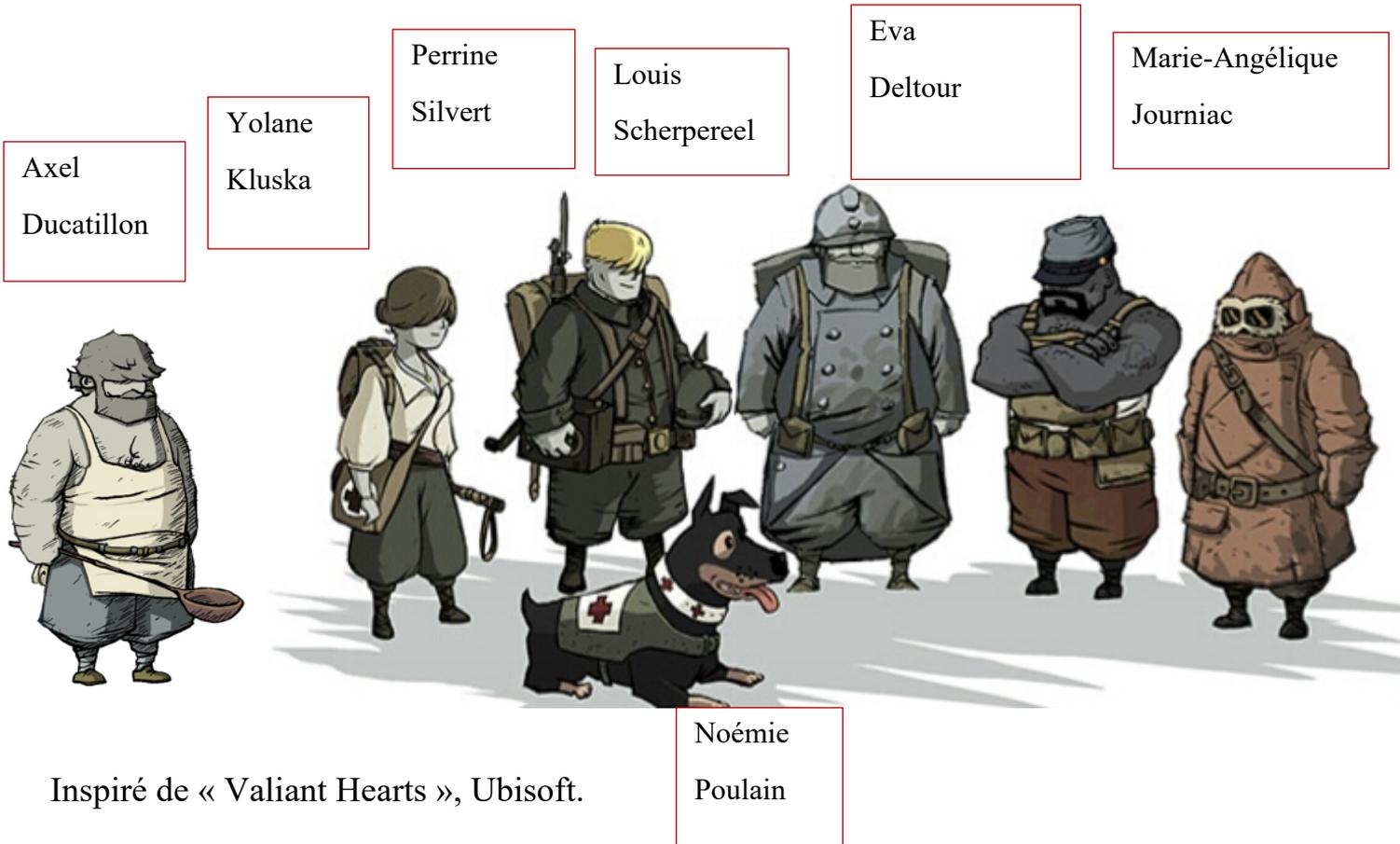


« La Grande Guerre dans les jeux vidéo »



Année 2018-2019

Professeur référent : Mme Streinger

Sommaire :

Page de couverture : Page 1

Sommaire : Page 2

Introduction : page 3

1^{ère} partie : La 1^{ère} GM dans les jeux vidéo, quelle expérience combattante ? Pages 4-5

A) Des jeux vidéo qui s'appuient sur les grandes phases de la Grande Guerre (Histoire) **Page 4**

B) Et sur les hommes et femmes impliqués dans le conflit (Histoire et Sociologie) **Page 4**

C) Mais est-il possible de représenter le réel, la mort, les traumatismes? (Philosophie) **Page 4-5**

2^{ème} partie : La 1^{ère} GM dans les jeux vidéo, un marché et un témoin de la mondialisation. Pages 5-7

A) Un marché commercial (SES) **Pages 5-6**

B) Un témoin de la mondialisation (SES et géopolitique) **Pages 6-7**

C) Quels métiers ? (SES et orientation) **Page 7**

3^{ème} partie : l'implication des sciences dans les jeux vidéo sur la 1^{ère} Guerre Mondiale. Pages 7-8

A) Présence des animaux (SVT) **Page 7**

B) L'utilisation des découvertes chimiques (Physique-Chimie) **Page 8**

C) Quel langage informatique ? (Sciences du Numérique) **Page 8**

Conclusion : Page 8

Synthèse en anglais : Page 9

Sitographie : Pages 10-11

Annexes : Pages 12-28

Introduction :

La grande franchise de jeux vidéo « Battlefield », développée par DICE et éditée par Electronic Arts, a commercialisé en novembre 2016 un nouvel épisode, Battlefield 1, se déroulant lors de la Première guerre mondiale et dont l'une des missions nous plonge au sein du bois de Bourlon, à quelques kilomètres de notre ville, Cambrai, engagée dans une bataille majeure en 1917. Cette attaque, menée en novembre 1917 contre les défenses allemandes de la ligne Hindenburg, s'est traduite par la mort de 90 000 soldats. Elle fait partie de la longue liste des offensives aussi meurtrières menées sur le front ouest. Cette guerre est également marquée par des innovations techniques, comme par exemple l'utilisation massive de chars d'assaut par les Britanniques (les Mark IV), dont l'un des chars fut retrouvé près de Cambrai à Flesquières. Cette bataille a inspiré quelques auteurs comme l'allemand Ernst Jünger, qui participa à cette bataille et qui décrit dans son livre « Orages d'acier » l'horreur et la fascination qu'elle lui a inspirée. Aujourd'hui encore, dans le cadre des commémorations du centenaire en 2018, la première guerre mondiale continue d'alimenter des productions et créations diverses. Après les œuvres littéraires, les tableaux et le cinéma, c'est ainsi le jeu vidéo qui s'est approprié ces dernières années cette grande période historique.

Dans quel mesure les jeux-vidéos permettent-ils une meilleure compréhension d'un conflit mondial qui s'éloigne de plus en plus : La Première Guerre Mondiale.

Il s'agira dans un premier temps de s'interroger sur la manière dont le jeu vidéo s'est emparé et a transposé sur ce support numérique l'expérience combattante. Puis nous pourrons constater que le jeu vidéo, à travers l'exploitation de cet événement historique, témoigne de l'état de la mondialisation. Enfin, le jeu vidéo n'est pas seulement un objet ludique : il est aussi un lieu d'apprentissage et notamment accorde une place importante aux sciences.

Visite de Rubika à Valenciennes et interview de Philippe Tesson, responsable pédagogique.

Rencontre avec Paul Tumelaire, directeur artistique à Ubisoft Montpellier.



12 Cambrésis LA VOIX DU NORD LUNDI 11 MARS 2019

De la Grande Guerre au temple du jeu vidéo, à Montpellier

Des élèves de 2nd du lycée Pénélon se sont rendus à Montpellier, au sein de la société Ubisoft, pour un dossier à réaliser dans le cadre de leur groupe Sciences Po. Le thème : la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo : quelle représentation ?

Le directeur artistique Paul Tumelaire (à droite) devant un détail de son jeu « Soldats Inconnus... ». À son côté, l'illustrateur Karim Desjardet et les élèves Porfirio et Lucie.

66 Ce jeu transmet aussi des connaissances grâce à des fiches historiques sur les batailles, la vie quotidienne...

CAMBRAI. Soldats inconnus, combattants de la Grande Guerre, nous commémorez. C'est un jeu de réflexion et d'immersion en temps réel. Il raconte l'histoire de la Première Guerre mondiale à travers le regard d'un soldat français, Paul Fierichelle, qui a survécu à la bataille de Bourlon en novembre 1917. Le jeu est développé par Ubisoft Montpellier et illustre par Karim Desjardet.

collaboration avec l'histoire des idées politiques de l'école. L'histoire, pour le dire ainsi, est un jeu de rôle. Elle propose un monde de possibilités, un monde ouvert. L'histoire est un jeu de rôle. Elle propose un monde de possibilités, un monde ouvert. L'histoire est un jeu de rôle. Elle propose un monde de possibilités, un monde ouvert.

C'est un effet de ce grand jeu et originalité de ce jeu. Les soldats se sont pas dans à leur rôle. Ils ont le plus souvent de création de place et par les personnages proposés un (dans certains). Voilà, et il s'agit de leur histoire. Le jeu est un hommage rendu à l'histoire de la Première Guerre mondiale et à son rôle dans la vie des soldats. Il est un jeu de rôle. Il est un jeu de rôle. Il est un jeu de rôle.

Amateur's créé. Il peut ainsi jouer dans des batailles que le joueur et l'ennemi. Le jeu est un jeu de rôle. Il est un jeu de rôle. Il est un jeu de rôle.

Le jeu de rôle est un jeu de rôle. Il est un jeu de rôle.

Le jeu de rôle est un jeu de rôle. Il est un jeu de rôle.

I) La première guerre dans les jeux vidéo : Quelle expérience combattante ?

Les jeux-vidéos retranscrivent-ils correctement la réalité historique ? Sauf quelques jeux comme « Der Unbekannte Krieg », les jeux-vidéos respectent la réalité historique.

A) Des jeux vidéo qui s'appuient sur les grandes phases de la guerre.

Les grandes phases sont fidèlement retranscrites dans les jeux-vidéo : la guerre de mouvement, se déroulant d'août 1914 jusqu'en 1915 ; la guerre de position de 1915 à 1918 ; la guerre de mouvement jusqu'à la fin du conflit. Ainsi, le jeu Battlefields 1 s'inscrit dans le contexte de la guerre de mouvement et dépeint les violences de la guerre. En revanche, « Valiant Hearts » s'attarde davantage sur la guerre de position avec des scènes de tranchées. (**Annexes 1 et 2**)

B) Et sur les hommes et femmes impliqués dans le conflit.

Les soldats sont les premiers protagonistes de ces jeux vidéo. Leurs tenues sont fidèles à la réalité. Ainsi, les soldats français étaient tout d'abord en tenue bleu avec un képi et un pantalon rouge vermillon. Mais cette tenue n'étant pas des plus discrètes, la couleur bleue est adoptée pour les képis et les pantalons dès l'automne 1914. A la fin de la guerre, les français sont vêtus de gris. Les Allemands, eux, sont vêtus de gris-vert, mais cette couleur était aussi très visible pour les ennemis et les Allemands ont donc opté pour une tenue gris-vert. Ainsi dans le jeu « Verdun », les différentes tenues que les soldats ont portés durant cette première guerre mondiale. (**Annexe 3**). L'horreur des tranchées et leur organisation sont également bien retranscrites. Les tranchées étaient construites avec des boyaux, mélangés à la terre et aux sacs de sables comme nous pouvons le voir dans le jeu « Battlefield 1 » (**Annexe 1**). Les maladies, la présence des rats, des poux, l'insalubrité, la présence de l'eau dans les tranchées sont visibles comme dans « Verdun » (**Annexe 4**). Le stress, l'épuisement, la peur sont présents dans le jeu « 11-11 Memories Retold ». Face à tout cela, les soldats pouvaient tout de même lire, rédiger leur journal intime, écrire des lettres ou jouer à des jeux de hasard. Ainsi dans le jeu « Valiant Hearts », nous retrouvons quelques lettres de poilus. (**Annexe 5**)

C) Mais est-il possible de représenter le réel, la mort, les traumatismes dans des jeux vidéo ?

Retranscrire l'horreur de la Grande Guerre dans les jeux-vidéos est assez difficile car il s'agit d'abord de faire éprouver au joueur des émotions intimes, des états de pensée et pas seulement un « game play » de combats. Ainsi dans le jeu « Battlefield 1 » (**Annexe 1**), très critiqué pour son infidélité aux faits historiques, la Première Guerre Mondiale est ici plus utilisée comme un prétexte permettant de développer un nouveau jeu de tir avec des armes, des engins et des environnements nouveaux. A aucun moment le jeu ne relate l'horreur de la guerre et des conséquences psychologiques qu'elle a eu : le but est d'abattre le plus d'adversaire possible. Toutefois certains développeurs ont été capables de réaliser un jeu qui retranscrit à la fois la réalité historique et la réalité psychologique de la guerre comme c'est le cas pour « Memories Retold 11-11 » (**Annexe 6**). Ce jeu met en scène deux personnages que le conflit oppose, Harry et Kurt, et qui tentent de survivre à l'horreur des tranchées tout en préservant leur humanité. Le quotidien des soldats est essentiel dans la mise en scène du jeu et permet une expérience immersive et contemplative et très artistique, inspiré par les tableaux de Van Gogh : « Les différentes tâches de peinture bougent, rendent le décor vivant, permettent de montrer des choses fortes dans les lieux du quotidien. », s'exprime ainsi Yohan Fise, le directeur artistique du jeu. (**Annexe 7**). La narration joue d'ailleurs sur les couleurs : leur évolution traduisant celle psychologique des soldats et leur trauma pendant la guerre. Et l'expérience psychologique du poilu est en partie exprimée par le temps d'attente dans les tranchées avant le prochain combat et la peur de la mort par la présence de sang recouvrant les corps. D'ailleurs la présence du sang est représentée, lors des explosions comme des arbres figés sur le no mans land , on peut aussi observer sur beaucoup de scène des coquelicots, la fleur de la 1ère guerre mondiale , sur une des scènes on croirait même à du sang, du sang qui remplit le champs de bataille comme pour laisser entendre que chaque coquelicots représente le sang de chaque soldats qui a pu être

versé (**Annexe 7**). Les développeurs voulaient faire ressentir cette tension d'horreur tout en montrant les moments de camaraderies, et de fraternisation avec leurs ennemis. Quant à la mort elle n'est pas vraiment représentée ; elle est toujours un peu floutée. La volonté des développeurs étant de ne pas faire de distinction entre le bien et le mal mettre les adversaires sur le même pied d'égalité, une volonté que cette guerre ne reste pas qu'un mauvais souvenir, mais un témoignage d'une horreur de guerre qui nous laisse entrevoir un courant d'espoir et d'humanité.

De même dans le jeu « Valiant Hearts » : Paul Tumelaire le graphiste du jeu et directeur artistique chez Ubisoft nous a confié lors d'une interview réalisée en février 2019 : « Nous avons la volonté de faire ressentir une émotion avec les dessins , de jouer avec des gens qui ne sont pas des soldats, mais bel et bien des humains , dans le jeu il n'y a pas de présence d'arme mais que des gens du quotidiens qui ne sont pas de sanguinaires , nous voulions accentuer l'aspect du peuple » . Et l'empathie est suscitée par les sentiments amoureux (**Annexe 8**) ou la présence d'un personnage un peu particulier, Walt un chien (**Annexe 9**) qui « nous a permis de créer un lien entre tous les personnages ainsi qu'une proximité avec le joueur, c'est d'ailleurs le seul personnage dont on voit le regard puisque le chien est amical , c'est le meilleur ami de l'homme et pendant la guerre ils étaient beaucoup utilisé pour reconforter les soldats ». (**Annexe 10 et 10bis : interview de Paul Tumelaire**)

II) La première guerre mondiale dans les jeux vidéo : Un marché et un témoin de la mondialisation

A) Un marché commercial

Le monde du jeu vidéo est un marché commercial : chaque année cette industrie affiche des records en termes de chiffre d'affaire et de vente de copies. Ainsi, l'entreprise Ubisoft est le plus grand studio de jeu vidéo français au niveau international, 4ème développeur de jeux vidéo dans le monde derrière les géants asiatique (japonais et coréen) et américains que sont Nintendo, Electronic Arts et Take-Two. D'après le cabinet Newzoo (via Statista), le chiffre d'affaires du marché du jeu vidéo en 2018 a été de 137,9 milliards de dollars, soit 13,3% de plus que l'année dernière. Les contenus numériques représentent une part impressionnante, 91% du marché total (125,3 milliards), laissant le reste aux formats physiques « d'antan » (DVD, Blu-Ray, cartouche) (**Annexe 11**). Le secteur mobile est quant à lui en constante expansion représentant 51% du marché, devant le PC et la console. Pour rappel, le jeu vidéo sur mobile ne représentait que 18% du marché en 2012, avant de dépasser celui de la console en 2015 avec 34%, puis celui du PC en 2016 avec 40%. Si son ascension se poursuit, il devrait représenter 59% du marché du jeu vidéo en 2021.

La période contemporaine est l'une des périodes les plus traitées dans ces productions. Le site internet Historia Games, communauté de passionnés de jeux vidéo et d'Histoire qui recense par périodes tous les jeux vidéo historiques édités, estime ainsi que sur 1605 jeux présents sur sa base de données, 867 concernent la période contemporaine et notamment la Seconde Guerre mondiale (plus de la moitié des titres avec 541 jeux). La Première Guerre mondiale n'arrive qu'à la quatrième position avec seulement 54 jeux, derrière la Guerre Froide (101 jeux) et la Guerre de Sécession (71 jeux) (**Annexe 12**). Du fait de ce constat, une question apparaît : pourquoi ce conflit majeur dans l'histoire du XXe siècle est-il si peu traité par les développeurs de jeux vidéo ? Le choix d'une période dépend d'abord de la possibilité de la transformer en une expérience divertissante pour le joueur. Cette sous-représentation est due à la spécificité de la guerre de position qu'impose la Première Guerre mondiale. En effet, les développeurs se doivent de proposer une expérience dynamique au joueur car les jeux vidéo sont avant tout un objet de divertissement, ce qui pourrait expliquer le recours à d'autres types de game play, jugés plus dynamiques pour représenter ce conflit, comme les jeux de stratégie (26 jeux) ou de simulation aérienne et naval (17 jeux). Enfin une dernière difficulté de représentation réside dans l'objet même de la guerre. La Première Guerre mondiale n'est pas associée à une idéologie extrémiste mais des soldats anglais, français, ou allemands se battant pour leur pays. Il est donc difficile pour les développeurs de faire comprendre au joueur les raisons qui rendent son

combat nécessaire et juste, a contrario de la Seconde Guerre mondiale où la simple représentation du soldat nazi permet de faire comprendre au joueur qui est son ennemi.

Avec l'expansion de ce marché, de nouvelles entreprises apparaissent. Ces nouveaux acteurs ont créé une sous partie du jeu vidéo, on les appelle : les indépendants, comme le studio de Yoan Fanise, DigixArt, qui a développé le jeu « 11-11 Memories Retold ». En parallèle, de nouvelles écoles se créent pour répondre au besoin grandissant de l'industrie. On peut notamment citer l'école Rubika à Valenciennes. Rubika est une École Supérieure de Création Numérique spécialisée dans les métiers du jeu vidéo, de l'animation 3D et du design industriel. Située sur 3 campus à Valenciennes (France), Montréal (Canada) et Pune (Inde), Rubika forme chaque année plus de 1200 étudiants déterminés à faire de leur passion un métier. Elle regroupe plus précisément 3 écoles : Supinfogame, qui est la plus connue, Supinfocom et International School of Design. **(Annexe 13 : Interview du responsable pédagogique de Rubika en mars 2019).**

Les modes de consommation du jeu vidéo évoluent également. Aux débuts du jeu vidéo, le public ciblé était les enfants entre 6 et 14 ans ; aujourd'hui il s'étend de 6 jusqu'à environ 25 ans. De plus, les studios de développement varient de plus en plus, avec les progrès technologique, les distributions que ce soit en passant par le dématérialisé ou les abonnements. En parallèle des modes de distributions, les genres du jeu vidéo évoluent et le jeu historique est prépondérant et l'Histoire est devenu un argument commercial. Ainsi le jeu « Valiant Hearts » se targuait à sa sortie de proposer de petites fiches explicatives rédigées par des historiens. Nous pouvons également citer le jeu « Verdun », qui a pour argument de vente le réalisme. Dans le même temps, de plus en plus de formations , en lien avec cette thématique, sont proposés aux professeurs d'histoire comme outil d'apprentissage. C'est le concept de « serious game ». Le jeu vidéo est un ainsi un média pour transmettre le récit historique.

B) Un témoin de la mondialisation

Le jeu vidéo est un outil de softpower voire même de smartpower. Il permet aux grandes puissances d'affirmer leurs cultures sur la scène internationale. Tout d'abord, il fut une activité de niche au Japon puis avec des investisseurs Américains et Européens, le jeu vidéo a explosé et s'est exporté dans le monde entier. Aujourd'hui encore il montre bien les rapports de force dans la mondialisation. On retrouve les États-Unis et le Japon en tête de liste en tant que plus grandes entreprises du jeu vidéo et consommateurs au monde **(Annexe graphiques 14 et 15)**. Ensuite on retrouve plus généralement la Triade, l'Europe occidentale est également un marché très dynamique. La France par exemple est un très grand consommateur de jeux-vidéos, avec la création de nombreux petits studios indépendants à côté de grandes entreprises comme Ubisoft. Et enfin, les nouveaux pays émergents s'affirment de plus en plus comme l'Inde et même l'Europe orientale. Ainsi, la Pologne investit beaucoup dans ce domaine : le studio de développement CD Projekt est très reconnu et possédait en 2017 un revenu d'environ 463,1 millions. Le jeu vidéo permet aussi de véhiculer des messages ou une vision partisane de la guerre. Ainsi, le jeu d' Electronic Arts, Battlefield 1, défraya la chronique en omettant les armées françaises et russes dans ce jeu se déroulant durant la Première Guerre Mondiale et en accentuant au contraire la place et le rôle de l'armée étasunienne.

La langue est enfin un autre moyen de s'imposer dans le système-monde et l'anglais y tient une place particulièrement important : c'est la langue de communication mondiale. Les jeux-vidéos peuvent d'ailleurs être un outil d'apprentissage de la langue pour les élèves : cela nous pousse à ouvrir un dictionnaire pour traduire les phrases et les mots important pour la compréhension. Certains mots sont fréquemment utilisés, d'où l'utilité de créer un lexique des mots les plus importants. Nous nous sommes appuyés pour cela sur le jeu « Battlefield » qui utilise un vocabulaire très spécifique en relation avec le combat et la guerre. **(Annexe 16 : lexique)**

Certains jeux développent même des fiches sur la vie quotidienne, les animaux, les batailles, les uniformes, en anglais mais aussi dans d'autres langues ce qui permet leur compréhension par tous les utilisateurs de nationalité diverses. Ainsi dans « Valiant Hearts » les fiches sont en anglais, en espagnol, en italien, en allemand, en russe... Prenons exemple de la fiche qui s'intitule « 6 millions prisoners of war » autrement

dit : 6 millions de prisonniers de guerre. Cette fiche insiste sur les millions de prisonniers de nationalité confondus (allemande, anglaise, française) pris au piège entre 1914-1918 dont le travail forcé a été pénible et dont des milliers ne sont jamais rentrées chez elles. ([Annexe 17](#))

Le jeu « 11-11 Memories Retold » contient même un célèbre poème anglais écrit par John McCrae se nommant « In Flanders Fields » : ([Annexe 18](#))

C) Quels métiers ?

Dans le domaine du jeu vidéo, on retrouve plusieurs corps de métiers comme par exemple le programmeur qui crée des algorithmes et des logiciels en écrivant des lignes de code dans un langage de programmation. Il y a également le Game designer qui est celui qui dirige l'équipe, il établit les règles, le scénario, l'environnement, les personnages. Il fait parti de la base d'un jeu vidéo.

Il y a aussi le graphiste qui est spécialiste en techniques et en arts graphiques, plus particulièrement dans le dessin ou la typographie. Ainsi le jeu « Valiant Hearts » est un exemple très particulier du Game design. Ce jeu utilise principalement la 2D. Pour les personnages, Paul Tumelaire, le directeur artistique et dessinateur du jeu, s'est inspiré de l'univers des bandes dessinées avec notamment Larcenet ([Annexes 10 et 19](#)). Mais nous pouvons retrouver aussi dans ce jeu des éléments de 3D tel que des ombres et des arrières plan mais de manière assez discrète. Cette technique de graphisme se nomme la 2.5D ce qui est un mélange de 2D et 3D ([Annexe 20](#)). Cette technique est souvent utilisée dans les jeux voulant retranscrire beaucoup d'émotions et des messages forts.

Il y a ensuite l'ingénieur son qui va travailler sur la musique et les effets sonores. Dans le jeu « Valiant Hearts », Paul Tumelaire nous a confié qu'il y a accordé une grande importance pour mettre le joueur dans une ambiance et créer de l'empathie envers les personnages ([Annexes 10 et 10bis](#)). Le son occupe également une grande place dans le jeu « 11-11 Memories Retold » dans lequel il y a la présence de bruit sourd, de chuchotements et de discussions quasiment inaudibles pour rendre le chaos de la guerre.

III) L'implication des sciences dans les jeux vidéo sur la 1^{ère} Guerre Mondiale

A) La présence des animaux.

Durant la Première Guerre Mondiale, les animaux les plus mentionnés étaient les chiens (3 000 chiens), les chevaux (1 450 000 chevaux) et notamment les pigeons voyageurs (60 000 pigeons). Ils sont très présents dans beaucoup de jeux vidéo sur la Grande Guerre : « Battlefield 1 » pour les chevaux, « Verdun » pour les pigeons, « Vaillant Heart » pour le chien ([Annexe 9](#))... Les animaux avaient une telle importance que certains devenaient des mascottes comme la chèvre Nan ([Annexe 21](#)) ou que des monuments commémoratifs leur étaient destinés ([Annexe 22](#)). Ils étaient notamment dans les journaux ou dans des affiches de propagande comme le pigeon: Cher Ami ([Annexe 23](#)).

Le chien a une très grande importance pour le soldat, il est considéré comme « L'ami de l'Homme » et est présent dans de nombreuses armées : française, allemande et un chien comme Stubby est devenu une véritable star, récemment mis en scène dans un dessin d'animation ([Annexe 24](#)). Le chien avait différentes fonctions : chien militaire, chien de garde, chien de liaison, chien ratier, chien fraternel, chiens avec des masques à gaz ([Annexes 25 et 26](#)). Dans le jeu vidéo « Valiant Hearts », le chien « Walt » crée des liens entre les personnages, de l'empathie, de l'émotion » nous a précisé Paul Tumelaire. Il se rattache à ce que l'on est et à notre environnement. Le chien a été très bien accueilli par les Game Designers car ils s'en sont servis pour créer du jeu et il avait toute sa place dans le projet de Vaillant heart. ([Annexes 10 et 10bis](#))

B) La chimie au service de la guerre.

La chimie est l'un des principaux aspects qui entre en jeu dans la première guerre mondiale notamment avec les gaz. Les gaz de combat de la Première Guerre mondiale regroupaient une vaste gamme de composés

toxiques allant du gaz lacrymogène relativement bénin aux mortels phosgène et dichlore (appelé bertholite par l'armée française) en passant par le gaz Moutarde de composition chimique : $C_4H_8Cl_2S$ soit 4 atomes de carbone, 8 atomes d'hydrogène, 2 atomes de chlore et d'un atome de soufre ([Annexe 27](#))

Le gaz le plus retranscrit dans les jeux vidéo est le gaz moutarde comme dans « Valiant Heart » ([Annexe 28](#)). L'une des fiches historiques retranscrit la première attaque chimique de l'histoire. Le gaz utilisé lors de cette attaque est le Chlore. C'est un gaz jaune-vert 2.5 fois plus dense que l'air, aux conditions normales de température et de pression. Ce gaz a une odeur suffocante très désagréable et est extrêmement toxique. Prenons un autre exemple comme le jeu « Battlefield » qui dans celui-ci apparaît un gaz de couleur blanche que l'on pourrait associer au gaz lacrymogène. Cette guerre chimique est un composant majeur de la première guerre totale. On estime qu'environ 4 % des morts ont été causées par les gaz. Contrairement à la plupart des autres armes, il était possible de développer des contre-mesures efficaces à ces gaz ce qui mena les deux camps à se livrer une course acharnée pour créer de nouveaux composés. Ces gaz provoquaient de graves brûlures chimiques des yeux, de la peau et des muqueuses, y compris à travers les vêtements et à travers le caoutchouc naturel des bottes et masques, durant la première guerre mondiale. Ces blessures n'apparaissent pas dans les jeux vidéo, on peut apercevoir les manifestations des gaz (fumée, couleur...) mais on ne peut voir les conséquences de ces gaz (brûlures...) : peut être pour ne pas choquer le joueur ?

Cette guerre a donc provoqué la mort de nombreuses personnes et en a blessé énormément d'autres et l'utilisation des gaz chimiques l'explique en partie ([Annexe 29](#))

C) Quel langage informatique ?

Le premier choix à faire pour un jeu vidéo est le langage, tous les langages peuvent être utilisés mais certains sont privilégiés. Il y a différents langages tel que le Java ou encore le BASIC mais Python reste un langage simple à apprendre et assez puissant. Il y a également différents logiciels pour différentes tâches comme les logiciels de contrôle de versions qui consiste à sauvegarder et pouvoir gérer les modifications des fichiers de code ou des logiciels de suivi des bogues qui servent à surveiller le déroulement du projet et à étudier l'intérêt des acheteurs. Les programmes de réalisation en 2D sont assez courants : la programmation est réalisée avec des feuilles de sprites grâce à une fonction ou avec des images clés en séparant les différentes parties des objets et en les animant individuellement avant de les regrouper. Dans le jeu « Valiant Hearts », il y a un style unique grâce à l'UbiArt Framework. L'UbiArt Framework est un moteur de jeu créé par Ubisoft Montpellier. Ce moteur permet d'animer et d'intégrer tout type d'image. « Valiant Hearts » est le jeu qui tire le meilleur parti de ce moteur et de sa devise « Donner vie à l'art ». Ce moteur puissant permet de travailler sur des concepts créatifs et artistiques et de leur donner vie en jeux vidéo. Le graphisme est magnifié. ([Annexe 30](#))

Conclusion :

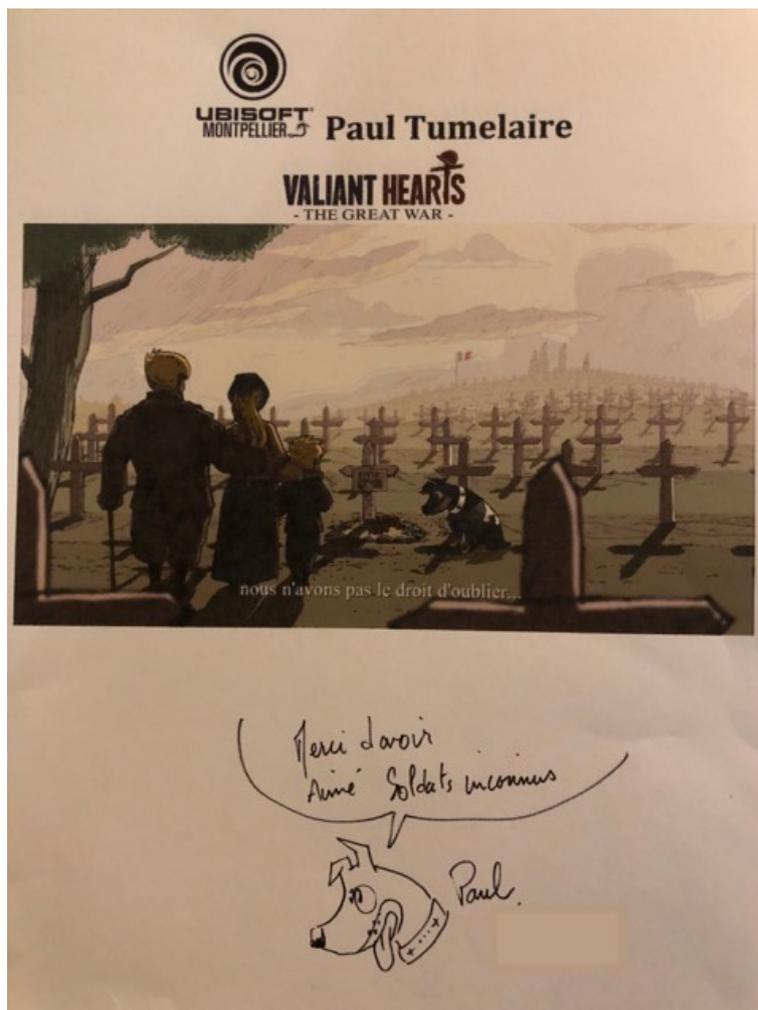
Le jeu vidéo n'est donc pas un simple outil de divertissement ou de loisir mais un véritable outil pédagogique non seulement dans sa capacité à transmettre du savoir dans de nombreux domaines mais aussi parce qu'il fait appel à des techniques et compétences très diverses. Le jeu dans le cadre de la guerre peut même sensibiliser aux droits de l'Homme dans un contexte de guerre. C'est le sujet de « The innocent one » ou du projet « Peace of minds ». Ou permettre de garder la mémoire d'événements tragiques comme pour le cinéma et le dernier dessin d'animation « Stubby » sur le destin d'un chien pendant la Grande Guerre.

Le jeu-vidéo peut enfin même permettre de développer des compétences scientifiques et techniques: ainsi dans le domaine de la médecine ou de l'aérospatiale par la simulation ou réalité virtuelle. Ainsi une thérapie numérique, développée à l'Institut Claude Pompidou de Nice, aide les enfants touchés par des syndromes de stress post-traumatiques, après les attentats à Nice en 2012 et avec le CoBTek (Conception Behaviour Technology) permet une alternative aux médicaments : un film en 4D et un serious game, « JeREV ».

Synthèse :

En français : La 1^{ère} Guerre Mondiale dans les jeux vidéo, si elle ne représente pas le thème majoritaire des jeux, demeure néanmoins un sujet important et objet de nombreuses transformations de l'univers du joueur. C'est d'abord l'occasion de s'immerger avec un grand réalisme dans l'Histoire et de s'attacher à l'Homme, qu'il soit combattant ou civil, avec les difficultés sur la représentation de ce réel ainsi que l'aspect psychologique du traumatisme de cette guerre. Mais l'étude de ces jeux permettent aussi d'analyser le marché commercial que représente le jeu, un marché en pleine expansion et témoin de la mondialisation. Enfin, le jeu vidéo n'est pas qu'un objet ludique mais aussi un outil d'apprentissage, un «serious game» avec notamment l'implication des sciences.

In English : Although it does not represent the main theme of video games, World War I still remains as an important subject and transforms the universe of the player. First of all, it offers the opportunity for the player to immerse themselves with a great realism of the history and to attach themselves to humanity, either as a combatant or civilian, including the difficulty of representing this reality as well as psychological aspect of the trauma of this war. The study of these games analyzes the commercial market that represents the games as well since it is a booming market and a witness of globalization. Finally, the video game is not simply a fun game but also a learning tool: a “serious game” with the involvement of sciences.



Bibliographie/sitographie :

Sur les animaux pendant 1^{ère} GM :

<https://www.museedelaguerre.ca/premiereguerremondiale/histoire/la-vie-au-front/les-conditions-dans-les-tranchees/rats-poux-et-epuisement/>

<https://education.francetv.fr/matiere/histoire/ce2/video/est-ce-vrai-que-des-animaux-ont-fait-la-1re-guerre-mondiale>

<https://culturebox.francetvinfo.fr/patrimoine/histoire/il-y-a-100-ans-la-premiere-guerre-mondiale/chienne-de-guerre-les-animaux-sur-le-front-en-1418-153321>

<https://www.france24.com/fr/20140415-grande-guerre-animaux-eric-baratay-chevaux-pigeons-chiens-rats-tranchees-betes>

<https://www.melty.fr/battlefield-1-les-chevaux-piece-maitresse-du-jeu-a551547.html>

http://archives.marne.fr/download.cgi?filename=accounts/mnesys_cg51/datas/cms/Les_animaux_V3.pdf

Sur l'Histoire de la 1^{ère} GM (phases ; vie quotidienne...)

<https://education.francetv.fr/matiere/epoque-contemporaine/premiere/dossier/la-guerre-de-1914-1918-premiere-guerre-mondiale>

<https://www.museedelaguerre.ca/premiereguerremondiale/histoire/la-vie-au-front/les-conditions-dans-les-tranchees/la-vie-quotidienne-dans-les-tranchees/>

https://www.google.fr/amp/s/mobile.francetvinfo.fr/societe/guerre-de-14-18/la-premiere-guerre-mondiale-en-19-dates-cles_448764.amp

<http://www.lesfrancaisaverdun-1916.fr/uniforme800.htm>

<https://www.ouest-france.fr/culture/histoire/verdun/television-apocalypse-verdun-lepopee-colorisee-4048890>

<https://www.historia.fr/agenda/histoire-vivante/centenaire-de-la-bataille-de-cambrai>

https://www.herodote.net/1914_1918-synthese-60.php

https://www.google.fr/amp/s/mobile.francetvinfo.fr/societe/guerre-de-14-18/la-premiere-guerre-mondiale-en-19-dates-cles_448764.amp

Sur l'analyse/critique/interview autour des jeux vidéo sur la 1^{ère} GM

<https://gaitelyrique.net/evenement/behind-the-game>

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/05/19/soldats-inconnus-est-un-jeu-video-sur-la-grande-guerre-mais-ce-n-est-pas-un-jeu-de-guerre_4421313_4408996.html

<https://www.france24.com/fr/20161105-battlefield-1-jeu-video-premiere-guerre-mondiale-critique-historien-test-gameplay>

<http://www.jeuxvideo.com/articles/0001/00018942-soldats-inconnus-memoires-de-la-grande-guerre-preview.htm>

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/11/09/huit-jeux-video-inspires-de-la-premiere-guerre-mondiale_5381257_4408996.html

<http://commemoration-centenaire.blogspot.com/2015/03/lhistoire-de-la-grande-guerre-travers.html>

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/11/07/11-11-memories-retold-un-jeu-video-peut-il-montrer-l-horreur-de-la-guerre_5380057_4408996.html

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/05/19/soldats-inconnus-est-un-jeu-video-sur-la-grande-guerre-mais-ce-n-est-pas-un-jeu-de-guerre_4421313_4408996.html

<http://bibliotheques-nimes.blogspot.com/2016/01/soldats-inconnus-echange-avec-paul.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=EgXv4VgofMA>

http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_article=18676207.html

<https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/valiant-hearts/>

<https://journals.openedition.org/cm/3462#tocto2n4>

Sur l'aspect géoéconomique, géoculturel et géopolitique :

https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2014/04/30/pourquoi-la-france-n-est-pas-le-deuxieme-producteur-mondial-de-jeux-video_4409689_4355770.html

https://www.afjv.com/news/6197_chiffre-d-affaires-mondial-des-jeux-video-2015-2016-2019.htm

<https://www.avcesar.com/actu/id-24630/marche-du-jeu-video-138-milliards-de-dollars-en-2018.html>

<https://journals.openedition.org/cm/3462>

<https://www.consolefun.fr/actualites/detail/16718/21-06-2018-lexique-des-jeux-vid-eacute-eacute-couvrez-les-eacute-finitions-tous-les-termes>

<https://www.lalibre.be/actu/international/apprendre-l-anglais-grace-aux-jeux-video-en-classe-j-emmene-ma-console-et-je-demande-des-volontaires-pour-jouer-a-assassin-s-creed-5bf7af10cd70fdc91b96195e>

https://www.liberation.fr/ecrans/2007/05/16/jeu-video-les-studios-anglais-dominent-la-creation-europeenne_959476

<http://www.carnetlecture.com/poesie/john-mccrae-in-flanders-fields-au-champ-dhonneur/>

Sur l'aspect philosophique :

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/04/26/un-jeu-video-sur-la-guerre-1914-1918-permet-de-parler-de-l-humain_5290906_4408996.html

<https://www.clionautes.org/jvh4-la-premiere-guerre-mondiale-dans-les-jeux-video.html>

<https://www.clionautes.org/echanges-autour-des-jeux-video-ecritures-dhistoires-par-le-ludique.html>

https://www.sciencesetavenir.fr/a-voir-a-faire/un-jeu-video-pour-une-plongee-poignante-dans-la-1ere-guerre-mondiale_18850

ANNEXES :



Annexe 1 : « Battlefield 1 »



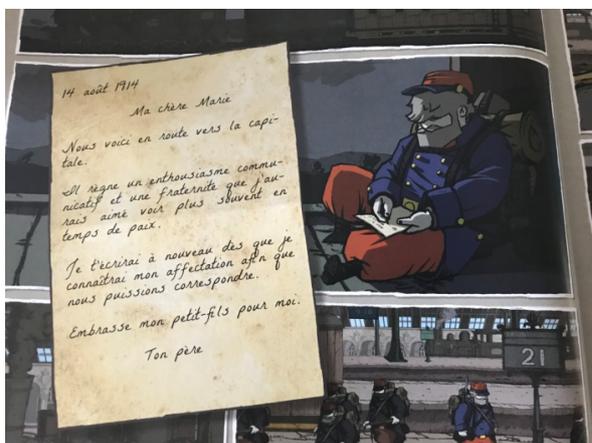
Annexe 2 : « Valiant Hearts, mémoires de la Grande Guerre », extrait de la BD



Annexe 3 : uniformes extraits du jeu « Verdun »



Annexe 4, extrait du jeu « Verdun »



Annexe 5, extrait de « Valiant Hearts » (BD)



Annexe 6 : « Memories Retold »



Annexe 7, extrait de « Memories Retold »



Annexe 8, extrait de « Valiant Hearts ».



Annexe 9, extrait de « Valiant Hearts »

Annexe 10 : Article de presse à propos de notre interview de Paul Tumelaire
 La Voix du Nord, Mars 2019

12 **Cambrésis** LA VOIX DU NORD LUNDI 11 MARS 2019

De la Grande Guerre au temple du jeu vidéo, à Montpellier

Des élèves de 2^{ème} du lycée Fénélon se sont rendus à Montpellier, au sein de la société Ubisoft, pour un dossier à réaliser dans le cadre de leur groupe Sciences Po. Le thème : la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo : quelle représentation ?

Le directeur artistique Paul Tumelaire (à droite) devant un dessin tiré du jeu « Soldats inconnus... ». À son côté, l'enseignante Karine Streinger et les élèves Perrine et Louis.

PAR BRUNO DEMUYLENARE
 cambrai@lavoxdunord.fr

CAMBRAI. Soldats inconnus, mémoires de la Grande Guerre, vous connaissez ? C'est un jeu vidéo de réflexion et d'aventure développé par Ubisoft Montpellier, et inspiré de lettres écrites pendant la Première Guerre mondiale. Et c'est son directeur artistique, Paul Tumelaire, qui a accueilli, là-bas dans le Sud, nos Cambrésiens, tous élèves de 2^{ème} à Fénélon et membres du groupe Sciences Po. Un programme d'études intégrées propose en collaboration avec l'Institut des études politiques de Lille. L'échange avec le dirigeant a porté « sur les origines du projet, son travail de graphiste, ses inspirations pour le dessin (la ligne claire belge; Tardi; Larcaen...) », explique l'enseignante Karine Streinger, à l'origine de cette excursion. Il a aussi été question de « sa vision de l'histoire : celle faite par des hommes et des femmes ordinaires, de toute nationalité, et ce choix de mettre à distance les combats, les morts, la violence pour privilégier la dimension humaine : l'aide, la peine, l'amour et la fraternité entre soldats... ».

C'est en effet une des grandes forces et originalité de ce jeu : ici, les soldats ne se tirent pas des...
« Ce jeu transmet aussi des connaissances grâce à des fiches historiques sur les batailles, la vie quotidienne... »

Assassin's creed, il peut aussi investir dans des batailles qui le touchent et l'intéressent. Le choix a aussi été, très tôt dans le processus de création, de placer parmi les personnages principaux un chien secouriste, Walt : « Il crée du lien entre les hommes et c'est un hommage rendu à leurs nombreuses missions pendant la guerre. Paul aime beaucoup l'histoire et ce jeu transmet aussi des connaissances grâce à des fiches historiques sur les batailles, la vie quotidienne, insérées dans la narration... », raconte ses invités. L'interview de Paul Tumelaire sera « intégrée dans le dossier écrit, transdisciplinaire, à réaliser autour du thème de la guerre pour le mois de mai ». Le choix de cette année est : la Première Guerre mondiale dans les jeux vidéo, quelle représentation ? Il figurera aussi au grand oral « début juin, en compétition avec d'autres lycées qui auront choisi d'autres sujets autour du même thème de la guerre ».

Où se souvient que, « l'an passé, nous avions travaillé sur "La guerre dans Game of Thrones" et, il y a deux ans, sur le char de l'époque... ». Si la saga télévisée leur avait permis de finir quatrièmes, les 2^{èmes} de Fénélon étaient montés sur le podium grâce au char Deborah. »

Annexe 10bis : Interview Ubisoft Paul Tumelaire (Montpellier, février 2019)



Tout d'abord bonjour monsieur Tumelaire, c'est un grand plaisir de pouvoir vous rencontrer aujourd'hui.

Ok, Bah de même, chapeau pour la course !

Merci ... Donc nous allons commencer par le commencement. Est-ce que vous pouvez nous expliquer, en premier lieu, votre parcours scolaire et professionnel ?

D'accord, alors moi ça commence depuis que je suis gamin. C'est à dire que je dessine et que je suis très créatif voilà. Après la période où moi je décide de me lancer dans le jeux vidéo , bah en France il n'y a pas d'école, de toute façon ça n'existe pas. Il n'y que très peu d'école d'art aussi, c'est dans le début des années 80. Donc en fait, moi, je me forme sur le tas, je suis donc autodidacte principalement. J'arrive à décrocher un premier job en tant qu'infographiste en faisant de la 2d avec des logiciels qui nous permettent de manipuler 16 couleurs, à l'époque c'était ça. Donc maintenant ça a bien changé. Et puis le parcours se fait avec beaucoup d'intérêt et puis de passion. C'est surtout ça, la passion, qui va driver et me donner la position que j'ai actuellement, voilà.

D'accord, et le jeu avait déjà une place dès le début ou c'est venu petit à petit ?

C'est venu plus tard, c'est à dire que moi au début, c'est pareil quand je me mets à dessiner bah le jeux vidéo, ça n'existe pas vraiment. On va dire que le jeux vidéo arrive dans les années 90, début 90 en France . Moi je le découvre à cette période-là, parce que moi ce que je voulais faire avant c'était du dessin animé ou du film. Et puis en France, à cette époque-là , je n'avais pas le profil qui correspondait à ce que les productions recherchaient dans le dessin animé et dans le cinéma. Comme le jeux vidéo est arrivé, je me suis dit c'est là où il faut que j'aille parce que là je vais pouvoir m'exprimer comme je veux et puis en plus c'est un milieu qui est en attente, où il y a beaucoup de choses à créer et à faire. Quasi tout est permis en créativité et donc c'est là que moi j'ai pu exploser et trouver ma place.

Pourquoi ce choix de la première guerre mondiale et surtout comment passe-t-on de « Rayman » à « Soldat inconnu » ?

Alors, le choix de la première guerre mondiale certainement parce que moi je suis passionné par l'histoire et puis j'adore dessiner des petits soldats depuis que je suis gamin, ça a aidé. Mais plus sérieusement , moi en fait un jour je découvre réellement ce que c'est, que la première guerre mondiale en écoutant des émissions... Parce que en fait à cette époque-là moi j'avais la même idée que tout le monde à peu près sur ce conflit, des millions de morts, des noms de champ de bataille, tous ces monument au mort que nous voyons dans les villes et villages de France. Mais un moment donné je tombe quand même sur des émissions et puis des livres qui me font découvrir une autre facette. Je m'imprègne de ça et puis ce que je découvre j'ai envie de la partager. « Soldat inconnu » c'est surtout ça, c'est un partage de tout ce que j'ai découvert et de ce que j'ai voulu transmettre.

D'accord , c'est donc votre passion de l'histoire qui vous a principalement poussé à faire ce projet.

Oui c'est exactement ça

Comment êtes-vous donc passé de « Rayman » à « Soldat inconnu » ?

C'est très facile, ce qu'il faut comprendre c'est que dans le jeux vidéo quand on travaille dans une entreprise comme Ubisoft, on est amené à travailler sur plusieurs thèmes, il faut quand même avoir cette force d'adaptation pour pouvoir changer de style afin d'évoluer de parler d'autres choses aussi. Pour moi ce n'est pas un problème de pouvoir passer d'un thème rigolo à un thème sérieux, c'est un exercice de style que j'aime faire.

Donc les étapes de la création d'un jeu vidéo doivent prendre beaucoup de temps j'imagine et vous devez avoir également besoin d'un grand nombre de collaborateur. Combien de personnes vous ont aidé lors de votre projet ?

L'équipe, elle a grandi au fur et à mesure. Alors c'est vrai que c'est un projet que j'ai mené de front seul, pendant 1 an où j'ai travaillé le style graphique et les émotions que je voulais transmettre et ce que je voulais raconter. Tout cela m'a pris beaucoup de temps tous seul mais je pense que ce sont des étapes nécessaires quand on est créatif. Ensuite on est remarqué parce que moi je suis dans les locaux et le travail se remarque. Entre temps je suis aussi appelé à renforcer des équipes qui ont besoin de sortir des jeux, c'est donc entrecoupé. J'arrête de travailler pendant 5-6 mois pour aider à la sortie d'un autre jeux. Puis après que ce jeux est sorti, hop je retourne dans ma « tranchée » pour redessiner mes petits soldats. Ensuite, quand on sent qu'il y a une opportunité pour présenter quelque chose d'abouti à la direction sur Paris et bien on forme une petite équipe de gens qui sont intéressés pour suivre ce projet et donc on va monter un prototype, ça nous a pris 3 mois et nous étions une petite équipe de 10 ou 12. Une fois le proto en place, on a été voir notre boss qui est Yves Guillemot et toute son équipe et puis eux ont été conquis par l'idée et nous ont soutenus dès le début. Ils nous ont permis de faire grandir l'équipe, jusqu'à une date en pré-production pour voir jusqu'où on était capable de pousser nos intentions émotionnelles, graphiques et gameplay. C'est donc à partir de ce moment que l'équipe grandit beaucoup, on a fini, je crois, entre 40 et 60 personnes. 8 mois après la première présentation à Paris, le jeux était fini, c'est à dire qu'ils ont apporté des moyens financiers et humains. Parce qu'un jeux vidéo ce n'est pas tout seul même si à la base peut y avoir quelque chose qui germe, c'est quand même toute une « mayonnaise » qui est monté avec des gens passionnés qui vont arriver de tous les côtés en apportant leur propre savoir-faire. L'intelligence veut qu'on les écoute et qu'ils puissent s'approprier le jeux, un jeux vidéo c'est surtout un travail d'équipe.

Donc durant la création avec toute cette équipe, vous vous étiez quand même la base, votre poste a t-il toujours été de diriger l'équipe ou il a changé au court du temps ?

Oui, il a toujours été d'amener l'essence du projet, de le tirer toujours vers la direction où je voulais c'est donc là le poste d'un créatif director, ce n'est plus un poste de directeur artistique bien qu'il l'ait été à un moment donné. Mais là, c'est le rôle de créatif director, c'est à dire qu'on amène tout le monde dans la même direction, on fédère les gens sur la même idée et on leur fait comprendre ce qu'on veut sinon tout le monde s'éparpille. Effectivement c'est un poste de direction générale on peut dire ça.

Après j'ai également participé au côté graphisme, pour les lignes claires, le style graphique, il y avait aussi un problème de production. C'est à dire que nous on avait un budget très très réduit. Du coup pas beaucoup de personnes, par conséquent je me suis engagé à faire tous les dessins de « Soldat inconnu ». Donc en fait je suis le seul graphiste et cette technique de dessin un peu Bd m'a permis de produire très vite et en très grande quantité du début jusque-là fin. Voilà donc c'est un choix artistique et prod.

Quelles ont été vos principales sources documentaires historiques, est ce qu'il y a une source particulière sur laquelle vous avez travaillé ou bien vous avez multiplié la diversité des sources?

Alors j'ai multiplié la diversité des sources mais il y a quelque chose qui m'a mis le pied à l'étrier c'est Daniel Mermet, je ne sais pas si vous connaissez, « là-bas si j'y suis ». Alors nous quand on dessine, les graphistes, on a la faculté de dessiner et écouter en même temps et c'est très pratique ça. Parce que moi j'ai passé des heures pendant que je faisais du concept art ou de la modélisation à écouter Daniel Mermet, et bah

moi ce gars m'a questionné sur la première guerre mondiale, je pense que c'est le premier. Donc moi, à partir de là, j'ai commencé à chercher à tout ce que je pouvais trouver comme auteur. Ensuite je me suis rappelé des super Bd de Tardi et puis du coup on va chercher et on se replonge dedans, ça c'est le commencement. Ensuite c'est beaucoup de bouquins de documentaires et puis les histoire des grands parents.

Donc aux sources, parce que Mermet et Tardi ce n'est pas n'importe qui. Ce sont quand même des gens qui sont très intéressés par la question du peuple, de l'Homme. Ils ont d'ailleurs des positionnements politiques qui sont très orientés dans les questions socialistes. C'est donc cette accroche très humaine et proche du peuple qui vous a intéressée.

Ouais c'est ça, parce que je pense que l'Histoire ne se fait pas sans le peuple. Pour moi c'est ce qui me touche, c'est les gens qui sont tout autour de nous, et puis après on se met à penser que si ça devait recommencer, bah mes voisins, vous-même on y sera tous. On peut résumer ça en disant que c'est rentré dans la grande Histoire par toutes les petites.

D'accord, d'accord, pourquoi avoir fait ce choix de ne pas intégrer directement les combats ?

Hé bien ça en fait c'est un des messages du jeu, c'est que on va jouer avec des gens qui ne sont pas des soldats et ça c'est très important en fait. Pour moi il était important de les éloigner de l'acte car cela permet de mieux montrer le poids des civils, ils ne sont pas des guerriers. En fait ça a été accepté par toute l'équipe, c'était qu'on n'utilise pas d'arme qu'on ne tue pas directement nos ennemis. Et ça c'était vraiment, psychologique: faire une manœuvre pour dire voyez Émile, Anna, Freddie ce sont des gens du quotidien et pas sanguinaires comme on peut le voir dans presque tous les films, où à un moment donné le héros il prend un flingue et il se met à tirer sur tout le monde. En fait ça faisait partie d'une solution pour accentuer l'idée du peuple dans « Soldat Inconnu ».

Comment pouvez-vous donc expliquer cette prise de risque de la part d'Ubisoft à proposer quelque chose de très différent sur ce thème qu'est la première guerre mondiale avec une dimension très philosophique et humaniste ?

Moi ce que j'en pense c'est qu'on a quand même une direction, au siège, qui ont envie de parler de beaucoup de choses, qui ont envie de laisser s'exprimer leurs collaborateurs. Mais aussi ils sont humains et quand le projet les touche, quand ils voient le message derrière ils disent bah ça on n'en a pas chez Ubisoft, sur notre catalogue on n'en a pas et nous on veut montrer qu'on est aussi capable de financer de tels projets. Parce que bon il y a les grands projets qui rapporte des millions et puis un « Soldat inconnu » ce n'est pas ce qui va faire gonfler le chiffre d'affaire d'Ubi. Mais ça va leur permettre de montrer qu'ils n'y ont pas que l'argent qui les intéresse en fait, ils ont envie de proposer autre chose surtout quand le sujet le permet.

Alors l'importance du chien Walt, est ce qu'il est là dans votre tête dès le début de la création ou c'est quelque chose qui est venu au fur et à mesure de l'écriture ?

Il est venu très tôt, parce que moi j'avais aussi besoin de parler de cette guerre de cette manière-là. C'est à dire que c'est pareil dès que j'ai cherché les photos j'ai vu qu'il y avait des chiens partout. Et puis j'avais aussi besoin d'un lien entre tous les personnages et du coup rien de mieux que le meilleur ami de l'homme. Il faut savoir que les allemands ils ont utilisé je ne sais plus combien de dizaines de milliers de chien, donc c'était très important. Ils étaient affectés à beaucoup de missions et donc moi ça me semblait nécessaire de parler de ça. Parce que quelque part on n'a pas tous des chiens mais on en a eu tous autour de nous. Donc voilà ça rattache, ça crée de l'empathie, de la compassion. Si je peux rajouter ça aussi à Walt c'est qu'il a été très bien accueilli par les Game designers parce qu'eux aussi s'en sont servi pour créer du jeu, donc du coup il avait toute sa place dans le projet.

Dans le jeu la musique occupe une place également très importante, est ce que là aussi c'est pensé dès le début ou le thème apparaît petit à petit ?

Alors au début non je ne pense pas à la musique. En fait je rencontre à un moment donné un Sound designer et cette personne là est capable de se dire que là aussi il a une place et qu'il va pouvoir s'exprimer grâce au thème et puis à cette histoire. Donc lui il arrive à trouver sa place très facilement et puis il arrive avec les musiques qui sont dans le jeu dès le début parce qu'il arrive à s'approprier le jeu rapidement. C'était un très grand plaisir de travailler avec lui.

Est ce qu'il arrive avec une proposition entière ou vous a t-il permis de venir vous insérer à l'intérieur de la partition ?

Je suis désolé je n'arrive pas trop à saisir la question.

Il a présenté d'un bloc la musique ?

Ah oui en fait quand il a vu le projet il savait déjà quoi faire. Et donc j'ai totalement adhéré et eu confiance en lui parce que moi il y a des domaines où je me débrouille très bien mais quand je sens que ce n'est pas ma partie, je me mets en retrait, toujours en sachant ce que je veux bien entendu, c'est sûr que s'il m'avait amené du hard-rock j'aurais dit bah non ce n'est peut-être pas la direction qu'il nous faut là, mais non il a réussi à me toucher tout de suite.

Maintenant j'aimerais revenir sur votre parcours au sein d'Ubisoft si cela ne vous dérange pas. Comment avez-vous pu intégrer Ubisoft avec votre projet. Est-ce que cela s'est fait petit à petit ou bien vous ont-ils ouvert les portes tout de suite ?

Alors c'est aussi des opportunités, c'est à dire qu'à un moment on sent qu'il y a des ouvertures et on s'engouffre dedans. Par exemple voilà là il y a un petit temps mort au sein du studio, on est en fin de projet, y a des gens qui vont être libérés. Donc du coup on va taper aux portes et puis cela peut paraître pour de la stratégie mais s'en est quand même on ne va pas le cacher, par exemple il y a l'émergence d'un nouveau moteur de jeux aussi. Du coup on se dit bah voilà c'est exactement de ça dont j'ai besoin pour pouvoir faire mon projet et ce moteur il a besoin d'être utilisé, par conséquent on va faire la maquette dessus et on va arriver avec le prototype sur ce moteur et là du coup on les intéresse. Il y a des gens formés sur ces moteurs, il y a de l'argent investi dedans donc il faut le rentabiliser. C'est donc en général un effet de circonstances emboîté comme un Tétris au bon moment, au bon endroit et avec les bonnes personnes. Et paf !

Que pensez-vous par conséquent de la France et des français dans le domaine du jeu vidéo ?

En général, je pense qu'on est très créatif voilà, c'est à dire qu'on a des moyens mis à notre disposition mais ce n'est pas les moyens qu'on peut trouver aux États-Unis ou dans d'autres pays comme par exemple en Asie. Mais, mais on a des moyens pour quand même pouvoir s'exprimer. Moi je pourrais dire ça, en tous cas on est très créatif, c'est reconnu partout dans le monde. Je crois qu'il y a beaucoup de français qui sont à des postes clés, et il n'y a pas que dans le jeu vidéo également dans le dessin animé, dans le film.

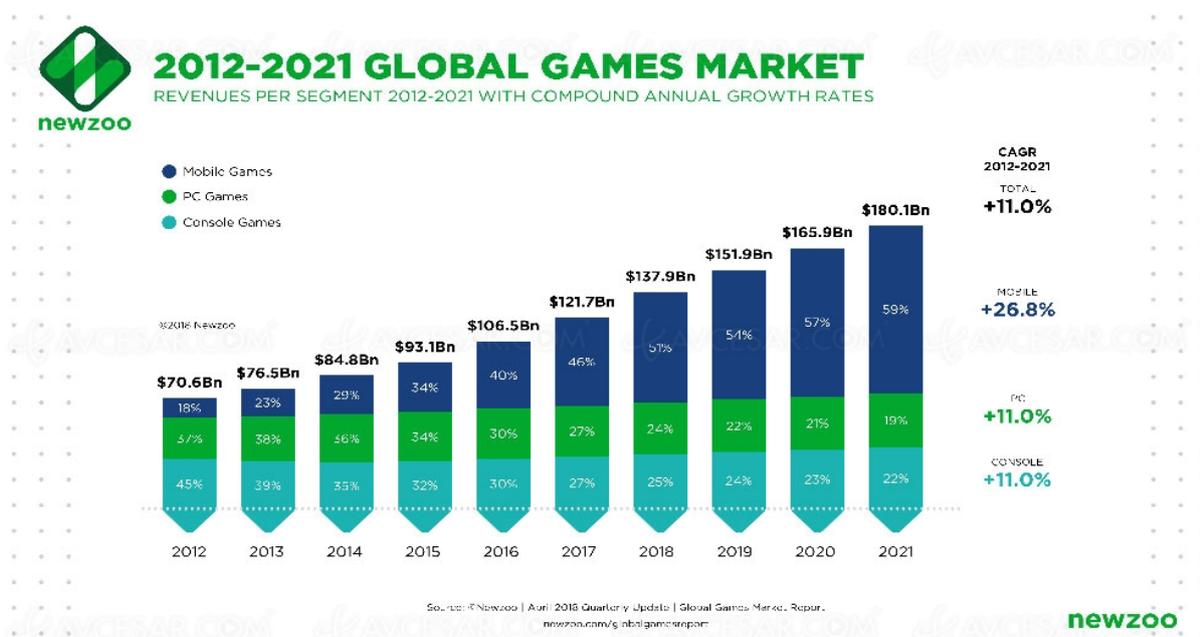
Comment pouvez-vous expliquer l'anonymat des créateurs et des développeurs de jeux vidéo en comparaison par exemple avec des réalisateurs de film ? On parle très peu des personnes derrière le jeu.

Je pense que dans notre métier il y a une prise de conscience qu'un jeu vidéo ça ne se fait pas tout seul, voilà. Donc le vedettariat ce n'est pas quelque chose qui va sortir de notre profession parce qu'on sait que c'est beaucoup d'expérience, beaucoup de gens pour arriver au résultat qu'on connaît. Quelque part aussi c'est la manière de pouvoir remercier tout le monde et d'éviter de créer des divas, voilà ça existe, qu'il est des personnes qui tirent la couverture pour eux tout seul. C'est des choses dont on n'a pas l'habitude, ça crée des problèmes au sein de l'entreprise. Après faut savoir qu'on est salarié d'une entreprise, on n'est pas indépendant. On fait partie quand même d'une entreprise, d'un groupe commun.

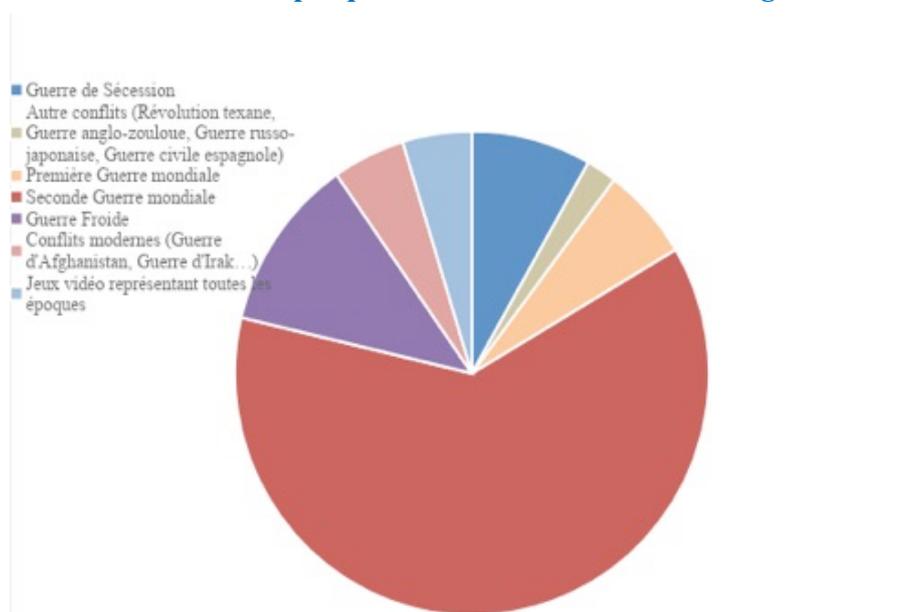
Donc d'un côté, l'anonymat permet de protéger le travail commun de tout le monde.

Oui c'est ça, pour qu'on puisse reconnaître le travail de chacun, l'effort commun voilà.

Annexe 11, extrait du magazine « New Zoo » (analyse du marché du jeu vidéo et e-sport), avril 2019



Annexe 12 : Graphique réalisé extrait d' « Historiogames »



Annexe 13: Rencontre avec Philippe Tesson, responsable pédagogique de Rubika Valenciennes Mars 2019 (extraits)



- Quels profils d'étudiants et quelles qualités recherchez-vous pour l'entrée dans votre école?

Il n'y a pas vraiment de profil type car nous aimons bien être surpris qu'une personne vienne nous voir mais si elle nous dit « je suis très créatif » ça n'intéresse pas trop car tout le monde peut nous dire je suis créatif, on a tous des bonnes idées mais quand on est capable d'expliquer ses idées, le concept et le présenter d'une manière claire cela m'intéresse déjà un peu plus.

Nous demandons des gens impliqués car quand on est motivé on ne peut pas ne pas travailler dans l'industrie c'est ce qu'on demandera.

Apprendre à gérer son temps, bien anticiper les tâches, avoir la capacité de les analyser et de voir l'énergie où on va la mettre surtout nous voulons que nos étudiants malgré le travail aient une vie sociale.

-Rubika a-t-elle déjà été récompensée pour la création d'un jeu vidéo ?

Rubika a énormément de prix si on reste sur le jeu vidéo, par exemple on a eu un projet lors de la 5^e année d'études qui a reçu une récompense du meilleur jeu étudiant donné à Paris un peu près au moment que la Paris Games Week.

Régulièrement Rubika a des prix, c'est ce qui valide la formation qu'on donne ici car nos productions sont primées et l'école est réputée mondialement à l'étranger dans le domaine du jeu industriel même si elle est peu connue en France et encore moins dans le nord.

C'est une force car les étudiants qui sortent de notre école ont de très bons niveaux.

-Quels sont les matériels techniques dont dispose Rubika pour travailler sur les jeux vidéo ?

Rubika dispose d'un grand nombre de matériel fourni pour les étudiants: ordinateurs avec des écrans, la plupart des Game Designer ont des doubles écrans, des tours, des laptop (ordinateur portable), des tablettes pour les g1 ils ont tous les logiciels avec toutes les licences. Il n'y a pas de piratage car de grands accords ont été signés avec des grands groupes du domaine, intéressés que les étudiants soient formés avec leur logiciel. Quand les étudiants sont formés sur un nouveau logiciel de ce fait il y a une répercussion dans le domaine de l'industrie ou l'inverse.

Les salles sont spacieuses et les tables correctes.

L'école est ouverte tous les jours de 8h jusqu'à 23h du soir.

-A la fin des études quelle est la proportion d'étudiants qui travaillent dans le domaine des jeux vidéo ?

Pour nous à Rubika c'est 98% des étudiants qui trouvent un emploi dans les 6-7 mois suivis.

Le taux est assez élevé car on est très raccord avec l'industrie on est une école qui forme et qui sait très bien le type de poste qui est recherché.

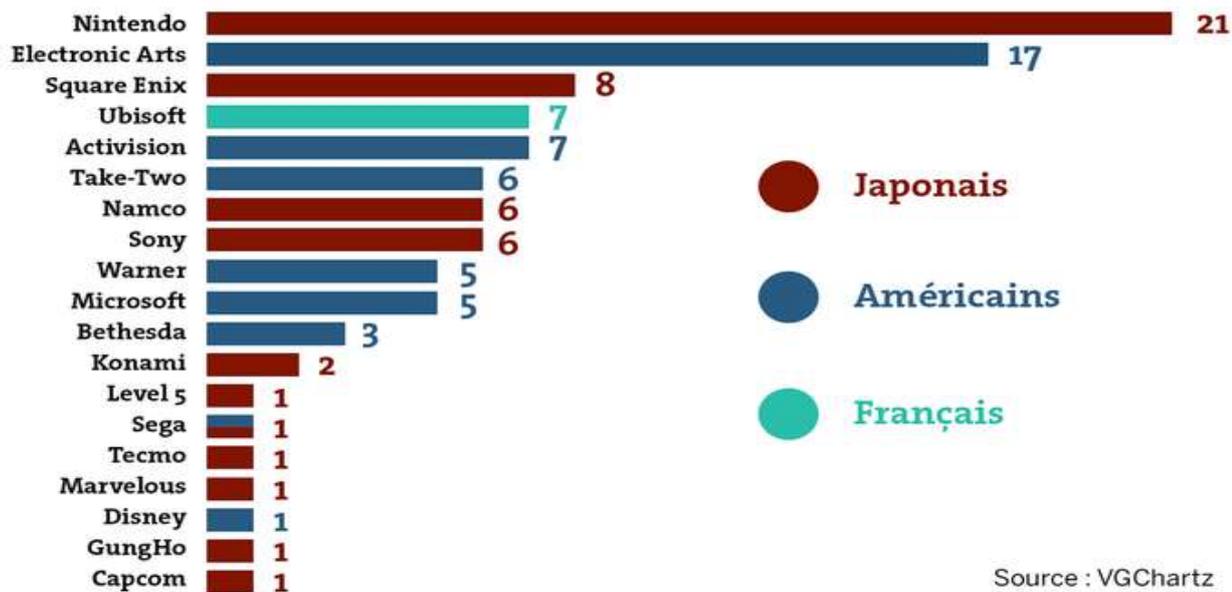
Cela ne veut pas dire qu'ils trouvent un emploi en France d'où l'intérêt de parler anglais donc ce sont des étudiants qui vont partir à l'étranger à Londres, en Inde, en Allemagne, Shanghai.

S'ils rentrent à Ubisoft ils peuvent aller à Montreuil, à Montréal, Singapour, Amérique du Nord...

On organise des journées professionnelles où les sociétés interviennent, voient les profils, repèrent les élèves selon les années puis très vite ils voient comment l'élève évolue et peuvent le récupérer.

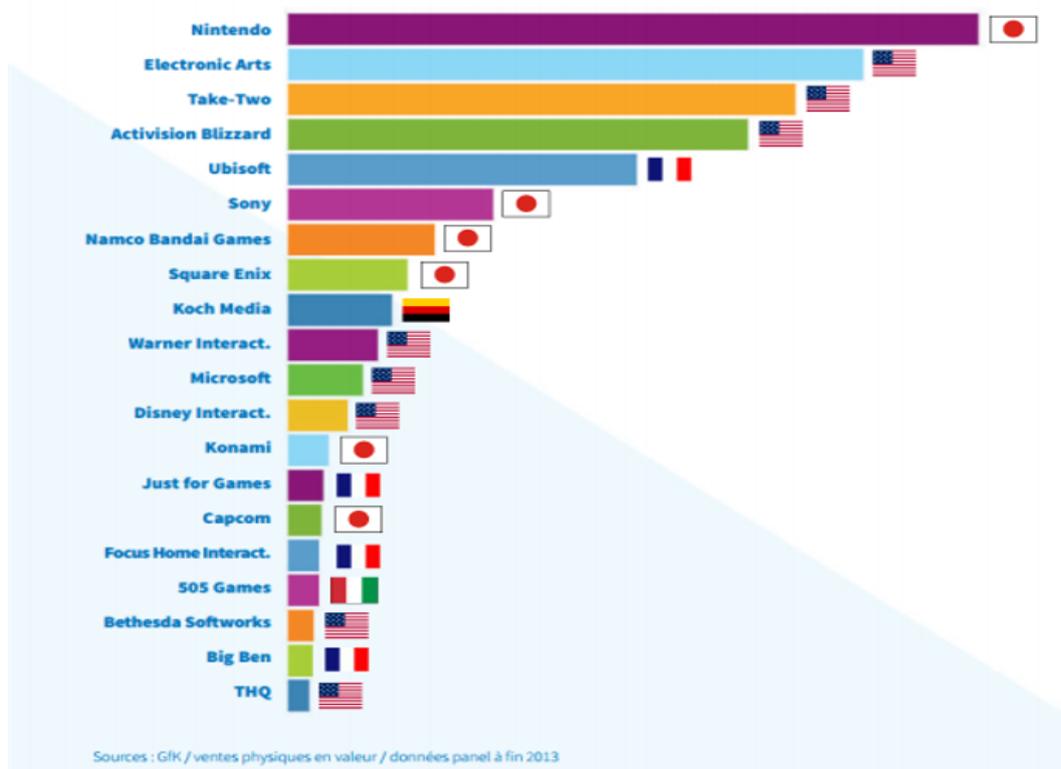
Parfois des étudiants s'aperçoivent que ce n'est pas leur truc car souvent ils ont une vision du jeu vidéo comme de l'amusement mais ils ne se rendent pas compte du travail énorme qui doit être fourni alors on en perd c'est normal.

Annexe 14 : Le classement des 100 meilleures ventes de jeux vidéo pour 2014 par éditeur, selon les chiffres du site VGChartz. VGChartz



Annexe 15 : Extrait du journal Le Monde, « Les Décodeurs », mai 2014

Top 20 éditeurs 2013 Périmètre logiciels consoles + jeux PC



Annexe 16 : Lexique anglais-français des mots des jeux vidéo

Beat'em all: Littéralement « frappez-les tous ». Jeu dans lequel on incarne un personnage qui progresse en combattant une multitude d'adversaires (souvent à mains nues ou à l'aide d'armes blanches).

Beat'em up: 2 personnages s'affrontent à mains nues ou avec des armes, dans une surface limitée, l'arène.

Boss : Désigne un ennemi particulièrement puissant ou massif qui vient généralement conclure un niveau.

Capture the flag : Littéralement « Capture de drapeau ». Mode multi joueur qui consiste à prendre possession d'un élément dans une zone neutre ou dans le camp adverse.

Casual gamer : Littéralement « joueur occasionnel ».

Check Point : Littéralement « Point de Contrôle ». Désigne les étapes d'un niveau où la console effectue des sauvegardes partielles, de manière à ne pas recommencer le jeu depuis le début en cas d'échec.

FPS : « First Person Shooter », c'est-à-dire jeu de tir en vue à la première personne

Loot : Littéralement « Butin ». Désigne l'activité qui se résume à récupérer des objets dans l'environnement ou sur les personnages.

Skin : Habillage ou costume qui changent respectivement l'apparence d'un jeu ou d'un personnage.

Spin off : « qui part en vrille ». Désigne un épisode à part dans une série.

Stand Alone : Littéralement « autonome »

Tips : « Astuces ». Les tips permettent d'avancer dans un jeu.

Upgrade : Littéralement « Montée en grade ». Désigne l'action d'augmenter les capacités d'un personnage ou d'un véhicule.

Ban : action de bannir un personnage, un objet ou une capacité jugés trop puissants, afin d'équilibrer le jeu.

Cheat : lorsqu'un personnage, une technique ou un objet sont très (trop) puissants vis-à-vis de ses homologues. Se dit également d'un joueur qui triche (cheater).

EZ (easy): abréviation de "easy", souvent placé après une action ou une partie dont on est sorti victorieux.

Flame : quand on insulte directement ses coéquipiers ou ses adversaires.

Gamer : un joueur de jeux vidéo.

Geek : un passionné de jeux vidéo, de nouvelles technologies

Rush : action de se rendre le plus rapidement possible d'un point A à un point B.

Skill : pour saluer un joueur très talentueux. À utiliser avec cette formulation : "il a du skill" ou "ce joueur est skillé".

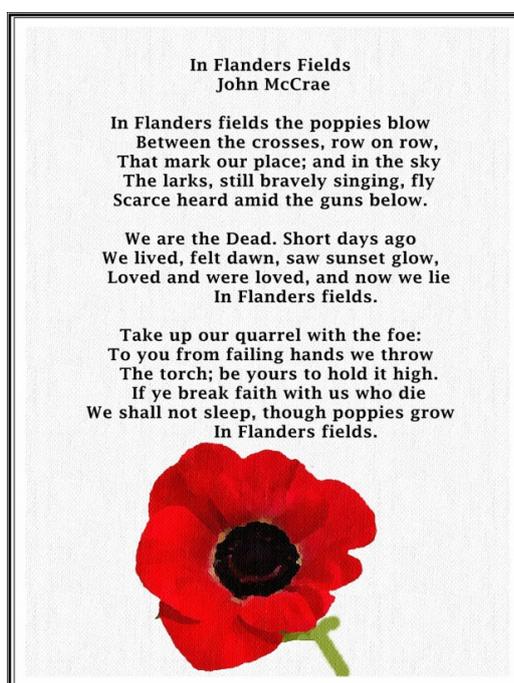
Stuff : équipement ou sac à dos d'un personnage dans un jeu vidéo.

Spam : action de répéter sans cesse la même action ou la même phrase dans le but de nuire aux autres joueurs.

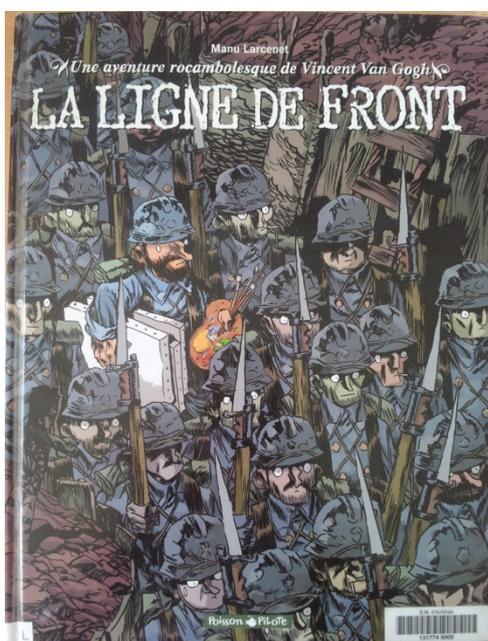
Annexe 17 : Fiche historique extraite de « Valiant Hearts ».



Annexe 18 : Le poème de John Mc Crae



Annexe 19 : « La Ligne du Front », Manu Larcenet, 2014.



Annexe 20: la 2,5D extrait de « Valiant Hearts »



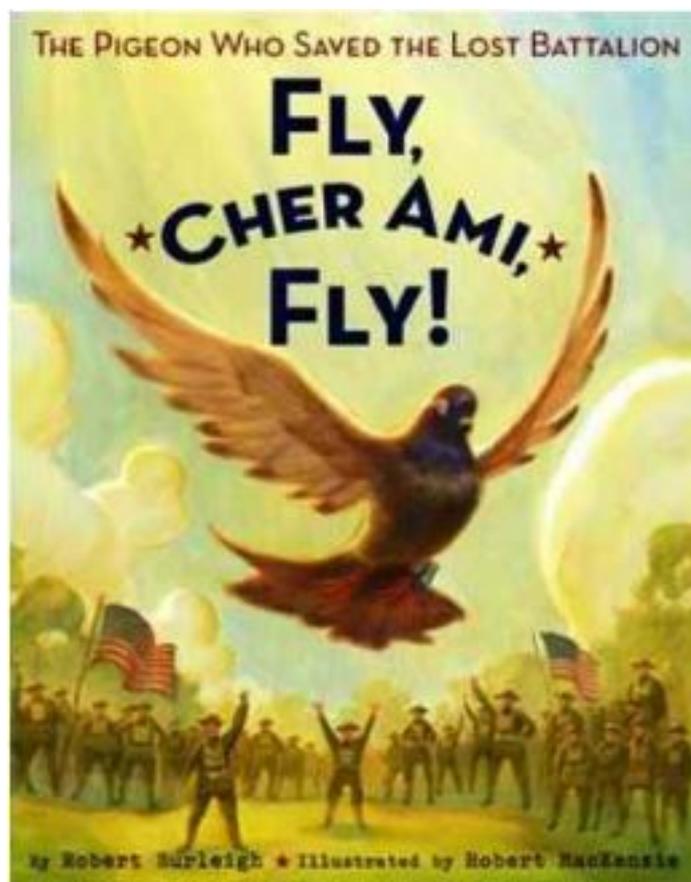
Annexe 21: la mascotte Nan.



Annexe 22: Un monument aux morts à la mémoire des pigeons à Lille



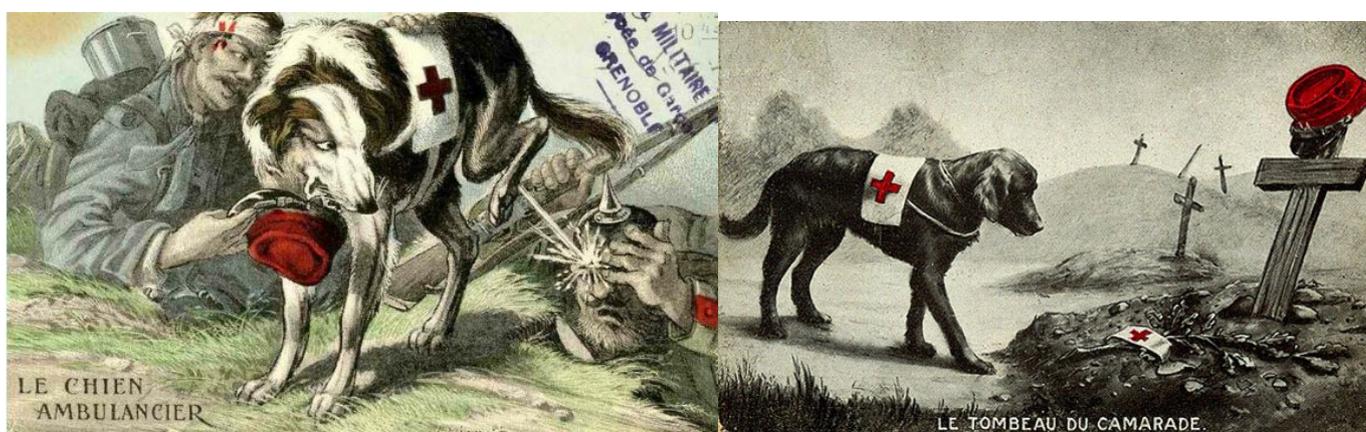
Annexe 23: une affiche à la gloire du pigeon anglais Cher Ami.



Annexe 24 : Le chien Stubby, mis à l'honneur dans un dessin d'animation en 2019.

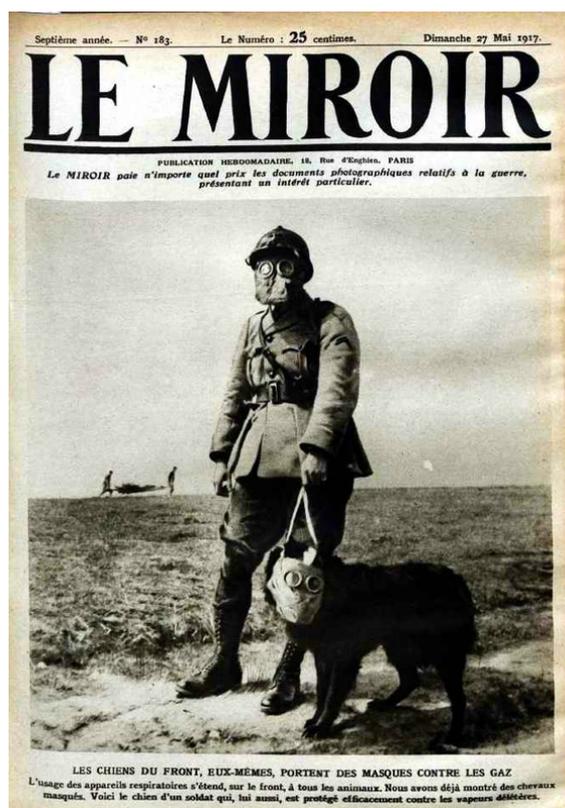


Annexe 25 : cartes postales en hommage aux chiens.



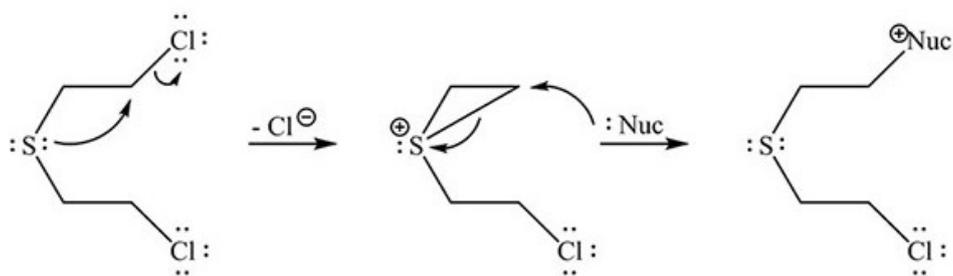
Le chien ambulancier ou se recueillant sur la tombe de son maître

Annexe 26 : La une du journal « Le Miroir » en mai 1917.



LES CHIENS DU FRONT, EUX-MEMES, PORTENT DES MASQUES CONTRE LES GAZ
L'usage des appareils respiratoires s'étend, sur le front, à tous les animaux. Nous avons déjà montré des chevaux masqués. Voici le chien d'un soldat qui, lui aussi, est protégé efficacement contre les vapeurs délétères.

Annexe 27 : Mécanisme d'action du gaz moutarde



Annexe 28 : Fiche historique extraite de « Valiant Hearts »



Annexe 29 : Un bilan humain lié à l'utilisation des gaz chimiques pendant la 1^{ère} GM.

Pertes dues aux gaz		
Nation	Morts	Blessés
Empire russe	56 000	419 340
Allemagne	9 000	200 000
France	8 000	190 000
Empire britannique (Canada inclus)	8 109	188 706
Autriche-Hongrie	3 000	100 000
États-Unis	1 462	72 807
Italie	4 627	60 000
Total	88 498	1 240 853

Annexe 30 : La technique au service de l'image, Ubi Art Framework

