

L'archive et le jeu vidéo

Viktoriiia RYBINA

Institut des langues et cultures d'Europe, Amérique, Afrique, Asie et Australie, université Grenoble Alpes

Grâce au progrès technologique, les archives numériques jouent désormais un rôle important dans la préservation de l'histoire. En 1996, l'organisation *Internet Archive* a été fondée dans le but de rendre les informations sur Internet accessibles à tous et à tout moment. Le catalogue est composé de sites Web, de livres numérisés, de fichiers audio, de films, de logiciels et de jeux vidéo. Par ailleurs, on y trouve toutes les anciennes versions d'un site Web, on peut naviguer sur les pages qui ne fonctionnent plus ou trouver une information qui en aurait été supprimée. Quant aux jeux vidéo, il s'agit d'objets controversés : ils sont souvent condamnés pour leur violence et accusés d'avoir un effet néfaste sur les adolescents. Cependant, à mesure que la variété et la portée des jeux continuent de s'étendre et que les joueurs en ligne créent des communautés virtuelles de plus en plus sophistiquées, il devient difficile de les ignorer et de les rejeter.

La production de jeux vidéo est actuellement l'un des secteurs les plus lucratifs de l'industrie du divertissement. D'après les données de *Newzoo*, en 2020 le chiffre d'affaires de l'industrie des jeux vidéo est plus de deux fois supérieur à celui des industries mondiales du cinéma et de la musique réunies¹. La nécessité de sauvegarder les jeux vidéo est désormais unanimement reconnue². Cette préservation se caractérise par une grande variété d'initiatives prises par des particuliers, des asso-

1. RICHTER, 2020.

2. SIDRE, 2020.

ciations et des institutions publiques. Des archives se créent dans le monde entier : aux États-Unis (*Computer and Video Game Archive*), en Suède (*Embracer Games Archive*) ou au Japon (*Ritsumeikan Center for Game Studies*). La Bibliothèque nationale de France (BNF) est notamment responsable de la récupération de tous les logiciels édités et distribués en France depuis 1992. Les jeux vidéo font l'objet de beaucoup d'attention au même titre que les autres supports multimédias³. Aujourd'hui, le catalogue de la BNF compte plus de 17 000 pièces⁴. Les grandes bibliothèques universitaires ont enrichi également leurs collections de jeux vidéo au cours des quinze dernières années. L'université de Stanford aux États-Unis est une pionnière en la matière puisque sa bibliothèque a archivé plus de 3 200 jeux vidéo et de nombreuses consoles dans le *Media & Microtext Center*⁵.

Pourquoi donc préserver les jeux vidéo ? Notre compréhension de l'histoire est en partie liée à l'étude des artefacts représentant les cultures passées. La perte de ces artefacts représente non seulement une perte d'identité culturelle, mais aussi une perte d'informations sur la culture du passé. Les consoles, manettes, ordinateurs et disquettes sont les témoins des passe-temps ludiques de notre époque. Dans son essai *Homo Ludens* sur la nature globale du jeu et sa signification universelle dans la civilisation humaine, Johan Huizinga conclut qu'il est un élément sérieux et fondamental pour la culture⁶. Ainsi, la préservation du jeu vidéo est une contribution à la mémoire de cette pratique sociale.

Cependant, les jeux vidéo sont très exigeants d'un point de vue technique. Pour être utilisés, ils doivent interagir avec le système d'exploitation, nécessitant un minimum d'espace et de mémoire, et ils ne fonctionnent souvent que sur un support particulier. Avec le développement rapide de la technologie, les consoles, les systèmes d'exploitation et les CD disparaissent et sont remplacés par des supports plus modernes, non adaptés à certains jeux. Quand le support est détruit, l'artefact qui l'accompagne est également perdu. L'objectif de l'archivage des jeux n'est donc pas seulement de les conserver, mais aussi de pouvoir y jouer grâce à des techniques de conservation particulières comme l'émulation, qui consiste à remplacer le support d'information (ordinateur ou console) par un logiciel reproduisant exactement les mêmes fonctionnalités.

3. TER MINASSIAN, 2012.

4. BNF, URL : <https://www.bnf.fr/fr/la-bnf-memoire-du-jeu-video-saison-videoludique-2019-2020>.

5. WOOD & CARTER, 2018.

6. HUIZINGA, 1949.

Un autre argument en faveur de la préservation des jeux vidéo est l'intérêt scientifique. L'étude des jeux vidéo est un domaine relativement nouveau mais vaste et interdisciplinaire, allant de l'anthropologie et de l'histoire à la textologie et à l'informatique. L'innovation et la prolifération des jeux vidéo au cours des dernières décennies suscitent de nouveaux débats et ouvrent de nouvelles pistes de recherche dans ce domaine. L'une des questions méthodologiques centrales est celle du débat entre les approches de la ludologie et de la narratologie. La narratologie cherche à voir les jeux à travers les histoires, le système narratif qu'ils utilisent, tandis que la ludologie se concentre sur le caractère didactique et technique du jeu, sa structure, ses règles et son mode de fonctionnement⁷. En comparant le domaine de la textualité numérique à d'autres domaines de recherche en sciences humaines, certains chercheurs admettent que l'hypertexte de fiction⁸ peut réussir à créer un sens narratif cohérent et soutenu, sans forcément avoir cet objectif au départ. Lorsqu'il y parvient, il raconte une histoire au joueur sur le même mode diégétique que les romans ou les nouvelles imprimés⁹.

Sur la base de la signification culturelle fondamentale des jeux relevée par Huizinga, de l'approche narratologique et de l'interprétation du jeu par Roger Caillois comme des performances culturelles et des représentations de la société dans lesquelles les membres produisent leurs propres identités individuelles et collectives¹⁰, nous nous sommes posé la question suivante : si le jeu vidéo est un objet culturel qui peut raconter une histoire et contenir des représentations de la société, peut-il être considéré comme une archive ? Cette réflexion peut être très controversée, mais nous voulons porter un regard neuf sur les jeux vidéo et leur valeur culturelle. Nous avons choisi de ne pas comparer les définitions des archives et des jeux vidéo, car toutes les deux sont très complexes et dépendent du domaine d'étude choisi. Par conséquent, pour répondre à notre problématique, nous devons rappeler les « 4C » ou « les quatre fonctions des archives¹¹ » : collecter, conserver, classer, communiquer. Nous avons ensuite sélectionné quatre jeux vidéo pour

7. WOOD & CARTER, 2018.

8. La fiction hypertexte est un genre de littérature électronique, où le lecteur ou le joueur joue un rôle important dans le déroulement du récit. Chaque utilisateur obtient un résultat différent en fonction des choix qu'il fait. Nous pouvons souvent observer ce principe dans les jeux vidéo.

9. RYAN, 2001.

10. CAILLOIS, 1958.

11. ARCHIVES DÉPARTEMENTALES DE SEINE-ET-MARNE, URL : <https://archives.seine-et-marne.fr/fr/les-missions-des-archives-les-4-c>.

analyser leur contenu et leurs fonctions, qui peuvent être identiques à celles des archives. Les jeux vidéo choisis sont les suivants :

- *Hell Let Loose* (2021), un jeu vidéo de tir multijoueur à la première personne, développé par Black Matter (Australie) ;
- *Company of Heroes 2* (2013), un jeu vidéo de stratégie développé par Relic Entertainment (Canada) ;
- *Kholat* (2015), un jeu vidéo indépendant de type « survie » développé par IMG.N.PRO (Pologne) ;
- *Assassin's Creed Origins* (2017), un jeu vidéo d'action et de rôle développé par Ubisoft Montréal (Canada).

Le choix de ces jeux est justifié par leur contenu, qui comprend des représentations historiques et culturelles russes. L'exception est *Assassin's Creed Origins*, qui se déroule dans l'Égypte ancienne. La série *Assassin's Creed*, quant à elle, possède une partie consacrée à la révolution de 1917 en Russie, mais elle est dépourvue de l'extension « visite guidée », qui présente un grand potentiel en termes de préservation historique. De plus, des entretiens menés en 2018 avec les développeurs, Bartosz Moskała (IMG.N.PRO) et Quinn Duffy (Relic Entertainment), nous permettent de comprendre les objectifs et les sources qui ont inspiré les créateurs.

Ces dernières années, l'histoire du monde apparaît dans les jeux vidéo « historiques » de manière récurrente. Le joueur se retrouve dans un monde imaginaire (avec des règles et des lois adaptées) qui lui fait vivre les événements du passé. Une série de décisions et d'actions de la part du joueur peut avoir un impact direct sur l'histoire. Le moindre changement dans l'histoire entraîne une transformation du genre du jeu, qui devient une histoire alternative ou contrefactuelle. José-Louis de Miras dit de cet usage de l'histoire dans les jeux vidéo que c'est « un décor, une façade qui permet, comme au cinéma, d'entourer la structure fictionnelle « d'un halo d'authenticité¹² ». La raison de cet usage est le désir d'immersion, qui pousse les développeurs à s'éloigner de la véracité des événements historiques afin de proposer une nouvelle expérience :

Comment associer l'histoire, dont la quintessence se situe dans l'objectivité, et le jeu vidéo, qui repose sur les actions du joueur, donc sur une subjectivité appelant un cadre fictionnel ? [...] De fait, l'interactivité défait l'histoire et éloigne peu à peu le joueur de la trame établie par la science historique, pour le précipiter dans une variante individualisée et ludique de l'uchronie vue en littérature, au cinéma¹³.

12. DE MIRAS, 2019.

13. RABINO, 2013.

Il existe de nombreux jeux inspirés de la Seconde Guerre mondiale qui reproduisent des événements réels, des armes ou des véhicules de combat. Un exemple récent est un jeu vidéo en ligne intitulé *Hell Let Loose*, qui pourrait probablement contester l'idée que l'interactivité fasse obstacle à l'histoire. Le jeu invite les joueurs à participer à des batailles emblématiques sur le front de l'Ouest et le front de l'Est de la Seconde Guerre mondiale. Les cartes où se passe l'action sont conçues sur la base des véritables champs de bataille. Selon les développeurs, la carte du village normand de Sainte-Marie-du-Mont est, par exemple, « un champ de bataille à l'échelle 1:1¹⁴ » recréé en utilisant une combinaison d'images satellites et de photos aériennes d'archives. La reproduction exacte des paysages, des villages, des uniformes et des armes d'époque fait vivre aux joueurs les événements du passé. Cependant, cette immersion ne s'accompagne pas d'une narration, car le déroulement dépend uniquement des actions des joueurs. Le combat peut mener à la victoire pour l'un ou l'autre camp¹⁵ et cela dépendra des compétences des joueurs en termes de stratégie ou de travail d'équipe. C'est un excellent exemple de jeu « neutre », qui reproduit des éléments historiques et permet d'accéder à des documents d'archives.

En revanche, la reconstitution d'archives dans les jeux vidéo peut être complexe et alambiquée. Facchini définit un jeu vidéo comme un « un objet culturel de masse¹⁶ » capable de susciter des polémiques dans la société par sa diversité de genres et de thématiques. En Russie, une controverse est née autour du jeu *Company of Heroes 2*. L'intrigue tourne autour du protagoniste, Lev Isakovich, condamné à mort pour ses activités antisoviétiques (avoir dénoncé publiquement les atrocités des commandants russes après la guerre). Les joueurs exigent d'interdire le jeu à la vente sur le territoire de la Russie et de la CEI (la Communauté des États indépendants), car certains épisodes du jeu ne correspondent pas aux faits réels et déshonorent les soldats de l'Armée rouge. À la suite de cette demande et après avoir signé une pétition¹⁷, les développeurs déclarent que le jeu est « historiquement équilibré » et qu'il montre non seulement l'héroïsme des soldats soviétiques, mais aussi la cruauté à tous les niveaux de la hiérarchie militaire¹⁸.

14. WAYBACK MACHINE, URL : <https://web.archive.org/web/20191030182208/https://www.kickstarter.com/projects/blackmatter/hell-let-loose/description>.

15. Actuellement il y a trois camps disponibles : États-Unis, Allemagne et l'Union soviétique.

16. FACCHINI, 2016.

17. CAMPBELL, 2013.

18. *Ibid.*

Ce jeu suscite un débat auprès des historiens et des chercheurs qui tentent de comprendre s'il est historiquement exact¹⁹. Notre entretien avec Quinn Duffy met en lumière les sources qui en ont influencé la création :

In terms of my own interests, access to Russian military archives led to a mini-boom of westerners examining the sacrifices of the Soviet Union in WW2 [World War II], which I think had been understood, but probably not fully appreciated. I certainly started reading a lot more about the war on the Eastern Front. It was at a scale and savagery that the Western Armies never truly experienced. In any case, there were some deeply compelling stories to explore there. We also had a number of contemporary Soviet/Russian sources published in the west, and those gave life to the experience of the typical Russian soldier (a personal favourite are the journalistic writings of Vasily Grossman)²⁰.

Effectivement, réécrire des événements de la vie réelle est risqué et empiète sur le territoire du « semi-sacré » : l'histoire est une des choses sur lesquelles l'identité – nationale et autre – se construit²¹. Le cadre de la mémoire culturelle nous permet de réfléchir à cette question de manière plus large. L'histoire contrefactuelle est probablement inévitable dans les jeux vidéo qui souhaitent représenter le passé, mais l'influence de la mémoire culturelle opère indépendamment de l'exactitude historique. La mémoire culturelle est un terme générique qui englobe la mémoire sociale, la mémoire matérielle et la mémoire mentale²². Ainsi, le jeu vidéo est un objet matériel qui témoigne d'une pratique sociale et d'une évolution technologique. En outre, c'est un objet culturel qui contient des traces des événements passés, des représentations d'un pays, des développeurs, des stéréotypes

19. *Ibid.*

20. Trad. V.R. : En ce qui concerne mes propres intérêts, l'accès aux archives militaires russes a donné lieu à une petite explosion du nombre d'Occidentaux qui se sont penchés sur les sacrifices de l'Union soviétique au cours de la Seconde Guerre mondiale, qui, je pense, avaient été compris, mais probablement pas pleinement appréciés. J'ai commencé à lire beaucoup plus sur la guerre sur le front de l'Est. Elle était d'une ampleur et d'une sauvagerie que les armées occidentales n'ont jamais vraiment connues. Quoi qu'il en soit, il y avait là des histoires profondément fascinantes à explorer. Nous disposions également d'un certain nombre de sources soviétiques/russes contemporaines publiées à l'Ouest, qui donnaient vie à l'expérience du soldat russe typique (les écrits journalistiques de Vasily Grossman sont l'un de mes préférés).

21. OSBERG 2014.

22. ERLI, 2008.

et de la culture. Le jeu, dans ce contexte, est le produit des représentations des développeurs (ou leurs méta-représentations²³) qui transmettent une vision aux joueurs, qui à leur tour interprètent le message et forment leurs représentations.

La plupart des recherches dans ce domaine s'intéressent à la façon dont les jeux simulent ou représentent quelque chose consciemment. Considérer les jeux comme une culture matérielle montre la façon dont ces représentations peuvent être inconscientes ou involontaires, tout en reflétant des modes de pensée culturellement déterminés²⁴. Dans le cas de *Company of Heroes 2*, le conflit peut s'expliquer par la culture patriotique en Russie, qui n'a pas été prise en compte par les développeurs canadiens. Leur vision était fondée sur des œuvres littéraires et guidée par des éléments socioculturels, politiques et géopolitiques issus de leur propre pays. Si ce jeu ne promet pas l'exactitude historique, il véhicule des représentations et méta-représentations qui portent une valeur scientifique.

Par ailleurs, l'adaptation des faits divers est un autre sujet récurrent dans les jeux vidéo. Dans le jeu *Kholat*, le joueur contrôle un protagoniste qui suit les traces d'un groupe de neuf étudiants russes disparus en février 1959 sur Kholat Syakhl. Les créateurs indiquent que le jeu est inspiré d'événements réels, connus sous le nom de « tragédie du col Dyatlov ». Le joueur est entouré par les monts de l'Oural, où il doit trouver la vérité sur ce qui s'est passé, alors que de nouvelles questions peuvent apparaître au cours de l'enquête. Durant son aventure, le joueur traverse le blizzard au-dessus d'une vaste zone enneigée, recherche des notes et de temps en temps, fuit des monstres mystérieux. Malgré l'abondance d'éléments irréels et imaginaires, le créateur Bartosz Moskała commente leur objectif initial en ces termes :

As we obviously don't have clear answers on what really happened those 60 years ago, we were trying to make player read up about it as much as possible, thus we provided a lot of raw material inside of the game (diaries, notes, letters). There is a lot of people, who didn't know about the accident, thinking that our game is purely fictional—after playing Kholat they could make their own research and try to wrap their minds about it²⁵.

23. CLÉMENT, 1996.

24. BEGY, 2015.

25. Trad. V.R. : Comme nous n'avons évidemment pas de réponses claires sur ce qui s'est réellement passé il y a 60 ans, nous avons essayé de faire en sorte que les joueurs se documentent autant que possible et nous avons donc fourni beaucoup de documents d'origine dans le jeu (journaux, notes, lettres). Beaucoup de gens, qui n'étaient pas au courant de

Tout comme les archives, *Kholat* conserve des documents sources et les transmet aux joueurs. De plus, il stimule leur curiosité pour qu'ils poursuivent leur recherche d'informations supplémentaires sur l'incident. Ainsi, le jeu vidéo est un média qui, simultanément, observe, transmet et produit la mémoire. Il nous donne une vision interactive du passé parfois illusoire et nous permet de réfléchir de manière critique aux éléments présentés.

Un autre exemple intéressant de jeu vidéo utilisé cette fois-ci par des enseignants en classe²⁶ est la série de jeux *Assassin's Creed*, où l'histoire sert de base à l'intrigue. En 2017, après la sortie d'*Assassin's Creed Origins*, dont l'action se déroule dans l'Égypte antique, les développeurs décident que permettre aux joueurs d'en savoir plus sur la vie de cette époque pourrait constituer un outil pédagogique intéressant. Ils créent donc une extension avec des circuits de découverte appelés « visites guidées ». Les 75 visites disponibles couvrent la vie quotidienne de cette époque, les monuments, l'agriculture, la vie des colons grecs et romains et d'autres sujets. Un audioguide détaille les objets exposés, notamment des artefacts tels que des poteries, des parchemins, des outils agricoles et des fours à pain. Pour créer ces visites, les développeurs travaillent étroitement avec des chercheurs et des historiens²⁷. Ces extensions illustrent parfaitement le domaine de recherche des humanités numériques, qui assure la préservation du patrimoine culturel grâce aux technologies. Le jeu reconstitue les documents et les objets d'origine à l'aide de modélisations et de codes informatiques, classe les thématiques et donne accès aux informations de manière ludique.

Après avoir examiné ces quatre jeux, nous pouvons constater que les jeux vidéo ont un très grand potentiel pour préserver, classer et communiquer des informations et des documents. En tant que produit final, qui peut bien sûr évoluer et changer au fil des mises à jour, le jeu préserve des documents à valeur historique et culturelle : lettres ou extraits de journaux intimes (*Kholat*), cartes et plans de bataille (*Hell Let Loose*) ou artefacts et poteries (*Assassin's Creed Origins*). Les classifications peuvent également être présentes, mais sont plus courantes dans les jeux de tir. Les armes dans *Hell Let Loose* sont classées selon le rôle et le camp choisi. Dans *Battlefield V*, nous observons la même classification, en fonction du rôle exercé par le joueur (assaut, support, éclaireur, etc.). Les jeux vidéo sont des médias puissants qui diffusent des

l'accident, pensent que notre jeu est purement fictif. Mais après avoir joué à *Kholat*, ils pourront faire leurs propres recherches et essayer de se faire une idée de la situation.

26. *New York Times*, "Assassin's Creed Has a New Mission: Working in the Classroom".

27. *Ibid.*

versions du passé ou des histoires à l'échelle internationale. Cependant, ces porteurs de la mémoire culturelle ne sont pas toujours irréprochables. Leur effet mémoriel sert de point de référence pour discuter d'images transmises, focalisant ainsi la culture de la mémoire sur certaines représentations médiatiques et sur les questions qui y sont associées. Les jeux vidéo sont comparables aux archives audiovisuelles :

Les archives visuelles ne se contentent pas de rendre l'histoire visible : elles la façonnent et lui donnent une nouvelle visibilité. Leur prise en compte déborde donc largement le domaine de l'histoire culturelle : elles constituent un matériau précieux pour une histoire politique, sociale, symbolique des mondes contemporains²⁸.

Bien évidemment, tous les jeux vidéo ne se fondent pas sur des documents historiques et culturels et tous les jeux n'ont pas un but éducatif ou informatif. Les jeux sont d'abord et avant tout un divertissement. Le jeu vidéo est le fruit de plusieurs aspects socioculturels qui influencent les développeurs : le désir de captiver le public, de gagner de l'argent et le besoin de plonger le joueur dans un monde imaginaire en transmettant des croyances, des récits d'événements ou encore des points de l'actualité géopolitique, tout en restant créatif et original. C'est pourquoi le travail sur le contenu des jeux est un processus qui demande qu'une attention particulière soit donnée aux éléments qui restent sous-jacents (le hors-champ) : les origines, la biographie, les intérêts des développeurs, le contexte, les circonstances et l'environnement de la création. La richesse et la valeur d'un jeu vidéo semblent reposer sur ces éléments.

Bibliographie

BEGY Jason, 2015, "Board Games and the Construction of Cultural Memory" in *Games and Culture*, vol. 12, n° 7-8, DOI : 10.1177/1555412015600066.

BNF, « La BNF, mémoire du jeu vidéo – saison vidéoludique 2019-2020 », URL : <https://www.bnf.fr/fr/la-bnf-memoire-du-jeu-video-saison-videludique-2019-2020> (consulté le 23/08/2022).

CAILLOIS Roger 1958, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 302 p.

CAMPBELL Colin, 2013, "Why Gaming's Latest Take on War is so Offensive to Russians" in *Polygon*, URL : <https://www.polygon.com/2013/7/25/4553536/is-company-of-heroes-2-anti-russian> (consulté le 23/08/2022).

28. LINDEPERG, 2017.

CLÉMENT Fabrice, 1996, « La contagion des idées (Dan Sperber), compte-rendu » in *Réseaux. Communication – Technologie – Société*, n° 77, p. 187-191, URL : http://www.persee.fr/doc/reso_0751-7971_1996_num_14_77_3744 (consulté le 13/10/2022).

DE MIRAS José-Louis, 2019, « Le jeu vidéo « historique » comme objet de recherche » in *Essais*, n°15, DOI : 10.4000/essais.1371

ERLL Astrid, 2008, “Literature, Film, and the Mediality of Cultural Memory” in ERLL Astrif & NÜNNING Ansgar (dir.), *Cultural Memory Studies, and Interdisciplinary Handbook*, Walter de Gruyter, Berlin, p. 389-398.

FACCHINI Thomas, 2016, « Guerres et jeux vidéo : représentations et enjeux de mémoire de la Seconde Guerre mondiale » in *Amnis*, n° 15, DOI : 10.4000/amnis.2870

HUIZINGA Johan, 1949, *Homo Ludens. A study of the Play-element in Culture*, Routledge & Kegan Paul, Londres, 226 p.

LINDEPERG Sylvie, 2017, « Le singulier destin des images d’archives » in *À qui appartiennent les images ? Le paradoxe des archives, entre marchandisation, libre circulation et respect des œuvres*, Éditions de la Maison des sciences de l’homme, Paris, p. 23-42.

RABINO Thomas, 2013, « Jeux vidéo et Histoire » in *Le Débat*, n° 177, p. 110-116, DOI : 10.3917/deba.177.0110.

RICHTER Felix, 2020, “Gaming: The Most Lucrative Entertainment Industry By Far” in *Statista*, URL : <https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/> (consulté le 25/08/2022).

RYAN Marie-Laure, 2001, “Beyond Myth and Metaphor—The Case of Narrative in Digital Media” in *Game Studies – the international journal of computer game research*, vol. 1, n° 1, URL : <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/> (consulté le 23/08/2022).

SIDRE Colin, 2020, « La conservation du jeu vidéo » in *Introduction à la culture vidéoludique (MOOC)*, <https://www.fun-mooc.fr/fr/cours/introduction-a-la-culture-vidéoludique/> (consulté le 23/08/2022).

TER MINASSIAN Hovig, 2012, « Les jeux vidéo » in *Géographie et cultures*, n° 82, p. 121-139, DOI : 10.4000/gc.1393

The New York Times, 16 mai 2018, “Assassin’s Creed Has a New Mission: Working in the Classroom”, Justin PORTER, URL : <https://www.nytimes.com/2018/05/16/arts/assassins-creed-origins-education.html> (consulté le 29/08/2022).

OSBERG Molly, 2014, "The Assassin's Creed Curriculum: Can Video Games Teach us History?" in *The Verge*, URL : <https://www.theverge.com/2014/9/18/6132933/the-assassins-creed-curriculum-can-video-games-teach-us-history> (consulté le 23/08/2022).

WOOD Kelli & CARTER David, 2018, "Art and Technology: Archiving Video Games for Humanities Research in University Libraries" in *Art Library Journal*, n° 43, p. 185-195, DOI : 10.1017/alj.2018.29.

Archives

ARCHIVES DÉPARTEMENTALES DE SEINE-ET-MARNE, URL : <https://archives.seine-et-marne.fr/fr/les-missions-des-archives-les-4-c> (consulté le 23/08/2022).

WAYBACK MACHINE, URL : <https://web.archive.org/web/20191030182208/https://www.kickstarter.com/projects/blackmatter/hell-let-loose/description> (consulté le 23/08/2022).

Entretiens

QUINN Duffy, 25 avril 2018, propos recueillis par Viktoriiia Rybina.

MOSKAŁA Bartosz, 2 mai 2018, propos recueillis par Viktoriiia Rybina.

Jeux vidéo

BLACK MATTER, 2021, *Hell Let Loose*, Team17.

CLIMAX STUDIOS, 2017, *Assassin's Creed Chronicles: Russia*, Ubisoft Entertainment.

DICE, 2018, *Battlefield V*, Electronic Arts.

IMGN.PRO, 2015, *Kholat*, IMGN.PRO.

RELIC ENTERTAINMENT & FERAL INTERACTIVE, 2013, *Company of Heroes 2*, Sega & Feral Interactive.

UBISOFT MONTRÉAL, 2017, *Assassin's Creed Origins*, Ubisoft.

Grâce aux progrès de la technologie, les archives numériques jouent désormais un rôle important dans la préservation de l'histoire. Les jeux vidéo font égale-

ment partie de cette sauvegarde. Des archives de jeux vidéo sont créées dans le monde entier pour des intérêts scientifiques, historiques, culturels et techniques. L'objectif de cet article est de construire une réflexion autour des fonctions des jeux vidéo et la possibilité de les considérer comme des archives. Quatre fonctions d'archives et de quatre jeux vidéo (*Hell Let Loose*, *Company of Heroes 2*, *Kholat* et *Assassin's Creed : Origins*) contenant des éléments culturels et historiques russes permettront d'éclairer les fonctions de ces jeux vidéo ainsi que les similitudes avec les archives dites « classiques » et d'apporter un nouveau regard sur la valeur culturelle et éducative des jeux vidéo.

Mots-clés : archives, jeux vidéo, représentations sociales

The Archive and Video Games

As a result of technological advances, digital archives now have a significant role to play in the conservation of history. Video games have also become a part of this preservation. Video game archives are created all over the world for scientific, historical, cultural, and technical interests. The goal of this article is to build a reflection on the functions of video games and the possibility of considering them as archives. Four archive functions and four video games (Hell Let Loose, Company of Heroes 2, Kholat and Assassin's Creed: Origins) containing cultural and historical elements from Russia will allow to clarify the functions of video games, as well as the similarities with archives and to bring a new look on the cultural and educational value of video games.

Keywords: archives, video games, social representations