était plus des vieux jeux

-Ouais c'était plus des vieux jeux par ce que là maintenant là j'avoue j'ai pas rejoué à un jeu qui collait vraiment vraiment à la réalité, si ya pas très longtemps de ça ya un an ya Insurgency qui était sorti sur Steam, en fait c'est, c'est l'Irak c'est les américains c'est vraiment les maps sur lesquelles ils se sont battus réellement, ils ont récréés ça, à l'époque c'était fait apparemment pour les J.I pour les entrainer en virtuelle et en fait ils l'ont sorti en jeu et c'était gratuit.

-Vous avez l'impression du aujourd'hui que ya moins de jeux qui se passent dans des contextes réalistes.

-Bhé si on prend Assassin's Creed ils ont collé le plus possible à des faits réels qui se sont passés dans l'histoire, beaucoup au niveau français quand même *rire*, mais ils ont fait aussi une grosse partie sur l'Histoire américaine et à part celui-là je vois pas trop lesquels en ce moment collent vraiment à la réalité quoi.

-Du coup c'est enfin est ce que vous pensez que c'est des jeux qu'on peut qualifier de jeux historiques du coup les Assassin's Creed vu qu'ils se passent dans un contexte historique et qu'ils reproduisent

-Bhé ça peut être pas mal par ce qu'il y a sans trop le savoir pour certains qui suivent pas forcément l'histoire ou autre, ils apprennent des choses vraiment qui se sont réellement passées, ils vont regarder les faits vraiment réels quoi.

-Ok. Du coup est ce que de manière générale vous vous intéressez beaucoup à l'Histoire avec un grand h dans le sens historique ?

-Il fut une époque où j'adorais pas mal l'Histoire, mais que certaines parties de l'Histoire on va dire, pas tout.

-C'était un loisir du coup ?

-Je dirais pas un loisir mais ça, des parties de l'Histoire qui se sont passées et que j'ai bien aimé, j'ai lu des bouquins ici donc voilà quoi.

-C'était quoi comme périodes par exemple ?

-Ya eu des batailles de Napoléon Bonaparte, ya eu la deuxième guerre mondiale, pas la première, ya eu aussi les batailles qu'il y a eu aux Etats-Unis.

-Tout ce qui est guerre d'indépendance

-Ouais la guerre d'indépendance et tout ça ouais.

-Ok. Et c'était, vous parliez des jeux justement qui parlaient de Napoléon tout ça, c'étaient ces jeux du coup qui vous aviez fait vous intéresser ou

-Ouais, mouais enfin ya pas forcément non par ce que ça c'était avant les jeux quand même.

-Ok vous vous y intéressiez avant.

-Ouais.

-Et du coup c'est, ça avait un lien du coup le fait que ayez joué à ces jeux et le fait que vous vous étiez intéressé à cette période historique ou

-Ouais on voulait tenter justement ces grandes batailles connues ou moins connues mais qui sont pareil dans certains bouquins.

-Ok, du coup 'fin aujourd'hui du coup vous vous y intéressez un peu moins à l'Histoire ou c'est

-Bhé moins ouais beaucoup moins.

-C'est une question de temps ou

-On suit certaines choses qui se passent en ce moment mais, par ce que quoi qu'on en pense c'est un c'est un renouvellement de à chaque fois les conflits qu'il y a en ce moment c'est exactement les mêmes conflits qu'il y avait il y a quelques années.

-Et du coup vous vous y intéressez moins par ce que vous avez moins de temps pour lire des livres ou autres ou.

-Moins de temps ya ça et puis après bon avec internet tout ça on peut se tenir plus vite au courant.

-Vous avez plus commencé à lire des choses sur internet maintenant.

-Ouais, on peut vite voir, se renseigner plus rapidement.

-Donc c'est plutôt l'histoire récente du coup.

-Ouais là oui là du coup.

-Ok. Et du coup ya 'fin ya pas du coup comme c'est récent ya pas vraiment de jeux du coup qui se penchent sur ces choses-là.

-Non.

-Ok. Hum et au niveau du contenu des jeux aussi est ce que vous préférez des jeux qui ont un contenu plutôt sérieux ou plutôt fun entre guillemets, plutôt détendu, second degrés ou

-Ya de tout, ouais ouais c'est pareil, pas bloqué sur un type de jeux, puis ça dépend des moments ya des fois où on a envie de déconner donc on prend des jeux funs et ya des moments où on a envie de se défouler donc on prend des jeux de baston ou de tir.

-Ok. Et qu'est ce qui fait du coup qu'un jeu est sérieux ou pas, c'est son histoire son gameplay,

son

-Heu ça peut être son histoire.

-Et le gameplay ça compte du coup aussi ou, enfin est ce qu'un jeu peut être qualifié comme fun ou comme sérieux juste à cause de son gameplay.

-Ouais ouais ouais, ça peut ouais ça peut être indépendant de l'histoire ça peut être le gameplay qui peut le rendre fun.

-Vous auriez des exemples de jeux comme ça ?

-Hum ouais mais je me rappelle plus du nom, ça va me revenir *rire*. Heu non ça me revient pas. Ha non là ça me revient pas, l'histoire est un peu sombre mais comme ya pas mal de... comme le gameplay, le héros a un peu un humour noir etc ça fait un peu comment dire, ça tranche un peu avec l'histoire derrière qui est quand même sérieuse quoi, mais je me rappelle plus du tout le nom de jeu.

-C'était quoi c'était un fps ou

-Non c'était pas un fps, c'était un peu pas un jeu de rôle mais on suit l'histoire, ya une petite enquête et on peut dévier de l'enquête, je me rappelle plus du tout ce jeu, pourquoi ça me revient pas, heu, non là ça me revient pas désolé.

-Pas de soucis. Et du coup les jeux comme Assassin's Creed ou ya un certain contenu historique du coup sur quoi, enfin qu'est ce qui fait selon vous que l'on peut faire confiance à ces jeux, qu'ils ont une certaine crédibilité au final dans ce qu'ils racontent ?

-Bhé quand on lit, quand on y a joué et qu'on connaît l'Histoire on voit que les, ils ont collé à l'Histoire, sinon après il y a eu quand même sur le thème et jeu, sur les personnes qui ont fait thème et jeux pour les trucs spécialisés expliquaient bien qu'il y a eu de la recherche, que les gens ont fait de la recherche un peu sur l'Histoire et ont voulu coller à l'Histoire et ils ont fait le jeu autour de l'Histoire.

-Les développeurs ont vraiment fait attention

-Ouais c'est ça ouais.

-A ce qu'ils faisaient

-Au détail mais aussi à l'Histoire comment elle s'est déroulée quoi.

-Ok. Du coup est ce que vous pensez que pour que ce soit crédible historiquement il faut forcément qu'il y ai une espèce de crédibilité visuelle, que ce soit réaliste d'un point de vue

-Du coup ouais, c'est pour ça qu'ils ont fait aussi beaucoup de d'attention au détail au niveau vestimentaire des personnes qui sont dans le jeu etc, par ce que au tout début il y a des choses Assassin's Creed qui pouvaient pour l'époque pas coller.

-Vous pensez que c'est important du coup que visuellement

-Ouais, ça donne plus de crédibilité justement ouais.

-Et coup c'est, enfin est ce que ça aurait été possible du coup sur des, quelques années auparavant où les graphismes étaient moins développés est ce que vous pensez que ça impactait du coup les possibilités en termes de crédit historique, par ce que les possibilités étaient pas les mêmes en terme de modélisation

-Hum ça allait être plus grossier mais ça pouvait, ça pouvait le faire ouais.

-Du moment que c'était bien représenté

-C'est ça, tout à fait ouais.

-Ok. Du coup est ce que vous avez suivi un petit peu les débats qu'il y a pu y avoir sur l'Histoire dans les jeux vidéo ou

-Pas forcément non.

-Du coup 'fin le fait de connaître l'Histoire, 'fin que quand on connaissait l'Histoire on voyait des éléments qui reviennent dans Assassin's Creed du coup ça vous est arrivé de après avoir joué à un jeu comme Assassin's Creed ou autre d'aller regarder des éléments dont le jeu parlait pour voir si c'était vrai, comment ça s'était passé ou

-En fait pas forcément, non, ya certaines choses qu'on a déjà vues ou qu'on a déjà approfondi soit même et qu'on retrouve vraiment et on se dit "tiens oui c'est vrai ça on l'a vu sur un bouquin, ça ressort bien là".

-D'accord. Et du coup est ce que vous pensez que ya cette dimension historique ça peut apporter un plus aux jeux que ce soit en termes de gameplay ou de narration ou d'immersion.

-Hum... ça peut, je pense que pour les personnes qui connaissent cette partie de l'Histoire ça apporte beaucoup, après une personne qui s'y connaît pas forcément ou qui veut pas du tout s'y intéresser à l'Histoire par ce qu'il, on est pas obligé de s'intéresser à ce qu'il s'est passé déjà, heu ça peut peut-être quand même coller, donner une bonne crédibilité au jeu, par ce que même si on connaît pas la partie de l'Histoire on voit que au niveau des graphismes quelque chose prend, on a toujours vu des films un peu à la télé ou même dans des bouquins comme ça des représentations photographiques ou écrites dessinées, on se dit oui tiens c'est vrai qu'ils étaient habillés comme ça.

-Du coup ça apporte une cohérence qui fait que les gens sont peut-être plus impliqués ou

-Ouais ça immerge presque un peu plus la personne pour l'époque à laquelle elle se déroule.

-Ca donne un côté plus vrai quoi en fait.

-Hum.

-Et au niveau des jeux est ce que vous pensez que ça heu... que l'endroit, le pays où un jeu a été fait se voit après dans le jeu en lui-même.

-Ouais les jeux japonais ouais, ya beaucoup de choses qui se rapportent à la culture quoi, c'est vraiment identifiable, les jeux américains ya toujours des armes dedans *rire*, ya très peu de jeux américains on va dire où ya pas d'armes quoi et ouais les jeux asiatiques ya toujours des références à leur mode de vie, à leurs croyances à leurs

-Du coup enfin en jouant à un jeu on peut deviner un petit peu d'où

-D'où il vient, ouais d'où il est

-Ya des éléments, du coup est ce que c'est des éléments culturels vraiment propres à la culture ou est-ce que c'est plus une méthode de faire les jeux qui est différentes ?

-Non la culture je pense, je pense que c'est la culture. Après maintenant il faut faire attention si on prend par exemple les Dofus c'est français mais bon derrière on voit que ça s'inspire un peu des jeux asiatiques quoi. Il y a une espèce de culture, de culture asiatique qui s'est transmis par les jeux et qui du coup s'est répandue.

-Ouais voilà c'est ça, on est un peu plus facilité maintenant à avoir tout ce qui est manga etc et bon les gens s'en inspirent de plus en plus etc et voient un peu les codes on va dire asiatiques.

-Du coup vous considérez que ça fait partie du coup des codes des jeux vidéo maintenant que c'est vraiment, ça fait partie intégrante d'une espèce de culture vidéoludique ou

-Ouais ya toujours un petit truc qui rappelle, qui rappelle quelque chose au niveau de la culture ou la façon dont les personnes vivent dans leur pays quoi.

-Du coup 'fin, ça permet du coup de bien, d'avoir une porte d'entrée vers ces cultures de voir un petit peu comment, comment c'est, qu'est-ce qu'il peut y avoir de différent par rapport à chez nous.

-Heu ouais je pense ouais, surtout sur les jeux japonais on va dire.

-Ça permet d'aborder un petit peu la culture japonaise sous un certain angle et de

-Ouais c'est ça, on voit qu'ils ont beaucoup de fascination pour la nature, des divinité etc quoi.

-D'accord, et du coup vous pensez que ça peut être un moyen de s'intéresser du coup à ces cultures ou à

-Bhé ça peut être une porte d'entrée je pense, une personne qui a envie de s'intéresser oui, 'fin c'est toujours pareil, forcément ya des personnes qui verront pas qui diront "ouais c'est le jeu qui est comme ça point".

-D'accord. Hum est ce que, si par exemple vous avez, je sais pas si ça vous est déjà arrivé mais si quand vous avez un jeu qui vous raconte quelque chose et que à côté vous avez un film ou un livre qui vous raconte autre chose est ce que vous allez avoir tendance à faire confiance au jeu ou au film ou au livre par rapport à ça ou

-Pas forcément, je vais décorrélér le jeu de ou autre par ce que ça reste un jeu, c'est un divertissement donc c'est pas obligé que ça colle, si ça change l'Histoire qui s'est réellement passée c'est pas bien grave.

-Et du coup vous allez avoir tendance à vérifier un petit peu ça ou

-Pas forcément on va dire non, ça dépend peut-être du sujet.

-Et hum est ce que ça vous est arrivé dans la vie de tous les jours d'utiliser des choses que vous pouviez avoir apprises dans un jeu ou en jouant, que ce soit des connaissances ou même des

mécanismes, des

-Au niveau des jeux quand on fait des blind test ou autres, des trucs comme ça des jeux de société où il y a des questions sur les jeux

-C'est vraiment des trucs ciblés

-Ouais c'est des trucs ciblés.

-Rien du coup qui, 'fin ça arrive jamais des trucs que vous avez appris dans un jeu et que vous avez ressorti dans un cadre qui avait rien à voir ?

-Heu non je pense pas.

-Et est-ce que vous pensez que les jeux vidéo peuvent être un bon moyen d'apprendre des choses, est ce que vous pensez qu'il y a une contradiction forcément entre le fait que ce soit là pour s'amuser et le fait d'apprendre des choses ?

-Non fin déjà on peut développer une logique, par ce qu'il y a des jeux où il faut réfléchir et la logique c'est toujours bon à prendre quoi.

-Vous pensez du coup qu'on peut intégrer des mécaniques de logique comme ça en jouant ?

-Ouais, ouais ouais.

-Ok. Et du coup le fait de s'amuser en même temps ce serait plutôt un avantage, aider à mieux intégrer

-Alors après ça va peut-être dépendre des personnes mais apprendre en s'amusant je trouve que c'est plus simple, 'fin on retient mieux on va dire, 'fin pour ma part en tout cas que bachoter plein pôt à lire lire apprendre par cœur, c'est rébarbatif quoi *rire*.

-Du coup le côté ludique il aide à s'intéresser du coup

-Ouais, largement ouais.

-Ok, et sur des connaissances plus scolaires entre guillemets, vous pensez que ça marche aussi ?

-Oui je pense que ça marche, ya dans d'autres pays justement ils apprennent un petit peu la programmation ou certains faits historiques ou de la science en faisant des choses ludiques, et ça a vraiment été prouvé que les enfants ou les personnes accrochent un peu mieux ou qu'ils peuvent donner envie de s'intéresser quoi.

-Ok. Bon bhé merci beaucoup.