

Diplôme national de master

Domaine - sciences humaines et sociales

Mention - sciences de l'information et des bibliothèques

Parcours - archives numériques

Les archives dans les jeux vidéo : Usages et enjeux de représentation et de transmission des archives

Aline KEUSEN

Sous la direction de Geoffroy Gawin
Maître de conférences - Essib

Remerciements

Un grand merci...

... À mon directeur de mémoire, Monsieur Geoffroy Gawin pour sa disponibilité, son écoute, son aide et ses conseils avisés tout au long de ce travail.

... À Saara Jones, Mélissa Monnier, Cassandra Poirier-Simon, Jérôme David et Lucas Rappo de m'avoir accordé de leur temps afin de répondre à mes questions et de me partager leur expérience du développement de jeu vidéo.

... À ma famille, mon entourage, pour leur soutien tout au long de ce projet.

À notre Doug.

Résumé :

L'objectif de ce travail est de mettre en lumière les différents usages et modalités de représentation des archives dans les jeux vidéo et d'analyser sur cette base la participation du média vidéoludique à leur transmission. Nous avons ainsi constitué un corpus de deux jeux vidéo, Lausanne 1830, histoire de registre et Varietas de Bry, tous deux développés en Suisse et tous deux pensés en marge de projets de recherches sur des documents d'archives. L'analyse suivra les archives dans les différentes étapes de développement du jeu jusqu'au produit final pour nous amener enfin aux différents enjeux de transmission des archives dans les jeux vidéo.

Descripteurs : Jeux vidéo, archives numériques, transmission, valorisation,

Abstract :

The objective of this work is to shed light on the different uses and modes of representation of archives in video games and, based on this, to analyze the role of the video game medium in their transmission. To this end, we have compiled a corpus of two video games, Lausanne 1830. Histoire de registre et Varietas de Bry, both developed in Switzerland and conceived alongside research projects focused on archival documents. The analysis will trace the archives through the various stages of the games development, up to the final product ultimately leading us to explore the different challenges of archival transmission within video games.

Keywords : video games, digital archives, transmission, enhancement

Droits d'auteurs

Cette création est mise à disposition selon le Contrat : « Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 4.0 France » disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr> ou par courrier postal à Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

Sommaire

SIGLES ET ABRÉVIATIONS.....	7
INTRODUCTION.....	9
PARTIE 1 - DES ARCHIVES AUX JEUX VIDÉO.....	13
1 Les archives à l'épreuve du numérique.....	13
2 Le jeu vidéo : un objet culturel.....	14
2.1 <i>Vers une légitimation du jeu vidéo.....</i>	<i>15</i>
2.2 <i>Un bien culturel à archiver.....</i>	<i>17</i>
3 Gameplay historique.....	18
3.1 <i>Inspiré de faits réels.....</i>	<i>19</i>
3.2 <i>La transmission de savoir par le jeu est-elle possible ?.....</i>	<i>21</i>
4 Les archives et les jeux vidéo.....	22
4.1 <i>État des connaissances.....</i>	<i>22</i>
PARTIE 2 - TERRAIN DE JEU.....	25
5 Un corpus.....	25
5.1 <i>Varietas de Bry.....</i>	<i>26</i>
5.2 <i>Lausanne 1830. Histoire de registres.....</i>	<i>28</i>
5.3 <i>Grille d'analyse.....</i>	<i>30</i>
6 Des entretiens.....	31
6.1 <i>Des personnes.....</i>	<i>31</i>
6.2 <i>Des échanges : présentation de la grille d'entretien.....</i>	<i>32</i>
PARTIE 3 – LES ARCHIVES DANS LE JEU VIDÉO : DE LA COLLECTE À LA TRANSMISSION.....	33
7 Usages, présentations et représentation des archives dans le jeu vidéo....	33
7.1 <i>Les archives dans le processus créatif.....</i>	<i>33</i>
7.2 <i>Communiquer les archives dans le jeu vidéo.....</i>	<i>37</i>
8 Jeu et enjeux de la transmission des archives dans le média vidéo ludique.....	42
8.1 <i>Authenticité et intégrité des archives dans le jeu vidéo.....</i>	<i>42</i>
8.2 <i>La réactualisation des archives.....</i>	<i>45</i>
8.3 <i>Jeux vidéo : Nouvelles opportunités de transmission de la mémoire.....</i>	<i>46</i>
CONCLUSION.....	49
SOURCES.....	51
Ludographie et documents annexes.....	51
Entretiens.....	51
Journées d'étude et Conférences jouées.....	52
Documents d'archives.....	52
Sites web.....	52
BIBLIOGRAPHIE.....	55
Archivistique – Généralités.....	55
Archives et patrimoine numérique.....	55
Jeux vidéo – Généralités.....	55
Culture et mémoire des jeux vidéo.....	56
Jeux vidéo, Histoire et transmission.....	56
Archives et jeux vidéo.....	57
Corpus – Lausanne 1830. Histoires de registre.....	58

Corpus – Varietas de Bry.....	58
ANNEXES.....	59
GLOSSAIRE.....	85
TABLE DES ILLUSTRATIONS.....	87
TABLE DES MATIÈRES.....	89

Sigles et abréviations

ACV : Archives cantonales vaudoises

BCUL : Bibliothèque cantonale et universitaire de Lausanne

EPFL : École Polytechnique Fédérale de Lausanne

HEAD : Haute École d'art et de Design de Genève

LTM : Lausanne Time Machine

UNIL : Université de Lausanne

INTRODUCTION

Début décembre 2023, nous avons eu l'opportunité d'assister au colloque inaugural « Patrimoine(s) numérique(s) » organisé à l'Université de Lausanne par la chaire des Humanités numériques. La première journée a été marquée par l'intervention de Bruno Bachimont, invité d'honneur de cet événement. La seconde journée a été rythmée par de nombreuses interventions abordant tour à tour des thématiques liant le patrimoine et le numérique. L'une de ces interventions a été l'élément déclencheur de nos recherches et le moteur de notre travail de mémoire. Deux intervenants, l'un membre du GameLab UNIL-EPFL, l'autre archéologue, ont soulevé la question suivante : « Et si *Minecraft* était un outil de reconstitution patrimoniale ? » (Wagnières et Raboud, 2023). Au travers de leur présentation, ils ont exposé les différentes méthodes de reconstitutions envisageables avec le jeu vidéo, de la reconstitution de matériaux jusqu'à des environnements tout entiers. Ils ont ensuite évoqué plusieurs enjeux liés à l'usage des jeux dans le cadre de reconstitutions. Notamment, l'approche antiquisante, la recherche d'une esthétique qui rappellerait l'Antiquité, plus généralement le passé, par le biais de reconstitutions d'environnements, de bâtiments et de villes rappelant ce passé. Mais aussi l'accessibilité du jeu, utilisé dans ce cas comme un outil de reconstitution. Une accessibilité facilitée d'une part en termes de coûts. L'acquisition d'un jeu est en effet bien moins onéreuse que les outils actuels de reconstitution utilisés dans le domaine scientifique. D'autre part, une accessibilité facilitée en ce qui concerne le niveau de complexité de l'outil. La prise en main est plus rapide et plus simple qu'un logiciel spécialisé, qui peut être moins intuitif à utiliser. Enfin, une accessibilité étendue en termes de public. Le jeu vidéo faisant partie intégrante de la culture populaire, il touche potentiellement un public différent de celui des milieux scientifiques et académiques. Une accessibilité facilitée donc, mais au détriment de la précision des reconstitutions ainsi réalisées. Les reconstitutions élaborées sur *Minecraft* sont en effet plus grossières et approximatives en comparaison à des reconstitutions réalisées à l'aide de logiciels de reconstitution 3D. Malgré tout, ce jeu vidéo n'est pas pour autant ignoré par le domaine scientifique et patrimonial. Plusieurs institutions ont en effet entrepris la reconstitution de sites historiques complets ou la reproduction de leurs collections dans cet environnement vidéoludique (mentionnons notamment le Musée d'art et d'histoire de Genève¹, le National Trust (UK)² ou encore la reconstitution de la Ville de Nancy³). Cette nouvelle dynamique met ainsi en lumière la question de la légitimité de l'utilisation du jeu vidéo dans des contextes qualifiés de « sérieux ».

Nous avons donc débuté des recherches dans le but de mieux cerner ce qu'est le média vidéoludique, ainsi que la définition du jeu au sens large. Nous avons été confrontées à une première problématique du point de vue terminologique : comprendre la distinction entre jeu (vidéo) et *serious game* (ou jeu sérieux en français), si tant est qu'il y en ait une. Nous souhaitons donc profiter de la partie introductive de notre travail de mémoire pour faire la lumière sur les termes utilisés, rappeler la définition du jeu, qui elle aussi fait débat et expliciter notre positionnement quant à l'utilisation de ces termes dans la suite de notre travail. Nous nous sommes pour cela largement appuyées sur les travaux de

¹Consulté le 29 août 2024. Disponible à l'adresse : <https://www.mahmah.ch/voir-et-en-parler/articles/articles-blog/le-mah-sur-minecraft>

²Consulté le 29 août 2024. Disponible à l'adresse : <https://www.nationaltrust.org.uk/discover/virtual-visit/explore-virtual-ruins-in-minecraft>

³Consulté le 29 août 2024. Disponible à l'adresse : <https://minecraft.fr/forum/threads/nancycraft-la-reproduction-de-la-ville-de-nancy-sur-minecraft-recrutement-de-builders.266932/>

Sébastien Genvo qui consacre toute une partie de son ouvrage *Le jeu à son ère numérique* à la définition du jeu (Genvo, 2009, p. 104-112).

Le terme « jeu » est rempli d'ambiguïté et de spécificités qui se retrouvent également d'une langue à l'autre, d'une culture à l'autre et même d'une époque à l'autre. La traduction du mot « jeu » en anglais pose une première ambiguïté. Il existe dans cette langue deux termes, *play* et *game* (Genvo, 2009, p.9, 105-107). Ces deux termes n'ont, d'une part, pas la même signification et, d'autre part, ne peuvent traduire pleinement le terme français « jeu ». En effet, *play* renvoie à l'idée de liberté dans ses activités, ses choix. Le terme *game* renvoie à l'idée d'une structure rigide et régie par des règles que l'on doit suivre. Cela se complique lorsque l'on parle du *serious game* ou jeu sérieux (Genvo, 2009, p. 110-111). Au cours de nos recherches, nous avons nous-mêmes été confrontées à la difficulté de déterminer où se trouve la frontière entre jeu (vidéo) et jeu sérieux et est-ce qu'un jeu vidéo peut-être un jeu sérieux et inversement un jeu sérieux peut-il être appelé jeu vidéo ? Le jeu sérieux n'est-il pas une manière d'aborder ludiquement un sujet dit sérieux, une méthode d'acquisition de connaissance s'appuyant sur des supports ludiques. Roger Caillois, Jacques Henriot ou encore Johan Huizinga avance qu'il ne peut y avoir de jeu « sérieux » - même Aristote stipule que le jeu doit être synonyme de détente et qu'il ne peut y avoir de jeu si un effort doit être fourni pour parvenir à ce jeu (Genvo, 2009, p. 109-112). Jean-Jacques Rousseau, au XVIII^e siècle, a avancé de son côté que le jeu est un « besoin [...] naturel », et donc rattaché à une activité dite « sérieuse », dont l'enfant a nécessairement besoin pour se développer (Genvo, 2009, p. 109-110). Rousseau rapproche donc le jeu du sérieux en le définissant comme une activité éducative. Il semble donc que ce terme puisse avoir de multiples interprétations, et qu'il dépend de l'univers dont il émane.

Lors d'un cours que nous avons suivi dans le cadre de la *Summer School* de l'Université de Lausanne en juin 2024, dont l'objet portait du la *Transposition ludique*, cette question a été posée et le terme de jeu sérieux ne semblait pas faire l'unanimité. L'argumentation qui en est ressortie est que si l'on considère qu'il existe des jeux sérieux, cela présuppose que toutes les autres formes de jeux qui ne sont pas englobées dans ces termes ne le sont pas. Une considération qui semble être plutôt restrictive et simpliste.

Ainsi, l'objectif de ce travail consistera à analyser de quelle manière sont représentées les archives dans les jeux vidéo et à analyser en quoi ce média peut-il participer à la transmission des archives ? Pour répondre à cette problématique, nous ferons en premier lieu appel à des concepts centraux de l'environnement archivistique : authenticité, intégrité notamment. Nous explorerons dans un premier chapitre la manière dont le numérique bouleverse ces concepts ainsi que l'idée même de document d'archives en nous appuyant notamment sur les travaux de Bruno Bachimont (Bachimont, 2017 ; Bachimont, 2021). Dans un second chapitre, nous nous intéresserons à l'objet central de notre travail, le jeu vidéo. Nous nous intéresserons à sa reconnaissance en tant qu'objet culturel ainsi qu'aux institutions œuvrant à la sauvegarde de ce patrimoine. Nous nous pencherons ensuite plus précisément sur le domaine des jeux vidéo à vocation historique en nous concentrant sur les aspects de reconstitutions, de fictions et de transmission de savoirs. La franchise *Assassin's Creed* qui fait figure de cas d'école en la matière sera l'une de nos sources. Nous clôturerons cette partie en entrant dans le

vif du sujet de notre travail, les archives dans le jeu vidéo. Nous nous appuyerons sur les travaux de quelques auteurs, notamment Julien Bazile ou encore Fabian Lorenz Winter, afin de montrer comment notre travail s'insère dans le prolongement de ces études et vient compléter un pan peu exploré, tant dans le domaine archivistique que des *games studies*.

La seconde partie de notre mémoire sera consacrée à notre terrain de recherche et la présentation de la méthodologie employée. Nous présenterons un corpus de deux jeux vidéo, *Lausanne 1830. Histoire de registres* et *Varietas de Bry* que nous étudierons sur la base d'une grille d'analyse que nous avons construite en nous basant notamment sur des ouvrages de référence en matière d'étude des jeux vidéo, notamment *Introduction aux théories des jeux vidéo*, sur la structure d'un *game design document (GDD)* ou encore sur des méthodes d'analyses filmiques. Pour répondre aux différents points de cette grille, nous avons mis à contribution notre propre expérience de joueuse et nous nous sommes appuyés sur des documents annexes à ces jeux. Les entretiens que nous avons ensuite menés seront utilisés pour appuyer nos observations ainsi que pour expliciter des éléments non représentés dans les jeux étudiés, notamment les intentions des personnes interrogées dans le cadre du développement de ces jeux vidéo. Ces entretiens ont été conduits auprès de personnes ayant œuvré au développement des jeux présentés, en tant qu'historien, chef de projet ou encore *game designeuses*. Nous avons opté pour des entretiens semi-directifs basés sur une grille que nous avons conçue afin de répondre à nos questionnements. Au travers de cette analyse de jeux vidéo, complétée par les entretiens, nous pourrions ainsi obtenir les éléments nécessaires pour répondre à notre problématique. Ce qui sera l'objet de notre troisième et dernière partie.

Cette troisième partie sera ainsi consacrée à la restitution de l'analyse de notre corpus. Elle se structurera de manière à examiner comment les archives sont collectées et représentées dans le contexte des jeux vidéo. Nous aborderons la manière dont elles sont portées aux yeux (et aux mains) des joueurs et joueuses, comment ces dernières interagissent avec les archives, et enfin comment le *gameplay* fait usage des archives et dans quelle mesure ces différents usages des archives participent-ils à leur transmission ?

PARTIE 1 - DES ARCHIVES AUX JEUX VIDÉO

1 LES ARCHIVES À L'ÉPREUVE DU NUMÉRIQUE

La question des archives dans l'environnement numérique occupe bien entendu une place centrale dans notre travail. Aussi, il nous paraît primordial, dans ce premier chapitre, de revenir sur les principes fondamentaux de l'archivistique à au regard du numérique. Ce dernier ayant bousculé et modifié nos pratiques. Avant de poursuivre, rappelons brièvement ce que sont les archives numériques et les différentes origines qu'elles peuvent avoir. Elles peuvent être, d'une part, nativement numériques, c'est-à-dire nées dans un format déjà numérique, et n'existant pas à l'origine sur un support analogique. D'autre part, les archives numériques peuvent être nativement analogiques, étant passées par un processus de numérisation produisant une copie numérique de ces archives. Le document a alors une existence hybride. Cette procédure de conversion d'un support analogique en un fichier numérique est appelée dématérialisation. Cette copie numérique peut par ailleurs être reconnue comme copie fidèle si son authenticité et son intégrité, notamment, ont pu être vérifiées et certifiées (AAF, 2020, p. 67). Alors, qu'est-ce qu'un document numérique ou numérisé ? Dans les faits, c'est une suite de 0 et 1, le code binaire, qui, pour être intelligible à l'humain, doit être déchiffré par une convention de codage, le format (Bachimont, 2021, p. 12-13). Au gré des transformations et des mises à jour de ces formats, le codage du fichier se modifie, posant alors la question de l'authenticité et de l'intégrité du document numérique. Ces concepts régissent le domaine de la gouvernance documentaire et des archives, et sont essentiels pour garantir la fiabilité d'un document, autre grand concept, et pour prouver qu'il est bien ce qu'il prétend être, créé par l'auteur qui prétend l'être, dans l'environnement et le contexte de création qui lui est propre. Si l'authenticité d'un document analogique repose notamment sur la stabilité de son contenu et de sa matérialité, assurant par ailleurs son intégrité, nous comprenons alors bien comment la propriété dynamique du numérique bouscule les modalités de ces concepts (Bachimont, 2017, p. 97 et Bachimont, 2021, p. 13-14). Techniquement, plusieurs méthodes et outils permettent d'évaluer un document et d'en assurer l'authenticité. Nous pouvons citer la signature électronique, l'analyse de l'empreinte d'un fichier, mais aussi les outils de gestion électronique des documents et les systèmes d'archivage électroniques qui confèrent au document et aux archives un environnement sûr et un suivi tout au long de leur cycle de vie et de leur archivage à long terme (AAF, 2020, p. 65 et 254). Le format a par ailleurs un impact sur l'authenticité d'un document d'archives. Il fournit le cadre de lecture permettant de décoder le code binaire renfermant le document. Le format définit la manière dont est restitué le contenu d'un fichier que nous pourrions alors lire, entendre ou voir (Bachimont, 2021, p. 12). Il existe de multiples formats et tous impactent le code de différentes manières en le modifiant. Une veille des formats est donc indispensable pour maintenir lisibles les archives numériques et éviter tout « fossé d'obsolescence », pour reprendre les termes de Bachimont, qui nuirait à sa préservation et sa transmission (Bachimont, 2017, p. 121). Le choix de formats adaptés à la préservation dans l'environnement numérique est alors la règle. On privilégiera par exemple des formats libres ou standardisés plutôt que propriétaires, on privilégiera la conversion de document en PDF/A pour s'assurer de leur stabilité (AAF, 2020, p. 254).

Nous nous apercevons cependant vite que l'authenticité d'un document ne peut pas uniquement reposer sur ces éléments et que celle-ci ne peut se vérifier par l'intégrité numérique, au sens strict du terme, puisque le numérique est par définition une transformation de contenus (Bachimont, 2021, p. 13-14). La notion d'invariants constituerait alors une réponse à l'authenticité d'un document dans le contexte numérique. Bachimont l'explique ainsi : les invariants sont les « variations autorisées qui permettent de reconnaître un même contenu derrière des manifestations différentes » (Bachimont, 2021, p. 13). De même, l'intégrité du document reposerait sur sa forme sémiotique, soit le contenu et l'information qu'il porte et non le code qui permet de décrypter ce contenu. Les diverses transformations de formats impactant le code d'un fichier étant les variations autorisées, ces dernières n'impacteraient donc pas la valeur authentique et le sens porté par le document.

Un article portant sur le projet *Reseed* traite de manière originale et novatrice cette question de l'authenticité et de l'intégrité au prisme de disciplines différentes, dont l'archivistique, et questionnent ces concepts au regard des doubles numériques recréés grâce au croisement de multiples données (Cotte, 2023). Qu'ils s'agissent d'objets, de bâtis ou d'archives, les questions portant sur l'authenticité dans l'environnement numérique sont transverses malgré les enjeux différents qui animent ces disciplines. Valentine Frey s'est également penchée sur la question et le sens de l'authenticité et de l'intégrité des archives dans l'environnement numérique (Cotte, 2023 ; Frey, 2009). Ces notions ne sont pas strictement réservées aux documents, mais s'appliquent aujourd'hui à tout objet du patrimoine.

L'authenticité du document est ainsi d'autant plus fragilisée dans l'environnement numérique, que ce dernier nous amène à repenser profondément ces concepts et requestionne notre manière d'envisager la mémoire et sa transmission. En effet, pour Bachimont, la transmission d'un savoir, de la mémoire, n'est que pleinement possible que si elle vie au travers de considérations contemporaines, que si elle est continuellement remise au goût du jour (Bachimont 2017, p. 267).

2 LE JEU VIDÉO : UN OBJET CULTUREL

« Les objets de mémoire doivent pouvoir s'intégrer dans la vie culturelle, dans toutes ses formes, qu'elles soient élitistes ou populaires »
(Bachimont, 2017, p. 270).

Cette citation de Bruno Bachimont fait écho au chemin parcouru par le jeu vidéo pour aujourd'hui trouver sa place dans notre patrimoine culturel. Ce second chapitre abordera ainsi la reconnaissance du jeu vidéo comme objet culturel, qui semble, nous allons le voir, découler ou avoir participé d'une certaine manière à la légitimation de la création et de la pratique vidéoludique, ainsi qu'à une reconnaissance de ce média comme vecteur de la transmission des savoirs et de la mémoire. Nous ferons également un point sur l'archivage des jeux vidéo. Si cette question n'est pas centrale dans notre travail, elle s'insère dans la reconnaissance du jeu vidéo en tant qu'élément de notre culture dont il est nécessaire de garder une trace et plaide en faveur d'un média suffisamment légitime pour être utilisé dans un cadre patrimonial. En outre, cela nous permettra dans la suite de notre

travail d'identifier l'implication que peuvent avoir les archives de la création de jeux vidéo dans la transmission des documents d'archives intégrées au *gameplay*.

2.1 Vers une légitimation du jeu vidéo

«Les jeux vidéo sont au XXI^e siècle ce que les films étaient au XX^e et les romans au XIX^e» (Obrist, 2023). De nombreuses autres formes de la culture populaire qui, bien qu'apparues à des époques différentes, ont subi la critique, tout autant que le jeu vidéo aujourd'hui, avant de se démocratiser et de devenir des pratiques acceptées de tous.

Loisir à connotation négative pour les plus critiques (Miras, 2019, p. 7), le jeu vidéo réussit cependant à faire peu à peu sa place dans notre société, profitant d'une certaine démocratisation et d'une appropriation généralisées, notamment favorisées par les progrès technologiques de ces dernières années, permettant désormais à un public étendu d'y avoir accès (Zerbib, 2014, p. 233). Les recherches menées par Marion Coville mettent en lumière ce processus de reconnaissance de ce média (Coville, 2022). Dans le cadre de sa thèse, elle analyse et retrace notamment le parcours de cette reconnaissance du jeu vidéo par les institutions publiques (Coville, 2022, p. 30). En France, les années 2000-2010 marquent un tournant pour le jeu vidéo, alors tout juste reconnu comme objet culturel. Son statut de 10^e art acquis en 2006 constitue un jalon significatif de ce processus de reconnaissance («Le jeu vidéo en France», 2023). Il fait aujourd'hui l'objet d'un Crédit d'Impôt Jeu Vidéo (CIJV), effectif depuis 2008, visant à soutenir la création de jeux vidéo français ou européens. Ces jeux vidéo doivent répondre à un certain nombre de critères pour être éligibles, dont la grille est disponible sur le site Centre National du Cinéma et de l'Image Animée (CNC) (Coville, 2022, p. 30 ; « Le crédit d'impôt jeux vidéo », 2024 ; CNC, s. d.). Parmi les critères énoncés, nous relevons la mention d'une «création d'origine patrimoniale» et de «contenus culturels» de nature visuelle, sonore, narrative et linguistique⁴.

En Suisse, le Conseil Fédéral a communiqué en 2018 un rapport sur la valeur culturelle du jeu vidéo et sur les encouragements devant être mis en place pour favoriser la création vidéoludique suisse (Coville, 2023, p. 39). Et, en ce début d'année 2024, Pro Helvetia – organisme d'encouragement à la culture suisse – a de son côté intégré le *game design* à ses mesures de soutien (Pro Helvetia, 2024). Ces différents exemples soulignent l'encrage politique et culturel actuel de l'industrie du jeu vidéo, qui par ailleurs, a passé la barre des 6 milliards d'euros de chiffre d'affaires en France en 2023.⁵

En marge des considérations politiques et économiques, c'est le milieu académique qui s'est également intéressé de plus près au média vidéoludique. En parcourant la littérature, nous avons en effet pu constater la masse importante d'articles, d'ouvrages, issus de recherches ou de colloques, qui existe dans le domaine des sciences humaines ou encore des sciences de l'éducation. Le colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique*, qui s'est tenu à l'Université de Lausanne en 2017, a d'ailleurs eu pour objectif de faire le point sur la place qu'occupe aujourd'hui le jeu vidéo dans la société, et plus précisément dans le monde «politique, médiatique et scientifique» (Giner, 2018). Notons par ailleurs la naissance, dans les années 2010, de laboratoires de recherches axés sur l'étude des jeux et jeux vidéo. Pour n'en citer que quelques-uns, le LUDOV

⁴Grille disponible à l'adresse : <https://www.cnc.fr/documents/36995/146976/bar%C3%A8me+des+collaborateurs+de+cr%C3%A9ation+et+grille+de+crit%C3%A8res+de+s%C3%A9lection.pdf/e76c7312-a019-d2fb-0f42-b868289f1103> (consulté le 10 août 2024)

⁵CNC - Centre national du cinéma et de l'image animée. (2024). *Bilan 2023 du CNC - Chiffres clés*. CNC. https://www.cnc.fr/documents/36995/153434/3667_CNC_Bilan-chiffre+cle%CC%81s_V07.pdf/e0774239-3493-c9a9-14be-ccb00cdf21cb?t=1715777181775

fondé en 2011 à l'Université de Montréal, le GameLab partagé entre l'Université de Lausanne et l'École polytechnique fédérale de Lausanne, et le Liège Game Lab de l'Université de Liège, tous deux créés en 2016 (GameLab Lausanne, s.d.; Franjeu, s. d.). Le jeu vidéo n'est donc plus seulement connu comme divertissement, mais également comme champs d'études, s'ouvrant ainsi au monde académique.

Objet culturel et objet d'étude, le jeu vidéo fait également son entrée au musée comme support de médiations. Nicolas Doduik, qui s'est penché sur l'usage du jeu vidéo dans les musées, souligne en effet que l'appropriation des jeux vidéo comme outils de médiation est confrontée à des tensions qui naissent lorsque les codes de l'univers ludique, du divertissement et ceux de l'univers muséal, institutionnel, se confrontent, induisant des incompréhensions au détriment des aspects ludiques et pédagogiques que l'on pensait pouvoir faire passer (Doduik, 2018).

Au-delà de l'outil de médiation, nous avons également pu observer une tendance à intégrer le jeu vidéo de manière organique à des parcours muséaux. Deux expositions récentes illustrent notre propos. Le studio français Ubisoft s'est en effet récemment vu ouvrir les portes de l'Institut du monde arabe (IMA) à Paris (IMA, 2024). Le studio a collaboré avec l'IMA dans le cadre de ses recherches pour le dernier jeu de la licence *Assassin's Creed*, sorti à l'automne 2023. L'exposition, intitulée «Bagdad : redécouvrir Medinat al-Salam, avec Assassin's Creed Mirage» (annexe 1, fig. 3) propose une immersion dans la Bagdad du IX^e siècle, nommée Medinat al-Salam, et peuplée de plus d'un million d'habitants, la plus grande ville n'ayant jamais existé ailleurs dans le monde à cette époque. La ville a ainsi servi de décor, de toile de fond et de cadre narratif au jeu *AC : Mirage*. Plusieurs objets de l'IMA sont présents dans le jeu via un Codex. Ces objets sont présentés dans le parcours de l'exposition pour lequel Ubisoft a participé à sa conception (RFI, 2024). À Bordeaux, le studio Asobo a participé à la conception de l'exposition «Villes en Gironde au Moyen Âge» (annexe 1, fig. 8-10), proposée par les Archives départementales de Gironde, en y intégrant des éléments des captations issus de leur jeu à succès *A Plague Tale: Innocence* (Archives départementales de la Gironde, s. d.). Dans les deux cas, les jeux vidéo sont utilisés comme support narratif et immersif au concept muséographique en introduisant des extraits et des éléments issus de leur conception et venant soutenir les contenus scientifiques (annexe 1, fig. 3-7 et 10). Le cas de ces deux expositions nous ramène au sujet abordé lors du colloque «Patrimoine(s) Numérique(s)» au travers de la présentation «Minecraft : un outil de reconstitution patrimoniale ?», et va dans le sens d'un possible usage du jeu vidéo en soutien à un discours scientifique.

Cette acceptation du jeu vidéo par le domaine public, les milieux académiques et aujourd'hui les institutions de conservations, plaide en faveur d'une légitimation généralisée du jeu vidéo, capable de devenir un outil de diffusion des savoirs et de la mémoire. Selon ces considérations, il sera donc intéressant de voir comment le jeu vidéo s'articule avec les codes des archives (tant sur le plan du document que celui de l'institution) et de la pratique archivistique.

2.2 Un bien culturel à archiver

Si le jeu vidéo est un objet culturel, il faut alors penser à en préserver ses traces. La démarche de conservation et de préservation des jeux vidéo intègre ce que l'on nomme les «archives de la jouabilité». Ces archives de la jouabilité ne concernent pas uniquement le jeu lui-même, ses éléments constitutifs et son support, mais également ce qui est produit par les joueurs et joueuses dans les jeux (Montembeault & Dor 2018). Comme nous pouvons assez vite l'imaginer, cela implique d'importants défis techniques tels que l'usure des matériaux, l'obsolescence technologique ou l'éphémérité des liens hypertextes quand il s'agit de jeu en ligne (BnF, 2023a). C'est pourquoi les archives de la jouabilité ne concernent pas uniquement l'archivage des jeux eux-mêmes, mais également de l'environnement qui les entoure. En France, deux structures nationales ont pour mission de conserver et de préserver ce média et leur environnement : La Bibliothèque nationale de France (BnF) et, à moindre échelle, le Conservatoire National du Jeu Vidéo (CNJV). C'est à titre de dépôt légal que la BnF conserve depuis 1992 tous les jeux vidéo diffusés en France, tout support confondu, de la disquette au support numérique en ligne (BnF, s. d.). Elle mène notamment un archivage du web afin de collecter tout ce qui touche au jeu vidéo, du site d'amateur à celui de développeur. Le CNJV est quant à lui une jeune association née en 2016 à l'initiative de Bertrand Brocard, fondateur de la société d'édition de jeux vidéo bourguignonne *Cobrasoft* (1983) (CNJV, s. d.). Sa politique de conservation s'articule autour de la documentation liée à la création de jeux vidéo, des premières notes d'intention jusqu'au contrat avec des prestataires, à la production du jeu et au jeu lui-même (AFJV, 2017). La BnF et le CNJV travaillent conjointement sur des réflexions liées à l'archivage des jeux vidéo. Ils ont notamment coorganisé plusieurs éditions du cycle de colloques «Mémoire du jeu vidéo» avec des thématiques portant tant sur les enjeux de préservation que sur les contextes de création et de production des jeux vidéo (CNJV, s. d.). En Suisse, la préservation des jeux vidéo est l'objet de réflexions de plusieurs institutions et de projets de recherches. Mentionnons tout d'abord le projet Pixelvetica - qui a donné naissance à l'Association Swiss Video Game Archivists (SVGA, 2023) - initié par trois entités, le GameLab UNIL-EPFL, le Musée Bolo et l'Atelier 40a (un atelier de conservation-restauration spécialisé dans de nombreux domaines dont celui des médias) et soutenu par Memoriav, une institution spécialisée dans la sauvegarde du patrimoine audiovisuel suisse, participant à de nombreux projets et mettant en place des actions de conservation, de restauration, de formations ou encore de valorisation (Pixelvetica, 2022). Le projet Pixelvetica s'est spécifiquement intéressé à la question de la préservation du jeu vidéo en Suisse. Il en a résulté un rapport dressant un large état des lieux des problématiques que représente la préservation de ce média (Pixelvetica, 2022). Le travail de mémoire de Myriam Jouhar s'inscrit également dans le cadre du projet Pixelvetica (Jouhar, 2022, p. 3-4). Ce travail a permis de questionner l'archivage d'un jeu vidéo et celui de son contexte de création en amont de sa diffusion. Il en a résulté des recommandations visant à une préservation le plus tôt possible des données produites, permettant ainsi d'anticiper les contraintes techniques inhérentes aux plateformes et outils utilisés lors de la création des jeux (Jouhar, 2022, ii). Notons enfin l'organisation, par la BnF, en 2023, d'une journée d'étude portant sur les questions de préservation des jeux vidéo, *Comment préserver et étudier le jeu vidéo... sans y jouer ?*, au cours de laquelle les travaux de Pixelvetica ont notamment été présentés (BnF, 2023b).

Cette question portant sur la préservation des jeux vidéo nous intéresse donc à plusieurs titres dans le cadre de notre travail. Comme nous l'avons relevé, l'archivage des jeux vidéo à lui seul ne suffit pas à préserver de manière exhaustive ce média. Les travaux

menés sur cette problématique et les institutions impliquées dans la préservation des archives de la jouabilité soulignent l'importance de préserver, en marge du jeu lui-même, les documents et les données produites dans le cadre de sa création. Ces éléments fournissant notamment de précieuses informations quant aux éléments intégrés au jeu. En outre, la traçabilité, validant entre autres l'authenticité et l'intégrité des documents, est un élément important dans le domaine des archives. Avoir ainsi la possibilité de remonter aux intentions des développeurs et aux sources utilisées nous semble essentiel pour comprendre dans quelle mesure le média vidéo ludique peut permettre la transmission des archives.

3 GAMEPLAY HISTORIQUE

Le jeu vidéo d'histoire, dont la typologie ne désigne pas le genre ludique, mais l'univers sur lequel il se construit, s'est particulièrement développé, selon Julien Bazile, dès le début des années 2000 (Bazile, 2023, p. 433). Simultanément, le monde académique voit l'émergence d'un nouveau champ d'études à travers les *games studies* (Genvo, 2023, p. 13). C'est ensuite dans les années 2010 que des études portant spécifiquement sur les jeux vidéo à caractère historique se sont développées, intégrant des questionnements venant des sciences de l'éducation, de l'histoire ou encore de la communication (Bazile, 2023, p. 433). Nous pouvons notamment nommer l'ouvrage *Mondes profanes : Enseignement, fiction et histoire* qui illustre la transversalité des recherches liées aux jeux vidéo et dont une section leur est dédiée (Éthier et Lefrançois (dir.), 2021, p. 155-242). Cette typologie de jeu vidéo constitue alors un champ d'études autonome et transversale à toutes ces disciplines, désigné sous les termes *historical game studies*, que nous pouvons traduire par les études historiennes du jeu vidéo (Bazile, 2023, p. 433).

L'usage du passé dans la narration et le *gameplay* des jeux vidéo amène ainsi à questionner les représentations de l'Histoire et l'interprétation des sources historiques dans le média vidéoludique, ainsi qu'au travail et à la place de l'historien.ne dans le processus de création du jeu vidéo. Ces sujets ont été explorés par José-Louis de Miras et Julien Bazile (de Miras, 2019 ; Bazile, 2021). Les études menées dans le champ des sciences de l'éducation se sont de leur côté questionnées sur la pertinence de l'usage du jeu vidéo dans l'apprentissage de l'histoire ou dans la transmission des connaissances historiques à des publics différents (écoliers, étudiants, grand public) (Éthier et Lefrançois (dir.), 2021 ; Krichane, Pante et Rochat (dir.), 2022).

Se pencher sur les jeux vidéo d'histoire présente un intérêt particulier dans le cadre de notre travail sur la représentation des archives dans le jeu vidéo et sur la manière dont ce média participe à leur transmission. Ces jeux, s'inspirant de périodes antiques ou historiques, avec un souci marqué du détail offrent une immersion dans des époques passées et permettent aux joueurs et joueuses de vivre l'Histoire de manière interactive. L'approche des *game designers* pour recréer ces environnements historiques repose alors sur des recherches historiques rigoureuses et ainsi que sur l'utilisation, directement dans le jeu, d'archives historiques. Passer en revue les éléments inhérents au développement de ces jeux vidéo nous permettra par la suite de mieux comprendre la place des archives dans la conception de ces jeux.

Nous allons donc aborder dans cette partie la construction de l'univers fictionnel des jeux vidéo historiques et mettre en évidence les éléments qui amènent les développeurs à se réapproprier des éléments authentiques. Nous verrons que de ces pratiques (vidéoludiques et historiennes), d'apparence opposées, peuvent naître certaines collaborations. Ceci nous amènera à aborder la transmission de savoirs au travers de ces jeux. Ce dernier point nous donnera des pistes de réflexion pour la suite de notre travail, notamment concernant la dernière partie de notre mémoire qui questionnera la possibilité que le jeu vidéo puisse participer à la transmission et la préservation des archives.

3.1 Inspiré de faits réels

La transformation de ce qui est donné à voir dans l'environnement numérique est inévitable puisque c'est ce procédé, la transformation, qui nous permet d'avoir accès aux objets numériques (Bachimont, 2021, p. 13-14). Cependant cette transformation n'est pas uniquement inhérente aux aspects techniques de restitution du contenu d'un document d'archives, mais également aux aspects sémiotiques liés à la réception de ce contenu (Bachimont, 2021, pp. 14-15). Le numérique permet d'opérer une transformation sémiotique en transformant le contenu par addition (de couleurs, de son, de musique de voix off, de commentaires) ou par soustraction (découpage de séquence). Selon Bruno Bachimont, ces transformations permettent d'améliorer l'accessibilité du contenu que l'on souhaite transmettre en provoquant chez le public, dans notre cas il s'agit du joueur et de la joueuse, une empathie historique, « l'habileté à percevoir les événements historiques selon la perspective des gens de l'époque » (Pageau, 2021, p. 46), soit la capacité à ressentir, comprendre et s'identifier à un événement, un environnement ou une période historique, en (re)créant une atmosphère. Cela impacte sans aucun doute l'authenticité, l'intégrité des documents d'archives utilisés, mais cela peut également en faciliter la compréhension. Ces considérations sont centrales dans notre travail, puisque les jeux vidéo de nature historique sont également confrontés, lors de leur conception, à des choix qui transforment le contenu initial, les documents d'archives utilisés, en un contenu intelligible par le plus grand nombre.

Nous l'avons évoqué dans le cadre de la partie portant sur la légitimation du jeu vidéo, ces derniers ont fait leur entrée dans des institutions patrimoniales, non pas uniquement dans le but d'être exposé, mais pour faire partie intégrante du dispositif muséographique, à la fois pour soutenir le discours scientifique et servir de support de médiation dans le parcours muséographique, à l'instar de l'exposition basée sur le volet *Assassin's Creed : Mirage* (IMA, 2023). En effet, cette dernière propose à la fois un discours documentaire sur la création du jeu vidéo, sur la manière dont les sources ont été collectées et sélectionnées puis intégrées au jeu, ainsi qu'un discours davantage scientifique sur l'histoire de Madinat al-Salem, le tout parfaitement imbriqué et équilibré dans le parcours d'exposition. Madinat al-Salem étant une ville aujourd'hui disparue sur laquelle s'est rebâti l'actuelle Bagdad, son architecture, son organisation ainsi que la connaissance de l'environnement social, économique et politique de cette cité se sont fondés essentiellement sur des sources écrites, des représentations graphiques et le matériel archéologique qui a pu nous parvenir. Les équipes du studio Ubisoft, constitué notamment d'historien.ne, ont réalisé un travail de regroupement de toutes ces connaissances pour en proposer une représentation.

Malgré la rigueur du travail des historien.ne.s réalisés lors du développement de ces jeux et la volonté de se rapprocher au plus près du réel, les développeurs ne semblent pas cacher que le *gameplay* et le *gamedesign* d'un jeu imposent des contraintes

techniques et technologiques aux éléments narratifs du jeu, limitant alors les possibilités d'action et de représentation et impliquant donc des choix et des partis pris qui nécessairement transforme la réalité. La contrainte la plus évidente est bien évidemment celle de la représentation du temps (BnF, 2024, 28min-33,3min). Dans les jeux vidéo inspirés de l'Histoire, de l'Antiquité ou encore de la Préhistoire, le respect de cette réalité temporelle est impossible à suivre dans le cas où l'on souhaite parcourir plusieurs années, siècles, voir millénaires (et bien plus). Le défi de l'équipe de développement du jeu est alors de trouver des moyens permettant de lier la réalité aux contraintes du jeu en signifiant cette évolution temporelle de manière graphique. La localisation des lieux, les distances et les dimensions peuvent également être modifiées dans le jeu, par soucis esthétiques notamment. Ceci a été analysé dans les *AC Origine* lors d'un cours public donné à l'UNIL, *Rien n'est vrai, tout est permis: l'histoire avec Assassin's Creed Origins*, qui se déroule dans l'Égypte antique (UNIL, 2018). La hauteur des temples a parfois été doublée, certains lieux ont été déplacés ou rapprochés, voire n'ont tout simplement pas été mentionnés.

Il semble donc que les développeurs de jeux vidéo aient vu en la discipline historique, un riche réservoir d'histoire à se réapproprier. De leur côté, les scientifiques et chercheurs ont pu être tentés d'imaginer utiliser ce média à des fins de reconstitution. Ce sujet a été abordé lors de la présentation faite au colloque «Patrimoine(s) Numérique(s)», que nous avons évoquée en introduction, où il était question de reconstitutions d'édifices et de lieux historiques dans les jeux vidéo, plus particulièrement dans *Minecraft*, et de l'usage de ces reconstitutions à des fins d'études ou de préservation (Wagnières & Raboud, 2023). Cependant, bien que le jeu vidéo puisse soutenir certains discours scientifiques, son incursion dans le domaine scientifique présente des limites rapidement identifiables. Pour exemple, lors de l'incendie de la Cathédrale Notre-Dame de Paris en 2019, Ubisoft s'était proposé de mettre à disposition l'ensemble de la documentation ayant servi au développement du volet *Assassin's Creed : Unity*, pour lequel un important travail de reconstitution de la cathédrale avait été fait (Droux, 2019). Ce qui n'a finalement pas pu aboutir. En cause, d'une part les libertés prises dans le jeu pour adapter la reconstitution au *gameplay* et aux contraintes techniques, et d'autre part la nature même de la reconstitution (Audureau, 2019). Les reconstitutions réalisées dans le cadre de jeux vidéo se contentent de reconstituer en surface les bâtiments (façades, intérieurs, etc.) alors qu'une reconstitution dans un but de recherche et de préservation mobilise des technologies permettant de reconstituer les structures internes des éléments, bien plus complexes donc à mettre en place, et certainement bien plus lourd à intégrer dans un jeu vidéo.

Un autre studio, Warhorse Studios, met également en avant son choix de vouloir représenter le plus fidèlement possible la période historique utilisé dans le scénario du jeu *Kingdom Come Deliverance* qui prend place dans la Bohême du XV^e siècle (Meignan, 2018). Beaucoup d'efforts ont été fournis pour respecter les sources, les zones d'ombres ayant permis de prendre davantage de liberté dans les représentations et le scénario. Toutefois, comme pour *Assassin's Creed*, les contraintes techniques et de *game play* ont dans ce cas-là aussi obligé les *game designers* à faire le choix et modifier la réalité, car s'est avant tout le contenu ludique qui doit être préservé avant la réalité des éléments.

Aussi, si le jeu vidéo semble pouvoir être mobilisé dans un environnement scientifique, cet usage présente des limites. En matière de reconstitution patrimoniale, il semble que son usage puisse être davantage orienté vers la valorisation et la transmission mémorielle de ce patrimoine plutôt que vers une reconstitution fidèle à des fins scientifiques. Une médiation pourrait alors être nécessaire pour éclairer les éléments de pure invention et les représentations fidèles qui se trouvent dans le jeu.

3.2 La transmission de savoir par le jeu est-elle possible ?

La licence *Assassin's Creed* intègre depuis quelques années un *Discovery Tour* à ces différents volets, des jeux de quêtes à visée davantage documentaire et pédagogique apparus à partir du jeu *Assassin's Creed Origins*, se déroulant dans l'Égypte Antique du I^{er} siècle av. J.-C (Ubisoft, s. d. a). Plusieurs conférences et tables rondes se sont penchées sur ce mode de jeu présent dans *Assassin's Creed*. Il en ressort des avis nuancés sur l'usage de ce dispositif dans la transmission de savoirs, notamment en milieu scolaire. Notons tout d'abord que l'une des motivations d'Ubisoft à proposer ces *Discovery Tour* viendrait de la volonté de valoriser les recherches historiques qui sont faites dans le cadre de la conception de ces jeux par les équipes chargées de ces recherches (BnF, 2022, 1h10-1h11). Cela constitue ainsi une manière de mettre en valeur les données récoltées qui ne sont pas visibles telles quelles dans le jeu, mais qui ont servi à nourrir et construire l'univers de la période historique représentée (BnF, 2022, dès 1h21). Ce *Discovery Tour*, en marge du jeu, pourrait être une réponse apportée aux inexactitudes des représentations historiques vues dans le jeu et apparaît également comme un recueil de sources sur lequel repose le jeu, ce qui participe par ailleurs à sa légitimation. Mais relevons toutefois que, dans le cadre d'un cours public donné à l'UNIL portant sur *Assassin's Creed : Origins*, plusieurs inexactitudes dans les informations transmises dans le *Discovery Tour – Assassin's Creed Origine* ont été relevées par une égyptologue, soulignant la vigilance et le regard critique qu'il faut porter sur ces dispositifs, bien qu'ils aient une visée *a priori* pédagogique (UNIL, 2018, dès ~1h01min40s).

AC Mirage, le dernier jeu sorti de la franchise ne propose pas de *Discovery Tour*. En revanche, des informations sur les objets et les monuments se collectent et se débloquent au fur et à mesure que le joueur ou la joueuse avance dans le jeu. Ces informations sont alors compilées dans un « codex » qu'il est possible de consulter à tout moment. Les *Récits du Monde* sont un autre mode de jeu proposé dans *AC Mirage*. Cela consiste en de petites quêtes que le joueur et la joueuse peut mener en marge de la quête principale «abordant des sujets culturels emblématiques de l'époque, enrichissant ainsi l'expérience de jeu sur le plan historique» (Sullivan 2023).

Concernant enfin le mode de jeu proposé par les *Discovery Tour*, celui-ci ne fait pas l'unanimité. Il ne propose en effet pas de réelles pratiques ludiques et s'apparente davantage à une forme de visite guidée, surtout dans le cadre d'*Assassin's Creed : Origin* (UNIL, 2018, dès 56:18). Le *Discovery Tour* d'*Assassin's Creed Valhalla* propose quant à lui davantage d'insertions ludiques, mais les nombreux textes viennent tout de même casser ces codes (BnF, 2022, 1h25). Le souci de répondre au besoin de transmettre des contenus culturels et scientifiques semble introduire des codes qui ne sont pas ceux du jeu, mais qui s'apparente davantage à des «codes muséaux» (Doduik, 2023), à la manière d'un visiteur qui arpente les salles d'un musée, s'arrêtant devant les objets qui l'intéressent pour en lire la description. Le studio Ubisoft lui-même parle de «visites guidées» en présentant les *Discovery Tour* tout en évoquant les «jeux

spécifiques» dont ils sont constitués (Ubisoft, *s. d. b.*). Comme le souligne Nicolas Doduik, cette rencontre de codes de domaines *a priori* opposés l'un à l'autre crée une tension suscitant l'incompréhension des joueurs et joueuses (Doduik, 2023). Lorsqu'un jeu est proposé à un joueur ou une joueuse, il ou elle se conditionne, se mettant dans une posture ludique. De la même manière, un public habitué aux institutions muséales s'attend, dans un musée, à être amené à suivre un parcours, à lire et à observer ce qui l'entoure. Nicolas Doduik souligne également une différence entre les jeux qui émanent d'une volonté de transmission de savoirs et les jeux vidéo développés dans une optique strictement ludique. Les jeux qu'il a étudiés sont nés des besoins d'une institution muséale et répondent de prime abord aux codes de ce type d'institution. Nous pouvons alors faire la comparaison contraire et avancer que des jeux créés par des studios de développement spécialisés dans ce domaine répondront à des codes propres au domaine vidéo ludique. Ces éléments de contexte de développement des jeux seront à prendre en considération lors de l'analyse de notre corpus de jeux vidéo qui s'apparentent à ceux développer dans un contexte de transmission des savoirs.

4 LES ARCHIVES ET LES JEUX VIDÉO

Dans la fiction ou le documentaire, les archives confèrent au récit un « halo d'authenticité », pour reprendre l'expression de Laurent Véray (Véray, 2011, p. 127). Par ailleurs, nous avons pu voir que cette mobilisation des documents d'archives et des artefacts dans la narration du jeu apportait également une forme de légitimation à ce média capable de faire œuvre de mémoire et de transmission de savoir (Lalu et Vincent, 2022, p. 130).

4.1 État des connaissances

Nous souhaitons terminer cette première partie par un état de l'art sur la thématique centrale de notre travail, les archives dans les jeux vidéo, afin de cerner les connaissances sur le sujet qui pourront être utiles à notre analyse, mais aussi de cerner les manques dans le but d'apporter notre pierre à l'édifice.

Si, comme nous l'avons vu jusqu'à présent, plusieurs études se concentrent sur le recours aux sources historiques dans le cadre de la création et du développement de jeux vidéo, nous avons eu plus de difficultés à trouver des sources qui abordent plus précisément le document d'archives présent dans le jeu vidéo et ses composantes. Nous avons pu cibler quelques auteur.e.s qui se sont intéressé.e.s à cette question et sur lesquels nous nous appuierons dans la suite de notre travail. L'un d'eux, Julien Bazile, que nous avons par ailleurs déjà cité, s'est entre autres intéressé à la manière dont les développeurs collectent les sources historiques pour créer tant la trame narrative d'un jeu que ses éléments graphiques (Bazile, 2023, p. 117-120). De son côté, Fabien Lorenz Winter propose une approche considérant les archives, et plus généralement la pratique archivistique, comme constituées de plusieurs technologies culturelles qui trouvent leur place dans les jeux vidéo (Winter, 2022). Citons également l'article de Viktoriia Rybina, «L'archive et le jeu vidéo», ainsi que l'intervention d'Élisa Vial, «Penser l'archive et l'artefact dans le jeu *Town of Light*», au colloque *Fiction et patrimoine : Le jeu comme lieu de mémoire*, organisé par Centre de recherche sur les médiations

(Crem) de l'Université de Toulouse en novembre 2022 (Rybina, 2021 ; Vial, 2022). Toutes les deux abordent les relations entre le jeu vidéo et le patrimoine sous l'angle des archives et des objets patrimoniaux qui y sont représentés. Ces approches nous permettront dans la suite de notre travail d'analyser les archives présentes dans notre corpus de jeux vidéo à la lumière de notre question de recherche.

Faisons tout d'abord un point sur la définition et le sens donné au terme «archives» qui peut différer d'un.e auteur.e à l'autre (Rybina, 2021 ; Vial, 2022 ; Winter, 2022). En effet, outre l'utilisation du terme «archives» pour désigner des éléments qui sont bel et bien d'authentiques doubles numériques de documents d'archives représentés dans le jeu, il peut également s'agir d'éléments créés pour ressembler à des archives et qui sont soit des représentations complètement fictives, soit des représentations stylisées d'authentiques documents d'archives. Ce terme est également utilisé pour désigner des artefacts, « objets fabriqués ou transformés par l'humain »⁶ autres que des documents papier. Dans le cadre de ce travail, nous assimilerons ce terme en premier lieu à tout ce qui touche au domaine archivistique, documents écrits, photos, vidéos et audios, mais nous ne nous interdirons pas d'élargir cette définition à tout ce qui porte une trace, quelque qu'elle soit, donc aux objets 2D et 3D qui sortent du domaine strict des archives.

Ainsi, dans son article, Fabien Lorenz Winter interroge tant les archives que l'archive au sens de lieu de conservation et d'institution au regard de l'archivistique, activité constituée de plusieurs techniques qu'il définit comme culturelles (recherche, collecte, stockage, etc.), ainsi que leur représentation dans le jeu et élargit également le terme archives aux artefacts (Winter, 2022, p. 1 et p. 5-6). Il identifie deux rôles joués par les archives dans le jeu, un rôle passif, où les archives sont représentées en arrière-plan et forment l'environnement dans lequel évoluent les joueurs et joueuses, et un rôle actif où les archives sont directement intégrées aux mécaniques de jeu, et avec lesquelles les joueurs et joueuses interagissent directement en les manipulant et en les collectant (Winter, 2022, p. 2 et p. 4 à 6). De son côté, Éliisa Vial a proposé une approche des archives et de l'artefact comme des éléments de narration et de médiation pour raconter le passé d'un hôpital psychiatrique italien abandonné, l'Ospedale Psichiatrico di Volterra, fermé en 1978, et qui est repris dans le jeu *Town of Light* (Vial, 2022). Les archives et les artefacts sont dans ce cas factices, mais ils participent à l'évolution des personnages, et donc du joueur et de la joueuse, dans le jeu. Les archives (re)présentées sont ici des représentations stylisées et réinterprétées pour les besoins du jeu, toutefois les informations qu'elles portent reprennent le contenu des archives dont elles sont issues.

Nous l'avons vu, le *Discovery Tour créé* pour la licence *Assassin's Creed* est un moyen de mettre en avant les sources matérielles et écrites utilisées dans le jeu. Celles-ci apparaissent sous forme de fiches (annexe 1, fig. 11). Ce que déplorent les spécialistes, soulignant que ces sources auraient pu davantage être intégrées au *gameplay* plutôt qu'être proposées dans un mode annexe au jeu (BnF, 2022, 1h20min à 1h22min). Dans *AC Mirage*, les archives et artefacts apparaissent dans leur version numérisée dans le *Codex*, soit en marge du jeu et non pas directement intégrés au jeu. Au fur et à mesure que le joueur ou la joueuse avance dans le jeu, il ou elle collecte des informations sur des objets ou des lieux que croise le personnage qu'il ou elle incarne.

⁶Office québécois de la langue française. (2016). *Artefact*. Vitrine linguistique. <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/8361386/artefact>

Nous allons maintenant, dans la suite de ce travail, analyser le corpus choisi au regard de l'état de l'art que nous avons réalisé en première partie de ce mémoire ainsi que sur la base de grand concept énoncé.

PARTIE 2 - TERRAIN DE JEU

Au fil de nos recherches, nous nous sommes écartées des grandes productions de jeux vidéo pour nous intéresser aux jeux vidéo indépendants, créés dans le cadre de projets en lien avec la mise en valeur du patrimoine et la transmission de savoirs. Afin de nous détacher des grosses franchises de jeux, qui ont déjà nourri de nombreuses recherches, comme nous avons pu le voir en première partie de ce travail, nous avons souhaité nous pencher sur cette classe de jeux vidéo et avons sélectionné deux jeux vidéo suisses pour constituer notre corpus d'étude. Le premier a pour titre *Lausanne 1830. Histoire de registres*⁷, le second *Varietas de Bry*.

La méthodologie d'analyse que nous avons envisagée s'est déployée sur deux axes. Le premier s'est constitué d'une grille d'analyse pour chacun des jeux vidéo que nous avons pu compléter sur la base de nos observations en testant nous-mêmes les deux jeux vidéo, ainsi qu'à l'aide de la documentation disponible se rapportant directement aux jeux. Le second axe a reposé sur l'organisation d'entretiens avec des personnes ayant participé, de près ou de loin, à la conception des deux jeux vidéo, soit dans le cadre de la recherche et de la collecte de documents d'archives, soit dans le cadre de la création du *gameplay*.

Cette méthodologie nous a ainsi permis de collecter tant des informations tirées directement des jeux, que des informations liées à leur contexte de développement, nous permettant ainsi de comprendre les choix de *gameplay*, de *gamedesign* au regard de la présentation et de représentation des archives.

En marge de ce travail, et afin de nous familiariser davantage avec le milieu du *game design*, nous avons participé à une formation de trois jours donnée dans le cadre de la Summer School 2024 de l'UNIL portant sur la transposition ludique. Cette formation était notamment animée par trois figures de l'étude des jeux vidéo en Suisse et cofondateurs du GameLab UNIL EPFL : Yannick Rochat, David Javet et Isaac Pante. Ces trois journées de formation nous ont permis de nous imprégner de l'univers du jeu (jeu de plateau, jeu de société, jeu vidéo) et de comprendre les différents éléments constitutifs d'un jeu ainsi que les aspects liés à la gestion de projet de développement de jeux vidéo. Cela nous a fourni des éléments et pistes de réflexion concernant l'analyse de notre corpus. Le jeu vidéo *Lausanne 1830* y était par ailleurs présenté par Saara Jones, l'une des personnes avec qui nous nous étions entretenues quelques semaines plus tôt.

5 UN CORPUS

Le corpus est donc constitué de deux jeux vidéo. Leur choix a découlé de plusieurs éléments. Tout d'abord, leur accessibilité et l'accessibilité des équipes qui ont développé et collaboré à la création de ces jeux, ainsi que leur accessibilité géographique. Étant établies en Suisse, nous souhaitons circonscrire notre travail à ce périmètre. Le choix de ces deux jeux était donc tout d'abord pratique. Comme nous souhaitons compléter leur analyse en menant des entretiens avec des personnes ayant participé à leur développement, nous devons pouvoir facilement les contacter et les rencontrer, dans un rayon géographique acceptable. Nous connaissions également quelques personnes ayant travaillé sur le jeu *Lausanne 1830*, ce qui nous a également orientées vers ce choix. De

⁷Dans la suite de notre travail, nous citerons le nom du jeu sous sa forme raccourcie, *Lausanne 1830*.

plus, les deux jeux vidéo sont accessibles librement sur internet, sur des sites qui leur sont dédiés, ce qui facilite également leur utilisation. En termes de contexte de développement, nous voulions choisir des jeux intégrant un projet initié par des institutions patrimoniales et/ou initié dans le cadre de projets de recherches à visée patrimoniale. Enfin – et surtout – nous souhaitions choisir de jeux ayant pour thématique une période historique.

5.1 Varietas de Bry



Figure 1: Fenêtre de démarrage du jeu Varietas de Bry

5.1.1 Le Bodmer Lab

Le Bodmer Lab est un projet de recherche, de numérisation et de valorisation qui s'est étendu sur plusieurs années, de 2014 à 2021, dans le cadre d'un partenariat entre l'Université de Genève et la Fondation Martin Bodmer⁸ (Bodmer Lab, 2024a). Le projet n'avait pas pour objectif de diffuser de manière exhaustive les collections de la Fondation et ne souhaitait pas se résumer à un simple projet de numérisation. Le Bodmer Lab avait une portée bien plus large réperandant à cinq missions :

- Rendre compte et faire hommage à la Bibliothèque de la littérature mondiale constituée par Martin Bodmer ;
- Rendre compte et se réappropriier la matérialité des objets numérisés, soit les ouvrages et leur contenu, qui constituent la collection de la Fondation Martin Bodmer. Pour cela, l'attention a d'abord été portée sur la numérisation réalisée en haute résolution afin de pouvoir zoomer sur les images sans perdre de qualité. L'océrisation des textes n'a été que secondaire dans ce projet.

⁸La Fondation Martin Bodmer est créée en 1971 (Fondation Martin Bodmer, 2024). Installée sur les rives genevoises du Lac Léman, elle regroupe un musée et une bibliothèque, abritant de prestigieuses collections de textes littéraires et portant sur l'histoire de l'humanité. Une collection qui représente plus 150 000 documents, dont par exemple l'un des exemplaires de la première édition de la Bible de Gutenberg. Elle est également un lieu de conservation-restauration et de recherches en la matière. Elle participe à des projets de numérisation d'envergure comme celui du Bodmer Lab et a pour mission de s'ouvrir au plus grand nombre.

- Privilégier la qualité des données à leur quantité, soit le *smart data* plutôt que le *big data*. L'exhaustivité, encore une fois, n'était pas le but de ce projet. En revanche, pour que ces données diffusées sur le web subsistent le plus longtemps possible, un important travail d'enrichissement des données par de la métadonnée a été mené. Pour ce faire, le projet s'est appuyé sur l'IIIF - afin d'optimiser la diffusion, la visualisation et la réutilisation de ces documents numérisés.
- Constitué de «constellation», dont chacune aborde un aspect de la bibliothèque de la littérature mondiale souhaitée par Martin Bodmer en mettant en avant une collection remarquable et représentative du projet de Bodmer. Ce n'est de nouveau pas la quantité qui a été choisie, mais la représentativité des thématiques qui découlent du projet de Martin Bodmer et la qualité des travaux effectués dans le cadre de chacune des constellations.
- Toucher un public large, constitué tant de chercheurs que d'amateurs.euses, de jeunes et, de manière générale, du grand public. Les ouvrages sélectionnés ont été numérisés dans leur intégralité afin que les chercheurs puissent avoir accès à l'intégralité des œuvres et des documents sans que ces derniers soient sortis de leur contexte. Les transpositions ludiques et didactiques qui en ont été faites permettent de les rendre compréhensibles et accessibles à un public constitué de curieux ou de jeunes personnes. Outre le jeu vidéo que nous avons choisi d'étudier, « une réappropriation libre et créative » des gravures numérisées de Théodore de Bry, un récit numérique ainsi qu'un autre jeu vidéo ont été réalisés (Bodmer Lab, 2024b). Dans le prolongement de cette volonté d'accessibilité, notons par ailleurs que les numérisations, ainsi que les contenus de valorisation, sont accessibles en *open source*. Les documents numérisés peuvent ainsi être librement réutilisés, peu importe le motif. Le code source du jeu vidéo est lui aussi librement disponible sur *Bitbucket*.⁹

Le Bodmer Lab est donc un projet à la fois de diffusion, de valorisation et d'expérimentation, dont le matériel de base est une partie des collections de la Fondation Bodmer. Le jeu *Varietas de Bry*, que nous allons présenter est donc représentatif des possibles réactualisations de documents historiques qu'a expérimentées le Bodmer Lab.

5.1.2 Le jeu

Le premier jeu vidéo que nous avons souhaité étudier dans notre travail s'inscrit donc dans le projet du Bodmer Lab, sous la constellation dédiée à la collection de Bry, regroupant notamment plus de six cents gravures réalisées par Théodore de Bry et ses fils après sa mort (David, Monnier et Poirier-Simon, 2021). L'entier des six cents gravures de la collection a été numérisé dans le cadre du projet. Comme nous l'avons évoqué précédemment, la numérisation n'était pas la finalité du projet du Bodmer Lab. Il a donc fallu penser à la manière dont allaient être réutilisés et réactivés ces documents une fois numérisés. C'est en partenariat avec la *Haute école de design et d'art de Genève* (HEAD) qu'a vu le jour l'ébauche de ce jeu, en 2015. Le Bodmer Lab a en effet collaboré avec cette école dans le cadre d'un atelier au cours duquel les étudiant.e.s ont été amené.e.s à choisir parmi les corpus issus des numérisations réalisées par le Bodmer Lab. Le but était de se réapproprier ces collections dans une transposition ludique ou didactique afin de les rendre accessibles autrement que pas une simple mise en ligne d'images numérisées. Le jeu vidéo a été proposé par Mélissa Monnier ainsi qu'une autre étudiante. Le concept initial du jeu vidéo a évolué depuis la proposition présentée au

⁹E-mail du 6 août 2024 de R. Munoz.

terme de l'atelier. Il consistait à l'origine en une recherche d'images mises par erreur dans des gravures auxquelles elles n'appartenaient pas, à l'image du jeu «Où est Charlie ?». Les deux étudiantes désiraient rendre compte de la matérialité des documents par leur fragilité en reproduisant des dégradations survenues sur les supports après les avoir manipulés «virtuellement», et en proposant leur restauration dans le jeu vidéo. Cette idée n'ayant finalement pas été conservée au vu des difficultés techniques qu'impliquait une telle représentation.

Mélissa Monnier a été recontactée quelque temps plus tard pour reprendre le projet de jeu vidéo qu'elle avait imaginé durant l'atelier de la HEAD. L'idée première d'un jeu de recherche d'erreur a été retravaillée. L'objectif du jeu a alors pris la forme d'une initiation à la lecture d'image tout en apportant des éléments de contextualisation permettant de comprendre les représentations de l'époque au regard de notre culture contemporaine. La *game play* tourne donc autour d'un dialogue entre le joueur, la joueuse et Théodore de Bry à la manière d'un tchat. Cette conversation apporte des informations concernant De Bry, son œuvre ainsi que des inclusions contextuelles sur l'époque et les grands voyages illustrés dans les gravures. Puis, chaque niveau de jeu se concentre sur une gravure de la collection, seize au total. Joueurs et joueuses doivent y retrouver certains éléments représentatifs de la gravure selon les indications de De Bry. À chaque découverte et/ou niveau, des informations sont données, tant sur la gravure elle-même, que son auteur ou le contexte.

Le jeu vidéo a été conçu en particulier pour un public de jeunes personnes et de scolaires. Disponible en ligne, il s'accompagne d'un « Guide de voyage » donnant davantage d'informations sur les gravures présentées dans le jeu, sur la période historique représentée ainsi que sur la conception du jeu. Le jeu a été un temps présent dans le parcours muséographique de la Fondation Bodmer. Il est également toujours accessible en ligne ainsi que disponible sur une application mobile. L'équipe finale du projet était alors constituée de Matthieu Bernhardt, Jérôme David, Mélissa Monnier, Raphaël Munoz, Cassandre Poirier-Simon et Kathinka Salzmann (Varietas, *s.d.*).

5.2 Lausanne 1830. Histoire de registres



Figure 2 : Fenêtre de démarrage du jeu Lausanne 1830. Histoire de registres

5.2.1 *Lausanne Time Machine*

Le projet Lausanne Time Machine (que l'on abrégera par LTM et aujourd'hui appelé Time Machine Unit) s'insère dans le projet d'envergure Europ Time Machine. Touchant des centaines de villes et régions d'Europe (les «Local Time Machine»), ce projet titanesque ambitionne de proposer une représentation la plus exhaustive possible des régions d'Europe à travers les siècles en collectant et en extrayant un maximum de données historiques de toutes sortes - économiques, sociales, géographiques, etc. – et de tout format – manuscrits, vidéos, photos, sons, objets, etc. (Time Machine Organisation, 2024). Le travail ne s'arrête pas là puisque sur la base de ces données, des intelligences artificielles sont entraînées à générer des données non connues sur la base des données connues ainsi collectées, à simuler des données, et ainsi créer de nouvelles données dans le but d'obtenir des représentations du passé les plus réalistes, mais également des simulations de l'évolution future de nos sociétés. L'utilisation qui est faite de ces données prend ensuite de multiples formes. Outre la création de bases de données, elles sont également utilisées à des fins de valorisation, d'enseignement et de préservation à l'instar du jeu vidéo *Lausanne 1830. Histoire de registres* (ci-après *Lausanne 1830*) que nous allons présenter.

LTM a donc pour objectif de rendre compte de l'évolution du territoire lausannois en privilégiant une approche transversale, mobilisant les connaissances que l'on possède sur «l'évolution morphologique de la ville, l'histoire de la population, l'histoire du patrimoine culturel, les aspects relatifs à l'espace inhabité et à l'écologie, les sources textuelles comme la presse ou certaines sources littéraires» (EPFL, 2023). Ces aspects sont notamment étudiés dans le cadre d'enseignements transdisciplinaires entre le Collège des humanités de l'EPFL et l'UNIL tels que le cours d'« Histoire urbaine digitale », des travaux de mémoire ainsi que des projets de recherches, de valorisation et de vulgarisation. C'est dans ce contexte qu'est né le jeu vidéo *Lausanne 1830*.

5.2.2 *Le jeu*

Le jeu vidéo *Lausanne 1830* s'insère dans une mission de valorisation et de vulgarisation des données issues du projet LTM. Né de la collaboration entre le Collège des humanités précédemment cité et le GameLab UNIL-EPFL, présenté en première partie de notre travail, le développement du jeu a débuté en 2021 pour une durée d'une année (Petitpierre et Rappo, 2022). L'équipe projet a été chapeautée par le studio Digital Kingdom, qui a apporté ses compétences en matière de gestion de projet de développement de jeux vidéo et a encadré trois étudiant.e.s assistant.e.s dans ce travail : Saara Jones, pour le *game design*, Sarah Jallon pour le graphisme et Andrew Dobis pour la programmation. Participant également au projet, les historien.ne.s et chercheur.euses du projet LTM ont constitué le corpus de sources historiques sur lequel s'est appuyée l'équipe de production, et ont rédigé des fiches thématiques. Ils ont également participé ponctuellement aux réunions de travail et se tenaient à disposition des membres de l'équipe pour d'éventuelles questions sur les aspects historiques représentés dans le jeu vidéo.

Se déroulant, comme le titre l'indique, dans les années 1830, à Lausanne, joueurs et joueuses incarnent un personnage qui doit aider «un commissaire de police» à compléter un registre du recensement de la population de cette époque (*Lausanne 1830*, 2022). Ce *game play* a dès le départ été pensé pour s'adapter à un public scolaire et d'enseignant.e.s, pour une utilisation en classe, ciblant principalement la tranche d'âge

des 12-15 ans (UNIL & HEIG-VD, 2022). Le jeu vidéo est disponible en ligne sur un site web qui lui est dédié (Digital Kingdom, EPFL et UNIL, 2022). Accompagnant le jeu, des fiches thématiques, rédigées par les historiens de LTM ainsi que par quelques enseignant.e.s, viennent en complément du jeu, apportant des informations sur différents aspects de l'histoire lausannoise au XIXe siècle. Notons enfin que le code source du jeu est mis à disposition sur la plateforme GitHub¹⁰.

5.3 Grille d'analyse

Afin d'analyser le corpus de jeu vidéo présenté ci-devant, nous avons construit une grille d'analyse (annexe 4). Étant donné qu'aucune méthode type d'analyse de jeu vidéo n'existe et qu'il était nécessaire d'orienter le contenu de cette grille sur des aspects de notre question de recherche, nous l'avons créée en prenant en compte différents éléments. Nous nous sommes tout d'abord appuyées sur les quatre éléments qui, selon Jess Schell, sont élémentaires et constitutifs de n'importe quel type de jeu : les mécaniques (de jeu), l'histoire (le scénario, la narration), l'esthétique et la technologie employée, quatre éléments que J. Schell nomme «tétrade élémentaire» (Schell, 2022, p. 89-93). Nous nous sommes également basés sur le contenu d'un *game design document*. Le *game design document* est un support de communication qui sert tout au long du développement du jeu à discuter et communiquer avec les parties prenantes (Schell, 2022, pp. 512-513). Là encore il n'y a pas de *game design document* type. En revanche, ce document est constitué d'éléments types que l'on retrouve de manière récurrente dans ces documents, notamment une brève description du jeu, des informations générales sur le jeu (nombres de joueurs et de joueuses, durée, genre de jeu, etc.), les *design values* (les qualités et caractéristiques du jeu, l'expérience que l'on souhaite faire vivre, l'objectif), une description des mécaniques de jeu, de l'expérience utilisateur, du scénario, etc. (Javet. 2024). Nous nous sommes également penchées sur ce que proposaient les études cinématographiques en matière d'analyse de film que l'on pourrait transposer au média vidéo ludique.

La grille d'analyse que nous avons ainsi constituée comprend une première partie relative aux informations générales du jeu vidéo, la seconde partie présente le contexte de développement du jeu, la troisième partie porte sur les *design values*, soit les objectifs du jeu pour le joueur et la joueuse (Javet, 2024). Les trois parties suivantes portent plus précisément sur une analyse du jeu au regard de notre problématique. L'une se concentre sur les aspects narratifs du jeu et l'univers représenté. Une autre partie se concentre sur la présentation des documents d'archives et artefacts dans le jeu. Une dernière partie porte sur les interactions qu'ont les joueurs et joueuses avec les archives dans le jeu. Cette partie sera donc principalement concentrée sur ce qu'on appelle les mécaniques de jeu. La dernière partie de notre grille d'analyse porte sur les aspects de valorisation et transmission des archives dans le jeu, ainsi que les savoirs qui les accompagnent.

Enfin, les ressources utilisées pour analyser ces jeux étaient bien évidemment les jeux vidéo eux-mêmes ainsi que notre propre expérience de ces jeux, puisqu'il était nécessaire d'y jouer afin d'avoir un aperçu complet du

¹⁰Disponible à l'adresse : <https://github.com/GameLab-UNIL-EPFL/Lausanne-1830> (consulté le 27 juillet 2024).

contenu. La documentation accompagnant les jeux vidéo a permis de préciser et compléter notre analyse.

6 DES ENTRETIENS

Pour mener à bien l'analyse des jeux vidéo choisis, nous avons réalisé cinq entretiens. Nous souhaitons être les plus exhaustives possibles quant au profil des personnes à interviewer. Nous aurions idéalement souhaité pouvoir interroger, pour chacun des jeux, un groupe représentatif des tous les rôles présents dans le cadre de leur développement. Nous avons cependant été restreintes en termes de temps à disposition pour mener ces entretiens, ce qui a nécessairement imposé une limite quant au nombre de personnes interrogées et impacté la variété des profils. Les présentations et travaux réalisés spécifiquement sur ces jeux vidéo ont cependant pu pallier à cette contrainte. Tous les entretiens ont été réalisés en présentiel et ont été enregistrés à l'aide d'un dictaphone. Nous les avons ensuite retranscrits à l'aide de l'outil *Fireflies*¹¹. Cet outil permet une retranscription très rapide d'entretiens de plusieurs dizaines de minutes. Il permet également de faire ressortir les principaux points abordés durant les entretiens. Faisant appel à une intelligence artificielle pour traiter ces données, il ne remplace toutefois et bien sûr pas la relecture des entretiens ni leur analyse, mais permet de gagner un temps considérable sur l'étape de retranscription.

6.1 Des personnes

Pour le jeu vidéo *Lausanne 1830*, nous avons choisi d'interviewer un historien et membre de l'équipe LTM, Lucas Rappo, ainsi que la game designeuse Saara Jones. Nous avons pu par ailleurs compter sur Michael Wagnières, Yannick Rochat ainsi que Myriam Jouhar pour nous orienter vers les personnes à contacter et nous fournir quelques précieuses recommandations de sources bibliographiques pour notre travail.

Concernant le jeu vidéo *Varietas de Bry*, nous avons contacté trois personnes qui se sont rendues disponibles pour s'entretenir avec nous. Nous avons pu interviewer Mélissa Monnier, à l'origine du jeu *Varietas de Bry*, et qui avait proposé une première version du jeu dans le cadre de l'atelier donné à la HEAD. Nous nous sommes également entretenues avec Cassandre Poirier-Simon qui avait organisé l'atelier en question, puis qui a poursuivi la collaboration avec Mélissa Monnier pour le développement du jeu vidéo. Nous avons posé à ces deux personnes des questions principalement portées sur le contenu du jeu en lui-même, à savoir les mécaniques de jeu, les aspects liés à la narration et les étapes de développement du jeu dans son ensemble. Nous avons orienté ces questions en insistant sur la manière dont elles ont fait usage des documents d'archives utilisés, comment elles les ont intégrés à la narration du jeu.

Nous avons enfin interviewé Jérôme David, directeur du projet du Bodmer Lab, qui a participé aux développements du jeu. Nous l'avons davantage questionné sur la collecte et le choix des documents, ainsi que sur la valeur d'authenticité de ces derniers et sur l'usage du jeu vidéo dans la transmission des documents d'archives et de la mémoire qui les accompagne.

¹¹ Disponible à l'adresse : <https://app.fireflies.ai/> (consulté le 28 juillet 2024).

6.2 Des échanges : présentation de la grille d'entretien

Nous avons choisi de mener des entretiens semi-directifs. Cette approche permettait de favoriser une discussion ouverte, sans pour autant avoir la contrainte de suivre les questions présentes sur notre grille d'entretien. De plus, en privilégiant cette forme d'échange, il était possible de couvrir plusieurs questions en une seule intervention de l'interviewé.e, ou au contraire, d'explorer des aspects pertinents qui n'apparaissaient pas nécessairement dans notre grille.

La grille d'entretien que nous avons élaborée est structurée en six parties (annexe 5). La première partie porte sur les aspects généraux du développement des jeux. La seconde partie s'intéresse au processus de collecte et au choix des documents d'archives utilisés pour et dans les jeux vidéo. Cela porte notamment sur la provenance des archives. La troisième partie porte sur la narration et sur la manière dont les archives ont été intégrées à la narration du jeu. La quatrième partie concerne l'usage des archives dans le jeu du point de vue de leur intégration aux mécaniques de jeu ainsi que de leurs représentations. La cinquième partie s'intéresse aux enjeux de préservation des archives dans les jeux vidéo. Nous y avons notamment abordé la question de l'authenticité du document numérisé. Nous voulions également questionner tant l'archivage du jeu vidéo et les données qui s'y trouvent. Enfin, la sixième et dernière partie porte sur la réception du jeu et sa diffusion. Nous souhaitons dans cette partie obtenir des informations sur des retours du public ayant testé le jeu, sur la place du jeu pour la transmission des archives et des savoirs qui les accompagnent et l'usage ultérieur qu'il serait éventuellement fait des archives numérisées dans le jeu.

La grille d'analyse des jeux vidéo ainsi que la grille d'entretien se sont montrées complémentaires. Ainsi, lorsque des questions n'avaient pas été abordées lors des entretiens, nous trouvions des réponses par le biais de l'analyse que nous avons faite de notre propre expérience des jeux et des documents accompagnant ces jeux.

PARTIE 3 – LES ARCHIVES DANS LE JEU VIDÉO : DE LA COLLECTE À LA TRANSMISSION

Cette troisième partie constitue la restitution de l'analyse du corpus de jeux vidéo étudié. Nous tenterons ici de répondre, sur la base de nos observations et de nos recherches, à notre questionnement, soit comment sont représentées les archives dans les jeux vidéo et en quoi ce média participe-t-il à la transmission de ces archives ? Nous avons choisi de structurer cette partie en deux grands chapitres et souhaitons, au travers des différentes parties, faire ressortir en filigrane les principales missions du domaine archivistique soit collecter, classer, communiquer et conserver. Le premier chapitre se penchera donc sur la représentation des archives dans le jeu. Il s'articulera en trois sous-chapitres qui suivront l'ordre des différentes étapes de développement d'un jeu vidéo. Nous verrons ainsi comment les archives s'insèrent dans le processus créatif du développement d'un jeu vidéo, en passant tout d'abord par la collecte de ces archives puis par leur insertion dans la construction du discours narratif. Nous verrons ensuite comment ces mêmes archives sont diffusées et communiquées dans le jeu, c'est-à-dire comment elles sont visuellement, voire textuellement, représentées, puis ce qu'elles permettent de transmettre et comment le jeu le permet. Le second chapitre ouvrira sur la deuxième partie de notre question concernant ainsi les enjeux de la transmission des archives dans le jeu vidéo et proposera une réponse quant à la participation du média vidéoludique dans la transmission des archives. Les deux jeux vidéo que nous avons analysés sont issus de contextes de création distincts des jeux vidéo de renom réalisés par de grandes productions que nous avons évoquées en première partie. Nous serons donc tentées de faire çà et là quelques comparaisons entre ces différents domaines de développement afin d'en souligner les différences et les ressemblances.

Rappelons enfin que nous ne ferons pas ici de généralités. Nous sommes conscientes que ce qui ressortira de notre travail sera le fruit d'une analyse de jeux spécifiques, développés dans des contextes également spécifiques. Nous pourrions néanmoins imaginer que les éléments d'analyse et les résultats obtenus puissent servir à des travaux de plus grande envergure.

7 USAGES, PRÉSENTATIONS ET REPRÉSENTATION DES ARCHIVES DANS LE JEU VIDÉO

7.1 Les archives dans le processus créatif

L'Histoire a l'avantage d'apporter son lot d'aventures traductibles dans un environnement ludique et est un terrain fertile pour l'écriture de multiples scénarios (Schell, 2022, p. 38). Les archives qui en sont les traces constituent alors le matériel historique à mettre en scène.

7.1.1 La collecte

Que ce soit dans le jeu vidéo *Lausanne 1830* ou *Varietas de Bry*, la phase de collecte et de sélection des documents d'archives s'est déroulée en amont de leur développement, non pas par l'équipe de développement, mais par les personnes qui ont initié le projet patrimonial dans lequel se sont inscrits chacun des jeux.

Lausanne 1830

Prenons tout d'abord le cas de *Lausanne 1830*. L'étape de collecte des sources et des documents a été réalisée par l'équipe de LTM qui a constitué plusieurs corpus de sources relatifs au sujet. La collecte a été largement orientée par les données collectées et étudiées du projet de recherche dans lequel s'inscrit LTM. Leur base de travail était le recensement de la population ainsi que des plans cadastraux et des cartes de Lausanne, éléments pour lesquels il y avait également davantage de données (annexe 6, E1 - 5:30). Les sources à utiliser ont été transmises par l'équipe de LTM sous la forme d'une carte mentale créée à partir de l'outil en ligne *Miro* (*Game Lausanne 1830*, s/d). Cette carte mentale comporte toutes les sources, éléments et informations pouvant être utilisées pour construire le discours narratif du jeu (annexe 2, fig. 12-14). Elle regroupe d'une part des informations concernant quelques grandes familles lausannoises et artisans, informations issues des données relevées dans le recensement de la population sur lesquelles a travaillé l'équipe de LTM. D'autre part, elle contient plusieurs sources et informations relatives à des lieux connus et moins connus de Lausanne. Des éléments de contextualisation composent également la carte. Il s'agit des principaux événements qui ont rythmé l'Histoire lausannoise et vaudoise autour de 1830, ainsi qu'une frise chronologique double de l'année 1830 avec d'un côté l'«Histoire majeure», soit les grands événements, et l'«Histoire mineure» que sont par exemple les informations anecdotiques parues dans la presse durant cette période. Les sources ont été collectées auprès des Archives cantonales vaudoises (ACV), notamment via leur inventaire en ligne *Davel*¹², des Archives de la Ville de Lausanne (AVL), de la Bibliothèque cantonale et universitaire de Lausanne (BCUL), avec l'utilisation de la plateforme *Scriptorium*¹³ sur laquelle il est possible de consulter des documents patrimoniaux numérisés liés au Canton de Vaud, notamment des journaux. Enfin, des sources ont été collectées sur la plateforme *Museris*¹⁴ qui regroupe plusieurs bases de données d'objets, d'archives, de photographies, etc. d'institutions patrimoniales de Suisse romande. Le *Dictionnaire historique de la Suisse* (DHS), ainsi que *Wikipedia*, ont également été utilisés comme recueil de sources d'informations. Ces sources ont été complétées par quelques recherches complémentaires au fur et à mesure de l'avancée du projet par l'équipe de développement.

Varietas de Bry

Pour le jeu vidéo *Varietas de Bry*, le processus s'est déroulé globalement de la même manière. Les documents utilisés par l'équipe de développement ont été proposés par l'équipe du Bodmer Lab qui en avait fait en amont la numérisation. Le corpus proposé par le Bodmer Lab comportait six cents gravures. L'équipe de développement a donc été aidée d'un spécialiste de la littérature issue des voyages de la Renaissance, Matthieu Bernhardt, pour sélectionner les gravures les plus pertinentes à insérer dans le jeu, ainsi que pour tous les aspects de contextualisation autour des grands voyages de la Renaissance (Bernhardt *et al.*, s/d, p. 3 ; annexe 6, E3 – 4min20 et E5 – env. 3:30). Les documents proviennent donc exclusivement des collections de la Fondation Bodmers. Au final, neuf

¹²Disponible à l'adresse : <https://davel.vd.ch/suchinfo.aspx> (consulté le 28 juillet 2024).

¹³Disponible à l'adresse : <https://scriptorium.bcu-lausanne.ch/page/home> (consulté le 28 juillet 2024).

¹⁴Disponible à l'adresse : <https://museris.lausanne.ch/> (consulté le 28 juillet 2024).

gravures ont été sélectionnées (annexe 3, fig. 42-49). Sur la base de ces documents, les game designers ont ensuite développé le *gameplay* et le *game design* du jeu.

Dans les deux cas, une fois les sources collectées et proposées à l'équipe de développement, cette dernière a pu librement faire usage des documents d'archives fournis par les équipes de spécialistes. Les historien.ne.s sont restés à leur côté en soutien afin de s'assurer de la justesse des faits relatés et des représentations. Saara Jones nous a illustré ce travail de collaboration avec les historien.nes au travers de l'anecdote suivante (annexe 6, E1 – 8min29 ; E2 – 34min47) : L'équipe de développement souhaitait représenter une étale de boulanger sur le marché de la place de la Palud. Il s'est avéré qu'à cette époque et selon les sources, le pain n'était pas vendu sur les marchés. Dans un souci de justesse et sur les remarques des historien.nes, cet élément n'a donc finalement pas été ajouté.

Nous pouvons également souligner que le processus de collecte et de choix des documents et de sources à insérer dans ces jeux vidéo ne diffère pas tant du travail mené dans le cadre de développement de jeux vidéo tel qu'*Assassin's Creed*. Dans chacun des cas, un important travail de recherche, de collectes et de rassemblement des documents d'archives est mené en amont du développement du jeu. Dans le cas des jeux étudiés, les documents collectés sont également issus des projets respectifs dont les jeux en découlent, Lausanne Time Machine pour l'un, le Bodmer Lab pour l'autre. Ces documents ne sont donc pas choisis au hasard et les spécialistes des domaines concernés ont une place à part entière dans les projets de développement de jeu. Si, dans le cadre de jeux tels qu'*Assassin's Creed*, l'historien.ne s'assure de la légitimité du jeu à faire usage du passé comme terrain de jeu, et est donc sous l'égide des développeurs des jeux vidéo (Bazil, 2021, p. 45 et p. 116-189), dans le cadre des jeux que nous analysons les rôles sont inversés. Les spécialistes sont eux-mêmes les commanditaires des jeux et sont d'autant plus présents pour s'assurer que les bonnes informations soient transmises au travers du jeu, et que les documents soient correctement utilisés et interprétés. Dans le premier cas, les jeux s'inscrivent dans une logique de divertissement et commerciale, et doivent ainsi assurer leur notoriété. Celle-ci passant entre autres par la qualité des informations utilisées pour créer le jeu, mais surtout par la qualité du *game play* et du *game design* proposé. Les seconds, les jeux que nous analysons, s'inscrivent dans une logique avant tout patrimoniale, éducative et de valorisation. Aussi, la justesse des informations transmises est prépondérante et nécessaire pour permettre l'usage du jeu en contexte scolaire.

7.1.2 La construction du discours narratif à partir des archives

Une fois les archives sélectionnées vient la construction du discours narratif. L'Histoire est une riche source d'éléments à mettre en scène. Elle propose des personnages, des objets, des événements et des lieux, base sur laquelle va se construire la narration du jeu, à l'image du slogan utilisé par Ubisoft et repris par Julien A. Bazile dans ses travaux, «l'histoire comme terrain de jeu» (Bazile, 2022, p. 1). Les archives, comme traces de l'Histoire et des éléments qui la constituent, vont ainsi directement nourrir la construction du discours qui en dépendra tout au long du développement.

Dans le cadre du développement du jeu *Lausanne 1830*, l'équipe de développement s'est chargée de réaliser la partie narrative du jeu sur la base des documents et sources d'informations fournies par LTM. Ces derniers n'ont pas imposé un récit en particulier. Les seules directives étaient que le jeu s'inscrive dans la période de la Révolution libérale et que le discours ne suive pas une simple chronologie d'événements (annexe 6, E2 – 21min07). Le récit s'est donc davantage construit autour

des personnalités lausannoises proposées par LTM et des lieux, pour certains emblématiques, de la ville de Lausanne. Des anecdotes sur chacun des lieux et des personnages, des articles de presse, des documents administratifs ou encore des notes personnelles ont permis de créer la narration et les éléments intervenants dans le jeu (annexe 6, E2 – 9min13). Ainsi, tous ces éléments factuels ont été utilisés comme dans «un puzzle» pour reprendre les mots de Saara Jones (annexe 6, E2 – 4min40).

Les personnages que croisent joueurs et joueuses au cours du jeu, et avec qui ils et elles interagissent, incarnent ainsi les personnalités lausannoises proposées par Lausanne Time Machine sur la base des données du registre du recensement de la population de 1832. Ces données sont intégrées dans la narration du jeu soit au travers des personnages avec lesquels les joueurs et joueuses peuvent dialoguer, soit au travers du registre du recensement de la population à compléter. (annexe 2, fig. 31). Les lieux proposés par LTM ont également façonné la narration du jeu. Le joueur et la joueuse font circuler leur personnage à travers quatre lieux (annexe 2, fig. 17-25) : la place de Palud, emblématique place lausannoise avec sa fontaine, toujours existante, et son marché, mis en scène dans le jeu et qui s’y tient par ailleurs toujours ; le Casino de Derrière-Bourg, lieu réputé de Lausanne qui aujourd’hui a disparu et où a débuté la Révolution libérale ; la brasserie Trüschel qui n’existe également plus, mais qui faisait partie, à l’époque, des grandes brasseries de Lausanne ; enfin, le Moulin, faisant référence aux nombreux moulins qui longeaient la rivière du Flon traversant Lausanne (Jallon et Jones, s. d.). Une carte permet à la fois d’accéder à ces lieux ainsi que de les situer dans la ville (annexe 2, fig. 26). Ces lieux sont donc reliés aux personnages que l’on croise dans le jeu. Ces liens ont préalablement été établis par les spécialistes de LTM, l’équipe de développement s’en étant ensuite servie pour créer les éléments narratifs du jeu.

Du côté du jeu vidéo *Varietas de Bry*, la construction du discours narratif sur la base des documents transmis s’est déroulée de manière similaire. Mélissa Monnier et Cassandre Poirier-Simon, toutes les deux spécialistes de la narration du jeu et des mécaniques permettant la transposition ludique de connaissances, ont construit la narration sur la base des neuf gravures sélectionnées avec l’aide de M. Bernhardt (annexe 6, E5 – 15:45). La narration s’articule autour de plusieurs thématiques centrales des Grands Voyages de la Renaissance : les explorations, la cartographie, le récit de voyage et la conversion religieuse, thématiques sur la base desquelles ont été sélectionnés les documents numérisés (Bernhardt *et al.*, s/d, p. 3). Du côté des personnages, l’auteur de la collection de gravures, Théodore de Bry, est l’unique personnage historique avec lequel le joueur et la joueuse, qui par ailleurs joue leur propre rôle, interagit tout au long du jeu.

Nous voyons, dans le cas des deux jeux vidéo étudiés, que les archives sont au centre de la construction du discours narratif. C’est elles qui impulsent le contenu du discours. Le «booklet», qui retrace le développement du jeu *Lausanne 1830*, montre très bien ces aller-retour faits entre les documents d’archives et le jeu ainsi que la manière dont les documents d’archives sont mobilisés dans la construction du discours narratif (Jallon et Jones, s. d.). Finalement, les archives, à la manière de pièces de puzzle, s’assemblent et se lient entre elles pour constituer la trame narrative. Nous allons maintenant voir comment ces archives, une fois intégrées au discours, apparaissent aux yeux (et mains) du joueur et de la joueuse.

7.2 Communiquer les archives dans le jeu vidéo

Dans le jeu vidéo, les archives jouent différents rôles. L'analyse de Fabian Lorenz Winter met en avant deux positionnements des archives dans le jeu vidéo, l'un passif, l'autre actif (Winter, 2022, p. 1-2). La partie qui va suivre va identifier comment ces rôles sont endossés par les archives dans les jeux vidéo étudiés, en soulignant comment cela participe à leur communication à travers le jeu.

7.2.1 L'esthétique des archives dans le jeu vidéo

Les documents d'archives peuvent être présentés et représentés de différentes manières dans le jeu. Leur représentation peut être explicite ou implicite, c'est-à-dire qu'ils peuvent être représentés tels quels de manière à ce que leur statut de document d'archives soit identifiable, ou alors de manière implicite, c'est-à-dire que les informations qu'ils contiennent sont reprises non plus sous la forme d'un document *stricto census* mais au travers d'éléments du *gameplay* et du *game design*. Les archives, en plus d'être des éléments nourrissant la narration dans le jeu, s'avèrent en effet être des éléments intégrés au jeu pour leur qualité esthétique.

Lausanne 1830 est un jeu vidéo dont le design a été réalisé dans le style *pixel art*. Une esthétique qui rappelle notamment celle du *Minecraft*. La quasi-totalité des documents d'archives a été reconstituée dans ce style, avec une attention particulière portée sur les détails permettant de représenter le plus fidèlement possible les documents issus des ACV ou encore du Musée historique de Lausanne. En annexe, plusieurs figures montrent ce travail de reconstitution d'archives papier reproduites numériquement en *pixel art* (annexe 2, fig. 28-37). Ce processus de reconstitution s'est déroulé en plusieurs étapes. Les *game designeuses* se sont, dans un premier temps, basées sur des photos et des numérisations de documents pour restituer le plus fidèlement possible le document en *pixel art*. Ensuite, à l'issue de tests réalisés auprès de groupes de jeunes élèves, les documents ont été retravaillés afin de rendre le contenu plus accessible et lisible. Cela a notamment été le cas pour l'acte de propriété de Mme. Trüschel. L'aspect visuel du document a été modifié après coup pour le rendre plus lisible (annexe 2, fig. 32-34). Des informations ont également été rajoutées par rapport au document original afin de répondre au besoin du *game play* (annexe 6, E2 – 18min60). Dans ce cas, nous voyons qu'une représentation fidèle, mais pixelarisée d'un document comporte des limites et doit être adaptée à la réception qu'en font les joueurs et joueuses ainsi qu'aux besoins du jeu. Le document peut donc être fidèlement représenté dans la limite où il reste compréhensible et utilisable dans l'environnement vidéoludique.

Certains documents n'ont pas été représentés dans leur aspect original. Ce qui importait pour les besoins du *gameplay* était davantage les informations qu'ils contenaient que la représentation visuelle d'un type de documents d'archives en particulier. C'est notamment le cas dans le jeu *Lausanne 1830* pour le registre de la population que le joueur ou la joueuse est amené à remplir. Ce registre a été représenté de manière à comporter les informations contenues dans le recensement de 1832 sur lequel l'équipe de LTM a travaillé, mais le rendu visuel n'a quant à lui pas respecté l'aspect du document original (annexe 2, fig. 30-31).

Certaines anecdotes trouvées dans des journaux de l'époque ont également été intégrées au jeu, nourrissant ainsi l'écriture des dialogues entre le personnage joué par le joueur ou la joueuse, et les autres personnages du jeu (annexe 6, E2 – 9min13 ; annexe

2, fig. 38-39). Une manière de reprendre uniquement l'information d'un document d'archives sans le reproduire.

Les archives sont parfois représentées de manière passive dans le jeu, au travers du décor et de l'environnement qui y est représenté. C'est principalement le cas dans le jeu *Lausanne 1830* où la représentation des bâtiments que nous croisons dans les différents lieux est basée sur des gravures, des peintures et des plans d'époque. C'est le cas des façades des bâtiments de la place de la Palud reconstitué de manière à ce que l'on reconnaisse certains de ces bâtiments, comme par exemple le bâtiment de la mairie (annexe 2, fig. 15-17). L'intérieur du Moulin est construit sur la base de plans typiques de ce style de bâtiment, et la reconstitution de l'extérieur du Moulin, ainsi que l'intérieur de la brasserie Trüschel sont également basés sur des gravures de l'époque (annexe 2, fig. 19-21 et 24-25). Bien que dans un style pixelarisé, les bâtiments représentés n'ont donc pas été représentés au hasard, mais sont basés sur des documents d'archives ou des représentations d'époque. Les joueurs et joueuses contemplant donc de manière passive et indirecte les archives en étant immergés dans un environnement reconstruit sur la base de ces documents.

Dans le jeu vidéo *Varietas de Bry* la question de la reconstitution de documents d'archives dans un style propre au jeu ne se pose pas puisque les documents numérisés ont été repris ainsi dans le jeu. La très haute définition des documents numérisés a été conservée et c'est cette qualité des archives numérisées qui a servi au *gameplay*. Cependant, les documents ont été retravaillés de manière à y inclure des animations au niveau de certaines parties du document pour les besoins du *game play*. Dans l'interface du jeu, l'autoportrait de Théodore de Bry a également été repris pour réaliser un visage animé de De Bry (annexe 3, fig. 40-41). Dans le jeu *Lausanne 1830*, seuls deux documents numérisés ont été insérés dans le jeu. Il s'agit de deux plans et élévations du Casino de Derrière Bourg. Sur l'un des plans, une signature fictive, correspondant au nom de l'architecte qui en est l'auteur, a été rajoutée pour les besoins des mécaniques de jeu. La raison de cette coupure avec le style du reste du jeu vient du fait qu'il était trop compliqué de reproduire ces plans en pixel art tout en gardant leur lisibilité. Si pour la graphiste du jeu cela semblait gênant de faire cohabiter deux styles graphiques, cela n'avait en revanche pas de grand impact sur le *game play* (annexe 6, E2-16min16). De notre côté, nous trouvons que cela ajoute davantage de réalisme aux informations transmises dans le jeu, et que cela rappelle le lien qu'entretient le jeu avec les documents d'archives à partir desquels il s'est construit. Pour reprendre les termes utilisés dans un journal de bord écrit dans le cadre du cours *Histoire urbaine digitale* de l'EPFL, cela permet d'ajouter une forme d'«historicité» au jeu (EPFL, 2023). L'effet, bien qu'il soit à l'origine d'une contrainte technique, est à notre sens effectivement réussi.

Nous voyons que la représentation des archives dans un jeu vidéo peut prendre plusieurs formes. Certains choix sont induits par les besoins du *game play*, impliquant que certains éléments du document d'archives peuvent devoir être davantage mis en évidence, voir rajouté s'ils sont absents des documents représentés. L'esthétique choisie du jeu va également impacter la représentation des documents. Dans le cas de *Lausanne 1830*, l'usage d'un style pixelarisé pour la représentation des archives a induit des contraintes de lisibilité. Le défi étant alors de rester au plus près du document authentique, sans perdre les informations qu'il

contient, tout en l’adaptant aux *game play*. La représentation des documents d’archives et les exigences de fidélité de leur représentation dans le jeu dépendent de ce que l’on souhaite transmettre à travers le jeu. Si dans le cas de *Lausanne 1830*, l’information portée par les documents d’archives semble être plus importante que la représentation visuelle authentique des documents, il en est tout autrement pour le jeu *Varietas de Bry* dont l’objectif est de rendre compte de la matérialité des documents numérisés et la lecture des informations qu’ils contiennent. Cela a impliqué dans ce cas là l’usage de documents numérisés directement dans le jeu. La manière de représenter les archives oscille donc entre la représentation des informations portées par le document et la représentation visuelle de la matérialité des documents. Dans le cas de *Lausanne 1830*, c’est la manipulation du contenu des archives qui est mise en avant, dans le cas de *Varietas de Bry* c’est la manipulation de la matérialité des archives qui est centrale.

7.2.2 La fonction ludique des archives dans le jeu

Les interactions que le joueur et la joueuse ont avec les archives constituent les mécaniques de jeu principales dans les jeux vidéo étudiés. Pour rappel, les mécaniques de jeu sont les interactions et les relations que le jeu établit avec le joueur et la joueuse, et sont l’un des quatre éléments constitutifs d’un jeu selon J. Schell (Schell, 2022, p. 89-90 et 204).

La mécanique principale de *Lausanne 1830* est basée sur la recherche d’informations par le biais d’indices disséminés dans le jeu dans le but de remplir le registre du recensement de la population, élément central du jeu. Cette mécanique est inspirée du jeu vidéo *The Return of the Obra Dinn*¹⁵ dans lequel le joueur ou la joueuse doit collecter des indices concernant les passagers retrouvés morts dans un bateau, pour ensuite les reporter dans un carnet qu’il ou elle doit compléter (Jallon et Jones, s/d). Dans cette mécanique, les archives endossent le rôle d’indices. Pour trouver ces indices, le joueur ou la joueuse est appelé.e à interagir avec des éléments par le biais de formules d’action telles que «Lire», «Regarder», «Ouvrir», etc. Les indices se cachent ensuite dans les informations contenues dans les archives. Il peut s’agir d’une signature sur un plan ou d’un nom mentionné sur une étiquette (annexe 2, fig. 29). Les informations ainsi récoltées, le joueur ou la joueuse peut retourner à l’« Administration » où se trouve le registre afin de compléter les informations manquantes dans chaque fiche de personnes. Pour aider le joueur ou la joueuse, pour chaque champ à remplir, une liste de propositions d’informations sous la forme d’une liste déroulante est proposée. Une fois complété, si les informations entrées sont correctes, davantage d’informations sur la personne apparaissent sur la page de droite du registre (annexe 2, fig. 31). Le document d’archives est donc également incarné par le registre lui-même, puisqu’il fait directement référence à l’un des objets d’études de LTM. Ici, le joueur ou la joueuse peut donc avoir un contact direct avec le document d’archives représenté de manière stylisée et peut faire, d’une certaine manière, l’expérience de la recherche et de la consultation.

Dans le jeu *Varietas de Bry*, l’objectif central du jeu est la lecture d’image, soit celle des documents numérisés. Le joueur et la joueuse interagissent de manière directe avec le document en observant et analysant son contenu. Le jeu a tiré profit de la richesse des représentations sur les gravures pour construire plusieurs mécaniques qui permettent au joueur et à la joueuse d’interagir directement avec les archives. Contrairement à *Lausanne 1830* où il faut chercher des informations textuelles, *Varietas*

¹⁵Disponible à l’adresse : https://store.steampowered.com/app/653530/Return_of_the_Obra_Dinn/ (consulté le 1^{er} août 2024).

de Bry propose de chercher des informations visuellement représentées dans les gravures et participe ainsi à l'apprentissage de la lecture d'image. En effet, il était important pour l'équipe de développement de montrer que les images étaient un réel support d'informations pour l'époque et qu'elles pouvaient véhiculer des savoirs, voire des messages à visée politique (Festival Histoire et Cité, 2021, 45min30 ; annexe 6, E5 - 21:50). Le joueur et la joueuse peuvent ainsi explorer le document en détail, profitant ainsi de la haute qualité de la numérisation pour rendre parfaitement lisibles les détails les plus finement représentés (annexe 6, E4 – 9:30). Cette interaction avec les documents est encadrée par la mécanique centrale du jeu où le joueur et la joueuse interagissent directement avec Théodore de Bry à la manière d'un *tchat*. Tout comme le registre à compléter dans *Lausanne 1830*, cet élément est central dans le jeu et articule toutes les autres mécaniques (Festival Histoire et Cité, 2021, 44min40-46min12). La première mécanique est celle du dialogue avec Th. De Bry à la manière d'un questionnaire à choix multiples. La seconde consiste à compléter les phrases de Th. De Bry sur le principe d'un texte à trou. Ces deux mécaniques, en particulier, permettent à la fois de transmettre et de contrôler les savoirs que le joueur et la joueuse acquièrent au fur et à mesure de leur avancée dans le jeu. Les deux autres mécaniques sont quant à elles centrées directement sur les gravures. L'une consiste à chercher et à trouver des éléments sur la gravure, sur la base d'indices ou de questions posées par Th. De Bry. La seconde permet une exploration plus libre de la gravure afin d'obtenir des informations complémentaires sur des éléments apparaissant en surbrillance dans la gravure. L'idée d'un *tchat* comme moyen de transmettre des savoirs, sur un ton léger et humoristique, est venue du souhait de casser la crainte d'appréhender et d'analyser un objet d'étude complexe que sont les voyages et explorations de la Renaissance, et d'éviter l'intimidation que le joueur ou la joueuse pourrait ressentir en interagissant avec un illustre personnage historique (Festival Histoire et Cité, 2021, 26min33).

Un point commun que nous pouvons donc relever dans les deux jeux analysés est l'usage des archives dans un processus d'enquête, de recherche d'informations et d'éléments. Cela semble être une mécanique fonctionnant bien avec l'usage et la représentation des archives dans un environnement (vidéo) ludique. En outre, de notre expérience d'archiviste, cette mécanique reflète relativement bien un des pans de ce métier où la recherche de documents et d'informations rythme notre quotidien.

7.2.3 *Vulgariser l'information à transmettre*

Les interactions avec les archives dans l'environnement vidéoludique participent également à une forme de transmission et de vulgarisation des informations dont elles sont le support. Dans les jeux étudiés, l'usage des archives se fait dans un environnement adapté à un usage scolaire, visant principalement des adolescent.e.s, ainsi qu'à un plus large public, le grand public, un public constitué d'une variété de profils (annexe 6 - E3 – 00min20), touchés grâce à l'accessibilité du jeu en ligne et via une application mobile. Dans *Lausanne 1830*, un effort de vulgarisation a été fait pour le registre de la population que le joueur ou la joueuse doit compléter avec des informations relatives au nom et prénom, à l'adresse, à l'état civil, au nombre d'enfants et au métier des personnages représentés dans le

jeu. Si nous analysons en détail le registre duquel sont tirées ces informations (Petitpierre et Rappo, 2022), ces dernières ne sont pas mentionnées de la même manière. Le registre du recensement de la population de 1832 n'est pas structuré nominativement par individu comme cela semble être suggéré dans le jeu, mais selon le nom des rues puis par le nom des propriétaires des habitations ou bâtiments, puis enfin par ménage (ou par locataire lorsqu'il ne s'agissait pas d'une famille), mentionné sous la colonne «Noms des chefs de famille et autres locataires» (Ville de Lausanne, 1832). Dans le document d'époque, le prénom correspond au «nom de baptême» et le nom au «nom de famille». Le nom de famille de l'épouse était mentionné dans une des colonnes suivantes. Le nombre d'enfants n'était pas indiqué tel quel dans le registre de 1832, mais était déductible à partir du nom des enfants mentionné dans la colonne prévue à cet effet, si tentait que ceux-ci étaient bien établis dans la commune. Enfin, la mention du métier se trouve sous le terme de «Vocation». Cette analyse montre la manière dont est vulgarisé l'usage qu'il peut être fait d'un document d'archives, ici d'un registre du recensement de la population, en présentant les informations qu'on peut y trouver et comment peuvent être utilisées les données. Les informations du registre d'époque ne sont pas reprises telles quelles, mais retravaillées pour être comprises de tous. L'important étant de comprendre le type de données présentes dans ces registres.

7.2.4 Transmettre par le dialogue

Dans les deux jeux, la transmission des informations, et donc du savoir passe aussi par les dialogues entre les personnages et le joueur ou la joueuse. C'est également une manière de rendre vivants les documents et sources utilisées dans le jeu. Dans *Varietas de Bry*, c'est par le biais du *tchat*, présenté un peu plus haut, que joueurs et joueuses peuvent interagir directement avec le personnage historique qu'est Théodore de Bry. Cette mécanique crée une sorte de rapprochement et de convivialité dans l'apprentissage, mais aussi dans le rapport aux documents. Dans *Lausanne 1830*, les dialogues servent tant à communiquer des indices permettant de compléter le registre que d'évoquer quelques anecdotes issues de faits de l'époque. Cette «Histoire mineure» que l'on peut lire à travers la presse de l'époque, les lettres ou autres écrits manuscrits, a nourri ces dialogues (annexe 6, E2 – 9min13).

7.2.5 Au-delà du jeu

Bien que ces deux jeux vidéo pourraient se suffire à eux-mêmes en termes de transmission de savoir, une riche documentation lie les jeux aux informations qu'ils contiennent et aux informations de contextualisation sur l'époque représentée. La page web de *Lausanne 1830* a été enrichie de fiches thématiques sur Lausanne dans les années 1830. Ainsi, en partant du jeu, des ponts sont réalisés pour parler de l'histoire urbaine de Lausanne avec notamment l'influence du tourisme, l'histoire politique, économique et sociale en parlant par exemple des métiers de l'époque (Digital Kingdom, EPFL et UNIL, 2022). Des fiches de séquences d'enseignement sont également mises à disposition des enseignants. Elles permettent de faire des liens directs entre le jeu, les documents d'archives utilisés pour le développement du jeu et le programme d'enseignement. Pour exemple, la séquence «Arts visuels et Histoire» permet d'initier les élèves à la recherche sur la base de documents historiques. Ils sont amenés à devoir trouver des informations dans les registres du recensement de la population lausannoise qui sont numérisés et accessibles en ligne (Ville de Lausanne, 1832). Cette recherche intervient après avoir expérimenté le début du jeu.

Dans le jeu *Varietas de Bry*, nous retrouvons également une documentation annexe au jeu. Intitulé «Guide de voyage», il répertorie les gravures mises en scène dans le jeu, tout en apportant davantage d'informations de contextualisation. À la fin du guide, quelques pages sont réservées à la présentation des personnes qui ont développé le jeu. Cette documentation annexe n'est par ailleurs pas sans rappeler le *Discovery Tour* et le «guide de cursus» proposés par Ubisoft dans le cadre des derniers volets d'*Assassin's Creed* (Ubisoft, s. d. a).

8 JEU ET ENJEUX DE LA TRANSMISSION DES ARCHIVES DANS LE MÉDIA VIDÉO LUDIQUE

Les archives - documents et institutions - portent encore sur elles l'image poussiéreuse d'objets que l'on ne voit jamais et de lieux inaccessibles où l'on ne peut toucher à rien. C'est, dans une certaine mesure. Les masses de documents conservés rendent difficile le travail de valorisation et leur état parfois très fragile nous empêche de pouvoir les manipuler. Cependant, le numérique apporte avec lui son lot de nouvelles opportunités et perspectives de dépoussiérer l'image de la discipline archivistique en s'inscrivant dans l'air du temps (AAF, 2020, p. 320). Le numérique permet de (re)recréer des liens, des liens entre les archives elles-mêmes tout d'abord. Les nouveaux outils du numérique, l'intelligence artificielle par exemple, peuvent traiter des masses de données venant de tout horizon, à l'instar du projet Time Machine, permettant de créer des liens n'ayant encore jamais été établis et qui auraient été très difficiles d'imaginer avec des outils plus traditionnels ou simplement avec nos capacités humaines. Cela a été le cas pour le fonds de documents dont est issu le jeu *Varietas de Bry*. La numérisation utilisant le standard IIIF a permis de rapprocher des gravures et des textes, parmi des centaines voir des milliers de documents. Le jeu *Lausanne 1830* a également profité de ces nouvelles technologies sur lesquelles se fonde Time Machine. Le numérique permet également de (re)créer des liens avec le public ou de nouveau public (AAF, 2020, p. 313). Dans le cas de jeux vidéo, le numérique permet de sortir les archives de leur contexte de conservation, parfois peu accessible pour le commun de mortel, pour les faire connaître au grand public et pour faire connaître la mémoire qu'elles conservent.

8.1 Authenticité et intégrité des archives dans le jeu vidéo

Les différentes manipulations des archives qui sont faites dans le cadre des jeux vidéo étudiés nous ont questionnés quant à la place de l'authenticité et de l'intégrité de ces archives, et la manière dont ces éléments peuvent être garantis dans l'environnement vidéoludique. Par extensions, cela nous amène à questionner la légitimité de ces médias à participer à la transmission des archives. Selon Jérôme David, à qui nous avons posé la question, le jeu n'est pas garant de l'authenticité et de l'intégrité des archives utilisées, du moins pas dans le cas du jeu *Varietas de Bry* (annexe 6, E3 – dès 12min45). En fait, bien au contraire. C'est un milieu qui permet, voire qui autorise, à se défaire des carcans qu'impose la nature de ces documents, donnant alors la possibilité de les manipuler de manière inédite. Ainsi, dans le jeu *Varietas de Bry*, qui rappelons-le repose sur la lecture d'image, le numérique a permis de créer, d'une part une copie numérique la plus fidèle possible du document analogique original, et d'autre part a permis une

manipulation innovante de ces copies numériques permettant au joueur et à la joueuse d'observer ces gravures dans le détail, de littéralement lire les informations portées par ces gravures. Bien que l'intégrité du document numérisé ne soit pas maintenue, le numérique permet de préserver l'intégrité et donc l'authenticité du document papier en le préservant de quelque manipulation que ce soit sans pour autant le garder caché dans des dépôts d'archives et laisser le public ignorant de son existence (AAF, 2020, p. 251 ; annexe 6, E3 – env 13min.). L'objectif du jeu était également d'avoir sous les yeux le document original comme si le joueur ou la joueuse l'avait entre ses mains. De ce point de vue, en utilisant des images numérisées en haute résolution dans le jeu, l'authenticité visuelle du document est préservée. Seul l'autoportrait de Th. De Bry a été détourné pour en faire une miniature animée (annexe 6, E3 – dès 12min45).

8.1.1 L'importance de la documentation annexe

La traçabilité des documents est un d'éléments participant à l'authenticité des documents (AAF, 2020, p. 67-68). Si cet élément peut difficilement être démontré dans le jeu, la documentation en marge du jeu peut y participer. Prenons tout d'abord le jeu *Varietas de Bry*. Le site web qui héberge le jeu met à disposition du joueur et de la joueuse un «Guide de voyage» (Bernhardt et al., s.d.). Dans ce document sont présentées les différentes gravures présentes dans le jeu et sous chaque gravure la légende mentionne l'ouvrage duquel provient la gravure. Il est alors possible de cliquer sur cette référence, qui nous renvoie à la numérisation en ligne de l'ouvrage. Sur la page de visualisation, il est possible de télécharger le document (format JPEG ainsi que le manifeste IIIF comptant l'URL de l'image et pouvant ainsi être visualisé sur une autre visionneuse supportant ce format) ou d'obtenir des informations supplémentaires sur la page numérisée en train d'être visualisée. Depuis cette page, nous pouvons également revenir sur la page du site du *Bodmer Lab* présentant le document et offrant davantage d'informations. Cet exemple montre la possibilité de remonter jusqu'à la source du document présent dans le jeu et d'en assurer, d'une certaine manière, sa traçabilité et donc son authenticité. Pour le jeu vidéo *Lausanne 1830*, cette traçabilité est moins évidente, mais elle existe. C'est notamment par le biais des fiches pédagogiques mises en ligne sur le site d'hébergement du jeu vidéo que l'on peut retrouver des informations sur ce qui est présenté dans le jeu et leur provenance. En effet, pour chaque thématique il est expliqué d'où proviennent les informations présentées dans le jeu. Par exemple, pour aborder l'Histoire de la population lausannoise, la fiche explique que les informations sur «les métiers, les adresses ou les enfants des personnages apparaissant dans le jeu» sont issues du recensement de 1832 (Digital Kingdom, EPFL et UNIL, 2022).

Lors de l'entretien que nous avons mené avec Saara Jones, il nous a également été présenté deux outils utilisés dans le cadre du développement du jeu, *Miro* et *Notion*. Nous avons déjà présenté l'outil *Miro* un peu plus haut dans ce travail. Sur cette carte mentale se trouvent toutes les sources et documents proposés par l'équipe de LTM et utilisés dans le développement du jeu. Bien qu'elle ne soit pas mise en avant sur le site web *Lausanne 1830*, ce document de travail existe et son contenu est librement accessible. Le deuxième outil, *Notion*, a été utilisé dans le but de garder une trace des différentes étapes du développement du jeu et de permettre de documenter les choix et modifications apportées au contenu au fur et à mesure de l'avancée du projet. Une partie de la page *Notion* de *Lausanne 1830* est dédiée au visuel. Nous voyons par exemple comment un morceau de cuir produit par l'entreprise Mercier, conservé au Musée historique de Lausanne, a été utilisé et représenté dans le jeu (annexe 2, fig. 28-29).

Nous pouvons également retrouver comment certaines gravures d'époque représentative de lieux populaires de Lausanne ont servi à leur reconstitution et représentation en *pixel art* dans le jeu. La mention de la cote sous chaque archives ou artefact manque tout de même au document *Notion*. Leur présence aurait apporté une plus-value documentaire au processus de création et de développement du jeu en permettant de remonter plus facilement et rapidement aux sources d'origines. Toutefois, en croisant les informations disponibles sur la carte mentale *Miro* et le document *Notion*, nous avons pu remonter à la plupart de ces sources présentes sur les bases de données mises en ligne des services d'archives et des musées.

Ces outils de gestion de projet, annexe au jeu, nous renvoient à un élément que nous avons évoqué en première partie de ce travail, l'importance de la documentation liée au développement des jeux vidéo et l'importance de leur conservation. Nous avons ici un parfait exemple de l'utilité de la préservation des archives de la création de jeux vidéo qui elles-mêmes participent à la traçabilité des archives utilisées et représentées dans le jeu.

Ce qui s'opère dans le jeu vidéo mobilisant des archives est donc ce qu'évoque Bachimont avec la reterritorialisation (Bachimont, 2017, p. 56-57). Il dénombre trois manières de procéder : par la posture amnésique, généalogique et créative. L'usage des archives dans le jeu vidéo semble se situer entre la posture généalogique et la posture créative. La première, car elle répond aux «exigences contemporaines» qu'est le numérique d'une part, et le média vidéo ludique d'autre part, tout en gardant un lien avec les documents à l'origine de cette reterritorialisation. C'est le cas avec les deux jeux vidéo dont il est possible de retrouver les documents originaux qui ont servi à leur développement. La seconde, la posture créative, puisque les archives sont insérées dans une fiction et dans un environnement recréé et qu'elles sont par ailleurs elles-mêmes recréées, à l'instar du jeu *Lausanne 1830*. Notons par ailleurs que, malgré cet usage créatif des archives, encore une fois, leur signification n'en est pas pour autant ôtée, puisque tout au long des deux jeux, et même au-delà par le biais des ressources annexes, leur sens est conservé et expliqué.

8.1.2 IIIF

Nous souhaitons faire une petite parenthèse et sortir quelque peu du champ des deux jeux vidéo étudiés pour nous focaliser sur les documents utilisés pour construire le scénario des jeux et leur contexte de numérisation et de diffusion. Pour cela, reprenons le cas du jeu *Varietas de Bry*. Nous l'avons expliqué, le site du jeu propose un guide de voyage qui renvoie à une page web permettant de visualiser les documents qui apparaissent dans le jeu. Cette plateforme permettant la visualisation des documents numérisés, nommée *Mirador*, découle du standard IIIF - *International Image Interoperability Framework*TM ou *Cadre international d'interopérabilité des images* en français, sur lequel le Bodmer Lab a basé son projet de numérisation (Archives de France, 2024a). IIIF est à la fois le nom de la communauté qui a mis en place ce cadre et le cadre technique lui-même. Sa mission principale se retrouve dans son nom, rendre interopérables les images, c'est-à-dire permettre que des images d'institutions (de conservation, de

recherches, d'enseignement, etc.) puissent être accessibles et visualisables partout en ligne, permettant de les lire à très haut niveau de résolution, et d'être, dans la mesure du possible, libres de droits sans pour autant perdre le lien avec les institutions qui conservent sur leur serveur ces images d'objets, de documents, de livres, etc. numérisés. Ce cadre est composé de quatre API dont les deux principales sont l'API Image et l'API Présentation (Archive de France, 2024b). L'API Image propose une syntaxe standardisée contenant l'URL de l'image. C'est également grâce à ce protocole qu'il est rendu possible de zoomer très profondément sur des images en très haute résolution et d'y naviguer. L'API Présentation concerne différentes métadonnées de l'image numérisée, contenues dans un manifeste qui peut ainsi être lu par n'importe quelle application supportant les standards IIIF. Il existe également une API permettant d'annoter les images numérisées et d'autres encore sont en cours de développement. La visionneuse d'image Mirador utilisée par le Bodmer Lab fait partie des outils libres de droits adaptés aux standards IIIF. Depuis cette visionneuse, il est possible de télécharger le manifeste IIIF de l'image. Ce manifeste renferme donc des métadonnées descriptives, techniques et structurelles de l'objet numérique qui permettent ensuite sa visualisation par un.e utilisateur.trice. S'il s'agit d'un livre ou tout autre document composé de plusieurs pages, c'est par exemple les métadonnées structurelles du manifeste qui décrivent sa place dans la succession de page. Ces différents protocoles permettent donc aux utilisateurs de collecter des images d'institutions différentes, de pouvoir les regrouper toutes sur un même outil et de pouvoir les manipuler, les comparer, les annoter. C'est une des originalités de Bodmer Lab évoqué par David Jérôme, pouvoir faire des liens inédits entre les documents et donner à des personnes du monde entier la possibilité de le faire sans la contrainte géographique, mais aussi et surtout sans les contraintes d'accès à ces images puisque les connexions entre les différents serveurs ont été établis.

Dans le milieu d'archives, les standards IIIF sont encore très peu déployés alors que leur utilisation apporterait une réponse à une des grandes problématiques des services d'archives, celle du travail en silos qui impacte fortement les échanges entre les différents services d'archives, notamment le contenu de leur fonds d'archives numérisé en ligne qu'il n'est pas possible de croiser. Ce cadre d'interopérabilité semble être tout à fait légitime dans l'environnement archivistique. En effet, si l'on prend la question de l'authenticité de l'objet numérique et surtout sa traçabilité, dans IIIF celle-ci peut être assurée par l'identifiant porté par l'URL de l'objet qui peut être un identifiant ARK (Archives de France, 2024b).

8.2 La réactualisation des archives

Faisant écho au concept de reterritorialisation des archives, nous avons retenu les termes de «réactualisation du passé», de «réusage artistique et ludique» et de «relance numérique/scientifique/didactique» lors de la lecture d'un article de David Jérôme et Radu Suciú portant sur le projet du Bodmer Lab (David et Suciú, 2021, p. 193-209). Ces termes, à notre sens, reflètent bien la place du jeu vidéo et de la représentation des archives qu'il en est faite à travers ce média. Dans le jeu *Varietas de Bry*, cette réactualisation permet une lecture approfondie des images qui sont données à voir. La haute qualité de la numérisation des images participent également à poser un nouveau regard sur ces documents, à les redécouvrir en focalisant l'attention sur certains détails très finement représentés dans les gravures (Festival Histoire et Cité, 2021,). Selon Jérôme David, la capacité du numérique à permettre de nouvelles manipulations des archives participe ainsi à cette réactualisation, en permettant de redécouvrir les

informations qu'elles contiennent, en les confrontant les unes aux autres parmi des milliers de documents (annexe 6, E5 – 22min32). Un travail qui serait proche de l'impossible dans le monde analogique.

À notre sens, il s'agit également d'une réactualisation d'une part parce que nous les «implémentons» à des technologies actuelles, ici le jeu vidéo, et d'autre part parce que nous les mobilisons pour les lier à des actualités ou à notre société contemporaine. Cette notion de réactualisation semble aller dans le sens des propos de Bruno Bachimont qui dresse le cadre d'une méthodologie de préservation des traces et propose notamment que « [la conservation ne soit] pas une simple répétition, mais une appropriation dans les enjeux du moment, prenant l'interprétation du passé non comme un exercice de style, mais comme le jeu sérieux d'un passé envisagé au présent» (Bachimont, 2017, p. 211).

Préserver et transmettre n'est donc pas uniquement synonyme d'une conservation intacte des documents, mais synonyme à quelque chose de dynamique, qui s'adapte aux modalités d'apprentissage, de lecture et de compréhension d'une société à une époque donnée.

8.3 Jeux vidéo : Nouvelles opportunités de transmission de la mémoire

Les jeux vidéo participent-ils donc à la transmission des archives et donc de la mémoire ? Si le numérique bouscule notre rapport à la matérialité et l'authenticité des documents d'archives lorsque ceux-ci sont dématérialisés, il ne constitue pas moins de nouvelles opportunités d'études et de manipulations de ces documents. Permettant par la suite de les transmettre de manière innovante.

8.3.1 Ludique VS Mémoire : trouver l'équilibre

En matière de médiation culturelle, nous avons vu que le média vidéoludique a encore sa place à faire dans les institutions patrimoniales au vu des tensions qui subsistent entre les attentes que nous avons d'un jeu et celles d'une institution avec ses propres codes (Doduik, 2018). À la différence de jeux vidéo qui accompagneraient un parcours de visite et qui donc fonctionnent de manière dépendante à ce parcours, les jeux que nous avons étudiés, en particulier *Varietas de Bry*, ont été conçus non pas pour s'intégrer à un parcours de visite, mais pour une utilisation individuelle et en autonomie. Les informations annexes qui accompagnent les deux jeux permettent d'envisager ces jeux comme supports pédagogiques. Elles permettent de replacer le récit du jeu dans le réel en expliquant d'où sont issus les documents présentés, leur contexte de constitution et le contexte historique. Ils sont toutefois adaptés à un usage collectif dans un contexte scolaire, à l'instar de *Lausanne 1830*, et là encore la documentation en marge des jeux donne cette possibilité. La séparation entre l'univers ludique et la transmission de savoirs permet de ne pas entraver davantage les codes ludiques du jeu, sans pour autant faire l'économie de ce qui est à transmettre. La transmission de savoir dans chacun des jeux prend la forme de court texte intégré de manière dynamique aux jeux. Dans *Lausanne 1830*, en guise de récompense pour avoir terminé de compléter une page du registre du recensement de la population, le joueur ou la joueuse reçoit des informations complémentaires sur la personnalité pour laquelle il ou elle a rempli la page du recensement. Dans *Varietas de Bry*, la

lecture des gravures qui sont présentées se fait notamment grâce à un échange avec Théodore de Bry à la manière d'un tchat. Dans les deux cas, la lecture de textes était indispensable et les jeux devaient pouvoir intégrer ces éléments textuels tout en conservant leur caractère ludique.

8.3.2 Transmettre les archives à un public plus diversifié ?

Oui et non. Pour répondre à la première affirmative, le jeu vidéo permet de toucher un public plus large, car, spécifiquement dans le cas des deux jeux que nous avons étudiés, ceux-ci sont disponibles gratuitement sur internet, ainsi que, pour *Varietas de Bry*, sur des plateformes de téléchargement mobile. Ces jeux sont donc accessibles à tous sans restriction et ne nécessitent pas de se rendre dans un service d'archives pour y avoir accès. En particulier, le jeu *Varietas de Bry* avait pour but de viser le « grand public » que Jérôme David définit comme un public constitué de profils qu'on ne connaît pas et qui s'apparente à celui constitué par les internautes. Dans ce cas, le jeu vidéo permet de toucher un autre public que celui habitué aux salles de consultation ou aux salles d'exposition. À nuancer cependant, et c'est notre réponse à la seconde affirmative, ces jeux, en particulier *Lausanne 1830*, ont été pensés dans un premier temps pour un public scolaire. Ils sont accompagnés d'une documentation permettant une utilisation s'intégrant aux programmes d'enseignement. Une personne lambda, nous pouvons l'imaginer, pourra ne pas se sentir ciblée par le dispositif, voire n'en aura jamais connaissance. Aussi, il ne peut toucher un public très diversifié puisque le jeu répond aux codes et attentes d'une catégorie de publics définie. Il permet cependant de diversifier le public des archives dans le sens où il touche une catégorie plus jeune, moins familière à l'environnement des archives, et ce grâce au jeu vidéo.

8.3.3 Une nouvelle forme de consultation ?

Le jeu vidéo permet d'avoir accès aux archives en rendant compte de leur matérialité sans pour autant avoir à manipuler les documents originaux, préoccupation majeure pour les archivistes qui doivent en garantir l'intégrité grâce à des conditions de conservation maîtrisées. Au-delà de la transmission, nous pourrions donc également nous demander s'il ne s'agirait pas d'une nouvelle forme de consultation des archives par le grand public et un public de jeunes personnes, ici représenté par les scolaires. En effet, les services d'archives peinent souvent à toucher ce grand public, soit le public autre que celui constitué de chercheurs.euses, étudiant.e.s généalogistes davantage habitués à ces lieux. La mise en ligne d'un jeu vidéo sur un site dédié permet une accessibilité bien plus large qu'un inventaire en ligne sur un site de service d'archives. L'usage et la représentation des archives dans le jeu sont alors une porte d'entrée à la consultation de documents d'archives en initiant le public à leur consultation et leur recherche. À notre sens, le jeu vidéo *Varietas de Bry* l'a très bien fait. Le «Guide de Voyage» est une sorte de passerelle entre le jeu et les archives en ligne numérisées de la collection de la Fondation Martin Bodmers, mettant sous chaque gravure un lien vers l'ouvrage numérisé duquel elles ont été tirées. Ceci fait encore une fois écho aux propos de B. Bachimont. Vouloir précieusement conserver des documents d'archives, aussi bien que tout autre artefact, dans des dépôts, ne rend service ni à la transmission de la mémoire qu'ils portent ni à leur consultation. Au contraire, cela nous éloigne peu à peu des traces conservées et mène à un « fossé intelligibilité » jusqu'à un point de non-retour et une perte totale de mémoire (Bachimont, 2017, p. 219). Les archives, nourrissant la mémoire collective, ne doivent pas être uniquement réservées à un public qui en est familier de par son métier ou ses intérêts. Avec cet important travail de contextualisation

et de documentation en amont de son développement, puis tout au long de son utilisation, le jeu vidéo, un média populaire, se présente comme un lieu externalisé des services d'archives, une autre salle de consultation où les archives peuvent être vues, lues, manipulées et bien sûr transmises par le biais d'interactions ludiques avec le public. Le numérique ouvre définitivement de nouvelles perspectives quant à la transmission des archives.

CONCLUSION

Analyser ces deux jeux vidéo s'est avéré tout à fait pertinent au regard des jeux vidéo telle que la franchise Assassin's Creed, car le contexte de développement implique un traitement un tant soit peu différent des documents d'archives utilisés, peut-être induit par le contexte de collecte qui est totalement opposé. Les grosses licences évoquées semblent partir d'une idée de base de jeu, d'environnement et vont aller rechercher les sources en fonction pour s'en servir comme matière de construction de la narration et de l'environnement dans lequel va évoluer le jeu. Il en est tout autre pour les jeux analysés. Ces derniers se sont adaptés aux sources déjà connues, à des projets de recherches qui les ont exploités. Ces jeux sont de réels moyens de valorisation des données et documents exploités dans le cadre de projet de recherche. Le point commun entre ces jeux reste toutefois les contraintes techniques qui imposent de faire des choix quant à la représentation des sources au profit des codes ludiques.

Nous avons vu que les archives peuvent se retrouver dans tous les éléments du jeu, décors, musique, dialogues, indices et plus généralement dans les mécaniques de jeu. Leur insertion est parfois fine et peu perceptible, méritant à juste titre une médiation pour comprendre la manière dont elles sont utilisées et représentées. À ce titre, les documents mis à disposition du joueur ou les documents de travail peuvent jouer se rôle, en plus d'une médiation possible lors de périodes de cours « jouées » au même titre que les « conférence-jouée » qui nous ont apporté de précieuses informations sur la lecture et l'analyse des jeux vidéo de type historiques.

Cette médiation doit également permettre de déceler les libertés prises dans le *game play* pour assurer la part ludique du jeu. Car nous l'avons vu, peu importe le contexte, la notoriété du jeu, ce parti pris semble inévitable et inhérent à l'équilibre à trouver entre le caractère ludique et la transmission de savoir. Il en va de la transparence des instances qui ont développé ces jeux d'explicitier les libertés prises sur les éléments réels afin de ne pas biaiser la transmission des savoirs.

Enfin, le référencement des archives utilisées puis représentées dans le jeu s'avère être un élément essentiel pour que le jeu vidéo puisse pleinement participer à la transmission de ces documents. La documentation annexe, qu'il s'agisse des documents de travail ou de ressources documentaires en marge du jeu, mis à disposition des joueurs et joueuses, semble avoir une place prépondérante dans la qualité du référencement et la possibilité de remonter aux sources. Aussi, l'archivage de cette documentation qui entoure le développement d'un jeu est crucial pour comprendre le contexte, mais également pour assurer la conservation des traces des documents d'archives (re)présentés dans ces jeux. Nous voyons alors l'importance pour les institutions de conservation du média vidéoludique de collecter ces informations en plus des jeux eux-mêmes.

Outre par le biais de la conservation, la transmission des archives est permise par leur diffusion et leur valorisation au travers de médias comme le jeu vidéo. Ce dispositif est peut-être une des clés pour les services d'archives pour retrouver leur public. Alors que les salles d'archives se font désertes, que les

politiques numériques s'orientent vers un 100% en ligne et que les lieux d'échanges avec ce public disparaissent comme peau de chagrin, les actions de valorisations, à l'instar des jeux vidéo, sont peut-être un moyen de faire perdurer ce lien social.

Au travers de ce travail, nous espérons ainsi avoir pu plaider en faveur d'une reconnaissance du média vidéoludique comme possible média de transmission des archives et des traces de notre passé dont elles sont le support et le témoin. Nous ne doutons pas non plus qu'au travers de quêtes, de découvertes, de recherches d'indices et de collectes d'informations le jeu vidéo puisse sensibiliser un large public aux pratiques archivistiques et à l'importance de ce métier garant de notre mémoire.

SOURCES

LUDOGRAPHIE ET DOCUMENTS ANNEXES

- ***Lausanne 1830. Histoire de registre***

Digital Kingdom, EPFL, UNIL (2022). *Lausanne 1830 : Histoires de Registre*. <https://lausanne1830.ch/>

Petitpierre, R. et Rappo, L. (2022). *Histoire de la population*. Lausanne 1830. Histoire de registres. <https://lausanne1830.ch/fiche/histoire-de-la-population/>

Game Lausanne 1830. (s/d). *Miro* [Application]. https://miro.com/app/board/o9J_19_DSku=

Jallon, S., et Jones, S. (s. d.). *Lausanne 1830—Booklet*. Notion [Application]. Consulté 28 juillet 2024, à l'adresse <https://www.notion.so>

Jones, S. (2024, juin 4). *Lausanne 1830. Histoire de registres*. Summer School 2024, Université de Lausanne. [Présentation non publiée]

- ***Varietas de Bry***

Bodmer Lab, Université de Genève, Aprobado Studio, myth_n, & MelMo. (s. d.). *Varietas de Bry*. Varietas de Bry. Consulté 30 août 2024, à l'adresse <https://varietas.org/>

Bernhardt, M., David, J., Monnier, M., Munoz, R., Salzmann, K., et Simon-Poirier, C. (s. d.). *Varietas de Bry—Guide de Voyage*. <https://varietas.org/>

Bodmer Lab. (2024a). *À propos*. Bodmer Lab. <https://bodmerlab.unige.ch/fr/about>

Bodmer Lab. (2024b). *Déclinaisons*. Bodmer Lab. <https://lnticebodmer4.unige.ch/fr/realisations#declinaisons>

ENTRETIENS

Entretien avec Lucas Rappo, chargé de cours à l'EPFL, réalisé le 18 avril 2024 à Lausanne.

Entretien avec Saara Jones, game designeuse, réalisé le 7 mai 2024, à Vevey.

Entretien avec Jérôme David, professeur ordinaire à l'Université de Genève et co-directeur du Bodmer Lab, réalisé le 19 juin 2024, à Lausanne.

Entretien avec Cassandra Poirier-Simon, game designeuse, réalisé le 30 avril 2024, à Genève.

Entretien avec Mélissa Monnier, fondatrice de MelMo Design, réalisé le 30 avril 2024, à Genève.

JOURNÉES D'ÉTUDE ET CONFÉRENCES JOUÉES

BnF - Bibliothèque nationale de France BnF. (2024, janvier 17). *Play-conférence « Ancestors – Before Us ». L'évolution de l'humanité*. [Vidéo en ligne]. <https://www.youtube.com/watch?v=PsfuR0Iyja>

BnF – Bibliothèque nationale de France (2023b, mai 12). *Comment préserver et étudier les jeux vidéo... Sans y jouer?* [Vidéo en ligne]. <https://www.youtube.com/watch?v=rvcnWPjMwk>

BnF - Bibliothèque nationale de France. (2022, janvier 11). *Assassin's Creed Valhalla : Influences nordiques dans les jeux vidéo* [Vidéo en ligne]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CIIXkEKptUw>

UNIL - Université de Lausanne. (2018, avril 19). *Rien n'est vrai, tout est permis : L'histoire avec Assassin's Creed Origins* [Vidéo en ligne]. <https://www.youtube.com/watch?v=zXWFB6XniVk>

Wagnières, M., et Raboud, L. (2023, décembre 1). *Minecraft : Un outil de reconstitution patrimoniale ? Patrimoine(s) numérique(s) - Colloque inaugural du Centre Nucleus, Lausanne*. [Présentation non publiée]

DOCUMENTS D'ARCHIVES

Ville de Lausanne. (1832). *Recensement général de la population de la Ville de Lausanne, 1832*. Archives de la Ville de Lausanne (ADM-C29-A-RC 106-10), Lausanne, Suisse. <https://vidy-archives.lausanne.ch/adm-c29-a-rc-106-10>

SITES WEB

Sites institutionnels

AFJV - Agence Française pour le Jeu Vidéo. (2017, mars 1). *Interview de Bertrand Brocard—Président du Conservatoire National du Jeu Vidéo*. [Vidéo en ligne]. https://www.youtube.com/watch?v=Pr_6bua6bHo

Archives de France. (2024a, juin 24). *IIIF, un outil pour visualiser les archives numérisées sur FranceArchives*. FranceArchives. Consulté 30 août 2024, à l'adresse <https://francearchives.gouv.fr/fr/article/714850036>

Archives de France. (2024, juin 21). *Interopérabilité des images : IIIF*. FranceArchives. <https://francearchives.gouv.fr/fr/article/705250527>

Archives départementales de la Gironde. (s. d.). *Nocturnes de l'Histoire—Gameplay historique autour du jeu vidéo A plague tale. Innocence*. Consulté 3 juillet 2024, à l'adresse <https://archives.gironde.fr/n/nocturnes-de-l-histoire-br-small-gameplay-historique-autour-du-jeu-video-i-a-pla/n:727>

BnF - Bibliothèque nationale de France. (s. d.). *Les jeux vidéo à la BnF*. Consulté 3 juillet 2024, à l'adresse <https://www.bnf.fr/fr/les-jeux-video-la-bnf>

CNC - Centre National du Cinéma et de l'Image Animée. (s. d.). *Crédit d'impôt jeu vidéo*. Consulté 3 juillet 2024, à l'adresse https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/jeu-video/credit-dimpot-jeu-video_121078

CNJV. (s. d.). *CNJV - L'association*. CNJV - Conservatoire National du Jeu Vidéo. Consulté 3 juillet 2024, à l'adresse <http://www.cnjv.fr/le-cnjv/l-association/>

Fondation Martin Bodmer. (2024). *Presse* [en ligne]. <https://fondationbodmer.ch/presse/>

IMA - Institut du monde arabe. (2024). *Bagdad : Redécouvrir Madinat al-Salam, avec Assassin's Creed® Mirage*. <https://www.imarabe.org/fr/expositions/bagdad-redecouvrir-madinat-al-salam-avec-assassin-s-creedr-mirage>

Le crédit d'impôt jeux vidéo. (2024, janvier 24). [entreprises.gouv.fr. https://www.entreprises.gouv.fr/fr/aides-et-financement/credits-et-reductions-d-impots/credit-d-impot-jeux-video](https://www.entreprises.gouv.fr/fr/aides-et-financement/credits-et-reductions-d-impots/credit-d-impot-jeux-video)

Pro Helvetia. (2024, janvier 8). *2024 : Mesures de soutien adaptées—Médias interactifs*. Pro Helvetia. <https://prohelvetia.ch/fr/whats-on/mesures-de-soutien-adaptees-medias-interactifs/>

SVGA - Swiss Video Game Archivists (2023). *SVGA*. <https://svga.ch/fr/>

Studios

Ubisoft. (s. d. a). *Discovery Tour : Guides de Cursus*. Ubisoft. Consulté 2 août 2024, à l'adresse <https://ubisoft.com/fr-ca/game/assassins-creed/discovery-tour/curriculum-guide/curriculum-guide>

Ubisoft. (s. d. b). *Discovery Tour d'Ubisoft : Ressources pédagogiques pour les enseignants*. Ubisoft. Consulté 11 août 2024, à l'adresse <https://www.ubisoft.com/fr-ca/game/assassins-creed/discovery-tour>

Médias d'information

Le jeu vidéo en France : Une industrie et une pratique en progression. (2023, août 18). Vie publique. <https://www.vie-publique.fr/eclairage/284130-le-jeu-video-en-france-une-industrie-et-une-pratique-en-progression>

RFI. (2024, mars 9). *Exposition : Le jeu vidéo «Assassin's Creed» s'invite à l'Institut du monde arabe*. <https://www.rfi.fr/fr/podcasts/reportage-culture/20240308-exposition-le-jeu-vid%C3%A9o-assassin-s-creed-s-invite-%C3%A0-l-institut-du-monde-arabe>

Sullivan, M. (2023, octobre 4). *Jouez à Assassin's Creed Mirage pour découvrir l'histoire fascinante de Bagdad*. Epic Games. <https://store.epicgames.com/fr/news/play-assassin-s-creed-mirage-to-uncover-the-captivating-history-of-baghdad>

Meignan, P. (2018, mars 20). Kingdom Come Deliverance : La Bohème du XVe siècle en jeu vidéo [Émission radio]. In *Radio Prague International*. <https://francais.radio.cz/kingdom-come-deliverance-la-boheme-du-xve-siecle-en-jeu-video-8136157>

Projets de recherche et laboratoires de recherche

Franjeu. (s. d.). *Franjeu – Alliance des laboratoires universitaires francophones sur le jeu*. Consulté 3 juillet 2024, à l'adresse <https://www.franjeu.org/>

GameLab Lausanne. (s. d.). *À propos—GameLab Lausanne*. GameLab Lausanne. Consulté 3 juillet 2024, à l'adresse <https://gamelab-lausanne.ch/a-propos/>

Pixelvetica. (s. d.). *Détails*. Pixelvetica. Consulté 30 août 2024, à l'adresse <https://www.pixelvetica.ch/details/>

Time Machine Organisation. (2024). *About us*. Time Machine Europe. <https://www.timemachine.eu/about-us/>

Définitions

Office québécois de la langue française. (2010a). *Conception de jeu vidéo - Video game play*. Québec. <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/39553/conception-de-jeu-video>

Office québécois de la langue française. (2010b). *Mécanique de jeu*. Québec. <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/26502525/mecanique-de-jeu>

Office québécois de la langue française. (2010c). *Vidéoludique*. Québec. <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/26505322/videoludique>

Glossaire du jeu vidéo. (2024). In *Wikipédia*. https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Glossaire_du_jeu_vid%C3%A9o&oldid=215226912

BIBLIOGRAPHIE

ARCHIVISTIQUE – GÉNÉRALITÉS

AAF - Association des archivistes français. (2020). *Abrégé d'archivistique : Principes et pratiques du métier d'archiviste* (4e édition, refondue et augmentée). Association des archivistes français.

ARCHIVES ET PATRIMOINE NUMÉRIQUE

Bachimont, B. (2021). Archive et mémoire : Le numérique et les mnémophores. *Signata. Annales des sémiotiques / Annals of Semiotics*, 12, Article 12. <https://doi.org/10.4000/signata.2980>

Bachimont, B. (2017). *Patrimoine et numérique. Technique et politique de la mémoire*. INA.

Cotte, M. (2023). Intégrité et authenticité d'un objet patrimonial numérisé : L'approche déontologique du projet Reseed. *Humanités numériques*, 7, Article 7. <https://doi.org/10.4000/revuehn.3476>

Frey, V. (2009). La préservation de l'authenticité dans un environnement numérique. *Documentation et bibliothèques*, 55(3), 121-132. <https://doi.org/10.7202/1029099ar>

JEUX VIDÉO – GÉNÉRALITÉS

Genvo, S. (2023). Studies, sciences du jeu et ludologie. In T. Philippette et G. Sébastien, *Introduction aux théories des jeux vidéo* (p. 11-22). Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.26154>

Genvo, S. (2009). *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Harmattan.

Giner, E. (2018). La légitimation politique, médiatique et scientifique du jeu vidéo : Retour sur le colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique ». *Décadrages*, 39. <https://www.decadrages.ch/collection/39-jeu-video-et-cinema/la-legitimation-politique-mediatique-et-scientifique-du-jeu-video-retour-sur-le-colloque-penser-avec-la-culture-vidéoludique>

Javet, D. (2024, juin 5). *Présentation et enjeux d'un GDD (Game Design Document)*. Summer School – Transposition Ludique, Université de Lausanne. Support de cours non publié.

Krichane, S., Pante, I., et Rochat, Y. (2022). *Penser (avec) la culture vidéoludique : Discours, pratiques, pédagogie*. Presses universitaires de Liège.

Schell, J. (2022). *L'art du game design : Se focaliser sur les fondamentaux* (Nouvelle édition). Dunod.

Zerbib, O. (2014). Du jeu immersif au « je » réflexif: Illusions vidéoludiques et compétences interprétatives. In Y. Citton & A. Braitto (Éds.), *Technologies de l'enchantement : Pour une histoire multidisciplinaire de l'illusion* (p. 233-247). UGA Éditions. <https://doi.org/10.4000/books.ugaeditions.630>

CULTURE ET MÉMOIRE DES JEUX VIDÉO

BnF - Bibliothèque nationale de France. (2023a). La mémoire des jeux vidéo. *Chroniques de la BnF*, (97), p. 31. https://multimedia-ext.bnf.fr/Chroniques/Chroniques_97.pdf

Coville, M. (2022). Formuler le jeu vidéo comme un « bien culturel » : Politiques publiques françaises et reconnaissance culturelle des jeux vidéo. In S. Krichane, I. Pante, & Y. Rochat (dir.), *Penser (avec) la culture vidéoludique : Discours, pratiques, pédagogie* (p. 29-42). Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.24968>

Jouhar, M. (2022). *Archivage des jeux vidéo suisses : Suivi et enjeux lors de la création d'un jeu vidéo* [Haute école de gestion de Genève]. <https://sonar.rero.ch/global/documents/323062>

Montembeault, H., & Dor, S. (2018). À quoi pensent les archives de la jouabilité? *Conserveries mémorielles. Revue transdisciplinaire*, (23). <https://journals.openedition.org/cm/3171#tocto1n2>

Obrist, H. U. (2023, juin 23). Hans Ulrich Obrist : Les jeux vidéos sont-ils l'art de demain? *Numéro*. <https://numero.com/art/art-art/hans-ulrich-obrist-les-jeux-video-sont-au-21e-siecle-ce-que-les-films-etaient-au-20e/>

Pixelvetica. (2022). *Sauvegarder le jeu vidéo suisse : État des lieux de la préservation du jeu vidéo en Suisse et dans le monde*. Memoriav. https://memoriav.ch/wp-content/uploads/2022/12/Pixelvetica_Rapport_08_01-12_04.pdf

JEUX VIDÉO, HISTOIRE ET TRANSMISSION

Audureau, W. (2019, avril 17). Non, le jeu vidéo « Assassin's Creed Unity » ne servira pas à reconstruire Notre-Dame de Paris. *Le Monde*.

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/04/17/non-le-jeu-video-assassin-s-creed-unity-ne-servira-pas-a-reconstruire-notre-dame-de-paris_5451713_4408996.html

Bazile, J. (2023). Les jeux vidéo d'histoire : Le passé comme terrain de jeu. In S. Genvo & T. Philippette, *Introduction aux théories des jeux vidéo* (p. 433-442). Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.26449>

Bazile, J. (2022). Le champ historique comme terrain de jeu. La conception de jeux vidéo d'histoire face au « droit de véto » des sources. *Cahiers de Narratologie*, (42). <https://doi.org/10.4000/narratologie.14053>

Bazile, J. (2021). *Opération historiographique et game design de jeu vidéo : Les sources historiques dans la conception de « “Assassin’s Creed IV Black Flag” » et « “Assassin’s Creed Freedom Cry” »* [Université de Lorraine; Université de Sherbrooke]. <https://hal.univ-lorraine.fr/tel-03288743/document>

Doduik, N. (2023). La médiation ludique : Un nouvel écart entre le musée et ses publics ? In LIÈGE GAME LAB (Éd.), *Entre le jeu et le joueur : Écarts et médiations* (p. 287-308). Presses universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.24841>

Droux, A. (2019, 17 avril). *Les jeux vidéo, un coup de pouce pour reconstruire Notre-Dame de Paris?* [Émission de radio]. RTS. <https://www.rts.ch/info/culture/10373112-les-jeux-video-un-coup-de-pouce-pour-reconstruire-notredame-de-paris.html>

Éthier, M.-A., et Lefrançois, D. (2021). *Mondes profanes : Enseignement, fiction et histoire* (Deuxième édition revue et augmentée). Presses de l'Université Laval.

Lalu, J., et Vincent, R. (2022). Et si on jouait à l'Histoire, histoire de jouer ? In S. Krichane, I. Pante, et Y. Rochat, *Penser (avec) la culture vidéoludique : Discours, pratiques, pédagogie* (p. 125-139). Presses universitaires de Liège.

Miras, J.-L. de. (2019). Le jeu vidéo « historique » comme objet de recherche. *Essais. Revue interdisciplinaire d'Humanités*, 15, Article 15. <https://doi.org/10.4000/essais.1371>

Pageau, L. (2021). L'empathie historique pourrait-elle faciliter la compréhension de la nature de la science historique ? *Enjeux de l'univers social*, 17(1), p. 45-48. https://www.researchgate.net/profile/Laurie-Pageau/publication/353526276_L%27empathie_historique_pourrait-elle_faciliter_la_comprehension_de_la_nature_de_la_science_historique/links/6101a3320c2bfa282a0a0477/Lempathie-historique-pourrait-elle-faciliter-la-comprehension-de-la-nature-de-la-science-historique.pdf

ARCHIVES ET JEUX VIDÉO

Archives de France. (2022, novembre 25). *Les activités ludiques dans les Archives*. FranceArchives. <https://francearchives.gouv.fr/fr/article/223934141>

Rybina, V. (2021). L'archive et le jeu vidéo. *Archives et traces : enjeux, usages et poétiques*. Doctoriales de l'Europe médiane, de l'espace russe et (post)soviétique, Paris. <https://slovo.episciences.org/11355/pdf>

Vial, E. (2022, novembre 17). *Penser l'archive et l'artefact dans le jeu Town of Light* [Enregistrement vidéo]. Fiction et patrimoine : le jeu comme lieu de mémoire, Université de Lorraine, Metz. <https://www.youtube.com/watch?v=TcegTDvid-E>

Winter, F. L. (2022). Levels and loot : Archives in video games. *Journal of Aesthetics & Culture*, 14(1), 2064598. <https://doi.org/10.1080/20004214.2022.2064598>

CORPUS – LAUSANNE 1830. HISTOIRES DE REGISTRE

EPFL - École Polytechnique Fédéral de Lausanne. (2023). *Histoire urbaine digitale : Lausanne Time Machine* [Institutionnel]. EPFL. <https://www.epfl.ch/schools/cdh/fr/enseignement/cours-unil-epfl/histoire-urbaine-a-leredunumerique-lausanne-time-machine/>

Voir notamment l'onglet intitulé « Journal de bord (2021-2022)» puis «18/05/2022 – Game Lausanne 1830 + Travail de groupe», ainsi que «10/11/2021 - Recensements et plans cadastraux».

UNIL & HEIG-VD. (2022, juillet 27). *Explorez le Lausanne de 1830 en pixel art*. Numerik Games - UNIL & HEIG-VD. <https://wp.unil.ch/numerikgames/lausanne1830/>

CORPUS – VARIETAS DE BRY

David, J., Monnier, M., & Poirier-Simon, C. (2021, mai 18). « Varietas de Bry » : Une archive visuelle en jeu vidéo. *Entre-Temps*. <https://entre-temps.net/varietas-de-bry-une-archive-visuelle-en-jeu-video/>

David, J., & Suci, R. (2021). La relance numérique des archives : Retour sur le Bodmer Lab. In *Archiver / créer : (1980-2020)* (p. 193-209). Droz.

Festival Histoire et Cité. (2021, avril 8). *Varietas de Bry, explorer un patrimoine par le jeu vidéo* [Enregistrement vidéo]. https://www.youtube.com/watch?v=1H_uZ-ZHhEk

ANNEXES

Table des annexes

ANNEXE 1 – JEUX VIDÉO ET MUSÉOGRAPHIE.....	60
ANNEXE 2 – LAUSANNE 1830. HISTOIRES DE REGISTRE.....	63
Document de travail - Miro.....	63
Les archives comme décor.....	64
Les archives comme mécanique de jeux.....	68
Les archives dans les dialogues.....	70
ANNEXE 3 – VARIETAS DE BRY.....	71
Les archives dans le jeu.....	71
ANNEXE 4 – GRILLES D’ANALYSE.....	73
ANNEXE 5 – GRILLE D’ENTRETIEN.....	78
ANNEXE 6 – EXTRAITS D’ENTRETIENS.....	80
Lausanne 1830. Histoires de registre.....	80
Varietas de Bry.....	81

ANNEXE 1 – JEUX VIDÉO ET MUSÉOGRAPHIE

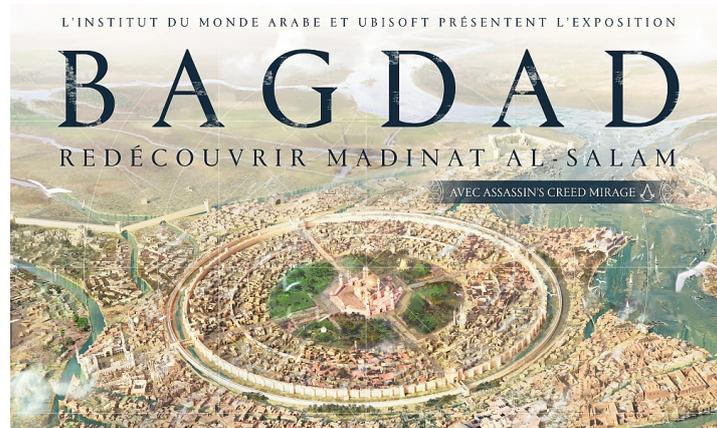


Figure 3 : Visuel de l'exposition « Bagdad : redécouvrir Madinat al-Salam, avec Assassin's Creed Mirage » présentée à l'IMA. ©IMA, 2023

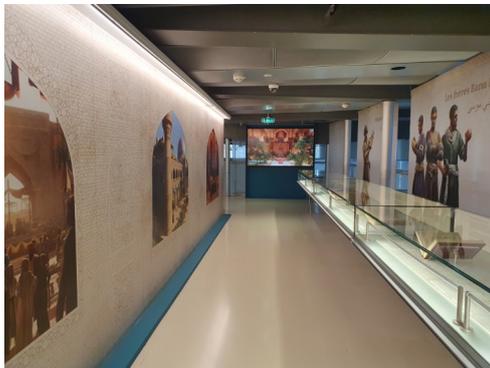


Figure 4 : Vue de l'exposition. À gauche les lieux reconstitués dans le jeu. À droite, les personnages, ainsi que les objets présents dans le jeu. ©A. Keusen, 2024

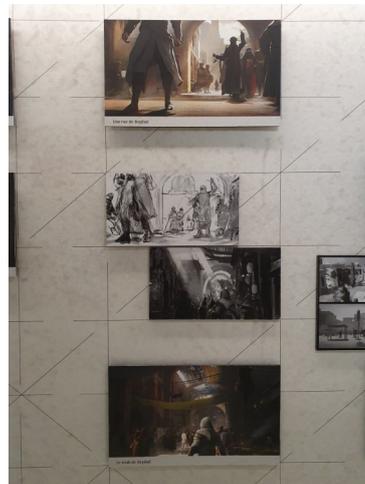


Figure 5 : Présentation des différentes étapes de création de l'univers graphique du jeu. ©A. Keusen, 2024



Figure 6 : Objets présentés dans l'exposition, présents dans le Codex d'AC Mirage.
©A. Keusen, 2024



Figure 7 : Codex. En haut, informations concernant le contexte de l'objet. En bas, cartel avec des informations relatives à l'objet.
©Ubisoft



Figure 8 : Visuel de l'exposition « Villes en Gironde au Moyen Âge » réalisée par les AD de la Gironde. ©AD de la Gironde



Figure 9 : Conférence organisée en marge de l'exposition dans le cadre des Nocturnes de l'Histoire. ©NH 2024



Figure 10 : Vue de l'exposition « Villes en Gironde au Moyen Âge ». Au fond, projection d'une des cinématiques du jeu « The Plague Tale : Innocence ».

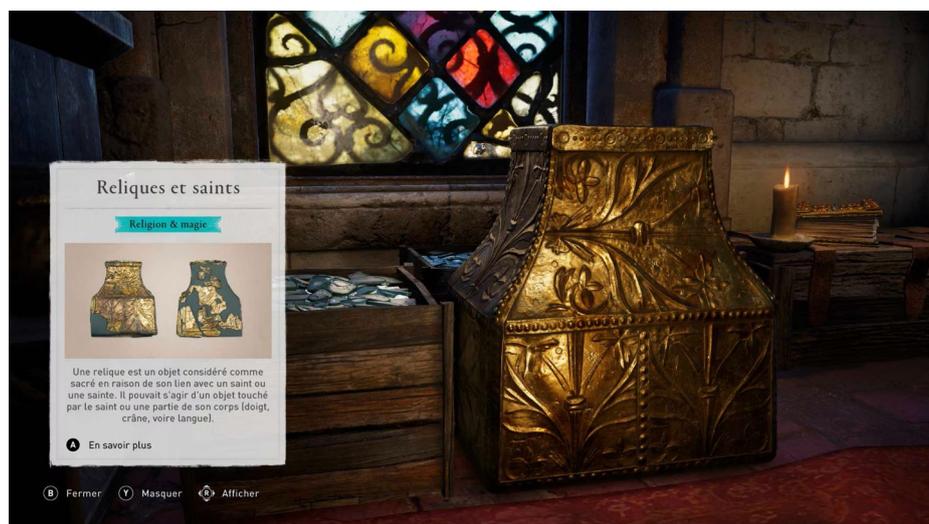


Figure 11 : Fiche présentant un objet intégré dans le Discovery Tour AC : Viking Age. Source : https://youtu.be/ALL_3CwkKEc

ANNEXE 2 – LAUSANNE 1830. HISTOIRES DE REGISTRE

DOCUMENT DE TRAVAIL - MIRO

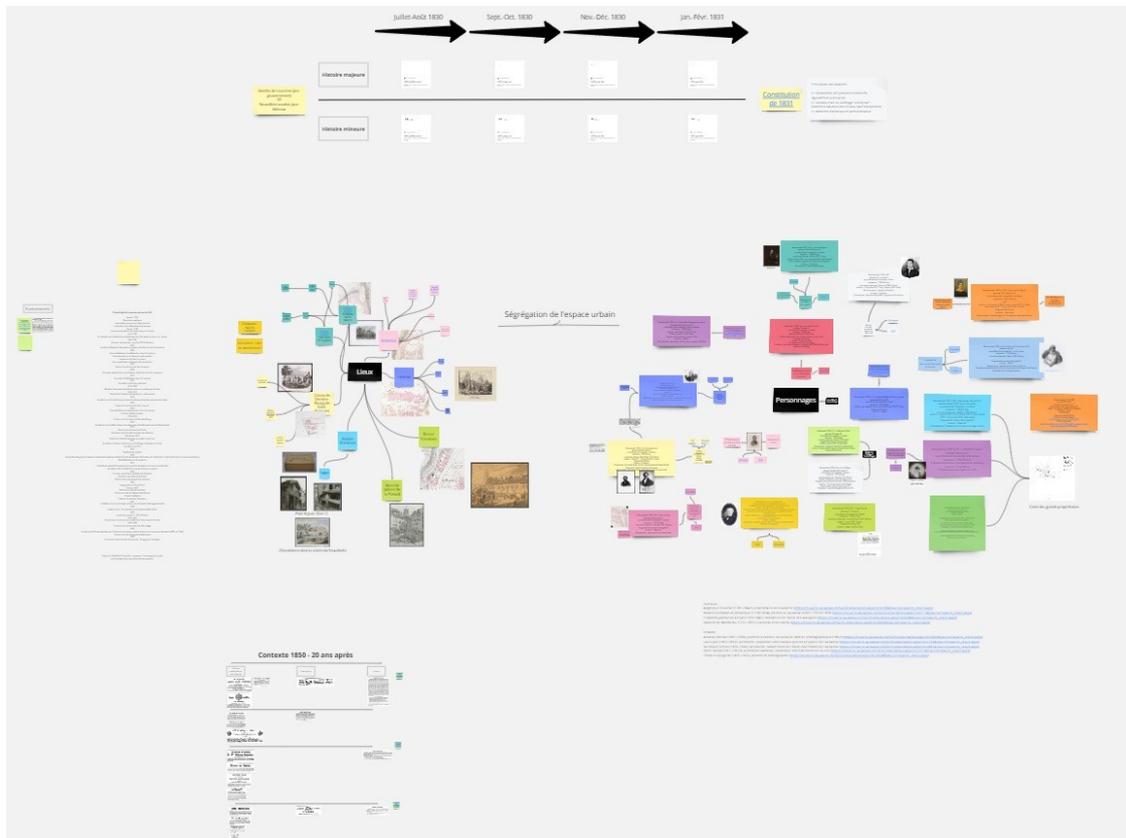


Figure 12 : Carte mentale Miro réalisée par l'équipe de LTM, pour l'équipe de développement du jeu de Lausanne 1830.

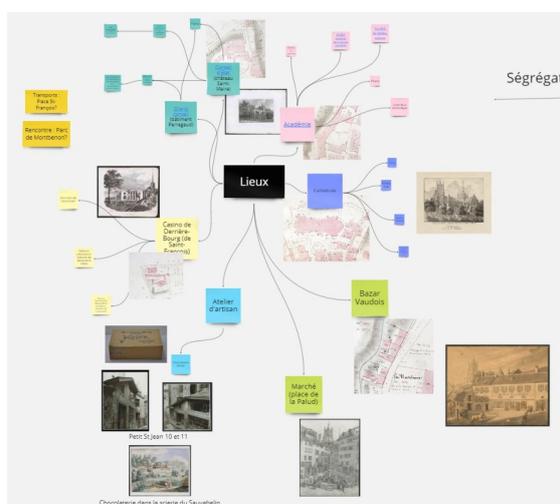


Figure 13 : Partie concernant les lieux emblématiques de Lausanne

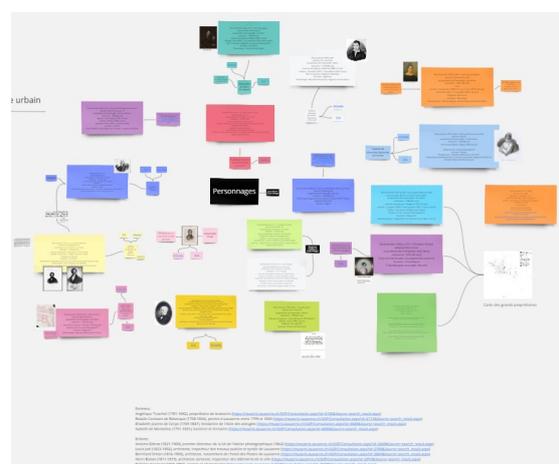


Figure 14 : Partie concernant les personnalités lausannoises.

LES ARCHIVES COMME DÉCOR



Figure 15 : Lausanne Fontaine de la Palud. Wegelin Daniel, 1830. I.14.4.a
©MHL



Figure 16 : Das Rathaus auf dem Palud-Platze. L'Hôtel de ville sur la place la Palud. Schmid, David Alois, 1830. I.23.X.1.a.3 ©MHL



Figure 17 : Reconstitution de la Place de la Palud. ©Lausanne 1830, 2022



Figure 18 : Vue d'un Moulin près de Lausanne. Descombes Jean-Siméon, mars 1793. I.6.A.10 ©MHL



Figure 19 : Reconstitution d'un des moulins sur l'une des rives du Flon. ©Lausanne 1830, 2022

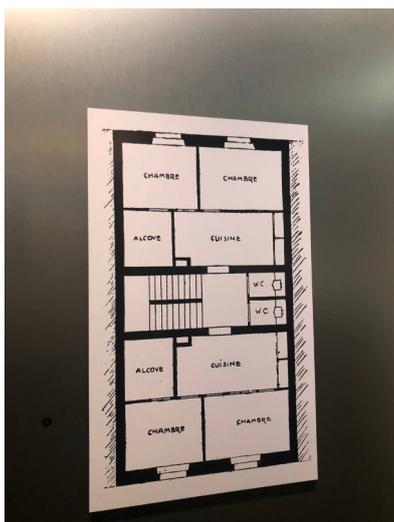


Figure 20 : Plan type de l'agencement d'un moulin ©MHL



Figure 21: Reconstitution de l'intérieur du moulin, sur la base d'un plan type de l'agencement de l'époque. ©Lausanne 1830, 2022



Figure 22 : Lausanne Derrière Bourg. Lith. Spengler & Cie, 1830.I.17.B.5.b ©MHL



Figure 23 : Reconstitution dd Casino de Derrière-Bourg sur la base des plans et d'une gravure d'époque. ©Lausanne 1830, 2022

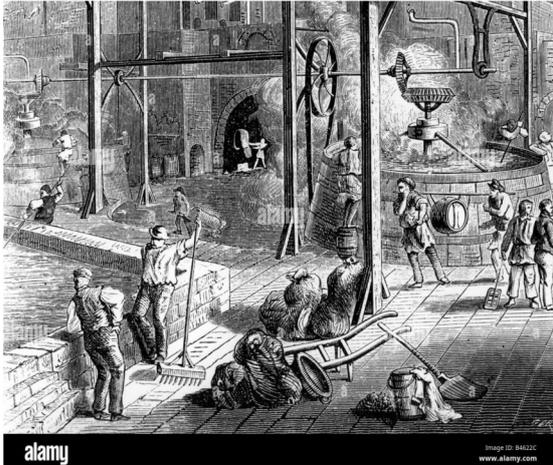


Figure 24 : Gravure du XIXe siècle (Angleterre) d'une brasserie qui a servi à la reconstitution de la Brasserie Trüschel.
ID: B4622C. ©alamy.com



Figure 25 : Reconstitution de la Brasserie Trüschel. ©Lausanne 1830, 2022



Figure 26 : Carte de la Ville de Lausanne représentée en pixel art.
©Lausanne 1830, 2022

CONCERT.

Un **concert** est presque toujours trop long, non par la durée même du temps qu'il occupe, mais par l'étendue de chacun des morceaux qui le composent. Aussi n'est-ce pas un problème facile à résoudre que celui d'établir le programme d'un **concert** de manière à ce que l'auditoire le trouve court. Cependant, si nous en croyons les amateurs qui ont assisté au **concert** donné par les frères Gruss, jeudi dernier, jamais soirée ne s'est écoulée avec plus de rapidité. L'assemblée, dans un profond silence, craignait de perdre un seul des sons si doux, si suaves que les artistes tiraient de leurs instrumens.

Les frères Gruss ayant consenti à donner un second **concert** jeudi prochain, nous nous empressons de l'annoncer à ceux de nos concitoyens qui n'ont pu assister au premier. Voici quel en sera le programme :

PREMIÈRE PARTIE.

- 1° Ouverture d'Oberon de C. M. de Weber.
- 2° Variations pour clarinette, par Nehrlich.
- 3° Ranz des vaches, avec écho, par Gruss.
- 4° Divertissement, par Mayseder.
- 5° Variations pour cornet chromatique, par Gruss.
- 6° Quelques valzes, avec introduction et coda, par Straus.

SECONDE PARTIE.

- 1° Ouverture de Zampa, d'Hérold.
- 2° Variations pour basson, de Furstenau.
- 3° Polonaise pour le cornet chromatique, par Fränzl.
- 4° Pot-pourri pour clarinette, par Georg.
- 5° Variations pour deux corps, par Gruss.
- 6° Quelques valzes, avec introduction et coda, par Straus.

Figure 27 : Programme de concert qui a orienté sur le choix des musiques du jeu.

LES ARCHIVES COMME MÉCANIQUE DE JEUX



Figure 28 : Morceau de cuir exposé au MHL. ©Saara Jones, 2021



Figure 29 : Représentation du morceau de cuir en pixel art. ©Lausanne 1830

Figure 30 : Pages du recensement de la population lausannoise de 1832. ©AVL

Prénom	Elisabeth
Nom	De Cer jeat
Adresse	Montchoisi
N° d'adresse	1
État Civil	Célibataire
Enfant (s)	0
Métier	Rentier ère

Figure 31 : Pages du recensement de la population à compléter dans le jeu. ©Lausanne 1830



Figure 32 : Document sur lequel s'est basée l'équipe de développement pour la représentation de l'acte de propriété. ©ACV

Loi du 26 juillet 1798.

LIBERTÉ **EGALITÉ**

N. 2686 REPUBLIQUE HELVÉTIQUE UNE ET INDIVISIBLE

CANTON DU LEMAN
DISTRICT DE **Lausanne**

ACTE DE PROPRIÉTÉ

A TOUTES LES AUTORITÉS CIVILES ET MILITAIRES,

le Citoyen **Conrad Truschel** natif de la commune de **Dürken** en **Allemagne** demeurant depuis quatre an dans la commune de **Lausanne** Canton de **Léman** en **HELVETIE**, age de 30 ans, taille de cinq pieds un pouce, mesure de France, cheveux châtain, yeux bruns, nez aquilain bouche moyenne, menton rond, front ouvert, visage ovale, de son état **Brasseur de Bière** est propriétaire de la **Brasserie Truschel**

Rue Chaucrau 16

Donne à **Lausanne** le 11e 8bre 1799

Conrad Truschel Bergier
Lieutenant du Préfet

Figure 33 : Première version de l'acte de propriété de Conrad Truschel. ©Lausanne 1830

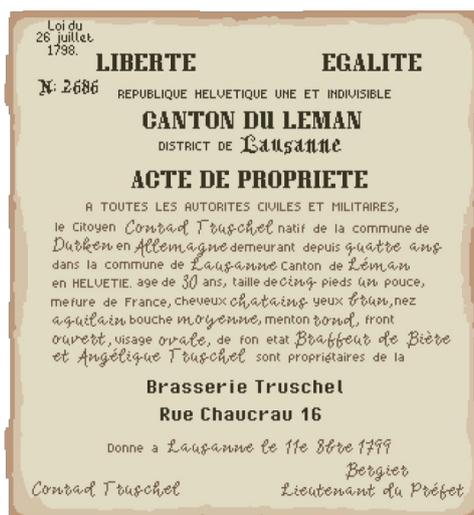


Figure 34 : Seconde version de l'acte de propriété de Conrad Truschel. ©Lausanne 1830

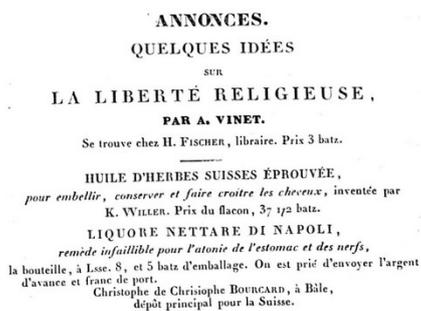


Figure 35 : Ancienne annonce concernant une « huile d'herbes suisses éprouvée ».

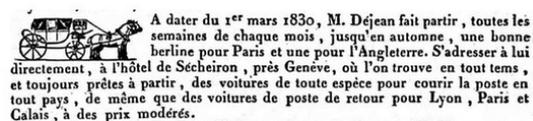


Figure 36 : Ancienne annonce pour un service de transport en berline.



Figure 37 : Représentations d'affiches et d'annonces anciennes servant d'indices dans le jeu.

LES ARCHIVES DANS LES DIALOGUES

Nouvelliste – 12 février – Lausanne

* * Mme. Appiani, première chanteuse du grand théâtre de St. Charles de Lisbonne. donnera son concert au Casino le lundi 14 février, elle sera secondée par Messieurs les amateurs et artistes distingués de cette ville.
Le journal de Genève fait un grand éloge du talent de cette cantatrice.

Figure 38 : Extrait du Nouvelliste paru le 12 février 1830.

Nouvelliste - 9 novembre 1830 - Lausanne

* * Dans la nuit du Dimanche au Lundi on a volé avec effraction dans le poulaitier à Bellerive un grand Hibou cornu, ou Grand-Duc, et quelques jours auparavant le cadenas d'une porte au domaine. Les personnes qui pourraient indiquer l'auteur de ces vols recevraient de M Cerjat 16 fr. de récompense.
Bellerive 1^r Novembre 1830,

Figure 39 : Extrait du Nouvelliste paru le 9 novembre 1830

ANNEXE 3 – VARIETAS DE BRY

LES ARCHIVES DANS LE JEU



Figure 40 : Autoportrait de Théodore de Bry.
©Fondation Martin Bodmer



Figure 41 : Réactualisation de l'autoportrait de Théodore de Bry en une vignette animée. ©Bodmer Lab



Figure 42 : Grands Voyages volume 6 (GV6). 1072068133_013 et 1072068133_014. ©Fondation Martin Bodmer



Figure 43 : « Colomb, premier découvreur des Indes occidentales ». Grands Voyages, volume 4 (GV4). 1072056536_012. ©Fondation Martin Bodmer



Figure 44 : India Occidentalis pars III. 1072056535_039. ©Fondation Martin Bodmer



Figure 45 : « La chasse aux cerfs ». Grands Voyages, volume 2 (GV2), gravure 25. 1072056534_102. ©Fondation Martin Bodmer



Figure 46 : « Rite solennel de la consécration d'un cerf au soleil ». *India Occidentalis pars II*, gravure 35. 1072056534_122. ©Fondation Martin Bodmer



Figure 47 : « Sagesse remarquable d'un Indien au sujet de la cupidité des chrétiens ». *Grands Voyages*, volume 4 (GV4), gravure 21. 1072056536_250. ©Fondation Martin Bodmer



Figure 48 : « Puisque les Espagnols sont assoiffés d'or, les Indiens leur versent de l'or fondu [dans la bouche] ». *Grands Voyages*, volume 4 (GV4), gravure 20. 1072056536_246. ©Fondation Martin Bodmer



Figure 49 : *Grands Voyages*, volume 4 (GV4), gravure 18. 1072056536_238. ©Fondation Martin Bodmer

ANNEXE 4 – GRILLES D'ANALYSE

Grille d'analyse du corpus du jeu vidéo

Lausanne 1830. Histoires de registre

Aspects généraux	
Date de sortie	2022
Genre / Thème	Enquête, RPG (<i>role playing game</i>) / Historique
Plateformes/Accès/Supports	Web : https://lausanne1830.ch/ / License libre (GPL-3.0 licence)
Code source	https://github.com/GameLab-UNIL-EPFL/Lausanne-1830
Éditeurs et développeurs et/ou mandataires	Trois étudiant.e.s (HEIG-VD, EPFL-EPFZ, UNIL), Digital Kingdom, Collège des Humanités (EPFL), GameLab UNIL-EPFL, Lausanne Time Machine (LTM)
Public(s) cible(s)	Scolaires (enseignant.e.s).
Contexte de développement	
Le projet de jeu vidéo a été initié par l'équipe de recherches de Lausanne Time Machine (LTM). L'objectif de ce projet était de transmettre l'histoire de la ville de Lausanne en 1830 en mettant en valeur les données collectées et étudiées dans le cadre de LTM. Trois étudiant.e.s, le GameLab UNIL-EPFL, le studio Digital Kingdom et LTM ont participé à son développement. Il a été élaboré pour intégrer spécifiquement le programme enseignement vaudois.	
Objectifs du jeu / Design values / Pitch	
<ul style="list-style-type: none"> • «Utiliser les archives de la ville pour enseigner l'histoire» • Recherche et enquête • Compléter un registre • Insertion d'éléments pouvant être développés ou faire des liens avec des sujets vus dans le programme d'enseignement. • Valorisation du patrimoine 	
Scénario et univers représenté	
Période historique représentée	1830 : Révolution libérale dans le Canton de Vaud, Suisse.
Précision historique (<i>fidélité des événements, des personnages, du décor/environnement dans lequel se déroule le jeu</i>)	Le développement du jeu a reposé entièrement sur des sources de 1830. Les personnages incarnent des personnalités lausannoises de ayant vécu à cette époque. Le décor est basé sur des représentations d'époque (gravures, lithographies) des lieux choisis pour le jeu. Les quelques événements ou anecdotes cités sont tirés de journaux et autres sources de l'époque.
Narration	Le joueur/la joueuse doit aider le commissaire de police à compléter le registre de la population de Lausanne de 1830 (basé sur le registre de 1832). Pour se faire, il/elle doit récolter des informations dans différents lieux de Lausanne qui sont associés aux personnalités dont il faut remplir la fiche du recensement.

Immersion du joueur dans le jeu	Le joueur circule entre différents lieux emblématiques de Lausanne
Univers sonore	Le choix de l'univers sonore est basé sur un programme de concert d'époque. Trois morceaux de ce programme ont été repris dans le jeu.
Présentation des archives et des artefacts dans le jeu	
Présence ou référence à des documents d'archives (les énumérer/décrire)	Les références à des documents d'archives et autres artefact de l'époque sont multiples et prennent différentes formes : - Représentation en pixel art de documents d'archives ; - Incursion de documents d'archives numérisés ; - Anecdotes et événements cités issus d'articles de presse, d'annonces, etc. ; - décors reconstitués en pixel art sur la base de représentation d'époque.
Utilisation des archives dans le jeu : à des fins narratives, éducatives, de valorisation	Les archives sont utilisées ici tant dans un but éducatif puisque le jeu s'adresse principalement à public de scolaires. Elles ont également été pleinement intégrées dans la construction du discours narratif.
Authenticité : Représentation de manière authentique ou plutôt réaliste, technologie ou style utilisé.	Seules deux archives sont des documents d'archives numérisés (dont un a été par ailleurs retravaillé pour y ajouter un élément supplémentaire). Les autres documents sont représentés de manière stylisée en pixel art
Présence de documents annexes au jeu, supports pédagogiques ou autre	De nombreux documents et informations annexes au contexte historique sont disponibles avec le jeu depuis la page web.
Mécaniques de jeu et archives	
Interaction avec les archives/artefact – Utilisation active	Interaction directe : compléter le registre, rechercher et consulter des documents. Les archives apparaissent indirectement dans les dialogues dont leur contenu a été utilisé soit comme indice, soit pour nourrir les interactions entre le joueur et les autres personnages du jeu.
Éléments passifs - Utilisation passive des archives	Les archives sont utilisées dans le décor
Influence sur le gameplay	Les archives permettent d'avancer dans le jeu. Les trouver, les consulter permet de compléter ensuite le registre, qui lui même incarne un document d'archives.
Objectifs du jeu et valorisation des archives / Valorisation et transmission	
Objectifs de gameplay liés aux archives : rôle dans la progression du jeu	Les informations collectées auprès des documents et des personnages vont permettre de compléter les fiches du registre du recensement de la population.
Valorisation : dans quelle mesure le jeu valorise et transmet les collections/archives (réf. aux institutions, à des lieux, à d'autres archives/artefacts)	Le jeu met en valeur les données collectées pour LTM. Il met en avant les lieux et les personnalités emblématiques de la ville de Lausanne. Les documents et informations annexes au jeu permettent également une valorisation et une transmission des documents d'archives en expliquant leur contexte de production, leur contexte historique, social, démographique de Lausanne.

Grille d'analyse du corpus du jeu vidéo

Varietas De Bry

Aspects généraux	
Date de sortie	2019
Genre et thème	Serious game / Historique : Grands voyages du XVIe et XVIIe siècle (Renaissance)
Plateformes/Accès	Page web : https://varietas.org/ / Libres accès (Creative commons CC-BY-NC 4.0)
Code source	https://bitbucket.org/RaphaelMunoz/varietas/src/master/
Éditeur et développeur	Bodmer Lab et Aprobado studio
Public(s) visé(s)	Grand public, scolaires
Contexte de développement	
<p>Ce jeu est né d'un <i>workshop</i> donné à la <i>HEAD</i> en 2015, chapeauté par Cassandre Poirier-Simon et le Bodmer Lab. Le but de cet atelier était de proposer des supports de médiation sur la base de documents conservés par la Fondation Bodmer et numérisés. La volonté recherchée à travers ces supports était de retrouver la matérialité de ces doubles numériques. L'un des objectifs du projet du Bodmer Lab était la numérisation et la mise à disposition des ces documents numérisés tant pour la recherche que la transmission de ces documents et de leur contenu. Cinq projets ont ainsi été proposés. Le jeu vidéo <i>Varietas de Bry</i> était l'un d'eux, et la version proposée lors de cet atelier était une sorte de jeu d'erreur à retrouver à l'intérieur de plusieurs gravures. L'un des concepts initial du jeu était que plus le joueur «manipulait» les documents, plus le papier des gravures s'endommagerait. Le joueur devait alors restaurer les parties endommagées, comme le ferait un restaurateur. Cette version du jeu est restée à l'état de projet. Quelques temps plus tard, Mélissa Monnier, qui avait participé à la création du prototype du jeu, l'a retravaillé avec le Bodmer Lab et Cassandre Poirier-Simon ce qui a donné naissance à la version actuelle du jeu disponible en ligne et qui a été pendant un temps disponible dans le parcours d'exposition du Bodmer Lab.</p>	
Objectif du jeu / but du jeu / Design values	
<ul style="list-style-type: none"> • Lecture d'images • Recontextualisation, explication des faits • Insertion d'éléments pouvant être développés ou faire des liens avec des sujets vus dans un programme scolaire • Valorisation du patrimoine 	
Scénario et monde représenté	
Période historique représentée	Fin Renaissance, époque des «Grands Voyages», env. XVIe siècle
Précision historique : <i>fidélité des événements, des personnages, du</i>	Le jeu se base sur des faits réels et à vocation de transmettre, dans un premier temps, les œuvres réalisées par Théodore de Bry ainsi que les connaissances que l'on a sur la période historique

<i>décor/environnement dans lequel se déroule le jeu.</i>	représentée et les personnages avec un important travail de recontextualisation et d'explication des faits. Le personnage principal (et le seul) est Théodore de Bry. Les documents, ici des gravures, représentés sont eux aussi des éléments réels, des doubles numériques.
Narration	La narration que l'on retrouve dans le jeu reprend le thème du voyage et de la découverte. Le jeu s'ouvre sur une partie introductive où le joueur navigue sur une carte à chaque clic de souris, à chaque arrêt à un endroit précis de la carte, une information relative au contexte dans lequel s'insèrent les gravures présentées dans le jeu. Après la présentation du protagoniste et des personnages clés de l'époque, Pizarro, Magelan, Colomb et Vespucci. Le joueur/La joueuse embarque pour un voyage où il/elle découvre les allégories utilisées pour illustrer les récits des grands voyages et notamment la thématique de la mer, puis commence sa découverte de l'Amérique au travers de sept autres gravures. Les gravures de Théodore de Bry sont des représentations et interprétations de texte et de croquis réalisés par des voyageurs au cours de ces grands voyages. Lui-même ne s'y soit jamais rendu. L'objectif à travers la narration du jeu était de souligner cette vision des Amériques basée sur d'autres regards, eux même soumis à la subjectivité de leur auteur. Une médiation importante a été réalisée autour de certains clichés ou faits de l'époque telle que l'apparence bestiaire qui était donnée aux Indiens, le cannibalisme ou encore la notion de «Nouveau Monde» ou de «grande découverte»...qui ne l'étaient pas dans les faits, raison pour laquelle les termes de «Grands voyages» ont été privilégiés dans le jeu.
Immersion du joueur dans le jeu	Étant donné qu'il s'agit davantage d'un <i>serious game</i> que d'un jeu de divertissement, le jeu n'a pas vocation à proposer une immersion du joueur dans le décor d'un lieu reconstitué.
Univers sonore	Des sons se rapportant à la mer (vagues, clapotis, cris d'oiseaux)
Présentation des archives et des artefacts dans le jeu	
Présence ou référence à des documents d'archives	Tout au long du jeu neuf gravures sont présentées au joueur. La première est un autoportrait de Théodore de Bry, personnage protagoniste du jeu, dont le visage présent sur la gravure a été repris tout au long du jeu et utilisé pour animer le tchat (cf. ci-après). 1. Autoportrait de Théodore de Bry 2. Grands Voyages volume 6 (GV6), 1072068133_013 et 1072068133_014 3. Colomb, premier découvreur des Indes occidentales. Grands Voyages 4, gravure 6 1072056536_012 4. 1072056535_039 (India Occidentalis pars III) 5. La chasse aux cerfs. 25e gravure du 2e volume des Grands Voyages (GV2, XXV): 1072056534_102. 6. Rite solennel de la consécration d'un cerf au soleil. India Occidentalis pars II, 1072056534_098 7. Sagesse remarquable d'un Indien au sujet de la cupidité des Chrétiens. Grands Voyages, partie 4, illustration XX. /

	1072056536_250 8. Puisque les Espagnols sont assoiffés d’or, les Indiens leur versent de l’or fondu [dans la bouche]. Grands Voyages, partie 4, illustration XX. 1072056536_246 9. 18e illustration du 4e volume des Grands Voyages (GV4, XVIII): 1072056536_238
Utilisation des archives dans le jeu : à des fins de narration, d’éducation, de valorisation	Les archives sont utilisées ici à des fins éducatives et dans un but de valorisation de ces doubles numériques.
Authenticité : provenance/ représentation authentique ou plutôt réaliste, technologie ou style utilisé.	Les archives présentées sont d’authentiques documents numérisés provenant des fonds de la Fondation Bodmer. La haute résolution des numérisation permet une observation dans les détails des gravures.
Présence de document annexe au jeu, supports pédagogiques ou autre	Le jeu est disponible sur une page web sur laquelle se trouvent également des informations portant sur les documents eux-mêmes et sur le contexte de l’époque. Un guide, le «Guide de voyage» est également disponible sur le site et permet d’obtenir davantage d’explication sur les gravures présentées dans le jeu
Mécaniques de jeu et archives	
Interaction avec les archives/artefact – Utilisation active	L’interaction entre le joueur et l’archive est au cœur même du jeu. - Le joueur à une interaction directe avec les documents d’archives. Il est amené à les explorer dans les moindre détails. - À la manière d’un tchat, il est également amené à discuter avec Théodore de Bry, dont le visage de son autoportrait a été animé de manière à le faire parler. Il y a donc une interaction directe avec le personnage de la gravure.
Utilisation passive des archives	Certains éléments graphiques des gravures ont été repris de manière figurative dans la création de l’identité graphique, comme par exemple la boussole ou la vanité.
Influence sur le gameplay	À chaque niveau, une lecture d’image est proposée. Le joueur/La joueuse doit y retrouver certains éléments. Le fait de trouver tous les éléments permet de terminer le niveau et de passer au suivant. À chaque élément trouvé, le joueur/la joueuse gagne une clé. Il faut obtenir toutes les clés pour passer au niveau suivant.
Objectifs du jeu et valorisation et transmission des archives	
Objectifs de gameplay liés aux archives : rôle dans la progression du jeu	Les interactions avec les gravures permettent de donner des informations, à la fois sur la gravure, leur contexte de création et le contexte plus général de l’époque. Elles ont un rôle central dans la progression du jeu. Une progression qui va de pair avec l’acquisition de connaissance à chaque niveau passé.
Valorisation : dans quelle mesure le jeu valorise les collections/archives (réf. Aux institutions, à des lieux, à d’autres archives/artefacts)	En faisant usage des documents numérisés directement dans le jeu, ce dernier participe pleinement à leur valorisation et leur transmission. Les dialogues avec Théodore de Bry permettent de les rendre compréhensibles au plus grand nombre et de recontextualiser les propos de l’époque.

ANNEXE 5 – GRILLE D’ENTRETIEN

Grille d’entretien

Comment est venue l’idée de faire un jeu vidéo sur la base de vos archives ? Quelle était l’intention première ?

Questions généralistes - Conception et développement du jeu

- Aspects techniques
- Quelles ont été les différentes étapes de la conception du jeu ?
- Comment s’est déroulée la collaboration entre institution et développeurs.euses ?
- À quel moment êtes-vous intervenu.es dans le jeu ?
- Est-ce que l’institution avait déjà une idée de ce qu’elle voulait ?

Le processus de collecte des archives

- À quel moment cela intervient ? Est-ce qu’on pense déjà aux contraintes techniques ?
- D’où viennent les archives sélectionnées ?
- Comment ont-elles été sélectionnées et pourquoi (critères de sélection) ?
- Est-ce qu’on peut dire que cela vous a permis de (re)découvrir des archives ? D’améliorer la description d’un fond ? voire même de collecter de nouvelles archives ?

La narration

- Comment les archives s’intègrent-elles à la narration ?

Les archives dans le jeu (*gameplay*)

- Questions sur la période historique représentée ...
- Choix de présentation des archives dans les jeux : présence des documents authentiques ou « imitation » → questionnement sur l’authenticité...
- Mécanique de jeu : Quels usages des archives dans le jeu ? Quelle interaction le joueur a-t-il avec les archives ? Exploration d’archives possible ?
- Quelle(s) influences sur la *gameplay* ?
- Dans quelle mesure le jeu valorise-t-il les archives ? (description des archives, de l’institution d’où elles proviennent)

Enjeux de préservation (numérique) des archives et le jeu vidéo

- Est-ce que l’archivage de ce jeu a été envisagé ? Est-ce que les documents de conception du jeu ont été conservés ?
- Quel archivage envisagé pour les données de ces archives numérisées ? (questionnement autour de l’archivage des jeux vidéo ? Quels types de données ? Données des archives numérisées conservées séparément)

- Qui dit copie numérique, dit problématique liée à l'authenticité et l'intégrité des documents numérisés et représentés dans le jeu. Est-ce que ces questions ont été abordées lors de la création du jeu ? Est-ce que dans le cadre du jeu elles vous paraissent essentielles ?
- Pour vous, est-ce que le jeu vous semble être un moyen des préservations au sens de préservation de ces archives et donc de la mémoire ? On pourrait parler des réactualisations des archives (on les intègre à des technologies actuelles pour qu'elles survivent aux évolutions et qu'il ne se crée pas un fossé intellectuel et culturel entre elles et l'environnement contemporain dans lequel elle subsiste.).

Réception et diffusion du jeu

- Retour des personnes qui y ont joué ? Pensez-vous que c'est un bon média de transmission de savoir ?
- Réutilisation annexe/ultérieure des archives utilisées.
- Politique d'ouverture

ANNEXE 6 – EXTRAITS D’ENTRETIENS

LAUSANNE 1830. HISTOIRES DE REGISTRE

- **Entretien 1 - Lucas Rappo**

L’entretien s’est déroulé le 18 avril à l’Université de Lausanne. Il s’agissait du premier entretien que nous menions dans le cadre de ce travail. Pour rappel, nous souhaitions interroger des personnes qui avaient participé au développement du jeu en variant les profils. Lucas Rappo a donc participé en tant qu’historien au projet du jeu vidéo *Lausanne 1830*. Nous verrons qu’il a principalement été présent en amont du projet, en participant au choix des sources, puis régulièrement consulté pour la vérification d’éléments historiques au cours du développement du jeu. Il n’a pas participé aux phases de test du jeu ni au scénario.

E1 – 5min20a : « [...] On travaille essentiellement sur les recensements de la ville de Lausanne du 19^e siècle et sur les plans cadastraux et d'autres cartes aussi. C'était vraiment les deux bases du projet de recherche. Et donc, on s'est dit [qu'on allait] utiliser ça [...] c'est aussi des choses sur lesquelles on était les plus avancés, on avait le plus de choses à donner. Donc on avait ces recensements qui ont donc été extraits automatiquement, semi automatiquement, disons, en utilisant une reconnaissance de caractères manuscrits. »

E1 – 8min29 : « par exemple au marché, qu'est-ce qu'on vendait au marché? On va mettre des choses qu'on ne vendait pas au marché à l'époque. On va poser la question sur le pain par exemple. Moi j'avais des doutes, je pense qu'on ne vendait pas de pain au marché, mais qu'on le vendait dans les boulangeries. Parce qu'il y avait un marché aux légumes, il y avait un marché aux grains, il y avait un marché à la viande, mais il n'y avait pas de marché [pour le pain] ».

- **Entretien 2 - Saara Jones**

L’entretien s’est déroulé le 7 mai 2024 à Vevey, au café Le Céleste, où Saara m’avait donné rendez-vous. Saara a utilisé son ordinateur pour me montrer le travail qu’elle a réalisé pour le jeu *Lausanne 1830*. Elle et sa collègue Sarah Jallon ont en effet créé une page *Notion* pour raconter et garder une trace des étapes de conception du jeu. Elle m’a également montré la carte mentale qui leur avait été fournie par *Lausanne Time Machine* (LTM), regroupant des corpus de sources (articles, documents d’archives, portraits, peintures et explications de faits historiques). Cette carte mentale a été réalisée par l’équipe scientifique de LTM et donnée telle quelle à l’équipe de développement du jeu qui a pu se baser sur ces sources pour concevoir le scénario et le *gameplay/gamedesign* du jeu. La page *Notion* et la carte mentale *Miro* m’ont été transmises par lien. J’ai donc pu avoir accès après cet entretien à toutes les données utilisées pour le jeu et qui vont m’être très utiles pour la partie analyse et développement de mon travail.

E2 – 34min47 : «On a [...] posé des questions par rapport à certains personnages, par rapport au marché, enfin ce qui était vendu au marché typiquement, on le raconte dans le booklet, mais à la base on avait mis qu'on vendait du pain, mais en fait c'était illégal»

E2 – 21min07 : «ils ne voulaient pas [quelque chose de] chronologique, ils voulaient plus des situations de vie, mettre en scène ces petits événements.»

E2 – 9min13 : «j'ai pas mal pioché aussi dans les événements. Donc il y avait un discours majeur, donc des événements politiques, et des histoires mineures, donc des articles de journaux. De nouveau, on a des liens sur la carte. [...] dans les dialogues j'ai essayé de faire référence à ce genre d'éléments»

E2 – 4min40 : «ça nous a aussi vraiment permis d'utiliser les objets historiques comme un puzzle, pour créer les personnages, la carte, donc en fait tous ces éléments étaient mis sur un [document miro] que Lausanne Time Machine nous avait préparé.»

E2 – 18min60 : «on a quand même changé pour mettre l'adresse, l'info qu'on voulait, qui n'était pas dans le document général. Il faut quand même un petit peu tricher. «

E2 - 16min16 - «Il y a juste les deux documents (dans la scène du casino). En fait, elle avait essayé de faire en Pixel art, mais on ne comprenait pas ce que c'était. [...] c'était dur de comprendre exactement ce que [c'était]. [...] Elle, ça lui dérangeait de casser le style dans le jeu. Du moment que c'est compréhensible dans le jeu, ça m'est égal si c'est du Pixel Art ou si ce sont des documents réels.»

VARIETAS DE BRY

• Entretien 3 - Jérôme David

L'entretien s'est déroulé le 19 juin 2024 à Lausanne au Cercle Littéraire. À ce moment, j'avais déjà pu m'entretenir avec Mélissa Monnier et Cassandre Pommier sur la conception du jeu. Le but du présent entretien était donc de revenir davantage sur le projet dans son ensemble, sur le choix des documents, le travail avec les game designeuses et sur la place des archives dans le jeu vidéo. Nous avons également orienté certaines questions sur la place de l'authenticité dans un tel jeu mobilisant des documents patrimoniaux.

E3 – 4min20 : «Matthieu Bernhardt était vraiment spécialiste sur les images, donc il pouvait nous aider à choisir les images. Il était vraiment très très important pour le choix de quelques images parmi 600.»

E3 – dès 12min45 : «Le contrat [...] d'un jeu vidéo, ce n'est pas d'avoir accès à l'authenticité des archives, au contraire. [...] On a fait des usages d'archives, pour *Faust* par exemple, qui sont complètement... Qui détruisent l'archive grâce au numérique» et « Pour l'authenticité [...] on n'a pas touché [aux documents], sauf pour le portrait. Et quand on l'a fait, on l'a dit, mais dans le jeu on ne le fait pas. Sauf qu'après on pourrait dire, simplement le fait d'extraire des images d'une page, c'est déjà manipuler l'archive, ce qui

est vrai, parce qu'on perd le format déjà, on perd ce qu'il y a autour, la légende, on perd plein de choses, vraiment. Donc à cet égard-là, est-ce que c'est une archive authentique ? Ce n'est pas ce que les gens trouveront dans le livre. Si on simplifie...».

E3 – env 13min. : « Bodmer avait [...] photographié sous forme de microfilms quelques bijoux de sa collection. Il avait mis une partie dans des coffres à la banque pour être sûr qu'en cas d'attaque nucléaire ou autre, au moins ça ce se soit préservé. Et quand on a ouvert quelques boîtes, on a vu que les microfilms tombaient en poussière. — Alors que les livres sont encore là. Donc là, tout de suite, on s'est dit ne prétendons pas remplacer les livres, parce que c'est quand même pour l'instant la technologie de conservation la plus au point de l'humanité. Et donc le numérique est trop instable pour prétendre faire archive.»

E3 – 22min32 : «Il y a plusieurs manières de réactiver. Enfin nous, on a compris en fait [qu'avec] le numérique [...] il y avait des potentialités dingues d'usage, et notamment pour les iconothèques. Typiquement, on a fait, par exemple pour les fables de la Fontaine, et de nouveau sur les images, et c'est la première fois que vous pouvez avoir pour une fable [...] une grande partie, enfin plusieurs disons, illustrations de telles fables. Donc classées par fable et non pas par auteur et tout ça [...] est rendu possible uniquement par la numérisation. Donc les mises en série, par le biais de IIF [...]».

- **Cassandra Poirier-Simon – E4**

L'entretien avec Cassandra Poirier-Simon s'est déroulé le 30 avril 2024 dans un café de Genève.

E3 – 8:12 : « Après le Bodmer Lab a voulu continuer ce projet et donc il a trouvé des financements pour continuer ce projet. Et Mélissa voulait de l'aide, elle ne voulait pas le faire seule »

E3 – 9:30 : « Et je pense que les numérisations sont vraiment de très haute qualité. Donc elle, ce qu'elle voulait, c'est en profiter et pouvoir zoomer dedans et pouvoir faire ce jeu de chercher troupes à l'intérieur des gravures. Et d'établir une discussion vers le passé [...] à travers la figure de Théodore De Bry et on a créé ce tchat. »

E3 – 10:30 : « Il faudrait que je revoie le tout premier prototype qu'avaient fait les étudiants et étudiantes, à quel point il a changé de ça. Il y avait tout un travail sur le... Chaque fois qu'on touchait, ça devait abîmer le papier. Du coup, il fallait toucher le moins possible pour arriver avec... D'où la manipulation. Et elle avait imaginé des petits outils pour réparer le papier, à la limite des bonus qu'on gagnerait au fur et à mesure du jeu. On pourrait aussi parler de la conservation du papier ».

- **Mélissa Monnier – E5**

L'entretien avec Mélissa Monnier s'est également déroulé le 30 avril 2024 dans un café de Genève.

E5 – env. 3:30 : « il y a plusieurs voyages donc on a dû faire une sélection dans les voyages et puis on a décidé de se centrer sur les Amériques parce qu'en fait c'est là où il y avait le plus de gravures à voir et en même temps de diversité et comme ça, ça nous permettait aussi de cibler une période historique parce que la visée pédagogique. Elle était là quand même dès le début en se disant ce ne sera pas nécessairement un jeu qui va t'apprendre vraiment beaucoup de données historiques. Par contre, le but, c'est que ça soit une accroche ou un ancrage dans le cadre d'un cours. »

E5 – 15:45 : « la dimension scientifique, historique, c'était l'équipe du Bodmer Lab. Et après, moi, mon rôle, c'était de réussir à faire une narration qui donnait de l'espace à ces réalités et à ces faits qu'ils transmettaient, tout en gardant quelque chose d'un petit peu ludique, avec un peu de recul. Mais ça reste un jeu très sérieux. »

E5 – 21:50 : « En sélectionnant des gravures qui parlaient d'épisodes historiques, il fallait qu'on puisse déconstruire et expliquer la subjectivité dans cette image. Pourquoi est-ce qu'elle est présentée comme ça? Pourquoi c'était politique de mettre des illustrations d'alliances entre des rois indigènes et des colons blancs qui débarquent? Pourquoi est-ce que c'était important de montrer qu'ils s'entendaient bien? Parce qu'en fait derrière, il y avait des enjeux politiques, quelque part de financement aussi. Donc en fait, tous les choix, je les ai faits parce que j'avais l'éclairage de l'historien à côté. »

GLOSSAIRE

Gameplay : il s'agit à la fois du scénario du jeu et de la manière de jouer. (Glossaire du jeu vidéo, 2024)

Game design : « Conception théorique d'un jeu vidéo où l'on définit, à partir d'un scénario, les principes du jeu, son univers, l'architecture narrative, les règles du jeu, l'ambiance et les mécanismes d'interaction, avant son élaboration. » (Office québécois de la langue française, 2010a)

Mécanique de jeu : « Ensemble de règles qui définissent la manière de jouer à un jeu vidéo, d'interagir avec l'environnement, lors d'une partie, et qui sont destinées à produire une expérience de jeu agréable. » (Office québécois de la langue française, 2010b)

Vidéoludique : « Domaine d'activité comprenant la conception, le développement, l'édition, la promotion, la distribution et la pratique du jeu vidéo. » (Office québécois de la langue française, 2010c)

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Index des figures

Figure 1: Fenêtre de démarrage du jeu Varietas de Bry.....	26
Figure 2 : Fenêtre de démarrage du jeu Lausanne 1830. Histoire de registres.....	28
Figure 3 : Visuel de l'exposition « Bagdad : redécouvrir Madinat al-Salam, avec Assassin's Creed Mirage » présentée à l'IMA. ©IMA, 2023.....	60
Figure 4 : Vue de l'exposition. À gauche les lieux reconstitués dans le jeu. À droite, les personnages, ainsi que les objets présents dans le jeu. ©A. Keusen, 2024.....	60
Figure 5 : Présentation des différentes étapes de création de l'univers graphique du jeu. ©A. Keusen, 2024.....	60
Figure 6 : Objets présentés dans l'exposition, présents dans le Codex d'AC Mirage. ©A. Keusen, 2024.....	61
Figure 7 : Codex. En haut, informations concernant le contexte de l'objet. En bas, cartel avec des informations relatives à l'objet. ©Ubisoft.....	61
Figure 8 : Visuel de l'exposition « Villes en Gironde au Moyen Âge » réalisée par les AD de la Gironde. ©AD de la Gironde.....	61
Figure 9 : Conférence organisée en marge de l'exposition dans le cadre des Nocturnes de l'Histoire. ©NH 2024.....	61
Figure 10 : Vue de l'exposition « Villes en Gironde au Moyen Âge ». Au fond, projection d'une des cinématiques du jeu « The Plague Tale : Innocence ».....	62
Figure 11 : Fiche présentant un objet intégré dans le Discovery Tour AC : Viking Age. Source : https://youtu.be/ALL_3CwkKEc	62
Figure 12 : Carte mentale Miro réalisée par l'équipe de LTM, pour l'équipe de développement du jeu de Lausanne 1830.....	63
Figure 13 : Partie concernant les lieux emblématiques de Lausanne.....	63
Figure 14 : Partie concernant les personnalités lausannoises.....	63
Figure 15 : Lausanne Fontaine de la Palud. Wegelin Daniel, 1830. I.14.4.a ©MHL.....	64
Figure 16 : Das Rathaus auf dem Palud-Platze. L'Hôtel de Ville sur la place la Palud. Schmid, David Alois, 1830. I.23.X.1.a.3 ©MHL.....	64
Figure 17 : Reconstitution de la Place de la Palud. ©Lausanne 1830, 2022.....	64
Figure 18 : Vue d'un Moulin près de Lausanne. Descombes Jean-Siméon, mars 1793. I.6.A.10 ©MHL.....	64
Figure 19 : Reconstitution d'un des moulins sur l'une des rives du Flon. ©Lausanne 1830, 2022.....	64
Figure 20 : Plan type de l'agencement d'un moulin ©MHL.....	65
Figure 21:Reconstitution de l'intérieur du moulin, sur la base d'un plan type de l'agencement de l'époque.©Lausanne 1830, 2022.....	65
Figure 22 :Lausanne Derrière Bourg. Lith. Spengler & Cie, 1830.I.17.B.5.b ©MHL.....	65
Figure 23 : Reconstitution dd Casino de Derrière-Bourg sur la base des plans et d'une gravure d'époque. ©Lausanne 1830, 2022.....	65
Figure 24 : Gravure du XIXe siècle (Angleterre) d'une brasserie qui a servi à la reconstitution de la Brasserie Trüschel. ID:B4622C. ©alamy.com.....	66
Figure 25 : Reconstitution de la Brasserie Trüschel. ©Lausanne 1830, 2022.....	66
Figure 26 : Carte de la Ville de Lausanne représentée en pixel art. ©Lausanne 1830, 2022.....	66

Figure 27 : Programme de concert qui a orienté sur le choix des musiques du jeu.	67
Figure 28 : Morceau de cuir exposé au MHL. ©Saara Jones, 2021.....	68
Figure 29 : Représentation du morceau de cuir en pixel art. ©Lausanne 1830.....	68
Figure 30 : Pages du recensement de la population lausannoise de 1832. ©AVL. .68	
Figure 31 : Pages du recensement de la population à compléter dans le jeu. ©Lausanne 1830.....	68
Figure 32 : Document sur lequel s’est basée l’équipe de développement pour la représentation de l’acte de propriété. ©ACV.....	68
Figure 33 : Première version de l’acte de propriété de Conrad Truschel. ©Lausanne 1830.....	68
Figure 34 : Seconde version de l’acte de propriété de Conrad Trüsichel. ©Lausanne 1830.....	69
Figure 35 : Ancienne annonce concernant une « huile d’herbes suisses éprouvée ».	69
Figure 36 : Ancienne annonce pour un service de transport en berline.....	69
Figure 37 : Représentations d’affiches et d’annonces anciennes servant d’indices dans le jeu.....	69
Figure 38 : Extrait du Nouvelliste paru le 12 février 1830.....	70
Figure 39 : Extrait du Nouvelliste paru le 9 novembre 1830.....	70
Figure 40 : Autoportrait de Théodore de Bry. ©Fondation Martin Bodmer.....	71
Figure 41 : Réactualisation de l’autoportrait de Théodore de Bry en une vignette animée.©Bodmer Lab.....	71
Figure 42 : Grands Voyages volume 6 (GV6). 1072068133_013 et 1072068133_014. ©Fondation Martin Bodmer.....	71
Figure 43 : « Colomb, premier découvreur des Indes occidentales ». Grands Voyages, volume 4 (GV4). 1072056536_012. ©Fondation Martin Bodmer.....	71
Figure 44 : India Occidentalis pars III. 1072056535_039. ©Fondation Martin Bodmer.....	71
Figure 45 : « La chasse aux cerfs ». Grands Voyages, volume 2 (GV2), gravure 25. 1072056534_102. ©Fondation Martin Bodmer.....	71
Figure 46 : « Rite solennel de la consécration d’un cerf au soleil ». India Occidentalis pars II, gravure 35. 1072056534_122. ©Fondation Martin Bodmer..	72
Figure 47 : « Sagesse remarquable d’un Indien au sujet de la cupidité des chrétiens ». Grands Voyages, volume 4 (GV4), gravure 21. 1072056536_250. ©Fondation Martin Bodmer.....	72
Figure 48 : « Puisque les Espagnols sont assoiffés d’or, les Indiens leur versent de l’or fondu [dans la bouche] ». Grands Voyages, volume 4 (GV4), gravure 20. 1072056536_246. ©Fondation Martin Bodmer.....	72
Figure 49 : Grands Voyages, volume 4 (GV4), gravure 18. 1072056536_238. ©Fondation Martin Bodmer.....	72

TABLE DES MATIÈRES

SIGLES ET ABRÉVIATIONS.....	7
INTRODUCTION.....	9
PARTIE 1 - DES ARCHIVES AUX JEUX VIDÉO.....	13
1 Les archives à l'épreuve du numérique.....	13
2 Le jeu vidéo : un objet culturel.....	14
2.1 <i>Vers une légitimation du jeu vidéo.....</i>	<i>15</i>
2.2 <i>Un bien culturel à archiver.....</i>	<i>17</i>
3 Gameplay historique.....	18
3.1 <i>Inspiré de faits réels.....</i>	<i>19</i>
3.2 <i>La transmission de savoir par le jeu est-elle possible ?.....</i>	<i>21</i>
4 Les archives et les jeux vidéo.....	22
4.1 <i>État des connaissances.....</i>	<i>22</i>
PARTIE 2 - TERRAIN DE JEU.....	25
5 Un corpus.....	25
5.1 <i>Varietas de Bry.....</i>	<i>26</i>
5.1.1 <i>Le Bodmer Lab.....</i>	<i>26</i>
5.1.2 <i>Le jeu.....</i>	<i>27</i>
5.2 <i>Lausanne 1830. Histoire de registres.....</i>	<i>28</i>
5.2.1 <i>Lausanne Time Machine.....</i>	<i>29</i>
5.2.2 <i>Le jeu.....</i>	<i>29</i>
5.3 <i>Grille d'analyse.....</i>	<i>30</i>
6 Des entretiens.....	31
6.1 <i>Des personnes.....</i>	<i>31</i>
6.2 <i>Des échanges : présentation de la grille d'entretien.....</i>	<i>32</i>
PARTIE 3 – LES ARCHIVES DANS LE JEU VIDÉO : DE LA COLLECTE À LA TRANSMISSION.....	33
7 Usages, présentations et représentation des archives dans le jeu vidéo....	33
7.1 <i>Les archives dans le processus créatif.....</i>	<i>33</i>
7.1.1 <i>La collecte.....</i>	<i>33</i>
7.1.2 <i>La construction du discours narratif à partir des archives.....</i>	<i>35</i>
7.2 <i>Communiquer les archives dans le jeu vidéo.....</i>	<i>37</i>
7.2.1 <i>L'esthétique des archives dans le jeu vidéo.....</i>	<i>37</i>
7.2.2 <i>La fonction ludique des archives dans le jeu.....</i>	<i>39</i>
7.2.3 <i>Vulgariser l'information à transmettre.....</i>	<i>40</i>
7.2.4 <i>Transmettre par le dialogue.....</i>	<i>41</i>
7.2.5 <i>Au-delà du jeu.....</i>	<i>41</i>
8 Jeu et enjeux de la transmission des archives dans le média vidéo ludique.....	42
8.1 <i>Authenticité et intégrité des archives dans le jeu vidéo.....</i>	<i>42</i>
8.1.1 <i>L'importance de la documentation annexe.....</i>	<i>43</i>
8.1.2 <i>IIIF.....</i>	<i>44</i>
8.2 <i>La réactualisation des archives.....</i>	<i>45</i>
8.3 <i>Jeux vidéo : Nouvelles opportunités de transmission de la mémoire.....</i>	<i>46</i>
8.3.1 <i>Ludique VS Mémoire : trouver l'équilibre.....</i>	<i>46</i>
8.3.2 <i>Transmettre les archives à un public plus diversifié ?.....</i>	<i>47</i>
8.3.3 <i>Une nouvelle forme de consultation ?.....</i>	<i>47</i>

CONCLUSION.....	49
SOURCES.....	51
Ludographie et documents annexes.....	51
Entretiens.....	51
Journées d'étude et Conférences jouées.....	52
Documents d'archives.....	52
Sites web.....	52
BIBLIOGRAPHIE.....	55
Archivistique – Généralités.....	55
Archives et patrimoine numérique.....	55
Jeux vidéo – Généralités.....	55
Culture et mémoire des jeux vidéo.....	56
Jeux vidéo, Histoire et transmission.....	56
Archives et jeux vidéo.....	57
Corpus – Lausanne 1830. Histoires de registre.....	58
Corpus – Varietas de Bry.....	58
ANNEXES.....	59
GLOSSAIRE.....	85
TABLE DES ILLUSTRATIONS.....	87
TABLE DES MATIÈRES.....	89