

2021-2022

Master Histoire, Civilisations, Patrimoine

Master 2 Pratique de la Recherche Historique

**LA REPRESENTATION DES NAZIS LORS DE LA
SECONDE GUERRE MONDIALE DANS LE JEU VIDEO
DE 1980 A 2021**

MAROUANE CHAFFOUI

Sous la direction d'Yves Denéchère et Nicolas Patin

Jury

Yves Denéchère : Professeur des universités à l'Université d'Angers, directeur

Nicolas Patin : Maître de conférence en histoire contemporaine à l'Université Bordeaux-Montaigne, directeur

Hélène Camarade : Professeure des universités à l'Université Bordeaux-Montaigne, membre du jury

AVERTISSEMENT

L'université n'entend donner aucune approbation ni improbation aux opinions émises dans les travaux des étudiant·es : ces opinions doivent être considérées comme propres à leurs auteurs.

ENGAGEMENT DE NON PLAGIAT

Engagement à signer et à joindre à tous les rapports, dossiers, mémoires ou thèses

Je, soussigné·e Chaffoui Marouane

déclare être pleinement conscient·e que le plagiat de documents ou d'une partie d'un document publiée sur toutes formes de support, numérique ou papier, constitue une violation des droits d'auteur ainsi qu'une fraude caractérisée. En conséquence, je m'engage à citer toutes les sources que j'ai utilisées pour écrire cette thèse / rapport / mémoire.

signé par l'étudiant·e le 10 / 06 / 2022

REMERCIEMENTS

Je remercie Yves Denéchère et Nicolas Patin pour avoir accepté que je travaille sur ce sujet et pour leurs commentaires et corrections.

Je remercie Hindie Gégout, Jean Charbonnier, Léa Laffaire et Mickaël Berthier pour le temps qu'ils ont accordé à la relecture de ce mémoire.

Je remercie mon entourage pour leur soutien, particulièrement mes camarades au sein de ma formation, et surtout Mathieu, Antoine, Jean, Romane, Mickaël.

LISTE DES ABREVIATIONS

DLC : acronyme de *DownLoadable Content*, en français, un contenu téléchargeable.

FPS : *First Person Shooter*, Jeu de Tir à la Première Personne.

IA : Intelligence Artificielle.

NSDAP : acronyme de *Nationalsozialistische Deutsche Arbeiterpartei*, en français le Parti national-socialiste des travailleurs allemands, aussi appelé le parti nazi.

PC : *Personnal Computer*, en français, un ordinateur personnel.

PS : PlayStation. Le numéro précise le support. PS4 signifie Playstation 4.

SS : *Schutzstaffel*, en français « escadron de protection ».

SD : *Sicherheitsdienst*, ou « service de sécurité ».

TPS : *Third Person Shooter*, Jeu de Tir à la Troisième Personne.

2D : jeu en Deux Dimensions.

3D : jeu en Trois dimensions.

LEXIQUES

AAA : jeux vidéo à gros budget. Les jeux Assassin's Creed sont considérés comme des AAA.

Avatar : personnage incarné par le joueur.

Boss : dans un jeu vidéo, un adversaire plus difficile à vaincre que les ennemis habituels. Généralement, le joueur doit vaincre un *boss* pour terminer un niveau.

Biopic : contraction de *Biographical Motion Picture*, long-métrage centré sur une personnalité ayant existé.

Cinématique : phase de non-jeu intervenant à un moment donné dans le jeu. Elle présente et met en scène des éléments narratifs sous forme de séquences. Dans le cas des jeux vidéo historiques sur la Seconde Guerre mondiale, les cinématiques ont souvent recours à des archives vidéo.

Console de jeu : désigne tous les supports de jeux autres que l'ordinateur. Par exemple : la Playstation.

DLC : un contenu téléchargeable, ajoutant des éléments au jeu de base. Il peut être gratuit ou payant.

FPS : jeu de tir à la première personne (First Person Shooter). Un jeu d'action où la caméra est subjective : le corps de l'avatar n'est pas visible à l'écran, seulement ses bras et son arme.

Gameplay : les actions possibles dans un jeu vidéo, et comment elles fonctionnent. Cela peut être avancer, reculer, s'accroupir, viser, tirer... Cela signifie aussi la jouabilité.

Graphismes : l'ensemble des manières de représenter les jeux vidéo à l'écran. Plusieurs formes existent, de l'aventure textuelle des années 1980, le *Full Motion Picture* à la 2D ou la 3D.

IA : acronyme d'Intelligence Artificielle. Celle-ci a pour objectif de simuler des comportements à adopter. Par exemple, une IA ennemie doit attaquer le joueur : se rapprocher, viser, tirer...

Jeux de gestion : jeux vidéo où le joueur ne dirige pas un avatar, mais une entité et les activités qui lui sont assignées. Un jeu qui fait incarner au joueur un État s'accompagne d'une gestion de la diplomatie, de l'économie, de la politique ou de la guerre.

Jeux de simulation : jeux vidéo reproduisant une activité du quotidien. Cela peut être une simulation d'agriculteur, de policier, d'ambulancier...

Jeux de stratégie : jeux de guerres centrés sur le contrôle d'une armée. Se jouant au tour par tour ou en temps réel, l'objectif du joueur est de développer sa base et son armée pour conquérir le camp adverse.

Mod : programme permettant de modifier le contenu d'un jeu, voire d'en rajouter : ajouter des personnages, du texte, modifier le gameplay, l'Intelligence Artificielle... Ces modifications sont effectuées par les joueurs, généralement partagés dans la communauté du jeu.

Mode multijoueur : désigne un mode de jeu jouable à plusieurs. Ce terme regroupe les modes permettant de jouer sur un seul support (la console) avec quelqu'un de son entourage et le fait de jouer en ligne, à l'aide d'une connexion Internet.

Mode solo/mode un joueur : mode de jeu où le joueur évolue seul, généralement à travers un ensemble de missions, de niveaux scénarisés. Les jeux de guerre utilisent le terme « campagne » pour désigner un mode solo.

Monde Ouvert : genre de jeu où le joueur n'est pas cloisonné. Il peut ainsi choisir d'aller à son prochain objectif, ou d'explorer l'espace qui lui est accessible.

Pixel : contradiction de *Picture Element*. Le pixel est un élément d'une image numérique. Un jeu pixellisé est un jeu où les pixels sont extrêmement visibles (s'opposant au réalisme, ou au photoréalisme).

TPS : jeu d'action où la caméra se situe dans le dos du joueur, contrairement au FPS où la caméra est au niveau des yeux. Cela crée des différences dans la manière d'aborder l'expérience de jeu et les interactions du joueur.

Wargame : « jeu de guerre ». Dans le jeu vidéo, jeux de stratégie axés sur la simulation d'un conflit fictif ou réel.

2D : désigne les jeux dont le déplacement s'effectue uniquement de manière horizontale ou verticale et sans impression de profondeur.

3D : désigne les jeux dont le déplacement s'effectue à la fois de manière horizontale et verticale tout en proposant une impression de profondeur.

Avertissement.....	3
Engagement de non plagiat.....	4
Remerciements	5
Liste des abréviations.....	6
Lexiques	7
Introduction	13
Historiographie	16
Histoire et jeu vidéo.....	16
Nazisme	21
La représentation des nazis	28
Problématiques	32
Corpus	34
Corpus vidéoludique.....	34
Corpus cinématographique	36
Chronologie.....	36
Bibliographie	39
1) Jeu vidéo	39
2) La Seconde Guerre mondiale	45
3) La Wehrmacht.....	46
4) Le Front de l'Est	49
5) Histoire des représentations	50
6) Nazisme.....	53
7) Histoire de la Shoah	56
8) Genre	59
Corpus vidéoludique et cinématographique	61
Corpus vidéoludique.....	61
Corpus cinématographique	76
I/ Les nazis Vidéoludiques en guerre : des représentations liées à l'objet. 81	
1.1 Jeux de guerre et nazis : des représentations guerrières	81
1.2 Nazi et idéologie : un vide vidéoludique ?	97
II/ Représenter les nazis dans le jeu vidéo : sadisme et intellectualisme 127	
2.1 Nazisme et sadisme dans le jeu vidéo	127
2.2 Le nazi cultivé : supériorité intellectuelle et inspiration cinématographique	145
III/ Les négligés du nazisme vidéoludique	163
3.1 Les femmes nazies : entre imaginaire nazi et stéréotypes de genre	163
3.2 Les non-combattant nazis dans le jeu vidéo : "inutile" ludiquement ?	180
Conclusion	199
Tableaux de personnages.....	211

1) Personnages de fiction principaux	212
2) Personnalités historiques	233
3) Ennemis générique et personnages tertiaire	240
4) Classification.....	246
Table des matières	258
RÉSUMÉ.....	260

INTRODUCTION

Le rôle de l'historien est de comprendre et d'expliquer. L'étude du nazisme et de ses acteurs en est un bon exemple. Responsables de l'assassinat de plusieurs millions d'individus, d'un mépris pour les vies humaines ne correspondant pas aux critères raciaux qu'ils ont établis, les acteurs du III^e Reich sont les agents d'actes considérés comme irrationnels, incompréhensibles dans nos sociétés contemporaines¹. Ces massacres seraient le fruit d'individus dérangés, qui ne feraient pas partie de l'humanité. Les études sur le nazisme ont pourtant dépassé ces préjugés pour proposer des interprétations diverses du nazisme. L'historiographie s'est intéressée aux fondements du national-socialisme² ou aux facteurs historiques expliquant l'ascension du parti nazi, menant à son arrivée au pouvoir sous la République de Weimar, en passant par l'étude du processus amenant au génocide de 6 millions de juifs³. Ces recherches ont permis de "rationaliser" les nazis : ce ne sont pas des monstres que l'on ne peut comprendre, mais des humains issus d'un contexte social, économique et politique mêlé à un parcours personnel, qu'il s'avère difficile de suivre⁴. Les sociétés européennes et d'Amérique du Nord ont modifié leur perception des nazis au fil des décennies : n'étaient-ils pas des individus ordinaires, comme nous ?⁵ En France, le succès de l'ouvrage *Les Bienveillantes*⁶ montre non seulement l'intérêt du public envers les nazis, mais aussi comment l'image d'individus cultivés, humanisés, victimes de

¹ CHAPOUTOT Johann, *Le nazisme et l'Antiquité*, Paris, Presses Universitaires de France, 2012, p.591.

² CHAPOUTOT Johann, *La Loi du sang. Penser et agir en nazi*, Paris, Gallimard, 2014.

³ BROWNING Christopher, *Les origines de la solution finale. L'évolution de la politique antijuive des nazis : septembre 1939 – mars 1942*, Paris, Les belles lettres, 2007.

⁴ BROWNING Christopher, *Des hommes ordinaires. Le 101^e bataillon de réserve de la police allemande et la solution finale en Pologne*, Paris, Les belles lettres, 1994.

⁵ LACOSTE Charlotte, « Recette d'un succès », in LACOSTE Charlotte (dir.), *Séductions du bourreau. Négation des victimes*, Paris, Presses Universitaire de France, 2010, p.143-182.

⁶ LITTEL Jonathan, *Les Bienveillantes*, Paris, Folio, 2006.

leur époque et apolitiques s'est installée dans l'imaginaire de la Seconde Guerre mondiale.

Ce travail a pour objectif de contribuer à l'étude des représentations des nazis dans les œuvres culturelles, en les étendant à un objet d'étude récent : le jeu vidéo. Cet objet de consommation de masse⁷ offre des représentations du passé à étudier sur plusieurs décennies. Il est donc possible d'analyser un corpus de plusieurs dizaines d'œuvres vidéoludiques dont l'action se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale.

Le terme **nazi** désigne ceux qui adhèrent au national-socialisme. Cette idéologie se caractérise par une vision racisante du monde, couplée à un antisémitisme racial et un anticommunisme viscéral. Avant tout représenté à travers le III^e Reich allemand entre 1933 et 1945, le nazisme concerne tout autant des individus à hautes responsabilités que des membres au niveau local d'une organisation du NSDAP, voire de simples civils.

Le **jeu vidéo** est un médium audiovisuel, interactif et ludique : le joueur, à travers des périphériques de jeu (ordinateur, console, manettes, clavier, souris), voit les conséquences de ses actions. Les joueurs ne sont donc plus des spectateurs mais des acteurs, offrant des possibilités d'immersion nouvelles. Les jeux vidéo historiques sont, quant à eux, les jeux situant l'action dans une période du passé.

⁷ En raison du contexte sanitaire (ayant provoqué une baisse de fréquentation des salles de cinéma, n'offrant donc pas de chiffres parfaits), nous prendrons en référence les chiffres d'affaires de l'industrie du jeu vidéo et du cinéma en 2019. Ces deux chiffres étaient, respectivement, de 120 milliards et 42,5 milliards de dollars.

FORSANS Emmanuel, « 120,1 milliards de dollars : Les jeux vidéo et les médias interactifs ont atteint un chiffre d'affaires mondial record en 2019 », *AFJV*, 6 janvier 2020, disponible sur https://www.afjv.com/news/10012_chiffre-d-affaires-du-jeu-video-en-2019-120-1-milliards.htm (Consulté le 09/06/2022)

MCCLINTOCK Pamela, « 2019 Global Box Office Revenue Hit Record \$42.5B Despite 4 Percent Dip in U.S. », *The Hollywood Reporter*, 10 janvier 2020, disponible sur <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/2019-global-box-office-hit-record-425b-4-percent-plunge-us-1268600/> (Consulté le 09/06/2022)

Le choix du contexte de **guerre**, à savoir un conflit armé se déroulant entre les forces militaires de deux unités politiques indépendantes⁸, est favorisé pour plusieurs raisons. La première est liée aux crimes commis par le régime : la Seconde Guerre mondiale fut le théâtre de massacres de masse commis par les forces de l’Axe. Le processus d’extermination des juifs, des tziganes, des handicapés et l’invasion de l’Union Soviétique sous le prisme d’une guerre d’annihilation sont un ensemble de crimes perpétrés par le régime nazi. La deuxième raison est liée au corpus. Le jeu vidéo représente avant tout le conflit et les affrontements armés. Ainsi, la période antérieure à l’invasion de la Pologne n’est quasiment pas représentée, sauf quelques cas exceptionnels.

⁸ DAVID Charles-Philippe, SCHMITT Olivier « Chapitre 1. Définir les termes », in DAVID Charles-Philippe (dir.), SCHMITT Olivier (dir.), *La guerre et la paix. Approches et enjeux de la sécurité et de la stratégie*, Paris, Presses de Sciences Po, 2020, p. 47-91, disponible sur <https://www.cairn.info/-9782724625158-page-47.htm> (Consulté le 09/06/2022)

HISTORIOGRAPHIE

HISTOIRE ET JEU VIDEO

Si le jeu vidéo est créé dans les années 1960¹, les études universitaires sur ce jeune médium n'émergent qu'à partir des années 1980. Ce sont principalement des articles dans des revues centrées sur l'électronique et l'informatique qui commencent à aborder le jeu vidéo en tant qu'objet ; si l'on prend le cas de la France, on peut retrouver un article de la revue *Réseaux* en 1983². Le manque de légitimité dans la sphère scientifique empêche tout progrès dynamique au profit de travaux interdisciplinaires. Les années 1980 sont pourtant une décennie où le jeu vidéo développe son rapport au passé : l'histoire devient un univers permettant d'y transposer une aventure ludique, tel *Castle Wolfenstein*³, où le joueur doit s'échapper d'un château contrôlé par la SS.

À la fin des années 1990, les travaux académiques sont des études de cas, et non une analyse générale des liens entre jeu vidéo et histoire. Ainsi, *Sid Meier's Civilization*⁴ est un jeu de gestion proposant au joueur d'incarner le chef d'une civilisation historique, pour la faire évoluer de l'Antiquité à l'époque contemporaine. Cette représentation diachronique d'une civilisation sur différentes périodes historiques inspire des études sur la notion de civilisation⁵. De la même manière, *Age of Empire*⁶, jeu de stratégie permettant de jouer une dizaine de civilisations à travers l'histoire, montre l'intérêt du jeu vidéo, ici dans le cas des jeux de stratégies, non seulement pour les développeurs, mais aussi pour les joueurs. En effet, *Age of Empire* est l'un des jeux les plus vendus de 1998⁷. Le début

¹ TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2017, p.119.

² FLICHY Patrick (dir.), « Le jeu », *Réseaux*, volume 1, n°1, 1983, disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-1983-1.htm> (Consulté le 09/06/2022)

³ Muse Software, *Castle Wolfenstein*, Apple II, 1981.

⁴ Micropose, *Sid Meier's Civilization*, Amiga, 1991.

⁵ KAPPEL Mathieu, « Civilization and Its Discontents: American Monomythic Structure as Historical Simulacrum », *Popular Culture Review*, volume 13, n°2, 2002, p.129-136.

⁶ Ensemble Studios, *Age of Empires*, Microsoft, PC, 15 octobre 1997.

⁷ WALKER Mark, *Games that Sell!*, Plano, Wordware Publishing Inc., 2003, p. 176.

des années 2000 coïncide avec la création du journal *Games Studies*, permettant à des chercheurs d'écrire des articles sur le jeu vidéo dans une revue spécialisée - notamment des travaux sur les liens entre jeu vidéo et histoire⁸. En 2005, un article majeur est publié par William Uricchio : *Simulation, History and Computer Games* dans l'ouvrage *Handbook of Computer Game Studies*⁹. L'introduction de l'article pousse à dépasser les idées préconçues entourant les jeux vidéo, à savoir un médium incapable de représenter le passé. Les chercheurs doivent étudier l'importance de l'historicité des jeux pour les joueurs, les différentes manières d'utiliser l'histoire et le rapport au *gameplay*¹⁰ pour représenter le passé et comment le ludisme construit les représentations du passé dans le jeu vidéo. La deuxième partie des années 2000 voit le développement des études sur le jeu vidéo et l'histoire axée sur d'autres éléments, comme l'histoire coloniale¹¹. Pourtant, ce n'est pas du côté des historiens que sont publiés les premiers ouvrages sur le sujet, mais des journalistes spécialisés¹². Le début des années 2000 coïncide avec le succès de deux grandes franchises s'inspirant du passé : *Call of Duty*, d'abord centré sur la Deuxième Guerre mondiale puis sur d'autres conflits, et *Assassin's Creed*, dont l'entreprise, Ubisoft, prend contact avec des historiens pour leur demander conseil quant aux représentations du passé dans leurs jeux, construisant des ponts entre les historiens et les développeurs de jeux vidéo.

Les années 2010 sont une période de publication d'ouvrages par des historiens spécialisés. Ces travaux sont en partie centrés sur les représentations d'une période historique. C'est le cas de John Klein en 2014 avec *Digital Gaming*

⁸ COOKA Laquana, HUBBELL Gaines S. Cook, « Working Out Memory with a Medal of Honor Complex », *Game Studies*, 2015, volume 15, n°2, disponible sur <http://gamestudies.org/1502/articles/cookehubbell> (Consulté le 09/06/2022)

⁹ URRICHIO William, « Simulation, History, and Computer Games », in *Handbook of Computer Game Studies*, Massachusetts, Presses Universitaires du Massachusetts, 2005, p.327–338, disponible sur <http://web.mit.edu/uricchio/Public/pdfs/pdfs/cybergames%20.pdf> (Consulté le 09/06/2022)

¹⁰ Le terme "*gameplay*" désigne les caractéristiques d'un jeu et la manière d'y jouer.

¹¹ APPERLEY Thomas, « Virtual Unaustralia: Videogames and Australia's Colonial History » in MOORE Nicole (dir.), *UnAustralia the Cultural Studies Association of Australasia annual conference, 6-8 Décembre, 2006*, Melbourne, 2006, p.1-23.

¹² HALTER Ed, *From Sun Tzu to Xbox: War and video games*, New York, PublicAffairs, 2006.

*Re-imagines the Middle Age*¹³. Les années 2010 ont vu aussi l'émergence de publications d'ouvrages épistémologiques sur les jeux vidéo et l'histoire (Adam Chapman¹⁴), et l'ouverture en France d'études sur le sujet (Thomas Rabino¹⁵). Certains historiens comme Laurent Turcot, historien des loisirs et des divertissements, et Jean-Clément Martin, spécialiste de la Révolution Françaises, écrivent sur leurs expériences de consultant pour le jeu vidéo *Assassin's Creed : Unity*¹⁶ et développent les manières d'appréhender l'histoire dans le jeu et la question des anachronismes¹⁷. Plus récemment, la revue *Essais* a proposé un numéro complet sur le jeu vidéo et l'histoire en 2019¹⁸, abordant le rapport à l'histoire et aux nouveaux médias numériques, la représentation de l'histoire et l'apprentissage par le jeu – un angle ludo-éducatif assumé par certaines productions, comme *Soldat Inconnu : Mémoire de la Grande Guerre*¹⁹, titre centré sur la Première Guerre mondiale, issu de la collaboration entre Ubisoft, la série de documentaire Apocalypse et la Mission Centenaire²⁰. En parallèle, des maisons d'édition spécialisées dans le jeu vidéo continuent de proposer des ouvrages revenant sur le développement de l'industrie, offrant à des chercheurs la possibilité d'étudier l'histoire de l'industrie du jeu vidéo en France. C'est le cas de l'ouvrage d'Alexis Blanchet et de Guillaume Matignon retraçant le développement du jeu

¹³ KLINE Daniel T., *Digital gaming re-imagines the Middle Ages*, New York, Routledge, 2006.

¹⁴ HAPMAN Adam, *Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice*, New York, Routledge, 2016.

¹⁵ RABINO Thomas, « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat*, volume 177, n°5, p.110-116, 2013, disponible sur <https://doi.org/10.3917/deba.177.0110> (Consulté le 09/06/2022)

¹⁶ Ubisoft, *Assassin's Creed: Unity*, PS4, 11 novembre 2014.

¹⁷ MARTIN Jean-Clément, TURCOT Laurent, *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015.

¹⁸ DE MIRAS José-Louis (dir.), « Jouer l'histoire : Enjeux de la ludicisation historique », *Essais*, volume 15, n°1, 2019, disponible sur <https://journals.openedition.org/essais/1338> (Consulté le 09/06/2022)

¹⁹ Ubisoft, *Soldat Inconnu : Mémoire de la Grande Guerre*, PC, 25 juin 2014.

²⁰ DAVAN-SOULAS Melinda, « Soldat Inconnu, le pari réussi de l'histoire ludique », *TF1 Info*, 26 juin 2014, disponible sur <https://www.tf1info.fr/high-tech/soldats-inconnus-le-pari-reussi-de-l-histoire-ludique-ubisoft-memoires-de-la-grande-guerre-2104065.html> (Consulté le 09/06/2022)

vidéo en France entre les années 1960 et 1990, édité chez Pix'n Love Éditions en 2020²¹.

La recherche en France autour des liens entre le jeu vidéo et l'histoire suit celles commencées dans le monde anglo-saxon. C'est un champ de recherche récent, qui s'est développé à la suite de différentes réflexions entamées entre les années 1990 et le début des années 2000. Si les premières études ont analysé un jeu spécifique pour proposer des pistes de réflexion, les travaux académiques se sont aussi construits autour de l'utilisation d'une période historique au sens large, des spécificités du jeu vidéo dans son usage du passé et la recherche d'une méthode d'analyse propre à la recherche sur le médium. Notre étude des représentations des nazis dans les jeux vidéo, sur plusieurs décennies, permet d'aborder l'évolution de celles-ci sous différents angles. Si des exemples de notre corpus ont souvent été étudiés, aucune étude de cas sur le long terme n'a été faite, ni une étude comparative s'appuyant sur un corpus de 28 jeux. Parmi les différentes époques abordées dans le jeu vidéo, la Seconde Guerre mondiale est particulièrement représentée. Seconde Guerre mondiale

La Seconde Guerre mondiale est un objet d'étude extrêmement vaste. Il s'agit d'un conflit mondial, ayant durablement marqué les sociétés contemporaines. Contrairement aux liens entre les jeux vidéo et l'histoire, il est ici question de présenter les grands courants historiographiques sur l'étude de cette période.

À la sortie du conflit, l'intérêt des différents historiens se porte sur les aspects politiques et militaires : étudier comment leurs pays se sont comportés durant le conflit et les causes du déclenchement de la Seconde Guerre mondiale²². Le Front de l'Est est aussi un théâtre abordé, mais dans des proportions moindres en Occident. Le contexte de Guerre Froide crée des obstacles à la recherche. Là aussi, les sources Occidentales proviennent, entre les années 1950 et les années

²¹ BLANCHET Alexis, MONTAGNON Guillaume, *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960-1991 : des labos aux chambres d'ados*, Pix'n love Éditions, 2020.

²² FRAEYS Jean, « Hart (Liddell) The other side of the hill », *Revue belge de philologie et d'histoire*, volume 28, n° 3-4, 1950. p. 1289-1291, disponible sur www.persee.fr/doc/rbph_0035-0818_1950_num_28_3_2071_t1_1289_0000_3 (Consulté le 09/06/2022)

1960, de l'*Historical Division* de l'*U.S Army*— les archives soviétiques n'étant pas accessibles²³.

Les années 1960 et 1970 sont une période d'évolution vers des thématiques culturelles et sociales, où l'angle militaire seul ne suffit plus pour comprendre le conflit. Basil Henry Liddel Hart publie en 1970 une monographie sur la Seconde Guerre mondiale se limitant à une étude militaire et à la focalisation sur certains théâtres d'opérations au détriment d'autres²⁴. En France, l'ouvrage de Robert Paxton sur la France de Vichy, publié en 1973²⁵, remet en cause la théorie de l'épée et du bouclier de Robert Aron²⁶ expliquant que Pétain aurait protégé les Français des Allemands pendant que de Gaulle combattait l'Allemagne. Cette remise en cause est faite en explicitant la complicité du régime de Vichy avec le régime nazi.

Dans les années 1980 et 1990, l'histoire du genre questionne la sexualisation des politiques de guerre ; Joan Scott analyse cet aspect en lien avec la notion de guerre totale, qui ne se limite pas au front²⁷. Il y a une mise en lumière des soldats coloniaux dans les milieux académiques britanniques et français²⁸. L'étude de la sortie des guerres ouvre aussi de nouveaux travaux en lien avec le conflit : quelles conséquences cela a sur les sociétés, sur l'économie, sur les individus en tant que tels²⁹. En parallèle, se sont développées les études sur les crimes commis pendant la guerre. La Shoah devient un sujet à part entière dans les années 1990, études

²³ AUBIN Nicolas, « Quand les vaincus qui écrivent l'histoire », in LOPEZ Jean (dir.), *La Wehrmacht : la fin d'un mythe*, Paris, Perrin, p. 54-55.

²⁴ D'HOOP Jean-Marie, « Compte rendu critique : Liddell Hart, Histoire de la Seconde Guerre mondiale », *Revue Historique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1974, volume 252, n°511, p.227-229.

²⁵ PAXTON Robert O., *La France de Vichy : 1940-1944*, Paris, Seuil, 1973.

²⁶ ARON Robert, *Histoire de Vichy*, Paris, Fayard, 1955.

²⁷ COTT Joan, « Rewriting History », in HIGONNET Randolph Margaret, JENSON Jane, MICHEL Sonya WEITZ Collins Margaret (dir.), *Behind the Lines: Gender and the Two World Wars*, Londres, Presses Universitaires de Yale, 1987, p. 21-30.

²⁸ BELKACEM Reham, *Les Musulmans algériens dans l'armée française, 1919-1945*, Paris, Harmattan, 1996.

²⁹ FLATEAU Cosima, « Les sorties de guerre. Une introduction », *Les Cahiers Sirice*, volume 3, n° 17, 2016, p. 5-14, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-sirice-2016-3-page-5.htm> (Consulté le 09/06/2022)

nommées les *Holocaust Studies*³⁰. En 1994, Christopher Browning propose une étude microhistorique d'un bataillon de police, responsable de la déportation et de l'exécution de 80 000 personnes³¹.

À ces ensembles de nouvelles thématiques se mêlent des études comparatistes : on pense la Seconde Guerre mondiale en la replaçant dans le temps long. En 2003, *Hommes et femmes dans la France en guerre (1914-1945)*³² décrit les liens entre guerre et changement social. André Loez est le directeur du troisième tome de *Mondes en Guerre - Guerres mondiales et impériales, 1870-1945*³³. La Seconde Guerre mondiale est remise dans un contexte de fin du XIX^e siècle et de première moitié du XX^e siècle, abordant la violence, la mobilisation de masse, les crimes de guerre, etc. Enfin, Jacques Semelin³⁴ et Laurent Joly³⁵ s'intéressent à la persécution et à la survie des juifs sous le Régime de Vichy. Les historiens d'après-guerre se sont concentrés sur des thématiques purement militaires et politiques, bridés par la disponibilité des sources (et leur authenticité). Les études sur la Seconde Guerre mondiale ont évolué au fil des décennies, proposant des angles d'approche innovants en même temps que de nouvelles sources devenaient disponibles.

NAZISME

Le nazisme a été un objet d'étude pendant et après l'ascension au pouvoir du parti nazi. Pour les chercheurs, il a toujours été question de comprendre la pensée

³⁰ FONTANA Laura, « L'historiographie allemande de la Shoah : nouvelles perspectives et recherches », *Revue d'Histoire de la Shoah*, volume 2, n° 205, 2016, p. 571-600, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-revue-d-histoire-de-la-shoah-2016-2-page-571.htm> (Consulté le 09/06/2022)

³¹ BROWNING Christopher, *Des hommes ordinaires(...)*, op.cit.

³² Luc CAPDEVILA, François ROUQUET, Fabrice VIRGILI et Danièle VOLDMAN (dir.), *Hommes et femmes dans la France en guerre (1914-1945)*, Paris, Payot, 2003.

³³ LOEZ André (dir.), *Mondes en Guerre – Guerres mondiales et impériales, 1870-1945*, Paris, Passés Composés, 2020.

³⁴ SEMELIN Jacques, *La survie des juifs en France 1940-1944*, Paris, CNRS éditions, 2018.

³⁵ JOLY Laurent, *L'État contre les juifs. Vichy, les nazis et la persécution antisémite*, Paris, Grasset, 2018.

nazie : ses racines, son mode de pensée et ses actions. Cela a pu passer par l'étude des figures emblématiques du III^e Reich, des écrits du nazisme ou de l'application de leurs programmes idéologiques entre 1933 et 1945.

Nazisme, mode de gouvernance et processus d'extermination

Dès 1942, le juriste Franz Neumann propose une analyse politique du régime nazi, marquant durablement l'étude du III^e Reich et de son mode de gouvernance par la suite³⁶. Fondamentalement contre l'État, selon Neumann, le III^e Reich est un béhémoth, un terme symbolique qui désigne l'administration chaotique du régime. En effet, l'auteur considère l'Allemagne nazie comme une polycratie, dans laquelle les différentes instances de pouvoir s'opposent pour renforcer leurs influences. Il ouvre la porte à d'autres interprétations du mode de gouvernance du nazisme. Des historiens ont étudié la place d'Hitler au sein du régime, certains historiens considérant que l'État nazi est un Hitlérisme : Hitler possède un pouvoir absolu³⁷ ; d'autres, comme Hans Mommsen, considèrent qu'il n'est qu'un dictateur faible au sein d'une machine fonctionnant sans lui³⁸.

Ces interprétations s'intègrent dans un débat historiographique plus large, entre les internationalistes comme Léon Poliakov³⁹ et les fonctionnalistes comme Martin Broszat⁴⁰ : les actions du régime nazi sont-elles issues d'un programme cohérent, établi avant l'arrivée d'Hitler au pouvoir (vision internationaliste), ou plutôt chaotique, influencé par le contexte politique, économique, social, militaire et diplomatique (vision fonctionnaliste) ? Quelle place laisser aux acteurs au sein du système nazi et à ses dynamiques ? Les participants à ces débats étendent leurs interprétations aux programmes d'extermination : la Solution Finale est-elle établie de longue date et quels ont été les moteurs de ce processus ? Ces débats qui ont

³⁶ NEUMANN Franz, *Béhémoth. Structure et pratique du national-socialisme*, Paris, Payot, 1987.

³⁷ HILLGRUBER Andreas, *Hitlers Strategie Politik und Kriegsführung 1940-1941*, Francfort-sur-le-main, 1965.

³⁸ MOMMSEN Hans, *Beamtenum in Dritten Reich*, Stuttgart, 1966.

³⁹ POLIAKOV Léon, « Un point final à l'«Historikerstreit». Quand fut donné l'ordre de la Solution finale », in POLIAKOV Léon, *Sur les traces du crime*, Paris, Berg international, 2003, p. 127-135.

⁴⁰ BROSZAT Martin, *L'État Hitlérien : l'origine et l'évolution des structures du IIIe Reich*, Paris, Pluriel, 2012.

principalement agité les années 1980 et 1990 ont connu un apaisement et une synthétisation des deux interprétations. Le système de gouvernance du nazisme est celui d'une polycratie, ou chaque acteur cherche à accaparer le plus d'influence possible au détriment des autres. Cela donne un système chaotique, composé d'acteurs en concurrence constante qui doivent conclure des accords pour avancer⁴¹.

Ce système de gouvernance ne signifie nullement qu'Hitler n'a pas d'influence : le dictateur a le dernier mot, son approbation orale ou écrite permet à l'instigateur d'une directive de renforcer son autorité sur ses concurrents. Hitler, ainsi, est central dans l'administration nazie. Enfin, si les idées du nazisme se retrouvent dans le programme et les actes du III^e Reich, ceux-ci sont influencés par le contexte vécu par les acteurs. Himmler et la SS possèdent une place importante dans le processus d'extermination des juifs, cependant les nombreux plans de déplacements de populations sont à comprendre par l'évolution du conflit et l'expansion nazie. Le Plan Madagascar, projetant de déporter les juifs sous influence allemande, est développé aussi rapidement qu'il est abandonné lorsqu'il est certain que le Royaume-Uni ne capitulera pas, rendant le déplacement de populations par la mer impossible⁴². Enfin, l'autorité centrale située à Berlin encourage les initiatives prises sur le terrain par les acteurs locaux. Certaines actions sont validées par le régime rétroactivement. C'est le cas des exécutions commises par les groupes d'intervention, qui commencent par des hommes adultes puis s'en prennent à des familles entières⁴³. L'étude du régime nazi et l'étude de la Shoah sont donc devenues indissociables, des historiens comme Christopher Browning traitant de la Shoah tout en analysant, en fond, le système de gouvernance nazi⁴⁴.

À cette problématique du mode de gouvernance nazie s'ajoute sa relation avec la population allemande. Dans son étude monographique datée de 2005,

⁴¹ KERSHAW Ian, *Hitler. Essai sur le charisme (...)*. op.cit. p. 189-191

⁴² BROWNING Christopher, *Les origines de la Solution Finale (...)* op.cit.

⁴³ SEMELIN Jacque, *Purifier et Détruire. Usages politique des massacres et génocides*, Paris, Points, 2017, p. 262-263.

⁴⁴ BROWNING Christopher, *Les origines de la Solution Finale(...)*, op.cit.

l'historien germanique Götz Aly commence son introduction par une problématique, simple, mais complexe : « comment cela a-t-il pu arriver ? »⁴⁵. Cette question, centrée sur les motivations qui ont poussé les Allemands à adhérer au nazisme ou à accepter de manière silencieuse les actions du régime, a été étudiée par plusieurs spécialistes, dont ceux étudiant le III^e Reich et sa politique interne. Là où des scientifiques interprètent cette adhésion par une mentalité raciste et antisémite en Allemagne⁴⁶, Götz Aly propose une explication matérialiste : en s'assurant que le confort des Allemands moyens, même en temps de guerre, ne soit pas menacé, le régime nazi s'est assuré de l'approbation silencieuse de sa politique extérieure. En effet, la stabilisation du niveau de vie des Allemands s'est faite au détriment des pays Alliés ou occupés, obligés de payer l'occupant⁴⁷, mais aussi de la spoliation des Juifs⁴⁸ et de l'approvisionnement des soldats : ceux-ci devaient vivre sur le pays et utiliser la monnaie locale pour leurs achats⁴⁹. Ainsi, le socialisme national dont a fait preuve le régime nazi a été plus efficace que les célébrations annuelles du régime qui, bien qu'ayant impressionné les intellectuels étrangers ayant fait le déplacement pour y assister⁵⁰, ont rapidement montré leurs limites dans l'appréciation du régime par la population⁵¹.

Études idéologiques du nazisme

L'étude du nazisme en tant qu'idéologie est ancienne. Dès les années 1920, on s'interroge sur le placement de cette idéologie dans son époque : est-ce un fascisme ? Existe-t-il des liens avec le communisme ? D'où le national-socialisme puise-t-il ses thématiques, ses inspirations ? En pleine ascension vers le pouvoir, les contemporains ne prenaient pas au sérieux le national-socialisme comme une

⁴⁵ ALY Götz, *Comment Hitler a acheté les Allemands*, Paris, Flammarion, 2005, p.7.

⁴⁶ L'étude ayant été la plus sujette à controverse étant celle du professeur en sciences politiques, Daniel Jonah Goldhagen. Voir GOLDHAGEN Jonah Daniel, *Les Bourreaux volontaires de Hitler : les Allemands ordinaires face à l'Holocauste*, Paris, Point, 1997, p.25-26.

⁴⁷ ALY Götz, *Comment Hitler a acheté (...) op.cit.* p. 192-193.

⁴⁸ *Ibid.* p. 255.

⁴⁹ *Ibid.* p. 234-235.

⁵⁰ SAINTIN Alexandre, *Le vertige nazi : Voyages des intellectuels français dans l'Allemagne nationale-socialiste*, Paris, Passés/Composés, 2022, p. 101-102.

⁵¹ KERSHAW Ian, *Le mythe Hitler*, Paris, Flammarion, 2006, p. 132-133.

idéologie cohérente, mais comme un mouvement opportuniste⁵². Après 1945, la psychologie et l'histoire n'étudient pas tant les origines du nazisme qu'ils valident les préjugés envers les Allemands et leur culpabilité : ayant divergé des autres peuples à la suite d'une série de traumatismes historiques, le peuple allemand est instable, ce qui a permis l'éclosion du nazisme⁵³. Après la consolidation des blocs de l'Est et de l'Ouest dans les années 1950, les deux interprétations dominantes du nazisme sont respectivement celles d'un mouvement issu de la crise du capitalisme, devenant le dernier rempart du système⁵⁴ et celle d'un nouveau type de régime, totalitaire, similaire au système basé en URSS⁵⁵. Une troisième interprétation décrit le nazisme comme une "spécificité allemande". Pays à la tradition autoritaire, "préindustrielle, précapitaliste et prébourgeoise", l'Allemagne a été le théâtre d'une opposition entre des "forces anciennes" et du capitalisme moderne – ce dernier ayant débouché sur la crise économique de 1932⁵⁶. Le nazisme serait donc une réaction issue des milieux traditionnels allemands. Ces trois interprétations ont cependant été critiquées. À la suite de l'ouverture des archives allemandes dans les années 1960, des historiens ont constaté que l'Allemagne nazie ne se résumait pas à un parti unique et surtout uni, ou à une économie dirigiste⁵⁷.

Les années 1970 et 1980 sont dans la continuité de ces interprétations, dont certaines thèses ont été sujettes à controverse au sein des historiens allemands. Philosophe et historien, Ernst Nolte défendait l'interprétation du national-socialisme comme un miroir déformant du communisme. Le nazisme a émergé en réaction à la menace léniniste et de la peur du Goulag ; le génocide de race serait donc une réaction au génocide de classe⁵⁸. L'explication du nazisme se situe donc

⁵² AYÇOBERRY Pierre, *La question nazis. Les interprétations du national-socialisme : 1922-1975*, Paris, Point, 1972, p. 20.

⁵³ Ibid. p.155.

⁵⁴ BEETHAM David, *Marxism in France of Fascism*, Manchester, Presses Universitaires de Manchester, 1983.

⁵⁵ ARENDT Hannah, *Le système totalitaire : les origines du Totalitarisme*, Paris, Point, 2005.

⁵⁶ KOCKA Jürgen, *Ursachen des Nationalsozialismus*, Bonn, Bundeszentrale für politische Bildung, 1980, p. 3-15.

⁵⁷ KITCHEN Martin, *Fascism*, Londres, Red Globe Press, 1976.

⁵⁸ Ian Kershaw, *Qu'est-ce que le nazisme ?* Paris, Gallimard, 1997, p. 394.

principalement dans l'entre-deux guerre, mais cette interprétation et ce qu'elle insinue – les victimes du communisme sont identiques aux victimes juives du nazisme, la validation du mythe construit par les nazis « d'attaque préventive » a été vivement critiquée par les historiens allemands, Nolte étant au centre de la « Querelle des historiens » (*Historikerstreit*) dans la dernière partie des années 1980 en Allemagne, regroupant un ensemble de débats entre historiens allemands liés à l'histoire du nazisme⁵⁹. Marginalisées, les interprétations de Nolte trouvent un renouveau au sein de quelques historiens français, comme Stéphane Courtois⁶⁰, préfaçant l'ouvrage de l'historien allemand *La Guerre civile européenne*⁶¹.

En parallèle de ce débat, les travaux sur le nazisme proposent d'autres angles d'étude du mouvement et de sa vision idéologique. Dès l'après-guerre, le philologue juif allemand Viktor Klemperer publie une étude du vocabulaire nazi - basée sur son vécu en Allemagne nazie - et de la manière dont l'utilisation de termes alternatifs fait partie intégrante de la pensée nazie⁶². Dans les années 1980, des historiens comme Saul Friedlander ont étudié les sources de l'antisémitisme nazi⁶³ : mélange d'antisémitisme issu des milieux conservateurs et *völkisch*⁶⁴, cette haine des juifs est couplée à un racisme biologique et au darwinisme social. Ces études ont permis d'éclaircir les liens entre le nazisme, ses idées et la place de ces thématiques en Europe.

⁵⁹ *Ibid.* p. 387-391.

⁶⁰ HUSSON Édouard, « Ernst Nolte et la Shoah : mise en perspective des totalitarismes ou révisionnisme historique ? », *Revue d'Histoire de la Shoah*, 2007, volume 2, n° 187, p. 247-267, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-revue-d-histoire-de-la-shoah-2007-2-page-247.htm> (Consulté le 09/06/2022)

⁶¹ COURTOIS Stéphane, « Préface », in NOLTE Ernst, *La Guerre civile européenne*, Paris, Syrtès, 2000, p. 7-8.

⁶² KLEMPERER Viktor, *Lti, la langue du IIIe Reich*, Paris, Pocket, 2003.

⁶³ FRIEDLÄNDER Saul, *L'Allemagne nazie et les Juifs, I. Les années de persécution 1933-1939*, Seuil, Paris, 1997 ; *L'Allemagne nazie et les Juifs, II. Les années d'extermination 1939-1945*, Seuil, Paris, 2008.

⁶⁴ Difficilement traduisible, ce terme rassemble un ensemble de mouvements en Allemagne ayant pour thématique commune le darwinisme social, le racisme, l'antisémitisme et le paganisme germanique.

En France, l'historien Johann Chapoutot a étudié de nombreuses sources pour comprendre et synthétiser la pensée nazie. En étudiant les discours, les ouvrages d'idéologues et les journaux privés, Chapoutot tente de comprendre l'univers mental du nazisme et son application dans le III^e Reich. Sa thèse, *Le Nazisme et l'Antiquité*⁶⁵, démontre l'importance de la période Antique dans l'imaginaire nazi. Un imaginaire qui puise dans celui de l'Allemagne et son rapport à la période, particulièrement dans les sciences sociales et humaines allemandes qui ont fortement contribué aux recherches concernant l'Antiquité grecque. Ses travaux suivants ont porté sur la place du sang dans l'idéologie nazie⁶⁶ et comment ce mouvement souhaite une "révolution culturelle" pour retrouver le mode de vie de la "Race Aryenne"⁶⁷. Prouvant que la pensée nazie découle plus largement d'un ensemble d'idées se retrouvant en Europe, un essai récent entend démontrer l'existence de liens entre le nazisme et le management moderne⁶⁸, intégrant le nazi dans le temps long : ce qui l'a précédé, et ce qui lui a succédé.

Études sur les nazis

L'étude des nazis peut être, ici, interprétée en deux sens : les biographies et l'étude des trajets individuels. À travers des sources destinées à reconstruire l'itinéraire de personnalités comme Hitler, des chercheurs ont tenté de comprendre pourquoi et comment des individus ont pu finalement devenir des tueurs de masse, mais peu de place est accordée au contexte socio-économique et à son influence sur le parcours des acteurs⁶⁹.

Ces études ont laissé place, à partir des années 1980, à une remise en cause des méthodes de rédaction des biographies : pour comprendre le parcours d'un individu, il faut le replacer dans la période qu'il a vécue. En proposant une biographie d'Hitler⁷⁰, Ian Kershaw avance une explication de son parcours liée à

⁶⁵ CHAPOUTOT Johann, *Le nazisme et l'Antiquité(...)* op.cit.

⁶⁶ CHAPOUTOT Johann, *La Loi du sang. Penser et agir en nazi*, Paris, Gallimard, 2014.

⁶⁷ CHAPOUTOT Johann, *La révolution culturelle nazie*, Paris, Gallimard, 2017.

⁶⁸ CHAPOUTOT Johann, *Libre d'obéir : le management, du nazisme à aujourd'hui*, Paris, Gallimard, 2020.

⁶⁹ FEST C. Joachim, *Hitler. Eine Biographie*, Berlin, Propyläen, 1973.

⁷⁰ KERSHAW Ian, *Hitler*, 2 tomes, Paris, Flammarion, 1999-2000.

un ensemble de facteurs, comme l'appui d'un entourage fanatique l'ayant assisté pour accéder au pouvoir, de groupes sociaux ayant accepté de le soutenir (comme le cercle des officiers de l'armée allemande) et une situation de crise économique et politique. Cela permet de prendre du recul sur les acteurs individuels, et expliquer comment l'arrivée au pouvoir des nazis est due à un ensemble de facteurs indépendants de leurs volontés. Ce qui ne signifie pas que les acteurs individuels n'ont aucune importance. En étudiant le parcours d'Himmler⁷¹, Peter Longerich démontre l'influence de ses actions sur la SS, le développement de l'organisation et les rivalités de pouvoir entre les hiérarques du gouvernement nazi.

En France, Christian Ingrao propose une étude du parcours d'un ensemble d'individus, membres de la SS⁷². En étudiant ces officiers signifiants dans un sujet unique, Christian Ingrao démontre qu'ils sont issus des mêmes universités, qu'ils ont forgé des liens entre eux quand ils étaient étudiants et que leur militantisme nazi s'est construit pendant leurs années estudiantines. Ces officiers sont issus d'un pays défait, ont rejoint les corps francs ou des groupes d'extrême droite avant d'intégrer des organisations nazies. Après la fin de leur cursus universitaire, ces personnalités prennent une place fondamentale dans la machine de guerre SS. Leurs formations académiques offrent un discours scientifique à la rhétorique national-socialiste. Leur méthodisme fait d'eux des individus non seulement aptes à produire rapidement des plans de déplacements de populations pour la création de l'espace vital à l'Est⁷³, mais aussi d'être des officiers de terrain capable de commander des groupes d'intervention, qui s'occupent d'assassinat en Russie. Étudier plusieurs parcours personnels permet donc de mettre en avant des routes similaires et de comprendre comment des intellectuels ont rejoint le nazisme.

LA REPRESENTATION DES NAZIS

L'étude des représentations des nazis n'est qu'un élément de la représentation du nazisme. Des travaux existent, mais sont généralement limités à

⁷¹ LONGERICH Peter, *Himmler*, 2 tomes, Paris, Tempus, Perrin, 2013.

⁷² INGRAO Christian, *Croire et détruire : Les intellectuels dans la machine de guerre SS*, Paris, Pluriel, 2013.

⁷³ INGRAO Christian, *La promesse de l'Est. Espérance nazie et génocide : 1939-1943*, Paris, Seuil, 2016.

un article dans une revue ou un ouvrage collectif. Travailler sur l'étude des représentations des nazis signifie la prise en compte d'un ensemble d'éléments : l'écriture de l'œuvre, la description des nazis (costume, caractère, action), la mise en contexte de l'objet d'étude (datation, contexte culturel). L'application de ces critères au centre d'une analyse des représentations permet la production de théories quant à la représentation des nazis au sein d'œuvres culturelles : peut-on constater une évolution dans la manière de montrer les nazis, de penser, d'agir et d'être ? Répondre à cette problématique, c'est approcher le rapport d'une société, à un moment donné, avec le national-socialisme et le III^e Reich.

Ces travaux peuvent être diachroniques, c'est-à-dire s'interroger sur les représentations diverses des nazis ou d'une personnalité en particulier dans le temps, comme Adolf Hitler⁷⁴. Un travail peut aussi être plus spécifique, centré sur les représentations dans un cas d'étude précis, comme la représentation d'une tortionnaire nazie dans *Ilsa, She-Wolf of the SS*⁷⁵; un film américain des années 1970, issu de la *Nazisploitation*⁷⁶, ou la place des nazis dans les séries *Buffy*⁷⁷ et *Angel*⁷⁸, deux séries américaines des années 2000⁷⁹. Ces travaux permettent, dans un premier temps, de remarquer la présence de caractéristiques récurrentes dans la représentation des nazis. C'est ce qu'a démontré Charlotte Lacoste dans son étude des bourreaux, principalement à partir de la littérature⁸⁰. Pour elle, depuis la fin du XX^e siècle et le début du XXI^e siècle, les bourreaux, notamment nazis, sont devenus

⁷⁴ CARRÉ Valérie, « La figure du Führer », in CAMARADE Hélène (dir.), GUILHAMON Elizabeth (dir.), KAISER Claire (dir.), *Le national-socialisme dans le cinéma allemand contemporain*, Septentrion, Presses Universitaires de Septentrion, 2013, p.243-256.

⁷⁵ RAPAPORT Lynn, « Holocaust Pornography: profaning the Sacred » in 'Ilsa, She-Wolf of the SS', HBUTSSWORTH Sara (dir.), ABBENHUIS Maartje (dir.), *Monsters in the mirror. Representation of nazism in Post-War popular culture*, Californie, Praeger, 2003, p.101-130.

⁷⁶ Ce terme regroupe un ensemble de production cinématographique érotique des années 1970 se situant pendant la Seconde Guerre mondiale, souvent dans un contexte concentrationnaire.

⁷⁷ WHEDON Joss, *Buffy contre les vampires*, The WB, 1997.

⁷⁸ WHEDON Joss, *Angel*, The WB, 1999.

⁷⁹ HBUTSSWORTH Sara (dir.), ABBENHUIS Maartje (dir.), *Monsters in the mirror. Representation of nazism in Post-War popular culture*, Californie, Praeger, 2003, p.179-199.

⁸⁰ LACOSTE Charlotte, *Séductions du bourreau. Négation des victimes*. Paris, Presses Universitaires de France, 2010.

des figures populaires au sein du grand public qui est lassé par les nombreux témoignages des victimes, ceux-ci n'ayant plus le même impact. La figure du bourreau plaît au point que des ouvrages de fiction comme *Les Bienveillantes* sont des succès populaires. Charlotte Lacoste constate une évolution des représentations. Le Bourreau est paradoxal : représenté comme un homme ordinaire, une victime de son temps, il est aussi un intellectuel qui se différencie de la masse. Le bourreau n'est plus représenté de manière manichéenne, mais de manière apolitique. Même si cette image du tortionnaire gentilhomme a été construite par ces mêmes bourreaux.

Les recherches scientifiques sur la représentation des nazis dans les jeux vidéo sont très récentes. Adam Chapman et Jonas Linderöth ont exploré les limites de la représentation du nazisme dans les jeux vidéo. Ces représentations sont liées aux règles encadrant le jeu : en transformant une entité issue du monde réel en un objet ludique, cette entité est soumise aux limites auxquelles se fixe le jeu vidéo dans sa représentation du monde. Dans le cas du passé, ces limites sont tous éléments qui pourraient être sujets à controverse, comme un massacre.⁸¹ En Allemagne, Eugen Pfister, auteur de nombreux articles sur la représentation de la Seconde Guerre mondiale et de la Shoah dans le jeu vidéo, insiste sur les tabous du jeu vidéo, incluant la représentation d'Adolf Hitler⁸².

L'étude de la représentation des nazis n'a pas été réalisée, alors que les avancées historiographiques depuis les années 1980 ont remis en cause des idées reçues, ou des thèses installées, comme les limites de l'emprise idéologique au sein des organisations du régime⁸³ ou la prégnance avérée de l'idéologie dans la Wehrmacht⁸⁴. Cependant, ces aspects-là ne sont pas forcément retenus dans les

⁸¹ CHAPMAN Adam, LINDERÖTH Jonas, « Exploring the Limits of Play: A Case Study of Representation of Nazism in Games », in MORTENSEN Torill Elvira (dir.), LINDERÖTH Jonas (dir.), BROWN Ashley ML (dir.), *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, New York, Routledge, p.84

⁸² PFISTER Eugen, « 'The Fuhrer's facial hair and name can also be reinstated in the virtual world.' Taboos, Authenticity and the Second World War in digital games », *GAMES*, n°9, 2020, disponible sur <https://www.gamejournal.it/the-fuhrers-facial-hair/> (Consulté le 09/06/2022)

⁸³ BROWNING Christopher, *Des hommes ordinaires. (...), op.cit.*

⁸⁴ WETTE Wolfram., *Les crimes de la Wehrmacht, Sarthe*, Tempus, Perrin, 2008.

productions vidéoludiques. Notre étude des représentations des nazis dans les jeux vidéo, sur plusieurs décennies, permet d'aborder l'évolution de celles-ci sous différents angles. De plus, la représentation des nazis dans le jeu vidéo et les connexions que les chercheurs peuvent créer avec d'autres objets culturels reste marginale. L'historien Gavriel Rosenfeld a étudié le traitement du nazisme dans la culture contemporaine à travers la littérature, le cinéma et les détournements sur Internet, sans s'attarder sur les représentations vidéoludiques⁸⁵. Si des exemples de notre corpus ont souvent été étudiés, aucune étude de cas sur le long terme n'a été faite, ni une étude comparative s'appuyant sur un corpus de 28 jeux.

⁸⁵ ROSENFELD D. Gavriel, *Hi Hitler! How the nazi past is being normalized in contemporary culture*, Cambridge, Presses Universitaires de Cambridge, 2014.

PROBLEMATIQUES

Entre les années 1980 et les années 2020, les œuvres culturelles ont fait évoluer leur perception de la Seconde Guerre mondiale, en lien avec les mémoires au sein des sociétés. Le cinéma est l'objet d'études centrées sur un ensemble d'œuvres internationales⁸⁶ ou d'un seul pays⁸⁷. La bande dessinée⁸⁸ et les séries télévisées⁸⁹ ont aussi fait l'objet d'études, tout comme la littérature⁹⁰. Ces études, sur des thématiques larges, mentionnent la représentation des nazis dans la fiction. Cependant, la fertilité de ce champ de recherche ouvre la porte à un ensemble de problématiques : comment le jeu vidéo représente-t-il les nazis ? Existe-t-il des facteurs de représentations récurrents ? Le médium vidéoludique, c'est-à-dire les différentes catégories de jeux vidéo, joue-t-il un rôle dans la représentation du passé ? Les nazis vidéoludiques sont-ils proches des représentations cinématographiques ? Dans le jeu vidéo, les nazis commettent-ils des violences liées à l'idéologie ? À quel point l'objet vidéoludique influence-t-il ces représentations ?

Pour répondre à ces questionnements, ce mémoire développe trois axes. Un premier axe se concentre sur la représentation des nazis dans un contexte de guerre dans le jeu vidéo. Le jeu vidéo est un objet centré sur le conflit entre le joueur et des opposants, qu'il doit vaincre pour terminer le jeu. Le jeu vidéo tend à représenter les nazis dans le contexte d'un champ de bataille, laissant peu de place aux personnalités du régime nazi. Ce contexte de guerre encadre les représentations

⁸⁶ LAROCHE Josepha, *La deuxième guerre mondiale au cinéma : le jeu trouble des identités*, Paris, Harmattan, 2017.

⁸⁷ CAMARADE Hélène, GUILHAMON Elizabeth, KAISER Claire, *Le national-socialisme dans (...) op.cit.*

⁸⁸ PASAMONIK Didier (dir.), KOTEK Joël (dir.), *Shoah et bande dessinée : l'image au service de la mémoire*, Paris, Denoël, 2017.

⁸⁹ BRUTTMANN, Tal. « Never Again, Never Again. Les séries américaines et la Shoah », *Revue d'Histoire de la Shoah*, volume 195, n°2, 2011, p. 349-372, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-revue-d-histoire-de-la-shoah-2011-2-page-349.htm> (Consulté le 09/06/2022)

⁹⁰ LACOSTE Charlotte, *Séductions du bourreau (...), op.cit.*

au sein du corpus, particulièrement centré sur les nazis en tant que force combattante au détriment de l'idéologie.

Le deuxième axe est celui de la caractérisation des nazis. Les œuvres culturelles ne sont pas des objets isolés. Il est possible de présenter des "nazis-type", majoritairement présents au sein du corpus. Sadiques, cultivés, courtois, ces traits de personnalité sont issus d'un imaginaire dépassant le jeu vidéo et rejoignant le cinéma. Cependant, le jeu vidéo trouve un intérêt à représenter ces nazis de manière ludique.

Enfin, la troisième partie se concentre sur les éléments marginaux du corpus, particulièrement les femmes nazies et les non-combattants. La place des femmes, aussi réduite soit-elle, permet de proposer une analyse genrée des femmes nationales-socialistes dans le jeu vidéo, liant imaginaire autour du nazisme et sexisme contemporain. Enfin, la part de non-combattants au sein du corpus illustre l'importance du genre de jeu dans la représentation des nazis, particulièrement le manque d'intérêt, pour les développeurs, de la société civile.

CORPUS

CORPUS VIDEOLUDIQUE

Le corpus est composé de 28 jeux, des années 1980 à 2021. Cela représente 50 personnages et 60 ennemis génériques, c'est-à-dire les ennemis ne possédant pas d'individualité que le joueur affronte en grand nombre. Les critères de sélection du corpus sont les suivants : le jeu doit être représentatif de sa période de production (un jeu de simulation représente le genre de jeu omniprésent dans les années 1980) et ces jeux doivent représenter au moins un nazi (évoqué, montré). Ce corpus peut être présenté sous différents angles. J'ai décidé de le présenter selon l'année de publication et le genre de jeu attribué. La présentation chronologique est en lien avec les repères du mémoire. Le choix du genre de jeu est lié à un angle d'étude : pour comprendre les représentations d'une œuvre, il faut comprendre les codes des différents genres de jeu. Les différentes catégories choisies sont les suivantes :

- **Jeux de tirs à la première personne** (FPS, *First Person Shooter*). Ces jeux d'action sont caractérisés par une vue subjective, devant rendre le jeu plus immersif. *Call of Duty* est un représentant de ce genre.
- **Jeux de tir à la Troisième Personne** (TPS, *Third Person Shooter*). Contrairement aux FPS, ces titres d'action se caractérisent par une caméra derrière l'épaule de l'avatar. C'est le cas du jeu *The Saboteur*⁹¹.
- **Jeux de stratégie**. Ces jeux se caractérisent par le contrôle de plusieurs personnages, d'une armée ou d'un État. Selon l'échelle représentée (local, régional, national), le joueur pourra être amené à contrôler différents aspects : économique, politique, diplomatique ou militaire. *Heart of Iron IV*⁹² est un représentant du genre au sein du corpus.
- **Jeux de réflexion**. Ces titres proposent un rythme lent, axé sur la résolution d'énigme. L'action est secondaire, voire inexistante. Le jeu vidéo polonais *My Memory of Us*⁹³ est un jeu de réflexions.

⁹¹ Pandemic Studios, *The Saboteur*, Electronic Arts, Xbox 360, 19 novembre 2009.

⁹² Paradox Development Studio, *Heart of Iron IV*, Paradox Interactive, PC, 6 juin 2016.

⁹³ Juggler Games, *My Memory of Us*, IMG.N.PRO, PC, 9 octobre 2019.

- **Jeux d'infiltration.** L'objectif du joueur est de remplir des objectifs dans une zone donnée, en faisant attention de ne pas se faire repérer. Les phases de combats sont possibles, mais déconseillées. *Partisan 1941*⁹⁴ est considéré comme un jeu d'infiltration.
- **Jeux de simulation.** Ces jeux proposent une expérience axée autour d'un prétendu "réalisme" dans les actions proposées. Les jeux de simulation se situant pendant la Deuxième Guerre mondiale proposent d'incarner un aviateur ou un sous-marinier, par exemple. *Silent Hunter 2*⁹⁵ est un jeu de simulation sous-marine.

Ce corpus est présenté dans des tableaux, selon différentes catégories : le titre du jeu, le développeur, l'éditeur, l'année de production, les plateformes de jeux, le pays de production, une présentation de l'histoire et les chiffres des ventes.

Cette présentation a pour objectif de rendre explicites des informations générales, synthétiser le scénario proposé par les différents jeux du corpus et souligner les pays producteurs. Le terme "chiffre des ventes" peut contenir 2 informations différentes : le nombre d'exemplaires vendus est celui favorisé. Si celui-ci n'est pas communiqué, l'information indiquée est le revenu généré par le titre. Les 28 jeux composant le corpus sont majoritairement des productions anglo-américaines ; les jeux restants proviennent d'Europe de l'Est (Russie, République Tchèque, Pologne) ou d'Europe Centrale (Allemagne). Prendre en compte les pays de production, c'est aborder la mémoire culturelle du conflit dans ces pays et vérifier les œuvres présentées en sont les représentants. Les jeux, sauf précisions contraires, ont été joués en français et en anglais. La comparaison entre les deux langues fait, parfois, constater des divergences dans la traduction. La majorité des jeux du corpus sont anglophones, il m'est donc possible d'accéder à la version d'origine. Cependant, cela n'est pas le cas pour les jeux produits en Europe de l'Est.

⁹⁴ Alter Games, *Partisan 1941*, Daedelic Entertainment GmbH, PC, 14 octobre 2020.

⁹⁵ Ultimatum, *Silent Hunter 2*, Ubisoft, PC, 5 novembre 2001.

CORPUS CINÉMATOGRAPHIQUE

Le corpus cinématographique est composé de 13 films. Ces films ont été sélectionnés selon différents critères : ce sont des succès commerciaux et/ou critiques ; ils proposent une vision prétendument “réaliste” du passé, et la sortie a eu lieu dans la même période chronologique que les jeux (entre les années 1980 et 2021). Le cinéma et le jeu vidéo sont deux médias audiovisuels, donc liés à la représentation par l’image et le son. Le jeu vidéo, à partir des années 2000, développe une mise en scène se rapprochant du cinéma. Enfin, si un jeu peut durer plusieurs heures, la part de représentation des nazis se limite entre quelques minutes et une dizaine de minutes. Ainsi, cela se rapproche de représentations cinématographiques, dont le format de 1h30 à 2h00 en moyenne propose un temps de représentation similaire, voire plus conséquent. D’où l’intérêt d’étudier l’intertextualité entre le cinéma et le jeu vidéo dans la représentation des nazis.

CHRONOLOGIE

Corpus vidéoludique : 1980-2021

I 1970-1980

Dans les années 1980, le développement de l’industrie voit une augmentation de l’offre : des développeurs émergent et proposent de nouveaux jeux. Cependant, il faut construire un contexte, un univers autour du jeu justifiant les actions proposées aux joueurs. Il est donc fréquent de puiser dans différents genres comme le fantastique ou la science-fiction. L’histoire est, elle aussi, très utilisée. L’étude des productions américaines permet de constater la présence de jeux se situant pendant l’époque du western, la guerre de Sécession, les guerres napoléoniennes et surtout la Seconde Guerre mondiale. Si certains genres de jeu offrent des représentations du conflit comme *Castle Wolfenstein*⁹⁶ et *Beyond Castle*

⁹⁶ Muse Software, *Castle Wolfenstein*, Apple II, 1981.

*Wolfenstein*⁹⁷, deux jeux d'infiltration d'un bastion nazi, les jeux de simulation et les jeux de stratégie exploitent tout particulièrement la Seconde Guerre mondiale. Aux États-Unis, l'éditeur de jeux de société Avalon Hill est célèbre pour ses jeux de tableaux centrés sur différents théâtres d'opérations, comme le Front de l'Est ou l'Afrique du Nord⁹⁸, une logique que la société appliquera dans le jeu vidéo, avec des titres comme *Tanktics*⁹⁹, focalisé sur le front africain.

II 1990-2003

La période entre les années 1970 et le début de la décennie 1990 est fortement marquée par différents types de simulation : simulation d'une campagne militaire¹⁰⁰, d'un avion de combat¹⁰¹ ou d'un sous-marin¹⁰². Si ces simulations ne disparaissent pas dans les années 1990, elles sont éclipsées commercialement par les jeux de stratégie et les jeux de tir. Là où les jeux de stratégie proposent de contrôler un pays pendant la Seconde Guerre mondiale ou une armée sur un champ de bataille, le jeu de tir offre des moments d'actions et de rythme soutenu dans la peau d'un soldat. Le joueur ne joue plus en tant que Dieu omnipotent, il est directement au cœur du combat. En 1999 et en 2003, *Medal of Honor*¹⁰³ et *Call of Duty*¹⁰⁴ ont successivement participé à la popularisation des jeux de tir sur console de salon, mais aussi de la Seconde Guerre mondiale dans le jeu vidéo en atteignant des chiffres de ventes de plusieurs millions d'exemplaires¹⁰⁵.

⁹⁷ Muse Software, *Beyond Castle Wolfenstein*, Apple II, 1984.

⁹⁸ Comme *Stalingrad* en 1973 et *Squad Leader* en 1977.

⁹⁹ CRAWFORDS Chris, *Tanktics*, Avalon Hill, Apple II, 1981.

¹⁰⁰ Chris Crawford, *Eastern Front (1941)*, Atari Program Exchange, Atari 8-bit, août 1981.

¹⁰¹ Lucasfilm Games, *Secret Weapons of the Luftwaffe*, PC, août 1991.

¹⁰² Microcomputer Games, *Under Southern Skies*, Avalon Hill, 1983.

¹⁰³ DreamWorks Interactive, *Medal of Honor*, Electronic Arts, PlayStation, 11 novembre 1999.

¹⁰⁴ Infinity Ward, *Call of Duty*, Playstation, 13 septembre, 2003.

¹⁰⁵ LEMAIRE Oscar, « La guerre des éditeurs. Focus Activision Blizzard : épisode 2 », *Ludostrie*, 2 mars 2020, disponible sur <https://ludostrie.com/call-of-duty-la-guerre-des-editeurs/> (Consulté le 09/06/2022)

III 2003-2021

Entre les années 2000 et les années 2020, les jeux vidéo et ses représentations de la Seconde Guerre mondiale se diversifient. La représentation dominante est toujours celle des combattants, *Battlefield V*¹⁰⁶ propose de suivre le parcours d'un repris de justice obligé de s'engager dans l'armée britannique, d'un membre de l'armée coloniale française ou d'un officier de char allemand en 1945. La place de la population dans le conflit devient-elle aussi plus représentée qu'évoquée : certains jeux n'hésitent pas à montrer des exécutions de civils ou de faire incarner au joueur un individu non-combattant. Enfin, l'aspect idéologique du conflit est présenté dans certains titres. La Shoah est aussi plus régulièrement évoquée, lorsqu'elle n'est pas montrée.

¹⁰⁶ DICE, *Battlefield V*, Electronic Arts, PC, 20 novembre 2018.

BIBLIOGRAPHIE

1) JEU VIDEO

1.1 Jeu vidéo et Histoire

Ouvrages :

BLANCHET Alexis, MONTAGNON Guillaume, *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960-1991: des labos aux chambres d'ados*, Houdan, Pix'n love Éditions, 2020.

CHAPMAN Adam, *Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice*, New York, Routledge, 2016.

KLINE Daniel T., *Digital gaming re-imagines the Middle Ages*, New York, Routledge, 2006.

LALU Jean, *Le jeu vidéo, un médium qui donne une vision du monde : L'exemple des représentations du passé*, Paris, Éditions Universitaires Européennes, 2016.

LAURY-NURIA André, *Game of Rome. L'Antiquité vidéoludique*, Paris, Passage, 2016.

MARTIN Jean-Clément, TURCOT Laurent, *Au cœur de la Révolution, Les leçons d'Histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Chroniques, 2015.

MORTENSEN Torill Elvira (dir.), LINDEROTH Jonas (dir.), BROWN Ashley ML (dir.), *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, New York, Routledge, 2015.

Articles (revues et contribution dans des ouvrages collectifs)

CHAPMAN Adam, « Is Sid Meier's Civilization history? », *Rethinking History*, volume 17, n°3, p. 312–332, 2013, disponible sur <https://doi.org/10.1080/13642529.2013.774719> (Consulté le 09/06/2022)

CHAPMAN Adam, FOKA Anna, WESTIN Jonathan, « Introduction : what is historical game studies ? », *Rethinking History*, volume 21, n°3, 2016, p.358-371, disponible sur <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13642529.2016.1256638> (Consulté le 09/06/2022)

CHAPMAN Adam, LINDEROTH Jonas, « Exploring the Limits of Play A Case Study of Representations of Nazism in Games », in *The Dark Side of Game Play: Controversial issues in Playful Environments*, New York, Routledge, 2015.

COOKA Laquana, HUBBELL Gaines S. Cook, « Working Out Memory with a Medal of Honor Complex », *Game Studies*, volume 15, n°2, 2016, disponible sur <http://gamestudies.org/1502/articles/cookehubbell> (Consulté le 09/06/2022)

FACHCINI Thomas, « Guerres et jeux vidéo : représentations et enjeux de mémoire de la Seconde Guerre mondiale », *Amnis*, volume 15, 2016, disponible sur <http://journals.openedition.org/amnis/2870> (Consulté le 09/06/2022)

FLICHY Patrick (dir.), « Le jeu », *Réseaux*, volume 1, n°1, 1983, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-1983-1.htm> (Consulté le 09/06/2022)

KAPPEL Mathieu, « Civilization and Its Discontents: American Monomythic Structure as Historical Simulacrum », *Popular Culture Review*, volume 13, n°2, 2002, p.129-136.

LAMMES Sybilles, « On the Border: Pleasures of Exploration and Colonial Mastery in Civilization III Play the World », in COPIER M. (dir.), RAESSENS Joost dir.), *Level up: Digital Games Research Conference*, 4-6 November, Université d'Utrecht, 2003, p.120-129.

MEUNIER Sarah, « Les recherches sur le jeu vidéo en France : émergence et enjeux », *Revue d'anthropologie des connaissances*, vol. 11, n°3, 2017, p.379-396, disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-anthropologie-des-connaissances-2017-3-page-379.htm> (Consulté le 09/06/2022)

PFISTER Eugen, « 'Man Spielt Nicht Mit Hakenkreuzen!' Imaginations of the Holocaust and Crimes Against Humanity During World War II in Digital Games », in LÜNEN von Alexander(dir.), LEWIS j. Katherine(dir.), LITHERLAND Benjamin(dir), CULLUM Pat (dir.), *Historia Ludens. The Playing Historian*, New York, Routledge, 2019, p.267-284.

PFISTER Eugen, « 'The Fuhrer's facial hair and name can also be reinstated in the virtual world.' Taboos, Authenticity and the Second World War in digital games », *GAMES*, n°9, 2020, disponible sur <https://www.gamejournal.it/the-fuhrers-facial-hair/> (Consulté le 09/06/2022)

PFISTER Eugen, « 'D'acteurs de la destruction, ils deviennent ici témoins muets de l'extermination de masse', : jeux vidéo et culture(s) de mémoire », *Spiel-Kultur-Wissencraft*, 28 décembre 2021, disponible sur <https://spielkult.hypotheses.org/3166> (Consulté le 09/06/2022)

PLUNKETT Luke, « Hey History Games, The Nazis were the bad guys », *Kotaku*, 4 août 2020, disponible sur <https://kotaku.com/hey-history-games-the-nazis-were-the-bad-guys-1842463381> (Consulté le 09/06/2022)

RABINO Thomas, « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat*, volume 5, n°177, p.110-116, 2013, disponible sur <https://doi.org/10.3917/deba.177.0110> (Consulté le 09/06/2022)

SVELCH Jan, Toward a typology of video games trailers: between the ludic and the cinematic, *GAME*, volume 4, 2015.

TOUCHAIS Emmanuel, « À la rencontre du "Mal" : La Seconde Guerre mondiale dans les FPS », *Les cahiers du jeu vidéo : la guerre*, volume 1, Houdan, édition Pix'n love, 2008, p.89.

URRICHIO William, « Simulation, History, and Computer Games », in *Handbook of Computer Game Studies*, Massachusetts, Presses Universitaires du Massachusetts, 2005, p.327–338.

Documents audiovisuels :

Bibliothèque Nationale de France BnF, « La Seconde Guerre mondiale dans les jeux vidéo indépendants | Les rendez-vous du jeu vidéo », *Youtube*, 21 novembre 2021, disponible sur <https://youtu.be/pwxyIQNNV-A?list=PL-W4j349SQZSEE5YLSer-6f8FXAi9CCPE&t=1962> (Consulté le 09/06/2022)

JVH – Jeux Vidéo et Histoire, « JVH #8 - Call of Duty & Battlefield: retour vers le passé », *Youtube*, 17 février 2021, disponible sur <https://youtu.be/3S-rxy-dW5s?t=2217> (Consulté le 09/06/2022)

GDC, « A Historian's guide to Researching your historical game », 19 novembre 2021, disponible sur <https://youtu.be/O5UANrtiIJI> (Consulté le 09/06/2022)

GDC, « Paradox Interactive : History and game design », *Youtube*, 25 juillet 2016, disponible sur https://youtu.be/hYzxcf_ZL_g?t=1922 (Consulté le 09/06/2022)

1.2 Études sur l'industrie du jeu vidéo

Ouvrages

ALVAREZ Julian, DJAOUTI Damien, *Introduction aux serious game*, Paris, Questions théoriques, 2010.

BLANCHET Alexis, *Des Pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Houdan, Pix'n love Edition, 2010.

BENGHOZI Pierre-Jean, PHILIPPE Chantepie, *Jeu vidéo : l'industrie culturelle du XXI^e siècle ?*, Ministère de la Culture - DEPS, Questions de culture, 2017, disponible sur <https://www.cairn.info/jeux-video-l-industrie-culturelle-du-xxi-e-siecle--9782111515192.htm> (Consulté le 09/06/2022)

DELAHAYE Sebastien, *Call of Duty : les coulisses d'une usine à succès*, Sebastien Delahaye, Paris, Presse Non Stop, 2014, disponible sur <https://sebastien.delahaye.net/callofcoulisses/> (Consulté le 09/06/2022)

DERFOUFI Mehdi, *Racisme et jeu vidéo*, Paris, Éditions de la maison des sciences de l'homme, 2021.

FOURNIER Anthony, *Entre les mondes de Death Stranding : créer le lien par le jeu*, Toulouse, Third Edition, 2021.

FREGONESE Pierre-William, *Raconteurs d'histoires : les mille visages du scénariste de jeu vidéo*, Houdan, Pix'n love Editions, 2019.

KLIN Stephen, DYER-WITHEFORD Nick, DE PEUTER Greig, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture and Marketing*, Montreal & Kingston, Presses Universitaires de McGill-Queen, 2003.

MINASSIAN Ter Hovig, BERRY Vincent, BOUTET Manuel, CARJAVAL de Colon Isabel, COAVOUX Samuel, GERBER David, RUFAT Samuel, TRICLOT Mathieu, ZABBAN Vinciane, *La fin du Game? Les jeux vidéo au quotidien*, François-Rabelais, Presses Universitaires de Français-Rabelais, 2021.

PEYRON Baptiste, MAUGEIN Pierre, *Les Coulisses de Devolver. Business et Punk Attitude*, Toulouse, Third Edition, 2019.

SOTAMAA Olli(dir.), ŠVELCH Jan(dir.), *Game Production Studies*, Amsterdam, Presses Universitaires d'Amsterdam, 2021, disponible sur <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/47043> (Consulté le 09/06/2022)

TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2017.

Articles (revues et contribution dans des ouvrages collectifs)

LEMAIRE Oscar, “La guerre des éditeurs. Focus Activision Blizzard : épisode 2”, *Ludostrie*, 2 mars 2020, disponible sur <https://ludostrie.com/call-of-duty-la-guerre-des-editeurs/> (Consulté le 09/06/2022)

Documents audiovisuels

GDC, « Paradox Interactive : History and game design », *Youtube*, 25 juillet 2016, disponible sur https://youtu.be/hYzxcf_ZL_g?t=1922 (Consulté le 09/06/2022)

2) LA SECONDE GUERRE MONDIALE

Ouvrages généraux

BEEVOR Antony, *La Seconde Guerre mondiale*, Paris, Calmann-Lévy, 2012.

KERSHAW Ian, *La fin. Allemagne (1944-1945)*, Paris, Seuil, 2012.

LOPEZ Jean, WIEVIORKA Olivier (dir.), *Les mythes de la Seconde Guerre mondiale*, Paris, Perrin, 2018.

MESSENGER Charles, *La Seconde Guerre mondiale en Europe*, Paris, Le Club, 2000.

QUETEL Claude, *La Seconde Guerre mondiale*, Paris, Perrin, 2015.

3) LA WEHRMACHT

Ouvrages

BARTOV Omer, *L'Armée d'Hitler : la Wehrmacht, les nazis et la guerre*, Paris, Le Club, 1999.

BRÉZET François-Emmanuel, *Dönitz*, Paris, Perrin, 2015.

BRÉZET François-Emmanuel, *Histoire de la marine allemande : 1939-1945*, Paris, Perrin, 1999.

BRÉZET François-Emmanuel, *La guerre sous-marine allemande : 1914-1945*, Paris, Perrin, 2017.

EISMANN Gaël, MARTENS Stefan (dir.), *Occupation et répression militaire allemandes : 1939-1945*, Paris, Autrement, 2007.

HART Liddel H. Basil, *Les généraux allemands parlent*, Paris, Perrin 2019.

LELU Jean-Luc, *La Waffen-SS, 2 tomes*, Paris, Perrin, 2007.

LOPEZ Jean (dir.), *La Wehrmacht : La fin d'un mythe*, Paris, Perrin, 2019.

MASSON Philippe, *Histoire de l'armée allemande : 1939-1945*, Paris, Perrin, 2010.

MOUTIER Marie, *Lettres de la Wehrmacht*, Paris, Perrin, 2014.

SÖNKE Neitzel, HARALD Welzer, *Combattre, Tuer, Mourir : Procès-verbaux de récits de soldats allemand*, Paris, Gallimard, 2013.

WETTE Wolfram, *Les crimes de la Wehrmacht*, Paris, Perrin, 2008.

Articles (revues et ouvrages collectif)

ARBARETIER Vincent, « 6 - Rommel était un bon chef de guerre », in LOPEZ JEAN, WIEVORKA Olivier (dir.), *Les mythes de la Seconde Guerre mondiale. Tome I*. Paris, Perrin, 2018, p. 101-112, disponible sur <https://www.cairn.info/les-mythes-de-la-seconde-guerre-mondiale--9782262075118-page-101.htm> (Consulté le 09/06/2022)

BRUNEAU Jean-Baptiste, « Les sous-marinières allemands : genèse et développement d'un mythe héroïque », In D'ABZAC-ÉPEZY Claude (dir.), MARTINANTDE PRÉNEUF Jean (dir.), *Héros militaire, culture et société (XIXe-XXe siècles)*, Villeneuve d'Ascq, Publications de l'Institut de recherches historiques du Septentrion, 2012, disponible sur <https://books.openedition.org/irhis/249> (Consulté le 09/06/2022)

COUTIN Willy, « Chronologie de la destruction des Juifs de Pologne », *Revue d'Histoire de la Shoah*, volume 197, n°2, 2012, p. 732, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-revue-d-histoire-de-la-shoah-2012-2-page-719.htm> (Consulté le 09/06/2022)

GRUMBERG Pierre, « 20 - Les armes miracles allemandes auraient pu tout changer », in LOPEZ JEAN (dir.), WIEVORKA Olivier (dir.), *Les mythes de la Seconde Guerre mondiale. Tome 1*. Paris, Perrin, 2018, p. 347-367, disponible sur <https://www.cairn.info/les-mythes-de-la-seconde-guerre-mondiale--9782262075118-page-347.htm> (Consulté le 09/06/2022)

HEER Hannes, « De l'extrême normalité : le baron Gustav von Mauchenheim, dit Bechtolsheim, général de brigade de la 707^e division. Itinéraire, environnement social et motifs d'un acteur de la « Solution finale » », *Revue d'Histoire de la Shoah*, volume 187, n°2, 2007, p. 143-176, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-revue-d-histoire-de-la-shoah-2007-2-page-143.htm> (Consulté le 09/06/2022)

HEER Hannes, « La tête de la Méduse Réactions à l'exposition "Guerre d'extermination. Les crimes de la Wehrmacht. 1941-1944" », in BOURSIER Jean-Yves (dir.), *Musées de guerre et mémoriaux : Politiques de la mémoire*. Paris, Editions de la Maison des sciences de l'homme, 2005, p. 125-152, disponible sur <https://books.openedition.org/editionsmsh/964> (Consulté le 09/06/2022)

KOEHN Barbara, « Chapitre VI. La résistance des conservateurs », in *La résistance allemande contre Hitler 1933-1945*, in KOEHN Barbara (dir.), Paris, Presses Universitaires de France, 2003, p. 219-260, disponible sur <https://www.cairn.info/la-resistance-allemande-contre-hitler-1933-1945--9782130536710-page-219.htm> (Consulté le 09/06/2022)

MANOSCHEK Walter, « « Il n'y a qu'une seule solution pour les Juifs : l'extermination ». L'image du Juif dans les lettres de soldats allemands (1939-1944) », *Revue d'Histoire de la Shoah*, volume 2, n° 187, 2007, p. 13-58, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-revue-d-histoire-de-la-shoah-2007-2-page-13.htm> (Consulté le 09/06/2022)

POHL Dieter, « L'armée allemande et les crimes commis contre les Juifs durant la Seconde Guerre mondiale », *Revue d'Histoire de la Shoah*, volume 2, n° 187, 2007, p. 93-111, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-revue-d-histoire-de-la-shoah-2007-2-page-93.htm> (Consulté le 09/06/2022)

SHILS Edward A., JANOWITZ Morris, « Cohesion and Disintegration in the Wehrmacht in World War II », *The Public Opinion Quarterly*, volume 12, n° 2, 1948, p. 280–315.

SOLCHANY Jean, « La lente dissipation d'une légende : la "Wehrmacht" sous le regard de l'histoire », *Revue d'histoire moderne & contemporaine*, 2000, volume 47, n°2, p.323-353.

ZACNY Rob, « Games Have Always Tried to Whitewash Nazis as Just 'German Soldiers' », *Vice*, 19 juin 2019.

4) LE FRONT DE L'EST

BAECHLER Christian, *Guerre et exterminations à l'Est : Hitler et la conquête de l'espace vital (1933-1945)*, Paris, Tallandier, 2019.

BERNARD Nicolas, *La Guerre germano-soviétique : 1941-1943*, Paris, Tallandier, 2013.

BROWNING Christopher, *Des hommes ordinaires. Le 101e bataillon de réserve de la police allemande et la solution finale en Pologne*, Paris, Les Belles Lettres, 1994.

INGRAO Christian, *Les chasseurs noirs - la brigade Dirlwanger*, Paris, Perrin, 2009.

LOPEZ Jean, *Stalingrad – La bataille au bord du gouffre*, Paris, Economica, 2008.

LOPEZ Jean, WIEVIORKA Olivier (dir.), *Barbarossa : 1941. La guerre absolue*, Paris, Passés/Composés, 2019.

Articles (revues et ouvrages collectif)

FLATEAU Cosima, « Les sorties de guerre. Une introduction », *Les Cahiers Sirice*, volume 3, n° 17, 2016, p. 5-14, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-sirice-2016-3-page-5.htm> (Consulté le 09/06/2022)

FÖRSTER Jürgen. « La Guerre D'anéantissement à L'Est. », *Revue d'Histoire De La Deuxième Guerre Mondiale*, volume 30, n°118, 1980, p. 04–106, disponible sur www.jstor.org/stable/25729478 (Consulté le 09/06/2022)

INGRAO Christian, « Un champ de recherche spécifique ? La politique nazie de lutte contre les partisans », *Revue d'Histoire de la Shoah*, volume 2, n° 187, 2007, p. 229-246, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-revue-d-histoire-de-la-shoah-2007-2-page-229.htm> (Consulté le 09/06/2022)

5) HISTOIRE DES REPRESENTATIONS

Ouvrages

BARNIER Martin, JULLIER Laurent, *Une brève histoire du cinéma : 1895-2020*, Paris, Pluriel, 2021.

BUTON Phillippe (dir.), *La guerre imaginée : l'historien et l'image*, Paris, Seli Arslan, 2002.

CAMARADE Hélène (dir.), GUILHAMON Elizabeth (dir.), KAISER Claire (dir.), *Le national-socialisme dans le cinéma allemand contemporain*, Septentrion, Presses Universitaires de Septentrion, 2013.

LACOSTE Charlotte, *Séduction du bourreau. Négations des victimes*, Paris, Presses Universitaires de France, 2010.

HBUTSSWORTH Sara (dir.), ABBENHUIS Maartje (dir.), *Monsters in the mirror. Representation of nazism in Post-War popular culture*, Californie, Praeger, 2010.

LABRUDE Guillaume, *L'œuvre de Quentin Tarantino. Du cinéphile au cinéaste*, Toulouse, Third Edition, 2021.

LAROCHE Josepha, *La deuxième guerre mondiale au cinéma : le jeu trouble des identités*, Paris, Harmattan, 2017.

ROSENFELD D. Gavriel, *Hi Hitler! How the nazi past Is being normalized in contemporary culture*, Cambridge, Presses Universitaires de Cambridge, 2014.

SMELSTER Ronald, DAVID II Edward J., *The Myth of the Eastern Front: The Nazi-Soviet War in American Popular*, Cambridge, Presses Universitaires de Cambridge, 2007

STÉPHANE François, *Les mystères du nazisme. Aux sources d'un fantasme contemporain*, Paris, Presses Universitaires de France, 2015.

WÜRTZ Siegfried, *Qui est le chevalier noir ? Batman à travers les âges*, Toulouse, Third Edition, 2019.

Articles (revues et ouvrages collectif)

FARGETTAS Julien « Chapitre 1. La « Force noire » : mythes, imaginaires et réalités », in CHAPOUTOT Johann, *Des soldats noirs face au Reich. Les massacres racistes de 1940*, Paris, Presses Universitaires de France, 2015, p. 15-34, disponible sur <https://www.cairn.info/--9782130621690-page-15.htm> (Consulté le 09/06/2022)

Mémoire

ASCHIM Johannes, *Playing Hitler : The representation of nazism in Hearts of Iron IV*, Master de communication digital et culturel, dirigé par Havard Vitebo, Université de Inland Norway, 2020, disponible sur <https://brage.inn.no/inn-xmloi/bitstream/handle/11250/2740422/Aschim.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Consulté le 09/06/2022)

6) NAZISME

6.1 Études sur le III^e Reich

Ouvrages

AYCOBERRY Pierre, *La société allemande sous le Troisième Reich : 1933-1945*, Paris, Point, 1998.

BROSZAT Martin, *L'État hitlérien : l'origine et l'évolutions des structures du troisième Reich*, Paris, Fayard, 1985.

KERSHAW Ian, *Le mythe Hitler*, Paris, Flammarion, 2006.

KERSHAW Ian, *Hitler. Essai sur le charisme en politique*, Paris, Folio, 1995.

NEUMANN Franz, *Béhémoth. Structure et pratique du national-socialisme*, Paris, Payot, 1987.

WHITMAN Q. James, *Le modèle américain d'Hitler - Comment les lois raciales américaines inspirèrent les nazis*, Paris, Armand Colin, 2018.

6.2 Études idéologiques

Ouvrages

CHAPOUTOT Johann, *Le nazisme et l'Antiquité*, Paris, Presses Universitaires de France, 2012.

CHAPOUTOT Johann, *Libre d'obéir : le management, du nazisme à aujourd'hui*, Paris, Gallimard, 2020.

CHAPOUTOT Johann, *La Loi du sang. Penser et agir en nazi*, Paris, Gallimard, 2014.

CHAPOUTOT Johann, *Comprendre le nazisme*, Paris, Tallandier, 2018.

KLEMPERER Viktor, *Lti, la langue du IIIe Reich*, Paris, Pocket, 2003.

INGRAO Christian, *La promesse de l'est. Espérance nazie et génocide : 1939-1943*, Paris, Seuil, 2016.

6.3 Personnalités et groupes

Ouvrages

BLED Jean-Paul, *Les hommes d'Hitler*, Paris, Perrin, 2015.

BOUGAREL Xavier, *La division Handschar - Waffen-SS de Bosnie, 1943-1945*, Paris, Passés/Composés, 2020.

INGRAO Christian, *Croire et Détruire : les Intellectuels dans la machine de guerre SS*, Paris, Fayard, 2011.

LONGERICH Peter, *Himmler, t.2: septembre 1939 - mai 1945*, Paris, Perrin, 2013.

LONGERICH Peter, *Hitler*, Paris, Perrin, 2019.

RICHARD Lionel, *Nazisme et Barbarie*, Paris, Complexe, 2006.

PATIN Nicolas, *Krüger : un bourreau ordinaire*, Paris, Pluriel, 2020.

7) HISTOIRE DE LA SHOAH

Ouvrages

BANDE Alexandre (dir.), BISCARAT Pierre-Jérôme (dir.), LALIEU Olivier (dir.), *Nouvelle histoire de la Shoah*, Paris, Passés Composés, 2021.

BROWNING R. Christopher, *politique nazie, travailleurs juifs, bourreaux allemands*, Paris, Les Belles Lettres, 2002.

BROWNING R. Christopher, *Les origines de la Solution finale : l'évolution de la politique antijuive, septembre 1939 - mars 1942*, Paris, Les Belles Lettres, 2007.

GROSS Jan T., *Les Voisins – 10 juillet 1941, un massacre de Juifs en Pologne*, Paris, Les Belles Lettres, 2019.

HILLBERG Raul, *Exécuteurs, victimes, témoins : la catastrophe juive (1933-1945)*, Paris, Folio, 1994.

HILLBERG Raul, *La destruction des Juifs d'Europe*, T.1, Paris, Fayard, 1988.

LEVI Primo, *Les naufragés et les rescapés. Quarante ans après Auschwitz*, Paris, Gallimard, 1989.

SEMELIN Jacques, *Purifier et détruire. Usage politique des massacres et génocide*, Paris, Seuil, 2005.

Articles (revues et ouvrages collectif)

ANGRICK Andrej, DREVON Claire, « I.5/ Un secret éternel ? Réflexions et considérations sur l’*Aktion* et le *Sonderkommando* 1005 », *Revue d’Histoire de la Shoah*, volume 1, n° 213, 2021, p. 105-119, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-revue-d-histoire-de-la-shoah-2021-1-page-105.htm> (Consulté le 09/06/2022)

DEAN Martin, Drevon Claire, « I.3/ Le rôle des jeunes tueurs dans la « Shoah par balles ». La participation de la 3^e compagnie du bataillon zbV de la Waffen-SS aux massacres dirigés par le *Sonderkommando* 4a en Ukraine », *Revue d’Histoire de la Shoah*, 2021, volume 1, n° 213, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-revue-d-histoire-de-la-shoah-2021-1-page-65.htm> (Consulté le 09/06/2022)

FAHLBUSCH Henrik, ROTERMUND Dominique, « Au cœur de l’extermination de masse : le criminel nazi Ernst Zierke, spectateur et acteur à Belzec », *Revue d’Histoire de la Shoah*, volume 2, n° 197, 2012, p. 317-335, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-revue-d-histoire-de-la-shoah-2012-2-page-317.htm> (Consulté le 09/06/2022)

KANOVITCH Bernard, « Les expérimentations médicales dans les camps nazis », *Revue d’Histoire de la Shoah*, volume 7, n° 160, 1997 p. 98, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-revue-d-histoire-de-la-shoah1-1997-2-page-86.htm> (Consulté le 09/06/2022)

LEOCIAK Jacek, KICHELEWSKI Audrey, « La fin de l’ère de la mémoire », *Revue d’Histoire de la Shoah*, volume 2, n° 197, 2012, p.709-718 disponible sur <https://www.cairn.info/revue-revue-d-histoire-de-la-shoah-2012-2-page-709.htm> (Consulté le 09/06/2022)

MOINE Nathalie, « 1. « Chères petites, laissez-moi sortir ». La mise à mort des patients de l'hôpital psychiatrique de Vinnitsa : sources judiciaires, mémoire locale et histoire psychiatrique », *Revue d'Histoire de la Shoah*, vol. 214, no. 2, 2021, p. 21-53.

STRUVE Kai, MANNONI Olivier, « I.1/ La violence contre les juifs au cours de l'été 1941 en Ukraine occidentale. Les cas de Jokvka, Kamianka Strumylova et Busk », *Revue d'Histoire de la Shoah*, volume 1, n° 213, 2021, p. 13-44, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-revue-d-histoire-de-la-shoah-2021-1-page-13.htm> (Consulté le 09/06/2022)

WESTERMANN Edward, DREVON Claire, « I.2/ Alcool, mangeailles et rituels festifs sur les sites de massacres », *Revue d'Histoire de la Shoah*, volume 1, n° 213, 2021, p. 45-64, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-revue-d-histoire-de-la-shoah-2021-1-page-45.htm> (Consulté le 09/06/2022)

Thèse

COATES Sarah Michelle, Belsen, *Dachau, 1945 : Newspaper and The First Draft of History*, sous la direction de LOWE David, JOEL Tony, MACLEAN Pam, Université de de Deakin, 2016.

8) GENRE

Ouvrages

MALKOWSKI Jennifer (dir.), RUSSWORM M. Treaandrea (dir.), *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*, Indiana, Presses Universitaires de l'Indiana, 2017.

ROLAND Paul, *Les femmes du nazisme, l'attrait du mal*, Paris, Côté Noir, 2019.

LOWER Wendy, *Les Furies de Hitler. Comment les femmes allemandes ont participé à la Shoah*, Paris, Tallandier, 2014.

Articles (revues et contribution dans des ouvrages collectifs)

BUCHANNAN A. Elizabeth, « Strangers In the "Myst" of Video Gaming: Ethics and Representation », CPSR Newsletter, volume 18, n°1, Hiver 2000, p.4.

GOETGHELUCK Estelle. « *Die NS-Frauen-Warte* : l'image des femmes comme outil de propagande (1941-1944) », *Matériaux pour l'histoire de notre temps*, volume 135-136, n° 1-2, 2020, p. 38-47, disponible sur <https://preprod.cairn.info/revue-materiaux-pour-l-histoire-de-notre-temps-2020-1-page-38.htm> (Consulté le 09/06/2022)

MEIJA Robert, LESAVOY Barbara, “The Sexual Politics of Video Game Graphics”, in GRAY L. Kishonna (dir.), VOORHES Gerald (dir.), VOSSEN Emma (dir.), *Feminism in Play*, Hampshire, Palgrave Macmillan, 2018, p. 83-101.

PETTINI Silvia, “Gender in war video games. The linguacultural representation and localization of female roles between reality and fictionality”, in FLOTOW

Luise von (dir.), KAMAL Hala (dir.), *The Routledge Handbook of Translation, Feminism and Gender*, New York, Routledge, 2020.

PINEAU Christelle, « 6 – Vins à vendre, femmes « objets » de convoitise », in DÉROFF Marie-Lautre (dir.), *Boire : une affaire de sexe et d'âge*. Rennes, Presses de l'EHESP, 2015, p. 95-104, disponible sur <https://www.cairn.info/--9782810903658-page-95.htm> (Consulté le 09/06/2022)

PRYMZEMBEL Alexandra, « Transfixed by an Image: Ilse Koch, the 'kommandeuse of Buchewald' », *German History*, volume 19, n°3, p.369.

TRÉBANIER-JOBIN Gabrielle, « Introduction : Gender Issues in Video Games », *Kinephanos*, volume 1, n°11, 2017, p. 1-3, disponible sur <https://www.kinephanos.ca/2017/introduction-gender-issues-in-video-games/> (Consulté le 09/06/2022)

TRICLOT Mathieu, « Où passe le genre ? Les jeux vidéo au prisme des théories féministes du cinéma », in LIGNON Fanny (dir.), *Genre et jeux vidéo*, Presses Universitaires du Midi, 2015, p. 19-36.

CORPUS VIDEOLUDIQUE ET CINEMATOGRAPHIQUE

CORPUS VIDEOLUDIQUE

Jeux de tir :

Jeu	Wolfenstein 3D
Éditeur	Id Software
Développeur	Id Software
Date de sortie	5 mai 1992
Pays	États-Unis
Genre de jeu	FPS
Console	MS-DOS
Résumé	B.J Blazkowitz, espion américain, est envoyé infiltrer le château de Holehammer. Selon des rumeurs, les nazis utilisent la forteresse pour effectuer des expérimentations. Découvert et emprisonné, l'agent Blazkowitz doit fuir la forteresse avant de déjouer les différents plans de destruction de la machine allemande.
Chiffre de ventes	Inconnu.

Jeu	Medal of Honor
Éditeur	Electronic Arts
Développeur	DreamWorks Interactive
Date de sortie	11 novembre 1999
Pays	États-Unis
Genre de jeu	FPS
Console	PS1, PC
Résumé	L'action se déroule sur le Front Ouest, en 1944. Commenant par le Débarquement de

	Normandie, le joueur est envoyé en mission dans l'ensemble de l'Europe par l'OSS. Ces missions s'avèrent diversifiés, du sauvetage d'aviateurs américains, de la destruction d'un sous-marin ou l'endommagement de l'effort de guerre nazi.
Chiffre de ventes	Plus d'un million d'exemplaires à sa sortie, aux États-Unis ¹ .

Jeu	Medal of Honor : Underground
Éditeur	Electronic Arts
Développeur	DreamWorks Interactive
Date de sortie	11 novembre 2000
Pays	États-Unis
Genre de jeu	FPS
Console	PS1, PC
Résumé	L'action se situe en France Occupée. Manon, la protagoniste, est membre de la Résistance. Elle est recrutée par l'OSS pour effectuer des missions en Europe et en Afrique.
Chiffre de ventes	Inconnu.

Jeu	Call of Duty
Éditeur	Activision
Développeur	Infinity Ward
Date de sortie	29 octobre 2003
Pays	États-Unis
Genre de jeu	FPS
Console	PS1, PC
Résumé	<i>Call of Duty</i> se déroule sur différents théâtres d'opérations. Si le Front Ouest est toujours présent, l'action se déroule aussi du

¹ LEMAIRE Oscar, "La guerre des éditeurs. Focus Activision Blizzard : épisode 2", *Ludostrie*, 2 mars 2020, disponible sur <https://ludostrie.com/call-of-duty-la-guerre-des-editeurs/> (Consulté le 09/06/2022)

	côté du Front Est, du côté des Soviétiques face à l'avancée allemande.
Chiffre de ventes	4.5 millions. ²

Jeu	Return to Castle Wolfenstein
Éditeur	Activision
Développeur	Id Software
Date de sortie	2003
Pays	États-Unis
Genre de jeu	FPS
Console	PC, PS2
Résumé	<p>En 1944, B.J Blazkowitz est envoyé par l'O.S.A pour contrecarrer les plans de la Division Paranormale de la SS. Il découvre que cette dernière est à la recherche du tombeau d'Heinrich I^{er}, ancien roi de Germanie ayant les capacités de ramener les morts à la vie.</p> <p>L'objectif de Blazkowitz est d'empêcher que les plans de nécromancie de la SS arrivent à terme, qui permettrait à l'Allemagne de retourner la situation du conflit.</p>
Chiffre de ventes	350 000 ventes en 2006 ³ .

Jeu	Medal of Honor: Allied Assault
Éditeur	Electronic Arts
Développeur	2015 Inc

² Inconnu, « Call of Duty : a short History », *IGN*, disponible sur <https://web.archive.org/web/20140228082533/http://microsites.ign.com/call-of-duty-a-short-history/#> (Consulté le 09/06/2022)

³ Edge Staff, « The Top 100 PC Games of the 21st Century », *Edge*, 25 août 2006, disponible sur <https://web.archive.org/web/20121017165836/http://www.edge-online.com/features/top-100-pc-games-21st-century/6/> (Consulté le 09/06/2022)

Date de sortie	22 janvier 2002
Pays	États-Unis
Genre de jeu	FPS
Console	PC
Résumé	Le Lieutenant Powell, soldat américain, est chargé d'un ensemble de missions par son État-major. Celles-ci impliquent la prise d'un village en Algérie, l'infiltration d'une base de la Kriegsmarine en Norvège ou prendre contact avec la résistance française.
Chiffre de ventes	900 000 ventes en 2006 ⁴ .

Jeu	Call of Duty 2
Éditeur	Activision
Développeur	Infinity Ward
Date de sortie	25 novembre 2005
Pays	États-Unis
Genre de jeu	FPS
Console	PS2, PC
Résumé	<p>Le titre propose 3 campagnes : Soviétique, Britannique et Américaine entre 1941 et 1945.</p> <p>La campagne soviétique débute en décembre 1941. L'avatar, Vassili Ivanovitch Koslov, participe à un ensemble d'affrontements, comme la bataille de Stalingrad.</p> <p>Côté Britannique, le sergent John Davis est chargé d'affronter les forces allemandes en Afrique du Nord et en France.</p> <p>Enfin, côté Américain, le caporal Bill Taylor prend part au Débarquement en Normandie et à un ensemble de missions jusqu'à la traversée du Rhin par les Alliés.</p>

⁴ Edge Staff, « The Top 100 PC Games of the 21st Century », *Edge*, 25 août 2006, disponible sur <https://web.archive.org/web/20121017170032/http://www.edge-online.com/features/top-100-pc-games-21st-century/10/> (Consulté le 09/06/2022)

Chiffre de ventes	5.9 millions de ventes en 2014 ⁵ .
-------------------	---

Jeu	Call of Duty: World at War
Éditeur	Electronic Arts
Développeur	DreamWorks Interactive
Date de sortie	11 novembre 2008
Pays	États-Unis
Genre de jeu	FPS
Console	PS1, PC
Résumé	<p>La campagne est composée de deux théâtres d'opérations : le front de l'Est et le front du Pacifique.</p> <p>Sur le Front de l'Est, l'action se déroule entre le siège de Stalingrad entre 1942 et 1943 jusqu'à la prise de Berlin par les forces soviétiques en 1945.</p> <p>Sur le front du Pacifique, Miller est un membre des forces américaines qui participe à l'invasion de Peleliu le 15 septembre 1944 et à l'arrivée des forces américaines sur l'île d'Okinawa le 14 mai 1945.</p>
Chiffre de ventes	15,7 millions depuis 2013 ⁶ .

Jeu	Wolfenstein
Éditeur	Bethesda
Développeur	Raven Software
Date de sortie	2009
Pays	États-Unis
Genre de jeu	FPS
Console	Xbox 360, PS3, PC

⁵⁵ Inconnu, « Call of Duty : a short History », *IGN*, disponible sur <https://web.archive.org/web/20140228082533/http://microsites.ign.com/call-of-duty-a-short-history/#> (Consulté le 09/06/2022)

⁶ LEMAIRE Oscar, «La guerre des éditeurs. Focus Activision Blizzard : épisode 2», *Ludostrie*, 2 mars 2020, disponible sur <https://ludostrie.com/call-of-duty-la-guerre-des-editeurs/> (Consulté le 09/06/2022)

Résumé	En 1944, B.J Blazkowitz est envoyé par l'O.S.A pour contrecarrer les plans de la Division Paranormale de la SS. Cette dernière est à la recherche de cristaux, permettant de recharger les pouvoirs d'un médaillon ancien qui permettrait de gagner la guerre.
Chiffre de ventes	100 000 ventes lors du premier mois de sa sortie (l'éditeur a indiqué que les ventes « n'étaient pas satisfaisantes ») ⁷ .

Jeu	The Saboteur
Éditeur	EA
Développeur	Pandemic Studios
Date de sortie	4 décembre 2009
Pays	États-Unis
Genre de jeu	Action-Aventure à la troisième Personne
Console	Xbox 360, PS3
Résumé	Sean Devlin, Irlandais vivant dans un Paris occupé, rejoint la résistance pour se venger de Kurt Dierker, un officier SS de haut rang responsable de l'occupation de Paris et de la mort de son meilleur ami, Jules.
Chiffre de ventes	1 million, en accumulant les chiffres de ventes disponibles ⁸ .

Jeu	Wolfenstein : The New Order
Éditeur	Bethesda
Développeur	MachineGames
Date de sortie	20 mai 2014
Pays	États-Unis

⁷ SUNG Lydia, « Wolfenstein combined sales barely break 100k », *Neoseeker*, 11 septembre 2009, disponible sur <https://www.neoseeker.com/news/11759-wolfenstein-combined-sales-barely-break-100k/> (Consulté le 09/06/2022)

⁸ Disponible sur <https://www.vgchartz.com/gamedb/games.php?name=The+Saboteur> (Consulté le 09/06/2022)

Genre de Jeu	<i>FPS</i>
Console	Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4, PC
Résumé	B.J Blazkowitz, agent américain, fait partie d'une unité chargée de tuer le général Strasse, chef de la machine de guerre allemande et responsable des victoires allemandes à l'aide d'une technologie avancée.
Chiffre de ventes	Environ 5 millions de ventes ⁹ .

Jeu	Wolfenstein : The Old Blood
Éditeur	MachineGames
Développeur	Bethesda
Date de sortie	5 mai 2015
Pays	États-Unis
Genre de jeu	FPS
Console	PS4, Xbox One, PC
Résumé	Se déroulant avant les événements de <i>The New Order</i> , B.J Blazkowitz est envoyé en Allemagne espionner la division paranormale de la SS. Cette dernière tente de fouiller les ruines au sein d'un village, qui contiendrait des secrets enfouis par le roi Otton Ier.
Chiffre de ventes	Un million de ventes selon les informations disponibles ¹⁰ .

Jeu	Call of Duty: World War II
Éditeur	Activision
Développeur	Sledgehammer Games
Date de sortie	3 novembre 2017
Genre de jeu	FPS

⁹ Disponible sur <https://www.vgchartz.com/gamedb/games.php?name=Wolfenstein+the+new+order> (Consulté le 09/06/2022)

¹⁰ Disponible sur <https://www.vgchartz.com/gamedb/games.php?name=Wolfenstein+%3A+the+old+blood> (Consulté le 09/06/2022)

Console	PS4, Xbox One, PC
Pays	États-Unis
Résumé	La campagne se déroule sur le front Ouest, au début du Débarquement en Normandie jusqu'à l'arrivée dans le camp de Berga, en passant par la Libération de Paris.
Chiffre de ventes	Environ un milliard de recettes en deux mois ¹¹ .

Jeu	Battlefield V
Éditeur	Electronic Arts
Développeur	DICE
Date de sortie	20 novembre 2018
Pays	États-Unis
Genre de jeu	FPS
Console	PS4, Xbox One, PC
Résumé	Se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale, l'opus propose différentes expériences combattantes, géographique et temporel : recruté de force dans l'armée anglaise, résistante en Norvège, Soldat allemand de char Tigre en 1944, etc.
Chiffre de ventes	7,3 millions de ventes en 2018 ¹² .

Jeu	Call of Duty : Vanguard
Éditeur	Activision
Développeur	Infinity Ward
Date de sortie	5 novembre 2021
Pays	États-Unis

¹¹ GUILLOIN Philippe, « Un milliard de recette pour Call of Duty : World War II », *Gamewave*, 27 décembre 2017, disponible sur <https://gamewave.fr/call-of-duty-wwii/un-milliard-de-dollars-de-recettes-pour-call-of-duty-wwii/> (Consulté le 09/06/2022)

¹² TAKHASHI Dean, « Battlefield V sells 7.3 millions copies, about 1 million fewer than expected », *VentureBeat*, 5 février 2019, disponible sur <https://venturebeat.com/2019/02/05/battlefield-v-sells-7-3-million-copies-about-1-million-less-than-expected/> (Consulté le 09/06/2022)

Genre de jeu	FPS
Console	PS4, Xbox One, PC, PS5, Xbox One X
Résumé	<p>Se déroulant pendant la dernière semaine du conflit en Europe, le jeu présente un commando spécial formé de différentes nationalités, issues des forces Alliées, envoyés récupérer des informations à Hambourg, ils sont capturés et interrogés.</p> <p>L'essentialité de la campagne se déroule dans des <i>flashbacks</i>, où les protagonistes parlent de leurs expériences du conflit. Que cela soit sur le front de l'Ouest ou de l'Est, du Pacifique ou en Afrique du Nord.</p>
Chiffre de ventes	Call of Duty : Vanguard est le jeu le plus vendu de 2021 ¹³ .

Jeux de stratégie :

Jeu	Heart of Iron
Éditeur	Paradox Interactive
Développeur	Paradox Interactive
Date de sortie	24 novembre 2002
Pays	Suède
Genre de jeu	Jeu de stratégie
Console	PC
Résumé	<p>Le titre propose d'incarner un État existant pendant la Seconde Guerre mondiale. L'enjeu est la gestion du pays au niveau économique, politique, diplomatique et militaire.</p>
Chiffre de ventes	Inconnu.

¹³ CORLISS Cameron, « Call of Duty: Vanguard Was Best-Selling Game of 2021 », *GameRant*, 18 janvier 2022, disponible sur <https://gamerant.com/call-of-duty-vanguard-was-best-selling-game-of-2021/> (Consulté le 09/06/2022)

Jeu	Company of Heroes
Éditeur	THQ
Développeur	Relic Entertainment
Date de sortie	14 septembre 2006
Pays	États-Unis
Genre de jeu	Jeu de stratégie
Console	PC
Résumé	Le titre se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale. Le joueur suit deux soldats américains et leurs compagnies alors que ces derniers participent au Débarquement de Normandie.
Chiffre de ventes	Inconnu.

Jeu	Heart of Iron IV
Éditeur	Paradox Interactive
Développeur	Paradox Interactive
Date de sortie	6 juin 2016
Pays	Suède
Genre de jeu	Jeu de stratégie
Console	PC
Résumé	Le titre propose d'incarner un pays existant pendant la Seconde Guerre mondiale. L'enjeu est la gestion du pays au niveau économique, politique, diplomatique et militaire.
Chiffre de ventes	1,3 million de ventes en 2018 ¹⁴ .

¹⁴ VALENTINE Rebekah, « Hearts of Iron sells one million copies », *Gamesindustry.biz*, 21 mai 2018, disponible sur <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-05-21-hearts-of-iron-iv-sells-one-million-copies> (Consulté le 09/06/2022)

Jeu	Partisan 1941
Éditeur	Daedalic Entertainment
Développeur	Alter Games
Date de sortie	14 octobre 2020
Genre de jeu	Jeu tactique, jeu d'infiltration
Pays	Russie
Résumé	Le jeu se déroule lors des premiers mois de l'invasion allemande sur l'URSS, en juin 1941. Alexey Zorin, commandant soviétique, réussit à s'échapper d'un camp de prisonniers. Avec d'autres combattants, il forme un groupe de partisans pour continuer à combattre les Allemands derrière les lignes ennemies.
Chiffre de ventes	Inconnu.

Jeu	War Mongrel
Éditeur	Destructive Creations
Développeur	Destructive Creations
Date de sortie	19 octobre 2021
Pays	Pologne
Genre de jeu	Tactical, infiltration
Console	PC
Résumé	Manfred et Ewald sont deux soldats de la Wehrmacht. Opérant dans le front de l'Est, ils assistent à la destruction d'un village

	soviétique et de ses habitants. Refusant d'y participer, ils sont emprisonnés. Réussissant à s'enfuir, ils rejoignent la Résistance polonaise pour se racheter.
Chiffre de ventes	Inconnu.

Jeux de réflexions :

Jeu	Castle Wolfenstein
Éditeur	Muse Software
Développeur	Muse Software
Date de sortie	1984
Pays	États-Unis
Genre de jeu	FPS
Console	Apple II
Résumé	Le joueur incarne un prisonnier dans une forteresse nazie. Son objectif est de s'enfuir, tout en ne se faisant pas repérer.
Chiffre de ventes	Inconnu.

Jeu	Beyond Castle Wolfenstein
Éditeur	Muse Software
Développeur	Muse Software
Date de sortie	1984
Pays	États-Unis
Genre de jeu	FPS
Console	Apple II
Résumé	Le joueur incarne un espion, chargé d'infiltrer le bunker d'Hitler pour l'assassiner.
Chiffre de ventes	Inconnu.

Jeu	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie
Éditeur	Akella
Développeur	SP Line
Date de sortie	13 février 2009
Pays	Russie
Genre	Point and Click
Console	PC, Xbox 360, PS3
Résumé	Gerhard Mayer, membre de la Gestapo, est un ancien nazi outré par les actes du régime. En 1944, alors que le conflit tourne définitivement au désavantage de l'Allemagne, il prend contact avec les conspirateurs au sein de l'Armée allemande pour renverser le régime nazi et mettre fin à la guerre.
Chiffre de ventes	Inconnu.

Jeu	Attentat 1942
Éditeur	Charles Games
Développeur	Charles Games
Date de sortie	31 octobre 2017
Pays	République Tchèque
Genre de jeu	Point and Click
Console	PC
Résumé	<i>Attentat 1942</i> raconte l'histoire d'une femme, enquêtant sur l'histoire de son père. Ce dernier est arrêté par la Gestapo en 1942, le jour de l'Assassinat de Heydrich. A-t-il été arrêté pour un acte de résistance ?
Chiffre de ventes	Inconnu.

Jeu	My Memory of Us
Éditeur	IMGN.PRO
Développeur	Juggler Games
Date de sortie	9 octobre 2018
Pays	Pologne
Genre de jeu	Point and Click

Console	PC
Résumé	<p>Se déroulant entre l'invasion allemande de la Pologne en 1939 et l'insurrection du Ghetto de Varsovie entre le 13 avril et le 16 mai 1943, le récit suit deux enfants, dont une Juive. Le joueur assiste à la mise en place de mesures antisémites, de l'instauration du Ghetto de Varsovie et du soulèvement de la population y vivant. Tout cela étant soulevé à partir de métaphores.</p> <p>Dans le jeu, l'histoire est celle d'une ville envahie par une armée de robots. Le Roi Robot y implique une loi discriminatoire entre la population et le « Peuple Rouge », obligé de porter un signe distinctif.</p>
Chiffre de ventes	Inconnu.

Jeu	Through the Darkness of Time
Éditeur	HandyGames
Développeur	PaintBucket Games
Date de sortie	30 janvier 2020
Pays	Allemagne
Genre de jeu	Point and Click
Console	PC
Résumé	Le jeu se déroule en Allemagne, entre 1933 et 1945. Le joueur contrôle un réseau de résistance au régime nazi.
Chiffre de ventes	Inconnu.

Simulation :

Jeu	Great Naval Battle 1939-1942: North Atlantic
Éditeur	Strategic Simulations Inc
Développeur	Divide by Zero Inc
Date de sortie	1992
Pays	États-Unis
Genre de jeu	Simulation
Console	PC
Résumé	Ayant pour théâtre la guerre maritime, le joueur contrôle la flotte britannique ou allemande, son objectif étant de vaincre la flotte adverse.
Chiffre de ventes	Inconnu.

Jeu	Silent Hunter 2
Éditeur	Strategic Simulations Inc
Développeur	IO Design Group
Date de sortie	5 novembre 2001
Pays	États-Unis
Genre de jeu	Simulation
Console	PC
Résumé	Le jeu propose au joueur de diriger un UBOAT (sous-marin allemand) pendant la Seconde Guerre mondiale.
Chiffre de ventes	Inconnu.

CORPUS CINEMATOGRAPHIQUE

Titre	Das Boot
Réalisateur	Wolfgang Petersen
Année de diffusion	1981
Durée	149 minutes
Pays de production	Allemagne
Résumé	En 1941, le lieutenant Werner, correspondant de guerre pour la Wehrmacht, est amené à suivre l'équipage du sous-marin U-96. Il y découvre le cynisme du groupe par rapport au Reich et à son idéologie, en plus des conditions éprouvantes à l'intérieur du sous-marin.

Titre	La Liste de Schindler
Réalisateur	Steven Spielberg
Année de diffusion	1994
Durée	195 minutes
Pays de production	États-Unis
Résumé	Oskar Schindler est un industriel allemand souhaitant profiter de l'invasion de la Pologne et de l'instauration des ghettos pour les Juifs. Il arrive à installer une entreprise de métallurgie à Cracovie, employant une main-d'œuvre juive. Le film suit l'évolution du processus génocidaire de l'Allemagne par rapport à la « question juive ».

Titre	La vie est belle
Réalisateur	Roberto Benigni
Année de diffusion	1997
Durée	116 minutes
Pays de production	Italie

Résumé	Guido Orefice, italien d'origine juive, cherche à éviter les horreurs de la guerre à son jeune fils, Giosué. Il le convainc que la déportation dans un camp allemand n'est qu'un jeu.
--------	---

Titre	Il Faut sauver le soldat Ryan
Réalisateur	Steven Spielberg
Année de diffusion	1998
Durée	144 minutes
Pays de production	États-Unis
Résumé	L'action se situe sur le front européen, lors du Débarquement en Normandie. Le capitaine John H. Miller est chargé de retrouver le dernier survivant d'une fratrie de quatre frères, nommé Ryan. Sa division a été parachutée derrière les lignes ennemies, sa situation actuelle est inconnue.

Titre	Stalingrad
Réalisateur	Jean-Jacques Annaud
Année de diffusion	2001
Durée	144 minutes
Pays de production	États-Unis
Résumé	Vassili Zaïtsev est membre de l'Armée Rouge, envoyé à Stalingrad lors du siège de la ville. Tireur d'élite, Vassili devient l'étendard de la propagande soviétique. En réponse, les forces allemandes envoient le major Erwin Köning pour abattre le tireur soviétique.

Titre	Amen.
Réalisateur	Costas Gravas
Année de diffusion	2002
Durée	135 minutes
Pays de production	France, Allemagne, Roumanie

Résumé	Kurst Gerstein est un chimiste, membre de la SS. Il apprend, horrifié, que le Zyklon B est utilisé pour gazer des juifs. Catholique, il souhaite partager ces informations au Vatican pour révéler le massacre en cours.
--------	--

Titre	Le Pianiste
Réalisateur	Roman Polanski
Année de diffusion	2002
Durée	144 minutes
Pays de production	France, Allemagne, Pologne, Royaume-Uni
Résumé	Wladek est un pianiste d'origine juive, habitant en Pologne lors de l'invasion allemande de septembre 1939. Le film suit son histoire, et sa volonté de survivre en Pologne occupée lors des différentes étapes de la « Solution finale ».

Titre	La Chute
Réalisateur	Oliver Hirschbiegel
Année de diffusion	2004
Durée	148 minutes
Pays de production	Allemagne
Résumé	Le film suit le siège de Berlin et les derniers jours d'Adolf Hitler, mettant en avant ses désillusions et phases de colère. En parallèle, le long-métrage montre les souffrances de la population allemande en plein siège.

Titre	Valkyrie
Réalisateur	Bryan Singer
Année de diffusion	2008
Durée	120 minutes
Pays de production	États-Unis, Allemagne

Résumé	En 1944, Carl von Stauffenberg est un officier allemand critique envers Hitler et le national-socialisme, qui vont amener à la destruction de l'Allemagne. Il entre en contact avec un cercle composé de militaires et de politiciens, souhaitant assassiner Hitler et renverser le régime nazi.
--------	--

Titre	Inglorious Basterds
Réalisateur	Quentin Tarantino
Année de diffusion	2009
Durée	153 minutes
Pays de production	États-Unis
Résumé	En France occupée, à l'aube du Débarquement, une projection du prochain film de propagande du Reich est organisée en exclusivité, où seront présentes les personnalités importantes du régime comme Adolf Hitler. La gérante, Shoshanna, souhaite profiter de l'occasion pour assassiner les hiérarques nazis. En parallèle, une escouade américaine composée de juifs cherche à infiltrer la soirée.

Titre	La Rafle
Réalisateur	Roselyne Bosch
Année de diffusion	2010
Durée	115 minutes
Pays de production	France
Résumé	Le film se situe en France, lors de la Rafle du Vel' D'Hiv', suivant le parcours de juif français, déporté à Auschwitz.

Titre	Fury
Réalisateur	David Ayer
Année de diffusion	2014
Durée	134 minutes
Pays de production	États-Unis
Résumé	En avril 1945, les troupes Alliées sont en territoire allemand. Norman Ellison est une jeune recrue, affecté à l'équipage d'un char Sherman dirigé par le sergent Don Collier. À leurs contacts, le jeune soldat fait face à la dureté de la guerre.

Titre	Le fils de Saul
Réalisateur	László Nemes
Année de diffusion	2015
Durée	107 minutes
Pays de production	Hongrie
Résumé	Saul est un juif, membre du Sonderkommando d'Auschwitz en 1944. Le rôle de son groupe est d'incinérer les juifs gazés dans les chambres à gaz, avant de jeter leurs cendres. Parmi les victimes, il pense reconnaître son fils. Souhaitant lui offrir une sépulture décente selon les rites juifs, Saul tente d'empêcher l'incinération du corps.

I/ LES NAZIS VIDEOLUDIQUES EN GUERRE : DES REPRESENTATIONS LIEES A L'OBJET

1.1 JEUX DE GUERRE ET NAZIS : DES REPRESENTATIONS GUERRIERES

Il s'agit de

rappeler qu'un jeu vidéo est un objet construit pour susciter l'action, et que son contenu est sélectionné et mis en forme à cette fin.¹

Le jeu vidéo est un médium audiovisuel, conçu dans les années 1960. En 60 ans de créations, les acteurs de ce support ont développé un ensemble de codes, de références et d'évolution dans un contexte de développement des nouvelles technologies de l'information et des moyens de communication². Ainsi, certaines mécaniques de jeu disposent d'une place centrale pour le médium, comme les phases d'action. Le terme « action » dans le jeu vidéo est un qualificatif large, regroupant des œuvres diverses. Une définition possible est celle de jeux dont l'objectif central est de tester les réflexes du joueur. Le jeu « d'action » contient différents sous-genres comme le jeu de combat, centré sur le corps-à-corps, ou le jeu de tir, plutôt destiné à l'affrontement à l'aide d'armes conventionnelles.

Mais peu importe la classification d'un titre, l'objectif du joueur est d'arriver à la fin de l'expérience. Celui-ci doit franchir différents niveaux – des instances séparées entre elles. Cependant, pour arriver à la fin du niveau, le joueur doit vaincre les obstacles face à lui. Généralement, ces obstacles sont des ennemis. Entre les années 1960 et 1980, le jeu vidéo se construit et s'inspire de différents genres : la fantasy, la science-fiction, les jeux de rôles ou l'histoire³. Gobelins, alien ou dragons sont tout autant d'ennemis génériques utilisés pour empêcher l'avancement du joueur, que celui-ci affronte en grand nombre. Il existe des alternatives aux jeux

¹ BAZILE Julien, « Chapitre 8. La perspective de l'action : l'exemple d'Assassin's Creed », in ETHIER Marc André (dir.), LEFRANÇOIS David (dir.), *Mondes profanes. Enseignement, fiction et histoire*, Laval, Presses Universitaires de Laval, 2021, p. 216.

² BLANCHET Alexis, *Des Pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Paris, Pix'n love Edition, 2010, p.26.

³ TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2017, p. 145-151.

d'action, centrée sur les compétences du joueur à ne pas être repéré. C'est le cas des jeux d'infiltrations, comme *Castle Wolfenstein*⁴. Au sein de ces titres, le joueur perd la partie s'il est repéré, contrairement aux jeux d'action où la mort engendre l'échec. Cependant, une majorité de jeux vidéo sont focalisés sur l'affrontement entre le joueur et des Intelligences Artificielles, des IA. Que cela soit les grands succès de l'arcade comme *Space Invaders*⁵ ou des jeux sur consoles de salon, on retrouve de nombreux titres d'action, concurrencés par des simulations sportives. L'affrontement représente donc une caractéristique omniprésente du médium vidéoludique, au sein d'un récit manichéen. Mathieu Triclot, philosophe français spécialisé dans l'épistémologie du jeu vidéo, considère que le jeu de tir,

*Fabrique inévitablement du politique, en imposant une distribution binaire des rôles, de l'ami et de l'ennemi, celui qui tire, celui qui meurt.*⁶

Cette réflexion, souhaitant démontrer comment le jeu de tir à la Première Personne transmet un message politique en étant ludique, peut s'étendre à de nombreux genres vidéoludiques. Au sein de ce terme large de « jeux d'actions » se situent les jeux de guerres. Si les jeux de plateaux désignent comme *Wargames* les jeux de stratégie où plusieurs armées s'affrontent⁷, les jeux de guerres vidéoludiques représentent un panel plus large. La majorité des 28 jeux du corpus font partie de cette catégorie. En effet, une prédominance se retrouve pour le genre du FPS (16 jeux du corpus), de stratégie (4 jeux), d'infiltration avec des éléments d'actions (2 jeux), de simulation (2 jeux) ou de tir à la Troisième Personne (un jeu). 25 jeux du corpus proposent, à divers degrés, au joueur d'affronter des adversaires à l'aide d'armes conventionnelles. La Seconde Guerre mondiale est ainsi représentée du point de vue de la guerre au sein du jeu vidéo. Plus spécifiquement, à travers le regard des combattants. Rares sont les jeux pour sujet central la vie des individus au sein d'une société en guerre, de la censure, de la famine ou de la répression, ce qui indique un décalage indéniable avec les évolutions

⁴ Muse Software, *Castle Wolfenstein*, Apple II, 1981.

⁵ Taito, *Space Invaders*, Borne d'arcades, 1978.

⁶ TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux (...) op.cit.* p. 236.

⁷ CREVELD van Martin, *Wargames: From Gladiators to Gigabytes*, Cambridge, Presses Universitaires de Cambridge, 2013, p. 15.

historiographiques dans la même période. Les séries de jeux *Medal of Honor* et *Call of Duty* sont représentatives du genre du FPS, non seulement au sein du corpus – 8 jeux sur 28, mais aussi par rapport au genre lui-même. Dès les premiers épisodes, respectivement en 1999⁸ et 2003⁹, *Medal of Honor* et *Call of Duty* sont deux grands succès, se vendant à plus d'un million d'exemplaires aux États-Unis en ce qui concerne *Medal of Honor*¹⁰. Le succès de ces deux œuvres participe à la popularité du jeu de tir à la Première Personne, dont *Call of Duty* est, encore aujourd'hui, la figure dominante.

Leurs représentations du conflit peuvent être comparées et liées. *Call of Duty* a été conçu par une équipe de développeur ayant quitté Dreamworks Interactive, studio créateur de *Medal of Honor*. L'objectif de l'éditeur de *Call of Duty*, Activision-Blizzard, était de concurrencer *Medal of Honor*, il existe ainsi une filiation directe entre ces œuvres. La représentation de la Deuxième Guerre mondiale au sein de ces deux titres est principalement celle de l'histoire-bataille. De nombreux niveaux se déroulent lors d'affrontements historiques : le Débarquement en Normandie, Stalingrad ou Berlin. Inspiré par le long-métrage *Il Faut sauver le soldat Ryan*¹¹ de Steven Spielberg – *Medal of Honor* étant développé par Dreamworks Interactive, filiale de Dreamworks SKG, entreprise ayant produit le film de Spielberg -, ces jeux sont une intersection entre la popularité du Jeu de Tir à la Première Personne dans la deuxième partie des années 1990 et la popularité de la Deuxième Guerre mondiale dans les productions audiovisuelles américaines. Toutes les missions ne se déroulent pas lors d'affrontements mythiques, certaines se situent à l'arrière du front. Le joueur, en tant qu'espion, est envoyé saboter l'effort de guerre allemand. Dans *Medal of Honor*, le joueur incarne un agent américain. Ces missions d'espionnage l'amènent à détruire un sous-marin allemand ou un composant essentiel à la fabrication d'armes nucléaires. Cependant, ces

⁸ Dreamworks Interactive, *Medal of Honor*, Electronic Arts, Playstation, 1999.

⁹ Infinity Ward, *Call of Duty*, Activision-Blizzard, Playstation, 2003.

¹⁰ LEMAIRE Oscar, « La guerre des éditeurs. Focus Activision Blizzard : épisode 2 », *Ludostrie*, 2 mars 2020, disponible sur <https://ludostrie.com/call-of-duty-la-guerre-des-editeurs/> (Consulté le 09/06/2022)

¹¹ SPIELBERG Steven, *Il Faut Sauver le Soldat Ryan*, Dreamworks SKG, 1998.

objectifs sont un prétexte à des changements de décors et de situation, à développer un angle éducatif pour *Medal of Honor*.

Dans la pratique, le joueur est inévitablement découvert, parfois dès l'introduction. Toutes les missions terminent donc en affrontement armé. Cela est inerrant au genre, voire au jeu vidéo en lui-même. *Space War*¹², un des premiers jeux vidéo, développé dans les universités américaines, voit deux joueurs tenter d'anéantir le vaisseau adverse. De la même manière, *Space Invaders* demande de repousser une invasion extra-terrestre. Pour avancer dans l'aventure, le joueur fait inévitablement face à des éléments perturbateurs, généralement des ennemis à vaincre. Dans les années 1980 et 1990, tenter de s'éloigner de cela rend les éditeurs méfiants. Jason Mechner, créateur de la série *Prince of Persia*, a reçu des retours mitigés de la part de son éditeur dans son projet de jeu « pacifiste » en 1986, à la suite du succès de son jeu *Karateka*¹³, mêlant narration et affrontement¹⁴. Sans être universel, cette place centrale laissée à l'action est, encore aujourd'hui, au centre des productions les plus rentables : la série de *Call of Duty* publie un titre par an. Chaque année, celui-ci est le jeu. En 2020, deux jeux de la franchise, *Modern Warfare*¹⁵ et *Black Ops : Cold War*¹⁶ figurent parmi les titres plus vendus de l'année aux États-Unis¹⁷. Ils sont suivis par des jeux d'action-aventure *Assassin's Creed : Valhalla*¹⁸ et *Ghost of Tsushima*¹⁹, un genre où l'affrontement est une des mécaniques centrales. C'est aussi le cas de *The Last of Us : Part II*²⁰ et *Final*

¹² RUSSEL Steven, *Space Wars*, PDP-1, 1962.

¹³ MECHNER Jordan, *Karateka*, Apple II, 1984.

¹⁴ LUCAS Raphaël, *Les histoires de Prince of Persia : les 1001 vies d'une icône*, Toulouse, Third Edition, 2022, p. 41-42.

¹⁵ Infinity Ward, *Call of Duty: Modern Warfare*, Playstation 3, 6 novembre 2007.

¹⁶ Treyarch, *Call of Duty: Black Ops Cold War*, Playstation 4, 13 novembre 2020.

¹⁷ MAKUCH Eddie, « Top-Selling Games and Consoles of 2020 Revealed For The US », *Gamestop*, 15 janvier 2021, disponible sur <https://www.gamespot.com/articles/top-selling-games-and-consoles-of-2020-revealed-for-the-us/1100-6486361/> (Consulté le 09/06/2022)

¹⁸ Ubisoft, *Assassin's Creed: Valhalla*, Playstation 4, 10 novembre 2020.

¹⁹ SuckerPunch, *Ghost of Tsushima*, Playstation 4, 17 juillet 2020.

²⁰ Naughty Dog, *The Last of Us: Part II*, Playstation 4, 19 juin 2020.

*Fantasy VII : Remake*²¹. Ainsi, 6 des 10 jeux les plus vendus sur le territoire américain sont des jeux d'action au sens large.

Les autres jeux du corpus diffèrent par leurs présentations du conflit, avec cependant une finalité quasi universelle : l'affrontement. Les jeux de stratégie ne se déroulent pas tous à la même échelle. *Company of Heroes*²² est une série de jeux centrée sur le champ de bataille. L'objectif est de vaincre l'adversaire en détruisant sa base. Le jeu propose un mode campagne, terme pour une aventure scénarisé. Dans celle-ci, le joueur peut participer à des batailles historiques, comme la Poche de Falaise et Omaha Beach. Seul le champ de bataille est représenté, où le joueur développe ses infrastructures et recrute des unités. *Heart of Iron IV*²³, quant à lui, est un jeu de stratégie au niveau mondial. Le joueur contrôle un État en 1936 et 1945. L'aspect militaire ne paraît qu'être un composant de l'expérience, au milieu de la diplomatie, de l'économie et de la politique interne. Cependant, le centre du jeu se situe autour d'une jauge, appelé « tension mondiale ». Celle-ci monte selon divers facteurs et actions au cours de la session de jeu. La remilitarisation de l'Allemagne fait augmenter la « tension mondiale », tout comme l'invasion de l'Éthiopie par l'Italie. Cependant, ce sont avant tout les actions de l'Allemagne qui accroît la tension internationale. Toute action considérée comme agressive ou impérialiste augmente la jauge. En augmentant, la jauge de tension ouvre la porte à différentes options : l'envoi d'un corps expéditionnaire ou du matériel à un État en guerre pour soutenir sa cause. Au niveau maximum, la jauge de tension facilite grandement les déclarations de guerre. Celle-ci, demandant au joueur d'accomplir un ensemble d'actions spécifiques, devient très accessible. *Heart of Iron IV* propose donc un *gameplay* qu'on nomme dirigiste : par un ensemble de mécanique et de réglage, la progression de la session de jeu mène inévitablement le conflit armé entre les nations, qui ne peut être esquivé. Tout comme *Company of Heroes*, le joueur doit produire une armée, être convenablement équipé et préparé pour se défendre ou attaquer. La guerre reste donc au centre du jeu.

²¹ Square Enix, *Final Fantasy VII: Remake*, Playstation 4, 10 juin 2020.

²² Relic Entertainment, *Company of Heroes*, THQ, PC, 12 septembre 2006.

²³ Paradox Development Studio, *Heart of Iron 4*, Paradox Interactive, 6 juin 2016.

Peu de jeux se situent donc à l'arrière du front au sein du corpus. Cette marginalité s'explique par le concept de remédiation. Développés par David Bolter et Richard Grusin²⁴, ces derniers ont théorisé la volonté d'un nouveau médium culturel de s'inspirer des œuvres l'ayant précédé. En ce qui concerne l'image produite par ordinateur, ils notent une recherche de photoréalisme :

*Évidemment, le test du photoréalisme ne peut s'appliquer qu'à une seule image statique. L'équivalent pour l'animation par ordinateur serait un réalisme "filmique" : une séquence d'images par ordinateur qui ne pourrait pas être distinguée de celle d'un film traditionnel (...)*²⁵

Cette recherche du photoréalisme est explicite au sein du jeu, dont la représentation graphique d'aujourd'hui se rapproche d'un photoréalisme, comme le démontrent les personnages de *Call of Duty : Vanguard*²⁶. En utilisant le concept de remédiation ou celui d'intertextualité - à savoir que la création d'une œuvre est, entre autres, élaborée à partir d'autres œuvres ayant inspiré le ou les auteurs²⁷ -, on constate que les œuvres vidéoludiques offrent des représentations similaires de la Deuxième Guerre mondiale. Développer un jeu vidéo sur le conflit encourage à se tourner vers les mêmes théâtres d'affrontement : Stalingrad, Normandie, Afrique du Nord. Cependant, plus que cela, il est ludiquement davantage intéressant pour un jeu de tir de situer l'action sur le champ de bataille, entouré d'un imaginaire, un fantasme la guerre. C'est un facteur d'immersion pour les joueurs : être entouré d'autres soldats, tentant d'avancer jusqu'au prochain objectif en étant sous le feu ennemi. La majorité des jeux du corpus sont postérieurs à l'année 2000 ; entre 1998 et 2002, Steven Spielberg, avec *Il Faut Sauver le Soldat Ryan* en tant que réalisateur et *Band of Brothers*²⁸ marque la représentation du front européen en Occident et au-

²⁴ BOLTER Jay David, GRUSIN Richard, *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Massachussets, Presses Universitaires du Massachussets, 1999.

²⁵ *Ibid.* p.28.

²⁶ Sledgehammer Games, *Call of Duty: Vanguard*, Activision-Blizzard, Playstation 4, 5 novembre 2021. Voir Figure 1.

²⁷ HOUDART-MEROT Violaine, « L'intertextualité comme clé d'écriture littéraire », *Le français aujourd'hui*, 2006, volume 2, n° 153, p. 27, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2006-2-page-25.htm> (Consulté le 09/06/2022)

²⁸ JENDRESEN Erik, *Band of Brothers*, HBO, 2002.

delà ; les créateurs japonais de *Valkyria Chronicles*²⁹ assument s'être principalement inspirés de ces œuvres pour leur projet, le jeu se déroulant dans un univers fictif, où les références à l'Europe de la première partie du XX^e siècle sont nombreuses³⁰.

Les différents théâtres évoqués sont aussi un moyen de varier l'action, que cela soit le Débarquement en Normandie à travers le chaos d'un assaut par la mer sous le feu ennemi ou Stalingrad en tant que conflit en zone urbaine. Il est ainsi possible de comparer la scène de Débarquement dans *Il Faut Sauver le Soldat Ryan* avec celle de *Medal of Honor* premier du nom³¹ et *Call of Duty : World War II*³² ; le chaos lors de l'assaut est adapté en jeu³³. Le titre commence au sein des embarcations allant vers la plage. Le joueur, passif, voit les embarcations être bombardées par les fortifications adverses avant de finalement arriver sur la plage, de manière similaire au long-métrage américain. Au sein du film de Steven Spielberg et les œuvres vidéoludiques, ce déroulé est créateur de tension. Pour les personnages, car l'attente de l'affrontement est créatrice de stress. Pour le joueur, car celui-ci est temporairement passif, faisant monter l'envie de jouer. *Call of Duty : World War II* se rapproche plus de la scène d'*Il Faut Sauver le Soldat Ryan*, en raison des progrès de la technologie. Plus de 20 ans séparent les deux propositions de *Call of Duty*, soulignant la recherche du photoréalisme au sein des jeux dits AAA, terme synonyme de projets vidéoludiques avec un budget important. Quant au Front de l'Est, le film *Stalingrad* de Jean-Jacques Annaud³⁴ montre des soldats allemands tirés sur des cadavres soviétiques à l'intérieur d'une fontaine pour

²⁹ SEGA Wow, *Valkyria Chronicles*, SEGA, Playstation 3, 31 octobre 2018.

³⁰ SEGA, *Valkyria Chronicles: Design Archive*, Udon Entertainment, 2011, p. 384.

³¹ Voir Figure 2.

³² Sledgehammer Games, *Call of Duty: World War II*, Activision-Blizzard, Playstation 4, 3 novembre 2017.

³³ Voir Figures 3 et 4.

³⁴ ANNAUD Jean-Jacques, *Stalingrad*, Paramount Pictures, 14 mars 2001.

les achever³⁵. Cette scène se retrouve, de manière similaire, dans *Call of Duty : World at War*³⁶ pour souligner l'atrocité de la guerre.

Le principe d'intertextualité du cinéma en direction du jeu vidéo est ainsi tourné vers l'affrontement, soulignant l'objectif principal du jeu vidéo : l'action invisibilise l'arrière du front. En conséquence, la représentation des nazis au sein du corpus vidéoludique est donc encadrée par ces codes liés au médium, basé sur l'affrontement entre le joueur et des adversaires. Cela est démontré par la popularité des jeux de guerres et de la représentation de la Seconde Guerre mondiale à travers les batailles. Le nazi est un adversaire qui cherche à empêcher le joueur d'avancer. Au sein du corpus d'ennemis génériques et de personnages tertiaires, 46 sur 60 sont des obstacles armés : ils peuvent tuer le joueur, amenant à un *Game Over* - la fin de la partie. Ce nombre de 46 est réparti au sein de 24 jeux du corpus sur 28. Les justifications quant à leurs rôles d'antagoniste sont, très souvent, simplifiées au sein d'une présentation du contexte historique. L'introduction anglaise de *Medal of Honor*, explique la montée du nazisme par la défaite de 1918 et la dureté du Traité de Versailles, là où toute référence au fascisme ayant été effacé dans la version française.

Dans la foulée de la Guerre devant terminer toute les guerres, Adolf Hitler et son parti nazi ont attisé les flammes d'une nation brisée et abattu, reconstruisant le pays des cendres du Traité de Versailles en un mastodonte fasciste qui semble inarrêtable (...) vous, soldat, participez à cette grande croisade. Êtes-vous prêt à vous élever au-dessus et au-delà de l'appel du devoir ?³⁷

Les nazis, impérialistes, doivent être arrêtés par une "croisade" démocratique, dont le joueur fait partie, étant dans le camp du "Bien" face au "Mal". C'est aussi pour cela que les ennemis croisés dans les différents jeux du corpus sont majoritairement des combattants. Si *Medal of Honor* avait un objectif pédagogique lors de sa production, favorisant l'utilisation d'image d'archives et de « *briefing* » expliquant le contexte historique, les informations partagées sont beaucoup trop

³⁵ Voir Figures 5 et 6.

³⁶ Treyarch, *Call of Duty: World at War*, Activision-Blizzard, Playstation 3, 18 novembre 2008.

³⁷ Ricpos, « PS1 - Medal of Honor & Medal of Honor Underground – Intro », *Youtube*, 29 avril 2008, 0"36, disponible sur https://youtu.be/O_uLUwAHKsc?t=34 (Consulté le 09/06/2022)

réduites et cantonnées à une représentation de la Deuxième Guerre mondiale en tant que « guerre juste », issue de la mémoire américaine³⁸. Si une phrase explique le contexte d'apparition du nazisme, à savoir un pays humilié et en difficulté, elle réduit celui-ci à un fascisme sans offrir de définition et du contenu de cette idéologie, tout particulièrement son impérialisme³⁹.

Les nazis sont donc en partie présentés à travers le parajeu, qui concerne les documents et les connaissances disponibles hors des moments ludiques⁴⁰. Le manuel de *Wolfenstein 3D*⁴¹ indique que les antagonistes à "l'uniforme bleu" sont des SS⁴², les différenciant des autres adversaires du jeu. La Gestapo, la police politique du régime, est présentée dans *Medal of Honor* comme « remplie de criminels sans foi ni loi et dépourvus de toute discipline militaire »⁴³. Les jaquettes de jeux et les manuels sont aussi très utiles pour présenter les ennemis. Cela est particulièrement le cas pour les jeux datant des années 1980 et 1990 : la limitation technologique limite drastiquement les éléments de narration classique. Le développement du jeu vidéo voit l'utilisation de la couleur, la possibilité d'ajouter des voix, donc de proposer des représentations plus complexes des nazies, qui se rapprochent du réalisme, voire du photoréalisme. Ce n'est pourtant pas la seule manière de représenter les nazis au sein du corpus. Des œuvres plus métaphoriques favorisent l'utilisation de symboles connue. *My Memory of Us*⁴⁴ représente l'occupation de la Pologne par l'Allemagne nazie à l'aide de robots. Les officiers sont représentés par des casquettes, dont le symbole de la tête de mort, lié à la SS, a été remplacé par une autre iconographie, ce qui n'empêche pas de remarquer la référence évidente à l'organisation⁴⁵. Un autre élément distinctif est la couleur noire

³⁸ ROSENFELD D. Gavriel, *Hi Hitler! How the nazi past is being normalized in contemporary culture*, Presses Universitaires de Cambridge, 2014, p 21-22.

³⁹ CHAPOUTOT Johann, *La Loi du sang. Penser et agir en nazi*, Paris, Gallimard, 2014, p. 195-210.

⁴⁰ FREGONESE Pierre-William, *Raconteurs d'histoires : les mille visages du scénariste de jeu vidéo*, Houdan, Pix'n love Éditions, 2019, p. 85-87.

⁴¹ Id Software, *Wolfenstein 3D*, Apogee Software, Apple II, 1992.

⁴² Voir Figure 7 et 8.

⁴³ Voir Figure 9.

⁴⁴ Juggler Games, *My Memory of Us*, IMG.N.PRO, PC, 9 octobre 2018.

⁴⁵ Voir Figure 10.

des vêtements, emblématique de la SS. Dans le cadre de ce mémoire, leurs ajouts s'expliquent par la présentation du jeu : tous les robots sont des fanatiques sans personnalités aux ordres du « Roi Robot », Adolf Hitler. *My Memory of Us* essentialise les soldats allemands en les présentant comme nazis, sans prendre en compte les raisons d'obéir aux ordres du régime chez les soldats de la Wehrmacht⁴⁶.

Une autre manière de présenter les nazis au joueur est le doublage des personnages, avec l'intégration d'une « voix off » ou d'un allié du joueur expliquant quel ennemi celui-ci va affronter. Dans *Call of Duty : World at War*, un commissaire soviétique contextualise l'assaut du *Reichstag* par l'Armée rouge :

*La Garde d'Honneur de la SS qui défend ce bâtiment (le Reichstag) combattra jusqu'à leurs derniers souffles!*⁴⁷

La « Garde d'Honneur » est effectivement la seule unité que le joueur affronte dans les dernières missions du jeu, du point de vue soviétique. Leur affiliation à la SS est visible par la couleur de l'uniforme et le symbole de l'organisation sur leurs vêtements⁴⁸. Le cas de cette « Garde d'Honneur » explicite la place de la *Waffen-SS* en tant que représentation récurrente au sein du corpus. Si les soldats allemands sont omniprésents en tant qu'adversaires, ils sont très souvent accompagnés de la *Waffen-SS*. Sur les 46 ennemis nazis recensés, 16 sont membre de la *Waffen-SS*. Si l'on considère qu'au sein du jeu vidéo, un membre de la SS avec un armement lourd fait partie de cette organisation, ce chiffre peut s'élever à 29. Les nazis sont donc très régulièrement représentés au sein du corpus, avec une place signifiante laissée à leur branche militaire. Créée le 10 juillet 1940, la *Waffen-SS* a connu plusieurs phases d'expansion jusqu'à la capitulation le 11 mai 1945. À son apogée, la *Waffen-SS* regroupait environ 800 000 hommes⁴⁹ et s'est forgé, pendant et après la Deuxième Guerre mondiale, une réputation de troupe d'élite⁵⁰. Ayant accès à des

⁴⁶ WETTE Wolfram, *Les crimes de la Wehrmacht*, Paris, Perrin, 2008, p. 307-309.

⁴⁷ RetroDre, « Call of Duty : World at War- Mission 15 : Downfall "Veteran Mode" », *Youtube*, 7 février 2012, 1^{re}24, disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=x9mrZFaE5kY> (Consulté le 09/06/2022)

⁴⁸ Voir Figure 11.

⁴⁹ LELU Jean-Luc, *La Waffen-SS, tome 1*, Paris, Perrin, 2007, p.16-17.

⁵⁰ LELU Jean-Luc, *La Waffen-SS, tome 2*, Paris, Perrin, 2007, p. 193-194.

équipements d'excellente qualité, envoyé sur plusieurs fronts et connaissant de nombreuses pertes causant le sentiment que chaque soldat SS est prêt à offrir sa vie sur le champ de bataille. Aux États-Unis, plusieurs groupes de reconstitutions se sont mis en place après 1945, fantasmant la formation comme une troupe d'élite⁵¹. Cet imaginaire s'est développé en partie par les jeux de société d'Avalon, dont de nombreux titres, centrés sur le Front de l'Est, représentent la *Waffen-SS*⁵². Plus récemment, le film *Fury* de David Ayer⁵³ présente la *Waffen-SS* comme une menace majeure et disciplinée, une division de l'organisation étant l'épreuve finale du groupe de protagoniste⁵⁴. Celle-ci est accompagnée d'une musique militaire, avançant au pas. La division militaire de la SS fait donc partie de l'imaginaire de la Deuxième Guerre mondiale en Occident. De nombreuses productions du corpus sont américaines, une majorité pouvant être considérée comme des œuvres coûteuses, ambitieuses, visant un large public. La présence de la *Waffen-SS* s'explique donc en partie par cet imaginaire.

À l'intérieur du corpus, un ensemble d'éléments distingue la *Waffen-SS* des autres adversaires qu'affronte le joueur, notamment par ce qui touche au visuel. Cette distinction visuelle, au sein d'un jeu vidéo, permet de diversifier les adversaires face au joueur. Au sein du jeu du corpus, différents éléments permettent de repérer des membres de la *Waffen-SS*, plus largement des nazis. Le plus explicite est l'uniforme noir de la SS, parfois couplé avec le brassard nazi – bien que la croix gammée soit censurée⁵⁵. Ce cas-là a été retrouvé dans une majorité du corpus, tels les jeux *Medal of Honor*, *Call of Duty*, *Wolfenstein* ou *My Memory of Us*. À défaut de cette couleur, les uniformes gris et de camouflage sont des éléments récurrents⁵⁶. Les progrès de la technologie permettent au jeu vidéo d'améliorer la représentation graphique des individus et des lieux, au point d'accéder au photoréalisme. Il est

⁵¹ SMELSTER Ronald, DAVID II Edward J., *The Myth of the Eastern Front: The Nazi-Soviet War in American Popular*, Cambridge, Presses Universitaires de Cambridge, 2007, p. 157-186.

⁵² *Ibid*, p. 193-201.

⁵³ AYER David, *Fury*, Crave Films, 17 octobre 2014.

⁵⁴ Voir Figure 12.

⁵⁵ Voir Figure 13.

⁵⁶ Voir Figure 14.

donc possible de proposer de détailler les personnages, tel le symbole de la SS sur les casques de la *Waffen-SS* ou sur les cols.⁵⁷ Ce dernier symbole est, par ailleurs, déjà utilisé dans les productions des années 1980 et 1990 : *Castle Wolfenstein*, limité technologiquement, indique sur le torse de l'ennemi le terme « SS »⁵⁸.

La recension des nazis au sein du corpus a donc été grandement facilitée par le besoin du jeu vidéo de différencier les ennemis entre eux. Cela contribue à distinguer la *Waffen-SS* de l'armée allemande classique, malgré une différenciation qui perd de son sens vers la fin du conflit : après juillet 1944, la Wehrmacht doit transférer une partie de son effectif au sein de la *Waffen-SS* pour remplacer les pertes de cette dernière⁵⁹. La frontière entre les deux organisations devient donc floue. Au sein du jeu vidéo, cette différenciation est surtout visible dans les jeux de Tir à la Première et à la Troisième Personne, dans les jeux de stratégie et de réflexion. Cela permet de constater que dans *Company of Heroes*, l'armée allemande propose au joueur d'utiliser des unités de la *Waffen-SS*⁶⁰. Ces genres de jeux se situent à l'échelle des combattants : le joueur incarne un soldat au milieu du champ de bataille. Les nazis et les ennemis sont individuels, ce qui laisse une plus grande place à une représentation visuelle et auditive. Cela est aussi le cas pour les jeux de réflexions et les simulations. Dans ces trois genres, le joueur contrôle un avatar humain. Ces éléments, permettant de distinguer les nazis, sont représentatifs de l'échelle abordée pour représenter la Seconde Guerre mondiale dans beaucoup de jeux du corpus. Cela peut être étudié à travers ce qui est appelé la caméra, terme qui se définit comme le point de vue du joueur au sein du jeu.

La caméra peut être placée de différentes manières. Les jeux de réflexions comme *My Memory of Us* sont en 2 dimensions, ce qui signifie que l'action se situe dans un univers représenté de profil : le déplacement était soit vertical, soit horizontal. La 3D, apparue à partir des années 1990, permet une impression de profondeur et la possibilité de lier verticalité et horizontalité. Les personnages et les lieux représentés proposent du relief, offrant au médium de nouvelles possibilités,

⁵⁷ Voir Figure 15.

⁵⁸ Voir Figure 16.

⁵⁹ LONGERICH Peter, *Himmler, t.2 : septembre 1939 - mai 1945*, Paris, Perrin, 2013, p. 435.

⁶⁰ Voir Figure 17.

dont une caméra plus libre de ses mouvements. Les jeux de stratégie proposent une caméra décentrée, ayant une vue du champ de bataille. Le genre de la stratégie supprime toute représentation individuelle pour une représentation collective. Le joueur ne dirige pas des individus, mais des unités armées de plusieurs hommes, une escouade⁶¹. Cependant, la caméra peut aussi se rapprocher ou s'éloigner de ces unités, permettant d'analyser leurs tenues et d'entendre leurs propos. La caméra n'est donc pas fixe au sein du média. Celle-ci est commandée par le joueur : par l'utilisation d'une touche, un joueur de *Medal of Honor* peut regarder à gauche, à droite, en haut ou en bas avec la vue de son personnage. Dans *Company of Heroes*, le déplacement de la caméra permet d'observer l'avancement de la bataille. Ces caméras ne sont pourtant pas libres : elles sont dépendantes des calculs de la machine, qui génère l'univers entourant le joueur. En d'autres termes, la caméra ne peut qu'exposer au joueur ce que le jeu souhaite lui afficher dans un espace délimité. Il n'est pas possible de quitter le champ de bataille et de s'attarder sur ce qui entoure l'affrontement. Cette limitation est surtout pratique : représenter un espace demande au logiciel de faire un calcul. Ce calcul, s'il est trop important, peut empêcher l'expérience de jeu d'être agréable (ralentissement de l'image, fermeture du jeu, etc.). Ainsi, le jeu vidéo ne doit représenter que ce qui l'intéresse et selon les capacités qui lui sont offertes. Ce qui est hors de l'expérience de jeu, qui se situe au sein d'un espace délimité, est secondaire.

Les moments de pause dans le jeu vidéo, où le joueur quitte le champ de bataille, sont avant tout des phases de transitions. Chaque champ de bataille est un niveau. Il faut, avant de lancer celui-ci, expliquer au joueur les raisons de sa présence - donc une exposition. Celle-ci se fait au cours des cinématiques, des moments de non-jeu où des informations narratives sont transmises. C'est principalement lors de ces cinématiques que le contexte historique est présenté. Dans *Call of Duty : World at War*, l'utilisation de dates et d'images d'archives permettent de situer la progression du front de l'Est et du Pacifique. Ainsi, le jeu vidéo met de côté l'espace et le temps entre chaque champ de bataille. Les relations entre les soldats sont montrées dans les phases d'action ; le rapport à la population est absent, avec tout ce que cela peut impliquer – comme les crimes de guerre :

⁶¹ Voir Figure 18.

pillages, viols, meurtres. On n'évoque pas le régime nazi et sa politique d'occupation. Le soldat n'est représenté qu'au prisme de l'affrontement, tout comme les nazis sont montrés majoritairement en tant qu'adversaire, dont il faut trouver le moyen de diversifier les représentations à travers les mécaniques de jeu. Dans le jeu vidéo, un ennemi est caractérisé par un ensemble d'action à sa disposition. Pour diversifier les obstacles face au joueur, les développeurs peuvent lui faire affronter des adversaires aux actions variés. Tel ennemi est armé d'un pistolet, un autre utilise un équipement lourd ou un véhicule, entravant plus fortement la progression. Dans le premier *Medal of Honor*, des nazis sont représentés avec un équipement léger et de l'armement lourd, proposant un défi différent⁶².

Un autre facteur de diversification concerne la force et la santé : les ennemis possèdent, que cela soit visible ou non, une barre de santé. Celle-ci baisse à chaque coup porté par le joueur. La barre de santé est donc un moyen de diversification supplémentaire pour les développeurs. Au sein du corpus, *Partisan : 1941*⁶³ exploite cette mécanique pour différencier les combattants nazis, membre de la SS, des soldats de la Wehrmacht et des collaborateurs - en plus de la différenciation visuelle des tenues. Dans ce jeu d'infiltration russe, il est possible d'assassiner les ennemis. Cette action implique deux facteurs à prendre en compte : l'avatar chargé de l'assassinat et l'ennemi ciblé. Un personnage avec une bonne compétence - qui peut être améliorée par le joueur - a plus de chance de réussir son action ; un personnage dont l'assassinat discret ne fait pas partie de ses capacités sera contrecarré par sa cible dévoilant sa position. La difficulté de l'action est représentée par trois couleurs : vert⁶⁴, jaune⁶⁵ et rouge⁶⁶, successivement facile, moyen et difficile. Au sein de *Partisan 1941*, les ennemis sont divisés en trois unités, représentant un niveau de difficulté différent. Les collaborateurs locaux sont au niveau 1 ; ils peuvent être discrètement tués par tous les personnages du groupe.

⁶² Voir Figure 19 et 20.

⁶³ Alter Games, *Partisan 1941*, Daedalic Entertainment, PC, 14 octobre 2020.

⁶⁴ Voir Figure 21.

⁶⁵ Voir Figure 22.

⁶⁶ Voir Figure 23.

Les soldats de la Wehrmacht sont au niveau 2. Plus difficiles, seule une poignée de personnages peuvent les assassiner discrètement. Enfin, la *Waffen-SS* est présentée comme une menace bien plus forte que les deux ennemis précédents. Ces personnages sont au niveau 3 : il est très difficile de les vaincre.

Les jeux vidéo différencient donc les nazis du reste des ennemis par un ensemble de code vidéoludique : l'aspect descriptif, l'aspect visuel, l'aspect audio et l'aspect ludique. Cet aspect ludique est particulièrement visible dans le cas des *boss*. Ces ennemis de fin de niveaux sont essentiellement des membres de la SS, principalement des officiers. La différenciation avec les autres ennemis du jeu est encore plus marquée. Les nazis vidéoludiques sont donc, avant tout, des combattants. Il ne faut pas lier cela à une connaissance de l'idéologie nazie, où le national-socialisme est un mouvement, attendant de chacun de ses membres d'être acteur du changement. Les cadres de la SS, planificateur de la politique raciale, sont aussi commandants des groupes d'interventions à l'Est⁶⁷. L'utilité de présenter les nazis en tant que guerriers est avant tout pratique. L'objectif est de proposer au joueur de l'action, dans un rythme soutenu. Les informations contenues à l'écran demandent au joueur d'agir vite, sans présentation prononcée de ses adversaires. Peu de nazis du corpus sont représentés, en temps de guerre, dans des missions de surveillance et de contrôle de la population et des troubles interne, que cela soit en Allemagne ou au sein des territoires occupés. *Stroke of Fate : Operation Valkyrie*⁶⁸ se déroule à l'arrière du front. Le protagoniste est un membre de la Gestapo, soutien du cercle militaire souhaitant assassiner Adolf Hitler, souvent adapté au cinéma⁶⁹. Le genre du *point and click* permet de représenter le front et les forces intérieurs comme le SD ou la Gestapo, chargé de la répression des troubles. Différents succès de ces organisations sont recensés au cours de l'aventure, comme le cas de l'Orchestre Rouge, un réseau d'espionnage de l'Union Soviétique⁷⁰. Le jeu est

⁶⁷ INGRAO Christian, *Croire et Détruire : les Intellectuels dans la machine de guerre SS*, Paris, Pluriel, 2011, p. 485-489.

⁶⁸ SPLine, *Stroke of Fate: Operation Valkyrie*, Akella, PC, 13 février 2009.

⁶⁹ CAMARADE Hélène (dir.), GUILHAMON Elizabeth (dir.), KAISER Claire (dir.), *Le national-socialisme dans le cinéma allemand contemporain*, Septentrion, Presses Universitaires de Septentrion, 2013, p. 149-166.

⁷⁰ Voir Figure 24.

cependant un des rares exemples, au sein du corpus, à ne pas proposer de phase d'action au cours de l'aventure et n'est aucunement représentatif, non seulement des jeux de ces études, mais aussi des représentations populaires de la Deuxième Guerre mondiale dans le jeu vidéo. Un cas similaire est la production polonaise *My Memory of U*, représentant l'occupation de Varsovie et la construction du Ghetto par l'Allemagne. Les nazies sont présentées comme une force de répression. Cela fait partie de l'histoire de la Wehrmacht et des organisations nazies⁷¹. Ce sont des cas minoritaires au sein du corpus et produit entre la fin des années 2000 et les années 2010. La majorité du corpus reste une représentation guerrière des nazis sur le champ de bataille, en tant que soldat ou en tant qu'officier militaire.

Les représentations vidéoludiques des nazis sont donc majoritairement centrées autour de l'aspect guerrier. Si cela est inhérent au contexte représenté, cela est aussi utile du point de vue des jeux. Ces jeux d'actions se doivent de proposer des ennemis que le joueur va affronter, en grand nombre. Il y a peu d'intérêt de représenter les autres aspects du nazisme, comme la vie au sein de la société allemande en temps de guerre. Au contraire, les nazis guerriers permettent de proposer une palette plus diversifiée d'adversaires au joueur. Les jeux vidéo centrés sur la Deuxième Guerre mondiale sont donc avant tout de l'histoire-bataille, terrain fertile à une action rythmée et immersive. Cependant, l'idéologie n'y a pas sa place.

⁷¹ BAECHLER Christian, *Guerre et exterminations à l'Est : Hitler et la conquête de l'espace vital (1933-1945)*, Paris, Tallandier, 2019, p. 379-380.

1.2 NAZI ET IDEOLOGIE : UN VIDE VIDEOLUDIQUE ?

Une idéologie est un ensemble d'idées générales, fournissant à l'individu une vision du monde qui l'entoure à l'aide d'un vocabulaire spécifique. Si la lutte des classes est un principe durablement lié au marxisme et au communisme, le nazisme se définit par une vision raciste du monde. Cette hiérarchisation des individus par le sang s'accompagne d'un antisémitisme racial : le Juif est un parasite, ennemi éternel du peuple allemand. Inspiré du darwinisme social, le nazisme considère que les races sont en luttes constantes, se concluant par la conquête et l'annihilation des vaincus. Pour survivre, les Allemands, héritiers des Aryens⁷², doivent conquérir un « espace vital » à l'Est. Ce territoire est censé permettre à l'Allemagne d'assurer les besoins de sa population, en constante augmentation, pour les 1000 années qui doivent suivre.⁷³ Cet espace vital est peuplé de Slaves, considéré comme les barbares des temps modernes, empoisonné par le judéo-bolchevisme. Cette guerre, nécessaire pour la survie de la communauté, est justifiée par Goebbels lorsqu'il écrit dans son journal, le 2 octobre 1942 :

*[...] Le but de notre guerre est l'expansion de notre espace vital au sens large. Nous nous sommes fixé un objectif qui vaut pour plusieurs siècles. Cet objectif va coûter encore beaucoup de sacrifices, mais cela vaut la peine, pour les générations à venir. C'est seulement dans cette optique que l'on peut justifier une telle hémorragie devant soi-même et devant l'Histoire : elle rendra possible la vie de millions d'enfants allemands [...]*⁷⁴.

Cette représentation des nazis comme les militants d'une idéologie construite, cohérente avec une vision du monde est récente, à la suite de la réévaluation du nazisme et de ses fondations politiques et idéologiques⁷⁵. Les productions vidéoludiques, cependant, ont majoritairement été incapables de représenter tout

⁷² CHAPOUTOT Johann, *Le nazisme et l'Antiquité*, Paris, Presses Universitaires de France, 2012, p. 32-34.

⁷³ BAECHLER Christian, *Guerre et exterminations à l'Est : Hitler et la conquête de l'espace vital (1933-1945)*, Paris, Tallandier, 2019, p.57.

⁷⁴ CHAPOUTOT Johann, *La Loi du sang. Penser et agir en nazi*, Paris, Gallimard, 2014, p.406.

⁷⁵ CHAPOUTOT Johann, *La Loi du sang. Penser et agir (...) op.cit.*

élément idéologique du nazisme. Au sein du corpus, 11 personnages sont catégorisés comme possédant un vocabulaire national-socialiste, c'est-à-dire cette « Langue du Troisième Reich » étudié par Viktor Klemperer⁷⁶ et les thématiques associés au nazisme : la haine du Juif, du communiste et du Slave ; la recherche d'une pureté raciale au sein de l'Allemagne ou l'utilisation d'un vocabulaire propre à l'extermination des Juifs. Ce chiffre monte à 21 avec les personnages tertiaires. Un nombre inégalement réparti au sein du corpus. Sur les 22 personnages recensés, 7 jeux sur 28 représentent des nazis avec un vocabulaire national-socialiste. Cette présence limitée s'explique par des motivations diverses, liées au support vidéoludique en lui-même : un objet culturel limité par ses propres tabous, construit au fil des ans.

Le jeu vidéo est mis en cause pour sa représentation de la violence ; la série *Call of Duty* a fait polémique en 2009, proposant au joueur d'incarner un terroriste lors d'un attentat dans un aéroport, sous fond de nouvelle Guerre Froide entre les États-Unis et la Russie.⁷⁷ La violence de l'acte représenté et la possibilité de le *jouer* sont en opposition avec les codes du jeu vidéo : le joueur est régulièrement conforté dans ses actions. C'est un soldat, affrontant d'autres combattants, ce qui signifie qu'ils peuvent se défendre. De plus, ces combattants sont présentés comme des ennemis en raison de leurs motivations. Dans *Call of Duty : Modern Warfare*⁷⁸, l'antagoniste est un tyran du Moyen-Orient islamiste. Dans *Call of Duty : Modern Warfare 2*⁷⁹, un ultranationaliste russe voulant déclencher un conflit ouvert entre les États-Unis et la Russie, cette dernière devant recouvrer sa place de grande puissance. Ces situations contrastent totalement avec la mission de *Call of Duty : Modern Warfare 2*, où le joueur abat des civils sans défense, jouant un agent sous couverture au sein d'un groupe terroriste. Ces exemples montrent des Arabes et des Russes comme antagonistes, présentés des menaces pour l'Occident, abattant des

⁷⁶ KLEMPERER Viktor, *Lti, la langue du IIIe Reich*, Paris, Pocket, 2003.

⁷⁷ STUART Keith, « Should Modern Warfare 2 allow us to play at terrorism ? », *The Guardian*, 29 octobre 2009, disponible sur <https://www.theguardian.com/technology/2009/oct/29/games-gameculture> (Consulté le 09/06/2022)

⁷⁸ Infinity Ward, *Call of Duty: Modern Warfare*, Activision-Blizzard, Playstation 3, 6 novembre 2007.

⁷⁹ Infinity Ward, *Call of Duty: Modern Warfare 2*, Activision-Blizzard, Playstation 3, 10 novembre 2009.

civils désarmés. Il faut pourtant souligner le fait que les productions vidéoludiques sont entourées d'un ensemble de codes, de limites dans la représentation de la violence et des idéologies, comme cela est le cas pour le national-socialisme. Si la violence peut être un élément de communication utile pour l'éditeur, ce dernier doit esquiver toute polémique qui nuirait au succès commercial de son produit. Cela signifie ne pas inclure des paroles racistes dans la bouche des personnages – *Mafia III*⁸⁰, se situant au sud des États-Unis dans les années 1960, présente un panneau d'avertissement concernant les termes racistes contenu dans le titre, présents pour retranscrire les mentalités de l'époque⁸¹.

Car le jeu vidéo est un produit commercial : il doit être consommé, préférablement par un large public. Cette volonté de commercialisation vers un public de masse se développe entre les années 1970 et 1980⁸², en même temps que l'industrie se professionnalise. Une déclaration est régulièrement utilisée, lorsqu'une œuvre vidéoludique exploite une situation ou des thématiques sujettes à polémique : « notre jeu n'est pas politique. » La multinationale Ubisoft nous donne un exemple avec *Far Cry 5*⁸³, jeu de tir de 2018 se situant aux États-Unis dans une secte catholique. Selon l'entreprise, le jeu n'est pas « politique. »⁸⁴ Cette déclaration est à replacer au sein du contexte états-unien. Moins d'un an auparavant, l'extrême-droite américaine manifeste dans la ville de Charlottesville, dont l'un des participants est David Duke, ancien chef du Ku Klux Klan. La production française

⁸⁰ Hangar 13, *Mafia III*, PC, 7 octobre 2016.

⁸¹ VELTER Florian, « Mafia 3 : 'il fallait représenter le racisme', selon les développeurs », *JeuxActu*, 8 octobre 2016, disponible sur <https://www.jeuxactu.com/mafia-3-du-racisme-dans-le-jeu-les-developpeurs-s-expliquent-106168.htm> (Consulté le 09/06/2022)

⁸² TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2017, p. 190-196.

⁸³ Ubisoft, *Far Cry 5*, Playstation 4, 27 mars 2018.

⁸⁴ TASSI Paul, « Pre-Controversies Are Already Emerging About Far Cry 5's Refusal To Be Political », *Forbes*, 16 décembre 2017, disponible sur <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2017/12/16/pre-controversies-are-already-emerging-about-far-cry-5s-refusal-to-be-political/?sh=70ac22201e23> (Consulté le 09/06/2022)

sort ainsi dans un pays marqué par la résurgence de l'extrême-droite aux États-Unis.⁸⁵

Une déclaration similaire par les développeurs de *Six Days in Fallujah*⁸⁶ démontre l'envie de ne pas se positionner dans la sphère médiatique, même lorsqu'un jeu exploite comme terrain d'action le passé. Ce projet se déroule lors de la bataille de Falloujah, entre l'armée américaine et les forces irakiennes du 6 novembre au 23 décembre 2004. Les développeurs ont nié que leur production soit « politique ».⁸⁷ Le choix de l'événement est entouré de controverse : le siège de Falloujah représentatif des critiques faites à l'*U.S Army* et aux exactions commises par les combattants américains lors des opérations en Irak. Un positionnement “non politique” sujet à la critique. Le studio ayant conçu un ensemble de jeux en partenariat avec des organisations américaines comme la CIA⁸⁸. *Six Days in Fallujah* est accompagné de témoignages. Les intervenants sont des vétérans américains et des civils irakiens, mais aucun soldat de l'armée irakienne n'est présenté, indiquant un biais dans les informations exposées. *Six Days in Fallujah* coïncide avec une partie du corpus dans son discours marketing. En effet, les jeux centrés sur une période du passé emploient des termes récurrents, comme “réalistes”, “historiques” ou “ authentiques.” Cela est le cas pour deux franchises majeures, *Call of Duty* et de *Battlefield*. Ce vocabulaire est censé assurer un gage de “neutralité” dans la représentation des événements : une histoire non engagée, basée sur des sources et des connaissances historiographiques accumulées. Pourtant, les représentations de la Deuxième Guerre mondiale aseptisent l'idéologie des belligérants, ne proposent pas de scènes similaires à *Call of Duty : Modern*

⁸⁵ RAIM LAURA, « La « nouvelle droite » américaine : Les défenseurs du peuple blanc contre la démocratie », *Revue du Crieur*, volume 5, n°3, 2016, p.41-44, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-du-crieur-2016-3-page-36.htm> (Consulté le 09/06/2022)

⁸⁶ Highwire Games, *Six Days in Fallujah*, Victura, Playstation 4, 2022.

⁸⁷ WOOD Chandler, « Six Days in Fallujah Devs They are 'not trying to make a political commentary' », *PSLS*, 15 février 2021, disponible sur <https://www.ign.com/articles/six-days-in-fallujah-is-not-trying-to-make-a-political-commentary-about-the-iraqi-war> (Consulté le 09/06/2022)

⁸⁸ MAKUCH Eddie, « Six Days In Fallujah Dev Says US Gov't Not Involved, Won't Be Used For Recruiting », *Gamestop*, 12 février 2021, disponible sur <https://www.gamespot.com/articles/six-days-in-fallujah-dev-says-us-govt-not-involved-wont-be-used-for-recruiting/1100-6487486/> (Consulté le 09/06/2022)

Warfare ou *Black Ops* en ce qui concerne la représentation des crimes commis par les antagonistes. De plus, les objectifs de ces productions vidéoludiques sont opposés à leurs communications dans l'espace public.

La série de jeu *Call of Duty* exploite une équipe des centaines de développeurs, pour un budget de plusieurs millions de dollars. C'est aussi une franchise autonomisée : tous les ans, un *Call of Duty* est distribué dans le monde. Pour accomplir cet exploit, trois studios principaux sont exclusivement chargés du développement d'un *Call of Duty*. En moyenne, 2 ans et demi sont nécessaires pour achever un épisode. À chaque fin de développement, l'équipe commence immédiatement à travailler sur la suite. Ces productions disposent de peu d'autonomie et proposent la même recette d'année en année, avec quelques modifications dans l'expérience de jeu et un changement de décor concernant l'intrigue. *Call of Duty*, de plus, vise un marché de plusieurs millions de consommateurs, notamment américain. Son objectif central est de proposer un jeu de tir, rythmé, dont l'expérience est principalement centrée sur le mode multijoueur. En conséquence, le mode campagne, jouable par un unique joueur, a deux utilités : proposer une expérience narrative hollywoodienne et accorder la possibilité au joueur de prendre en main le *gameplay*, avant de commencer à jouer en ligne. Les représentations du conflit et du nazisme au sein de la série sont donc soumises à des impératifs de grand spectacle, influencé par des objectifs de photoréalisme et d'inspiration cinématographique.

Les jeux vidéo sont des produits de consommation qui, pour beaucoup de grosses productions, ne souhaite aucunement afficher un positionnement au sein de sujets éminemment politique. Nullement par "principe de neutralité", mais pour ne pas choquer le consommateur. Si des éléments du passé sont exploités, cela est à relier avec une connaissance du public contemporain. Le vocabulaire national-socialiste perd ainsi tout lien avec le passé pour être, principalement, une référence contemporaine. *Call of Duty : Vanguard*⁸⁹ est le dernier jeu de la franchise à se dérouler lors de la Seconde Guerre mondiale. L'antagoniste principal est le chef de la Gestapo, Hermann Friesinger. Dans la scène d'introduction du jeu, ses hommes ont capturé une escouade Alliée, ayant pour objectif de dérober des documents

⁸⁹ Sledgehammer Games, *Call of Duty: Vanguard*, Playstation 4, 5 novembre 2021.

confidentiels à Hambourg en avril 1945. La cinématique introduisant le haut gradé de la SS met en avant son égocentrisme et son calme. Friesinger souhaite interroger le chef de l'escouade, Arthur Kingsley, qui s'avère être noir. Ce qui laisse Friesinger pantois, méprisant l'Afro-Américain :

« *Le nègre aussi donne des ordres dans ta langue ? Et tu lui obéis ?
(...) ça parle allemand !* »⁹⁰

La première interprétation est celle de l'idéologie : le SS emploie un vocabulaire raciste, essence du national-socialisme. La deuxième interprétation est plus cohérente, à savoir analyser ce vocabulaire raciste sous l'angle du studio de développement, Sledgehammer Games. En effet, cette entreprise est américaine. Le terme "nègre" pour désigner un individu noir est employé pour insulter les populations afro-américaines. En utilisant cet adjectif connoté, le studio renforce la haine pour l'antagoniste, car son public, qu'il soit américain - voire européen, a connaissance de la violence de ce terme. Une utilisation similaire à celle du long-métrage *Inglorious Basterds*⁹¹, où le terme "nègre" est à replacer dans la filmographie du réalisateur et scénariste Quentin Tarantino, employant ce mot régulièrement. Le cinéaste états-unien est conscient des mots qu'il utilise, qui lui a été reproché par le réalisateur afro-américain Spike Lee pour son utilisation fréquente du n-word⁹². Au sein de ses œuvres cinématographiques, ce sont en particulier les antagonistes qui l'utilisent, pour un résultat similaire à *Call of Duty : Vanguard*.

Pourtant, on trouve une référence étonnante dans la discussion entre Friesinger et Arthur Kingsley : l'occupation de la Ruhr par les forces coloniales françaises entre 1923 et 1925, ayant donné naissance à des enfants "bâtards". Ce dialogue irrite le nazi, car l'occupation du territoire par les forces coloniales française, accusé de viols, est symbolisée par le terme « honte noire »⁹³. Hormis cet

⁹⁰ Voir Figure 25.

⁹¹ TARANTINO Quentin, *Inglorious Basterds*, Universal Pictures, 19 août 2009.

⁹² ARCHED Army, « Lee has choice words for Tarantino », *Variety*, 16 décembre 1997, disponible sur <https://variety.com/1997/voices/columns/lee-has-choice-words-for-tarantino-111779698/> (Consulté le 09/06/2022)

⁹³ FARGETTAS Julien « Chapitre 1. La « Force noire » : mythes, imaginaires et réalités », in CHAPOUTOT Johann, *Des soldats noirs face au Reich. Les massacres racistes de 1940*, Paris, Presses

usage d'un événement ayant durablement marqué l'Allemagne de l'entre-deux guerres, Hermann Frisienger n'utilise pas un lexique national-socialiste au cours de l'aventure. Une seule occurrence est constatée sur l'infériorité des Slaves, Frisienger pestant que Berlin va tomber en face de « sales Russes. »⁹⁴ L'évocation de l'occupation de la Ruhr fournit surtout à Arthur Kingsley l'opportunité de se provoquer son interlocuteur. Le vocabulaire nazi étant extrêmement réduit et difficilement lié à une représentation de l'idéologie nazie, il a été décidé de ne pas l'inclure au sein de la catégorie de personnages qui utilisent des concepts nationaux-socialistes.

C'est aussi pour cela que Leo Steiner ne fait pas partie de cette catégorie. Cet officier du SD, le service de surveillance de la SS, emploie le terme "nègre"⁹⁵ et fait référence à un ouvrage de Madison Grant, *Le déclin de la grande race*⁹⁶. De manière similaire à Frisienger, la référence utilisée est américaine, qui a plus de chance d'être connu par le public visé. Si les théories racistes ont été une inspiration pour les lois antisémites allemandes⁹⁷, il faut, encore une fois, relativiser les raisons d'une telle référence. Dans la scène où Madison Grant est cité, Leo Steiner s'entretient avec Arthur Kingsley. Tout comme avec Frisienger *Call of Duty : Vanguard* permet de constater la timidité des productions vidéoludiques américaines par rapport à l'idéologie au sein de la Deuxième Guerre mondiale. Les jeux de la franchise n'utilisent pas le vocabulaire national-socialiste, et ce, depuis le début de la série en 2003. Le fanatisme au sein du nazisme est pourtant présent dans *Call of Duty : World at War*, sortie en 2008⁹⁸. Le joueur affronte la "garde d'honneur", une unité de la SS chargée de défendre Berlin. Le joueur peut les

Universitaires de France, 2015, p. 15-34, disponible sur <https://www.cairn.info/--9782130621690-page-15.htm> (Consulté le 09/06/2022)

⁹⁴ Voir Figure 26.

⁹⁵ Voir Figure 27.

⁹⁶ Voir Figure 28.

⁹⁷ WHITMAN Q. James, *Le modèle américain d'Hitler - Comment les lois raciales américaines inspirèrent les nazis*, Paris, Armand Colin, 2018, p. 23.

⁹⁸ Treyarch, *Call of Duty: World at War*, Playstation 3, 11 novembre 2008.

entendre crier, indiquant qu'ils sont décidés à mourir pour le *Führer*, Adolf Hitler.⁹⁹ Le culte de la personnalité fait partie du Troisième Reich, mais la représentation en jeu ne s'accompagne d'aucun propos anticomuniste, antisémite, etc. Une cinématique fait état de meurtres de civil de la part du régime nazi sur le front de l'Est¹⁰⁰, mais n'expose pas les raisons de ces massacres et qui représentent les individus ciblés. On est ainsi, de nouveau, confronté à une représentation aseptisée des nazis.

La franchise concurrente, *Battlefield*, souffre du même traitement aseptisé. *Battlefield V*¹⁰¹ propose des récits au joueur, focalisé sur différents fronts. « Le Dernier Tigre » est centré autour de l'équipage d'un char Tigre allemand en 1945, alors que les forces Alliées sont entrées en Cologne. L'équipage est composé de quatre individus : deux vétérans, l'officier Peter Müller et le conducteur Kerst, accompagné par deux jeunes recrues, Hartmann et Schröder. Les développeurs de DICE ont confié s'être inspirés de *Das Boot*¹⁰². Ce long-métrage allemand situe son intrigue au sein d'un équipage de sous-marinier¹⁰³. Ces derniers, mettant en péril leurs vies à chaque instant, sont critiques et cyniques envers l'idéologie du régime nazi, qui n'a rien de mieux à faire que de « critiquer Churchill. »¹⁰⁴ Dans *Battlefield V*, l'objectif des développeurs est d'aborder la remise en cause des combattants : pourquoi se battent-ils ? Pour qui ? Pour quelle idéologie ?

Pourtant, ces sujets ne sont abordés que superficiellement par l'expérience de jeu. Schröder est à peine adulte, fanatique. Déclarant combattre pour sa patrie jusqu'à sa mort, il n'utilise aucun vocabulaire idéologique, se démarquant par sa froideur et des phrases vides, tel que « On ne se rend pas », « on doit se battre »,

⁹⁹ Kabutoes, « Call of Duty World at War SS Honor Guard Voices », *Youtube*, 26 décembre 2012, disponible sur <https://youtu.be/SxaYTOlfpkU> (Consulté le 09/06/2022)

¹⁰⁰ Voir Figure 29.

¹⁰¹ DICE, *Battlefield V*, Playstation 4, 20 novembre 2018.

¹⁰² PETERSEN Wolfgang, *Das Boot*, Bavaria Films, 17 septembre 1981.

¹⁰³ HADZIC Nedim, « Battlefield V gets The Last Tiger, Dice were inspired by Das Boot », *Alt Char*, 5 décembre 2008, disponible sur <https://www.altchar.com/game-news/battlefield-vs-war-story-the-last-tiger-has-landed-a2nRz5V7ZbcR> (Consulté le 09/06/2022)

¹⁰⁴ PETERSEN Wolfgang, *Das Boot*, Bavaria Films, 17 septembre 1981, 29'09.

considérant tout abandon comme une trahison¹⁰⁵. Kerst, le mécanicien, est désabusé et déplore les actes que lui et Müller ont dû faire au nom du Troisième Reich. Ont-ils exécuté des soldats désarmés ? Des civils ? Des communistes ? Des Juifs ? Le joueur ne le saura jamais. Le protagoniste, Peter Müller, est montré comme un officier ne remettant pas en cause les ordres. Sa désillusion vient de la pendaison d'un jeune soldat de son équipage, Hartmann, qui a tenté de fuir¹⁰⁶ et de la mort de Kerst, abattu par Schröder lorsque le mécanicien décide d'abandonner le combat.

Voulant proposer un récit où un officier, souhaitant défendre son pays, se rend compte qu'il protège une idéologie extrémiste et malveillante, *Battlefield V* s'avère être une représentation vide de sens à cause de ses limites. Aucun membre du régime nazi n'est cité, et ce même si un carton d'épilogue mentionne une phrase attribuée à Adolf Hitler – sans que son nom ne soit mentionné¹⁰⁷ ; jamais le mot "nazi" et tout ce qui lui est affilié ne sont utilisés au cours de la mission d'une quarantaine de minutes. On ne peut que constater l'absurdité d'un scénario se situant à Cologne, vers la fin de la Deuxième Guerre mondiale, souhaitant parler d'idéologie sans pour autant aborder son sujet. Une problématique dépassant ces deux grandes franchises américaines.

*The Saboteur*¹⁰⁸ situe son histoire à Paris, pendant l'Occupation. Sean Dean, protagoniste du jeu, est un Irlandais souhaitant faire tomber le régime nazi et son représentant, Kurt Dieker. À la fin de l'aventure, le SS défend la vision du nazisme et ses actes, se présentant comme défenseur de l'Europe face aux hordes de Slaves, un fardeau destiné à sa race, les Aryens :

*Un jour, l'histoire nous remerciera pour ce que nous avons fait...
Retenir les hordes de Mongols pendant que vous vous cachez dans
notre ombre. Tu ne comprendras jamais le fardeau qu'est mon
devoir.*¹⁰⁹

¹⁰⁵ Voir Figure 30.

¹⁰⁶ Voir Figure 31.

¹⁰⁷ Voir Figure 32.

¹⁰⁸ Pandemic Studios, *The Saboteur*, Electronic Arts, Playstation 3, 4 décembre 2009.

¹⁰⁹ Voir Figure 33.

Cependant, le jeu ne mentionne qu'indirectement l'idéologie du régime et de ses acteurs. Les groupes d'interventions, dont la mission principale est l'assassinat des Juifs sur le front de l'Est, sont appelés « Escouade de Terreur ». Le jeu présente ces ennemis par une réputation sulfureuse, lié au sang qu'ils ont versé à l'Est. Cependant, cette production américaine n'explique pas comment leur réputation s'est construite, oubliant volontairement de présenter la responsabilité de cette formation dans l'assassinat de plusieurs millions d'individus en moins de 4 ans, devenant synonyme des massacres de masses commis par le régime nazi à l'Est symptomatique de l'invisibilisation de l'antisémitisme nazi¹¹⁰. Une invisibilisation qui se retrouve, en jeu, dans une mission secondaire – une tâche optionnelle, qui ne fait pas avancer l'intrigue principale. Le joueur doit sauver un scientifique allemand, celui-ci explique que les nazis veulent sa mort en raison du « sang qui coule dans ses veines », sans dire explicitement qu'il est d'origine juive.¹¹¹

Ce tabou de la représentation du nazisme dans le jeu vidéo à grand budget s'oppose l'interprétation principale de la période dans le jeu vidéo : la Deuxième Guerre mondiale est représentée comme un conflit manichéen. Les Alliés représentent le camp du bien face à l'Axe. La société n'a que peu de place, tout comme les raisons du déclenchement de la Deuxième Guerre mondiale. Le jeu vidéo préfère produire un discours basé sur l'émotionnel au détriment de la réflexion. L'introduction de *Battlefield V*, faisant le lien entre la Première et la Deuxième Guerre mondiale, commence de la manière suivante :

*La Grande Guerre s'acheva dans un silence assourdissant. Le monde tourna la page. Et plongés dans ce silence, nous oubliâmes.*¹¹²

Ainsi, *Battlefield V* préfère présenter des informations erronées. Les années suivant novembre 1918 ne représentent pas un moment de paix : l'Allemagne est

¹¹⁰ BAECHLER Christian, *Guerre et exterminations à l'Est : Hitler et la conquête de l'espace vital (1933-1945)*, Paris, Tallandier, 2019, p.128-134.

¹¹¹ Voir Figure 34.

¹¹² Voir Figure 35.

en guerre civile¹¹³ et la Ruhr est occupée par les forces françaises¹¹⁴, engendrant de nouvelles tensions en Europe. Le récit émotionnel, nonobstant l'historiographie, encourage à l'identification avec les personnages, mais aussi le développement d'un discours binaire entre protagonistes et nazis. Couplés aux exigences d'une production à grand budget, les nazis se métamorphosent en représentants du Mal, non d'une idéologie qui s'est construite au sein d'une société d'après-guerre ruinée et dont la population se sent humiliée.

Au sein du corpus, deux productions vidéoludiques à gros budget sont à part : les jeux *Wolfenstein* par MachineGames. MachineGames est un studio américain, appartenant à Bethesda Softwork. Cet éditeur est propriétaire de la franchise *Wolfenstein*. Avant ce rachat, le dernier épisode de cette franchise, éditée par Activision-Blizzard, est daté de 2009¹¹⁵. À la suite du rachat par Bethesda, l'entreprise décide de développer une nouvelle itération de la série. Ce nouvel épisode, sorti en 2014, se nomme *Wolfenstein : The New Order*¹¹⁶ et exploite les thématiques du nazisme dans sa narration et son univers uchronique, où l'Allemagne sort victorieuse de la Deuxième Guerre mondiale, par exemple en situant une mission dans un camp de concentration où de nombreux personnages sont juifs¹¹⁷. C'est aussi le cas de *Wolfenstein : The Old Blood*¹¹⁸, prequel développé par la même équipe. B.J. Blazkowitz, agent américain, est envoyé en Allemagne, alors toujours en guerre avec les Alliés. Son objectif est d'infiltrer le château *Wolfenstein* pour subtiliser des informations permettant d'atteindre Wilhem Strasse, chef de la machine de guerre allemande.

¹¹³ LONGERICH Peter, *Hitler*, Paris, Perrin, 2019, p. 67-68.

¹¹⁴ INGRAO Christian, *Croire et Détruire : les Intellectuels dans la machine de guerre SS*, Paris, Pluriel, 2011, p. 41.

¹¹⁵ Raven Software, *Wolfenstein*, Activision-Blizzard, Playstation 3, 15 septembre 2009.

¹¹⁶ MachineGames, *Wolfenstein: The New Order*, Bethesda Softworks, Playstation 4, 20 mai 2014.

¹¹⁷ PFISTER Eugen, « 'Man Spielt Nicht Mit Hakenkreuzen!' Imaginations of the Holocaust and Crimes Against Humanity During World War II in Digital Games », in LÜNEN von Alexander(dir.), LEWIS j. Katherine(dir.), LITHERLAND Benjamin(dir.), CULLUM Pat (dir.), *Historia Ludens. The Playing Historian*, New York, Routledge, 2019, p. 277.

¹¹⁸ MachineGames, *Wolfenstein: The Old Blood*, Bethesda Softworks, Playstation 4, 5 mai 2015.

De manière similaire à *Wolfenstein : The New Order*, le titre montre des nazis utilisés le vocabulaire national-socialiste. Découpée en deux parties, l'aventure présente deux antagonistes : Rudi Jager et Helga Von Schabbs. Rudie Jäger représente, le cliché de l'Aryen : un grand blond aux yeux bleus¹¹⁹. Quant à Helva von Shabbs, celle-ci utilise le terme de dégénérés lors d'une cinématique, en parlant de son enfance. Enfant, elle contracta la polio, la clouant au lit et lui coûtant sa jambe. Cependant :

*Abandonner, c'est pour les dégénérés.*¹²⁰

Chef de la division paranormale de la SS, elle est responsable de l'emprisonnement des malades mentaux dans l'enceinte de la forteresse, utilisés pour des expériences ésotériques. Une possible référence du mépris du nazisme pour les individus considérés comme nuisibles¹²¹ – *Wolfenstein : The New Order* représentant le massacre d'un hôpital psychiatrique par des forces de la SS¹²². Ces expérimentations ayant pour objectif de découvrir le secret qu'a enfoui Otton I^{er}, empereur du Saint-Empire Romain Germanique. Dans une autre partie de l'aventure, le joueur peut écouter les discussions entre soldats SS dans un bar. Ces derniers parlent de veiller sur leurs familles, faisant preuve de racisme et d'anticommunisme :

*(...) Et surtout que tu les protèges de tous les dégénérés et des communistes qui pullulent.*¹²³

Une mission qui semble hanter ces hommes. Quand ces pères ne seront plus là, qui protégeront leurs descendances ? Une obsession typique du nazisme¹²⁴. Ces éléments, distillés tout au long du jeu, sont accompagnés au cours du jeu de documents annexes. Des extraits de journaux permettent et détaillent la répression

¹¹⁹ Voir Figure 36.

¹²⁰ Voir Figure 37.

¹²¹ PUTTEMANS Johan, « L'extermination nazie des handicapés physiques et mentaux », in BANDE Alexandre (dir.), BISCARAT Pierre-Jérôme (dir.), LALIEU Olivier (dir.), *Nouvelle histoire de la Shoah*, Paris, Passés Composés, p. 19-20.

¹²² Voir Figure 38.

¹²³ Voir Figure 39. Cette discussion est en allemand.

¹²⁴ SEMELIN Jacques, *Purifier et détruire. Usage politique des massacres et génocide*, Paris, Seuil, 2005, p. 87-92.

au sein du III^e Reich, comme la pendaison de 3 étudiants anarchistes pour avoir distribué des tracts dans un espace public¹²⁵. Ces informations ont pour objectif d'étendre l'univers présenté au-delà de ce qui est montré à l'écran. Le joueur est donc au courant qu'il existe une société allemande où l'opposition est réprimée par le régime nazi.

Les deux titres *Wolfenstein* sont pourtant à part au sein des productions à gros budget, un terme à replacer dans un sujet plus large : la place de l'éditeur dans le développement du jeu. Bethesda Softwork et Activision-Blizzard sont deux entreprises américaines influentes dans l'industrie. Cependant Activision détient un capital financier beaucoup plus conséquent. En 2018, le chiffre d'affaires de l'entreprise s'élevait à 7.5 milliards de dollars pour 2 milliards de bénéfice¹²⁶. *Call of Duty* est la série phare de l'éditeur. Il faut aussi constater la différence d'ambition entre les deux séries de jeux. *Call of Duty* est une des franchises les plus vendues sur le globe. *Wolfenstein* ne peut être comparé en termes de ventes. *Wolfenstein : The New Order* aurait vendu 5 millions d'exemplaires¹²⁷. *Call of Duty : Advanced Warfare*¹²⁸, sortie la même année, se serait vendue à plus de 21 millions d'exemplaires¹²⁹. Le marché visé par MachineGames est donc plus réduit, *Wolfenstein* ne propose qu'une campagne de jeu seul, sans mode multijoueur. Les ambitions d'un *Call of Duty* et d'un *Wolfenstein* étant distinctes, les concepteurs de

¹²⁵ Voir Figure 40.

¹²⁶ LEMAIRE Oscar, "La guerre des éditeurs. Focus Activision Blizzard : épisode 2", *Ludostrie*, 2 mars 2020, disponible sur <https://ludostrie.com/call-of-duty-la-guerre-des-editeurs/> (Consulté le 09/06/2022)

¹²⁷ Ces informations sont disponibles sur le site suivant. Malheureusement, elles restent parcellaires. <https://www.vgchartz.com/gamedb/games.php?name=Wolfenstein+the+new+order> (Consulté le 09/06/2022)

¹²⁸ Sledgehammer Games, *Call of Duty: Advanced Warfare*, Playstation 4, 4 novembre 2014.

¹²⁹ La date recensée est celle de janvier 2018, cependant le document ne cite pas ses sources. [All time unit sales of selected games in Call of Duty franchise worldwide \(statinvestor.com\)](#) (Consulté le 11/05/2022). A défaut, nous renvoyons vers l'article d'Oscar Lemaire, qui fait état de 24 millions de ventes pour l'épisode de 2013, *Black Ops 2*. Le nombre de ventes est ainsi sensiblement équivalent.

LEMAIRE Oscar, "La guerre des éditeurs. Focus Activision Blizzard : épisode 2", *Ludostrie*, 2 mars 2020, disponible sur <https://ludostrie.com/call-of-duty-la-guerre-des-editeurs/> (Consulté le 09/06/2022)

MachineGames ont pu bénéficier d'une liberté créative différente concernant la représentation des nazis, contrairement aux équipes de *Call of Duty*.

Le jeu vidéo à grand budget n'explique pas comment on peut devenir nazi. Au contraire, l'habitude de représenter de manière manichéenne ces individus et leurs motivations les éloigne du joueur. C'est l'objectif d'un de tir : déshumaniser l'ennemi et permettre au joueur de plus aisément accepté la violence représentée en jeu. Les autres personnages du corpus proviennent de créations dites indépendantes. Celles-ci, moins sensibles aux contraintes d'une production ambitieuse, manifestent différentes motivations qui encouragent à la représentation du national-socialisme dans leurs jeux. 5 personnages utilisant un vocabulaire nazi proviennent d'un seul titre : *A Stroke of Fate : Operation Valkyrie*¹³⁰. Ce *Point and click* sorti en 2009 situe l'action à Berlin, en juillet 1944. Le joueur incarne un membre de la Gestapo, ayant perdu foi dans le nazisme depuis 1939. Sa mission est de surveiller les agissements d'un militaire de la Wehrmacht qui s'avère être membre du cercle de Kreisau, nom donné au groupe responsable de l'opération Valkyrie, une tentative d'assassinat d'Hitler par une frange d'officiers de l'armée et un groupe de conservateurs¹³¹. Un *point and click* se définit comme un jeu de réflexions et de discussions. Pour avancer dans l'histoire, le joueur doit résoudre des énigmes, trouver la bonne réponse ou l'objet requis selon le problème présent devant lui. Le champ de bataille est délaissé en faveur de l'arrière. Le genre de jeu permet de représenter la vie du quotidien à Berlin en juillet 1944, alors que l'Allemagne perd la guerre. Selon l'équipe de développement, la recherche d'informations historique a toujours été présente au sein du projet :

Indiscutablement, pour comprendre le Führer, nous avons lu, écouté et regardé des enregistrements de ses discours, lut Mein Kampf qui a été banni en Russie pendant plusieurs années. Nous avons appris des dizaines de faits et d'éléments sur chaque personne que vous pouvez rencontrer dans le jeu. Nous avons étudié les livres écrits par les complices du Führer, son adjudant, ses généraux, etc. Nous avons même examiné des lettres écrites par des soldats, des officiers, leurs journaux intimes et ainsi de suite. Nous étions intéressés par

¹³⁰ SPLine, *Stroke of Fate: Operation Valkyrie*, PC, 13 février 2009.

¹³¹ LERSCH Edgar, « La résistance institutionnalisée », in CAMARADE Hélène (dir.), GUILHAMON Elizabeth (dir.), KAISER Claire (dir.), *Le national-socialisme dans le cinéma allemand contemporain*, Septentrion, Presses Universitaires de Septentrion, 2013.

*l'atmosphère de ces années et avec quoi devait vivre la population de cette époque.*¹³²

Ce sont des propos à lire avec prudence : les entretiens avec les journalistes demeurent habituellement un moyen de communication pour promouvoir le jeu. Déclarer que des sources ont été consultées est une rhétorique classique. Aucun individu chargé de la promotion d'un produit culturel centré sur le passé ne reconnaîtrait concevoir une œuvre en disposant d'une connaissance réduite sur le sujet. Cependant, le studio SPline retranscrit le vocabulaire national-socialiste d'une manière plus développée que les exemples utilisés jusque-là. Il est fréquent de distinguer des propos antisémites, anticommunisme et raciste par les nazis représentés au cours du jeu. Le joueur peut discuter avec Heinrich Himmler, qui s'extasie sur la victoire prochaine du Reich :

*Des cendres de l'Ancien Monde surgira un nouveau royaume,
purement Aryen ! Et nos dangers disparaîtront comme un mauvais
rêve...*¹³³

Ajoutant que l'ouvrage en sa possession va permettre de détruire tous les « sous-humains »¹³⁴. On retrouve ainsi les thématiques chères au nazisme par la bouche d'un de ses illustres représentants. Cependant, les responsables nazis ne sont pas les seuls présents au sein du jeu. Gerda est secrétaire au sein de la SS. Lors d'un dîner avec le protagoniste, celle-ci explique qu'elle ne croit pas aux contes de fées, ces histoires étant reléguées aux races inférieures :

*Les contes de fées sont des rêves sur un bonheur inatteignable. Ils
consoleront les non-Aryens quand ils devront travailler dur, en
paiement de leurs infériorités raciales.*¹³⁵

Pourtant, son discours est plein de désillusion. En parlant de la situation actuelle pour l'Allemagne, elle explique que :

*Les enfants des barbares seront abasourdis devant la beauté de Berlin
et les créatures divines qui y habitent – les Aryens. Ils goûteront les
restes du grand festin en honneur du Führer. Ils ramasseront les*

¹³² HUSEMANN Charles, « A Stroke of Fate Interview », Gaming Nexus, 20 mai 2010, disponible sur <https://www.gamingnexus.com/Article/A-Stroke-of-Fate-Interview/Item2615.aspx> (Consulté le 09/06/2022)

¹³³ Voir Figure 41.

¹³⁴ Voir Figure 42.

¹³⁵ Voir Figure 43.

*tombes sur lequel les membres du NSDAP marcheront. Et cela les rendra heureux pour le reste de leur vie.*¹³⁶

Comme pour Himmler, la supériorité des Aryens est attestée, au point de représenter un spectacle pour les « barbares. » Ce terme correspond, au sein du nazisme, aux populations d'Europe de l'Est (Russe, Polonais, Ukrainien, etc.). Plus précisément, Gerda parle « d'enfants des barbares. » Pour elle, la victoire de l'Allemagne nazie est inévitable, les enfants des vaincus deviendront des esclaves. Comme indiqué dans le programme du Gouvernement Général pour l'éducation des jeunes Polonais, la finalité est de concevoir une main-d'œuvre servile, pour aider l'installation de colons allemands¹³⁷. Les Polonais étant des Slaves, ils n'ont pas, par essence, des capacités de gouvernance. En revanche, les Polonais sont faits pour les tâches manuelles. Le programme nazi prévoit que les enfants aillent à l'école jusqu'à l'âge de 7 ans, pour comprendre des ordres et savoir compter¹³⁸. *Stroke of Fate* indique ainsi une connaissance relative des thématiques récurrentes du nazisme : la supériorité raciale, l'asservissement de l'Autre et la construction d'une nouvelle société basée sur un retour au passé.

Situer l'action à l'arrière permet aussi d'indiquer que les individus vivent au sein du Troisième Reich : un journal quotidien, rédigé par Julius Streicher, éditeur antisémite, mentionne que « le Juif attend sa chance pour molester une jeune fille »¹³⁹, que « Jésus-Christ était Aryen » ; toute une bibliographie de travaux antisémite et raciste est présente. Chez le protagoniste, on trouve l'ouvrage *La juiverie et la Science* de Wilhelm Muller, qui démontre la menace de judaïsme sur la civilisation germanique¹⁴⁰. *Stroke of Fate*, ainsi, représente des personnages avec un vocabulaire national-socialiste, car vivant au sein d'une société idéologique. On peut y apercevoir une volonté de décrire la période dans laquelle vivaient les

¹³⁶ Voir Figure 44.

¹³⁷ INGRAO Christian, *La Promesse de l'Est. Espérance nazie et génocide : 1939-1943*, Paris, Seuil, 2016, p. 180-181.

¹³⁸ BAECHLER Christian, *Guerre et exterminations à l'Est : Hitler et la conquête de l'espace vital (1933-1945)*, Paris, Texte, Tallandier, 2019, p. 176.

¹³⁹ Voir Figure 45.

¹⁴⁰ Voir Figure 46.

Allemands. Dans un cas similaire, *Thought the Darkest of Time*¹⁴¹ fait incarner au joueur un réseau de résistants allemand entre 1933 et 1945 à Berlin. Développé par un studio allemand, le titre a un objectif pédagogique. Ainsi, le jeu s'écarte de l'image de la SS comme unique représentation de l'idéologie nazie pour présenter la place du national-socialisme en Allemagne. Une famille est particulièrement mise en avant. Celle-ci habite dans le même appartement que le protagoniste. Hildegard, citoyenne de classe moyenne, est présentée lors de la majorité de l'aventure comme une nationale-socialiste. L'antisémitisme est récurrent dans ses discours. Des scènes supplémentaires, liées aux origines du joueur, renforcent cette thématique.

Le protagoniste est modifiable par le joueur : sexe, style vestimentaire, opinion politique sont les trois aspects principaux¹⁴². Ces détails peuvent être changés de manière aléatoire, modifiant aussi le nom de l'avatar. Ce nom peut être de consonance juive, seul élément indiquant la confession du personnage. Si cela semble banal, ce petit élément impact la narration et le *gameplay* du jeu : être communiste ou juif rend les missions plus difficiles à effectuer¹⁴³. Du côté de la narration, des scènes supplémentaires représentent Hildegard insulté le joueur, car il est juif. Deux autres scènes sont particulièrement fortes : la déportation de la famille juive vivant dans l'appartement - Hildegard ne masquant pas sa joie¹⁴⁴ – et une scène de bombardement. Berlin étant attaqué, les citoyens se réfugient au sein d'un bunker. Une famille souhaite entrer, mais celle-ci est juive. Hildegard refuse catégoriquement. Le joueur peut s'opposer à ce choix, créant de la rancœur chez la femme¹⁴⁵. *Thought the Darkest of Time*, plus que de constater des évolutions dans la représentation des nazis dans le jeu vidéo, permet d'opposer les figures représentées au sein des créations vidéoludiques à gros budget et celles de

¹⁴¹ Painbucket Games, *Thought the Darkest of Time*, HandyGames, PC, 30 janvier 2020.

¹⁴² Voir Figure 47.

¹⁴³ Bibliothèque Nationale de France BnF, « La Seconde Guerre mondiale dans les jeux vidéo indépendants | Les rendez-vous du jeu vidéo », *Youtube*, 21 novembre 2021, 32'42, disponible <https://youtu.be/pwxyIQNNV-A?list=PL-W4j349SQZSE5YLSer-6f8FXAi9CCPE&t=1962> (Consulté le 09/06/2022)

¹⁴⁴ Voir Figure 48.

¹⁴⁵ Voir Figure 49.

productions marginales. On constate que les productions indépendantes traitent d'un ensemble d'aspects qui sont invisibilisés dans les représentations dominantes, comme l'endoctrinement de la jeunesse.

Dans la scène du bunker mentionné plus haut, Hildegard refuse de faire entrer une famille juive. Elle est soutenue par deux membres de la Jeunesse Hitlérienne, chargée du respect de l'ordre dont fait partie son fils, Klaus. Celui-ci est systématiquement habillé en membre de la Jeunesse Hitlérienne. Son endoctrinement est présenté dans une scène du quotidien, en 1941 : alors que Klaus et des enfants juifs jouent ensemble, celui-ci revient en hurlant. Le nez en sang, il accuse Elsbeth, une petite fille, de l'avoir frappé. Elsbeth se défend :

Klaus a dit qu'Elias sentait mauvais, dit Elsbeth. Il a dit que c'était une honte qu'ils vivent dans notre rue. (...) Il a dit qu'Elias et sa famille étaient de la vermine et que quand il aurait 18 ans, il rejoindrait la SS et les tuerait.¹⁴⁶

Même en étant puni par son père, Klaus continue à insulter la famille juive : lorsque ces derniers décident de partir à la suite de ces propos, le jeune garçon les traite de lâches¹⁴⁷. De la même manière que *Stroke of Fate, Throught the Darkest of Time* présente des nazis ayant un vocabulaire national-socialiste tout en démontrant une connexion entre l'individu et la société dans laquelle celui-ci vit. L'objectif pédagogique du jeu souligne des éléments rarement abordés, comme l'enlèvement d'enfants à l'Est pour qu'ils soient adoptés par des Allemands.¹⁴⁸ Les organisations nazies effectuant une sélection au sein des populations à l'Est, pour trouver des Slaves ayant des traits aryens¹⁴⁹. Les enfants devant être transférés au sein de la "Vielle Allemagne", c'est-à-dire le territoire allemand post-juin 1940, pour acquérir l'éducation allemande, en plus d'être renommés avec des noms à consonance germanophone. Les massacres commis à l'Est sont également présentés. Comme la SS, La Wehrmacht assassine également des familles juives. Une espionne explique au protagoniste :

¹⁴⁶ Voir Figure 50.

¹⁴⁷ Voir Figure 51.

¹⁴⁸ Voir Figure 52.

¹⁴⁹ INGRAO Christian, *La Promesse de l'Est. Espérance nazie et génocide : 1939-1943*, Paris, Seuil, 2016, p. 181.

*Le monde doit savoir ce qu'il se passe. Nous devons trouver l'ordre officiel qui prouverait qu'il ne s'agit pas d'une section rebelle de mercenaire de la Wehrmacht qui commettrait des crimes de guerre. Nous devons prouver qu'il s'agissait bien d'un ordre venu d'en haut, que c'est systématique.*¹⁵⁰

Malgré cela, le jeu a des limites : il ne propose pas un développement poussé des raisons de l'adhésion au national-socialisme. De plus, cette aventure est avant tout pédagogique. Il est dans l'intérêt des développeurs de contextualiser, même de manière simpliste la période. L'équipe de développeur est Allemande, ayant déclaré son objectif de présenter le nazisme de manière essentielle, comparé au reste de l'industrie¹⁵¹. Sa singularité est encore plus flagrante en le replaçant au sein de l'industrie vidéoludique allemande et du rapport du pays quant à la représentation du nazisme dans le jeu vidéo. *Thought the Darkest of Time* est le premier jeu à s'affranchir de la censure allemande sur la représentation des croix gammées, chose passible d'interdiction en Allemagne¹⁵².

À cet objectif pédagogique, encourageant à présenter différemment le nazisme et ses représentants, s'ajoutent des motivations mémorielles, idéologiques et de communications au sein des jeux vidéo indépendants : se présenter comme différent par rapport aux studios de productions américaines devient un positionnement médiatique. *War Mongrels*¹⁵³, jeu vidéo développé par une équipe polonaise, *Destructives Creations*, promeut une image de rebelle. Les créations du studio mettent en avant la violence, comme avec *Hatred*, faisant interpréter au joueur un tueur de masse¹⁵⁴. En s'engouffrant dans cette communication sulfureuse, les concepteurs proposent une image de marque : celle d'une entreprise qui va en dehors des chantiers battus. En jouant à *War Mongrels*, le joueur rencontre plusieurs nazis avec un vocabulaire national-socialiste. Dans un niveau, le personnage

¹⁵⁰ Voir Figure 53.

¹⁵¹ HOEKSTRA Kyle, « Interview : Resisting the real Nazis in Through the Darkest of Times », *Into the Spine*, 2 juillet 2019, disponible sur <https://intothespine.com/2019/07/02/through-the-darkest-of-times-interview/> (Consulté le 09/06/2022)

¹⁵² SCHUETZE Christopher F., « A german video game, using swastikas to remember nazi terror », *The New York Times*, 20 mars 2020, disponible sur <https://www.nytimes.com/2020/03/20/arts/germany-nazi-video-game.html> (Consulté le 09/06/2022)

¹⁵³ Destructive Creations, *War Mongrels*, PC, 19 octobre 2021.

¹⁵⁴ Destructive Creations, *Hatred*, PC, 1^{er} juin 2015.

féminin membre de l'équipe est emprisonné. En étant amené jusqu'à une salle d'interrogatoire, le garde qui l'accompagne mélange propos sexiste et raciste : en tant que femme, c'est son rôle de faire du nettoyage. Plus que cela : c'est une Slave. Sa race est née pour servir ses maîtres, les Aryens¹⁵⁵. Des documents sont aussi accessibles au joueur, qui trouve le vocabulaire alternatif utilisé par le régime nazi pour évoquer la Shoah, comme le terme « traitement spécial » dans le camp d'extermination de Chelmno¹⁵⁶. *War Mongrels* présente, de manière générale, la Deuxième Guerre mondiale comme un conflit idéologique pour les belligérants du front de l'Est. Le jeu présente une exécution de Juifs par un groupe d'intervention en Lituanie¹⁵⁷. Enfin, une mission se situe au camp de Chelmno, où l'on peut observer le résultat du processus génocidaire nazi : gazages, exécutions, fours crématoires et situation de vie misérable pour les prisonniers¹⁵⁸. Des fiches d'informations sont offertes au joueur à la fin de chaque mission terminée. Centrées sur des thématiques spécifiques à chaque instance terminée, les fiches liées au niveau de Chelmno partagent les informations supplémentaires au joueur sur la Shoah et l'idéologie nazie¹⁵⁹.

War Mongrels souhaite présenter la guerre idéologique à l'Est de manière "réaliste", selon le vocabulaire courant au sein du jeu vidéo. Pour les développeurs de Destructive Creations, cela signifie montrer l'idéologie national-socialiste, ses représentants et leurs actes. Tout comme d'autres jeux indépendants présentés, le studio possède une plus grande liberté pour explorer ces sujets. Cependant, cela est aussi lié à l'idéologie du studio : la majorité de l'équipe de développement fait partie de l'extrême-droite polonaise, dont la mémoire est marquée par l'occupation allemande puis soviétique¹⁶⁰. Il est ainsi compréhensible, pour l'équipe de

¹⁵⁵ Voir Figure 54.

¹⁵⁶ Voir Figure 55.

¹⁵⁷ Voir Figure 56.

¹⁵⁸ Voir Figure 57.

¹⁵⁹ Voir Figure 58.

¹⁶⁰ « Destructive Creations: Zwischen Neo-Faschismus, Neuheidentum, Antisemitismus und antimuslimischem Rassismus », *Keinen Pixel den Faschisten!*, septembre 2021, https://keinenpixeldenefaschisten.de/2021/09/29/destructive-creations-zwischen-neo-faschismus-neuheidentum-antisemitismus-und-antimuslimischem-rassismus/#Weitere_Mitarbeiter_von_Destructive_Creations (Consulté le 09/06/2022)

développement, de développer des productions vidéoludiques centrées sur les crimes commis sur le front de l'Est. Cela leur permet aussi de proposer un récit alternatif aux œuvres vidéoludiques américaines. Si les productions vidéoludiques de l'Ouest ne présentent pas le sort des populations à l'Est et les violences qu'ils ont subies, invisibilisant le front de l'Est, le studio s'en charge. Ce discours est visible dans la communication du jeu, sous-entendant que les massacres de masses en Europe de l'Est ne sont pas connus à l'Ouest. Le protagoniste, racontant son histoire à un interlocuteur, s'arrête dans son exposition après avoir mentionné Ponazy. « Vous n'avez pas entendu de Ponary ? » Ponary étant une localité polonaise où un massacre de Juif a été commis par le régime nazi, le sous-entendu est celui de crimes oubliés par les générations actuelles¹⁶¹.

Ainsi, une partie du corpus est composée de jeux vidéo dits indépendants, manifestant des motivations diverses de représenter des nazis avec un vocabulaire national-socialiste : objectifs pédagogiques, idéologiques, mémoriels ou communicationnels. Leurs statuts d'indépendants autorisent cette liberté d'action. Cependant, un point commun existe entre les créations indépendantes, ayant plus de libertés créatives, et les jeux à gros budgets, avec un encadrement très présent : la SS est représentée comme l'organisation nazie par excellence, omniprésente au sein du corpus. 30 personnalités sur 47 au sein de 16 jeux font partie de la SS. Du côté des ennemis génériques et personnages tertiaires, cela représente 41 ennemis sur 60, répartis dans 21 jeux. Dans les titres du corpus, "SS" et "Nazi" sont la face d'une seule et même pièce, l'organisation étant parfois la menace principale. *Medal of Honor : Résistance*¹⁶², introduit une mission au château de Wewelsburg de la manière suivante :

L'influence de cette organisation criminelle n'a cessé de grandir depuis le début de la guerre. Elle dispose de certaines caractéristiques d'une République autonome : sa propre économie, son propre système

¹⁶¹ Destructive Creations, « War Mongrels Trailer – Part II », *Youtube*, 14 août 2021, 1'16, disponible sur <https://youtu.be/2qzA-8EDZPE> (Consulté le 09/06/2022)

¹⁶² Dreamworks Interactive, *Medal of Honor : Résistance*, Electronic Arts, Playstation, 23 octobre 2000.

*politique, et même sa propre armée : la Waffen-SS. On dirait qu'elle possède maintenant sa propre capitale (...)*¹⁶³

Alors que la SS a cette image d'une organisation malveillante et surtout d'avant-garde idéologique au sein du régime nazi – malgré le fait que l'idéologie nazie existe au sein de la Wehrmacht¹⁶⁴ -, ils servent avant tout un intérêt narratif et ludique : ce sont des antagonistes, les représentants des idées contraires du "Monde Libre" : ils sont le représentant du « fascisme. » Le jeu se doit de justifier les actions du joueur et son opposition aux antagonistes qu'il affronte. Or, on attribue à la SS le rôle de grand méchant dans l'imaginaire Occidental. Cette représentation de la SS est un héritage de l'après-guerre. La responsabilité des crimes du Troisième Reich est portée sur l'organisation et les dirigeants du régime¹⁶⁵. Cela permet de ne pas faire porter le poids des crimes de guerre sur toute la population allemande, dans un contexte de constitution du bloc occidental et du bloc soviétique. Il faut le soutien de la population et des officiers militaires, malgré leurs collaborations avec les nationaux-socialistes¹⁶⁶. Ce dégoût du nazisme et de la SS tout en blanchissant le peuple allemand peut être résumé par une citation, utilisée comme titre du travail d'Harald Welzer, de Karoline Tschuggnall, de Sabine Moller et d'Olivier Mannoni, ayant effectué une série d'entretiens avec des familles allemandes sur la place du national-socialisme au sein de la mémoire familiale : « Grand-père n'était pas un nazi »¹⁶⁷. Cependant, la SS est, comme le montrent les jeux du corpus, aseptisée.

Medal of Honor parle « d'organisation criminelle » sans dire pourquoi elle est qualifiée ainsi. L'organisation est jugée criminelle lors du Tribunal de Nuremberg, mais rien en jeu ne développe d'actions pouvant les caractériser comme tels. Car le jeu vidéo, en aseptisant les nazis et leur idéologie, invisibilise aussi les victimes. En effet, les nazis, comme démontré précédemment, sont

¹⁶³ Dfactor Longplays, « Medal of Honor: Underground – Wewelsburg : Dark Camelot », *Youtube*, 25 mars 2013, 0'06, disponible sur https://youtu.be/_AGmofhBw4o (Consulté le 09/06/2022)

¹⁶⁴ BARTOV Omer, *L'Armée d'Hitler : la Wehrmacht, les nazis et la guerre*, Paris, Le Club, 1999, p. 240-242.

¹⁶⁵ WETTE Wolfram, *Les crimes de la Wehrmacht*, Paris, Perrin, 2008, p.253-254.

¹⁶⁶ Ibid. p. 254-257.

¹⁶⁷ WELZER Harald, TSCHUGGNALL Karoline, MOLLER Sabine, MANNONI Olivier, « Grand-père n'était pas un nazi. » *National-socialisme et Shoah dans la mémoire familiale*, Paris, Gallimard, 2013.

représentés sous l'angle guerrier - guerrier au sein de représentations classiques du champ de bataille, de l'affrontement entre troupes de l'armée régulière. Le fait que le corpus est essentiellement composé de jeux d'action, reproduisant l'histoire-bataille, influe sur les facteurs de représentations. Cependant, c'est l'aseptisation du conflit qui empêche le jeu vidéo d'aborder les actions du régime, alors que le cinéma occidental a traité les crimes nazis sous différents angles. *La Liste de Schindler* de Steven Spielberg se concentre sur les étapes du génocide à l'est¹⁶⁸, *Le Pianiste* de Roman Polanski sous l'angle individuel d'un Juif polonais au sein du Ghetto de Varsovie¹⁶⁹, la Shoah en France a été mise en scène dans le long-métrage *La Rafle* de Roselyn Boch¹⁷⁰. Enfin, le cinéaste László Nemes Hongrois a réalisé un projet sur le calvaire des *Sonderkommando* dans *Le Fils de Saul*¹⁷¹. À l'inverse, le jeu vidéo peine à aborder la Shoah. Il faut attendre des productions récentes, notamment issues d'Europe Central et de l'Est comme *War Mongrel*, *My Memory of Us*¹⁷² ou *Attentat 1942*¹⁷³, pour que ce sujet commence à être représenté. Cependant, là où les victimes juives du régime commencent à être abordées, tout un pan des massacres reste silencieux. Dans, *Amen*. Costas de Gravas traite de l'*Aktion T4* et du silence du Vatican¹⁷⁴, le rapport entre nazisme et difficultés psychologiques est seulement abordé au sein de l'uchronie *Wolfenstein : The New Order* ou du jeu Post Apocalyptique ukrainien *Metro : Last Light*¹⁷⁵. Le rapport à la race est abscons, l'infériorité Slave étant abordée plus fréquemment sans aboutir à une réelle représentation hiérarchique des races selon le nazisme au sein du médium.

Au sein du jeu vidéo, l'idéologie n'a pas d'intérêt, ou un intérêt limité. Par extension, les victimes du régime par motivations idéologiques n'ont pas leur place

¹⁶⁸ SPIELBERG Steven, *La Liste de Schindler*, Universal Pictures, 30 novembre 1993.

¹⁶⁹ POLANSKI Roman, *Le Pianiste*, StudioCanal, 24 mai 2020.

¹⁷⁰ BOCH Roselyn, *La Rafle*, Legende Films, 10 mars 2010.

¹⁷¹ NEMES László, *Le Fils de Saul*, Laokoon Filmgroup, 11 juin 2015.

¹⁷² Juggler Games, *My Memory of Us*, IMG.N.PRO, PC, 9 octobre 2018.

¹⁷³ Charles Games, *Attentat 1942*, PC, 31 octobre 2017.

¹⁷⁴ GRAVAS Costas, *Amen.*, Canal+, 13 février 2002.

¹⁷⁵ 4A Games, *Metro: Last Light*, Deep Silver, Playstation 3, 14 mai 2013.

dans le médium. Du moins, ces représentations restent à être construites, mises en avant. Le médium préfère s'attarder sur un imaginaire moins polémique, dont le lien avec l'idéologie est pourtant mince : l'occultisme. L'intrication entre Nazisme et mysticisme s'est construite après 1945 : le nazisme et ses représentants auraient eu des liens avec des organisations et des forces occultes. Cet imaginaire est centré sur la Société de Thulé¹⁷⁶. L'objectif de la Société est de bâtir en Allemagne une société paganisée, aryenne, rapprochant les Germains de la nature et de leurs Ancêtres, les Hyperboréens-Aryen. Dans la pratique, cette société secrète est une petite organisation d'extrême-droite située à Munich, dans la période tumultueuse de l'après-guerre en Allemagne. Ses membres se réunissaient pour discuter de l'avenir du pays, de la race, des questions ethniques. En somme, la société de Thulé était une organisation *Völkisch* comme il en existait beaucoup d'autres en Allemagne dans la première moitié du XX^e Siècle, mais qui a détenu une nette influence en Bavière, aidant à la consolidation des mouvements d'extrême-droite dont le DAP puis le NSDAP, lors de ses jeunes années¹⁷⁷. Il ne faut donc pas réduire la Société de Thulé à une organisation occulte.

Les arguments utilisés pour lier nazisme et occultisme proviennent, au-delà des thématiques communes entre national-socialisme et mouvements *Völkisch*, de l'utilisation de la Svastika comme symbole et d'une supposée appartenance d'Adolf Hitler à la Société de Thulé – sa politisation au sein de la Reichwehr ayant été effectuée à l'aide des programmes d'instruction, organisés et conçus par des membres de l'organisation¹⁷⁸. Pourtant, comme soulignées précédemment, les thématiques du national-socialisme sont à replacer dans un contexte large des mouvements d'extrême-droite. Mélangeant darwinisme social, racisme et théorie indo-germanique, ces courants revendiquent un ensemble de symboles provenant de l'Orient. Le nazisme n'a pas été le seul à se réapproprier la Svastika. Ces rumeurs ont été accrues par l'intérêt d'Heinrich Himmler et de Rudolf Hess pour l'astrologie

¹⁷⁶ STÉPHANE François, « Chapitre 1. Que sait-on exactement de l'« occultisme nazi » ? », in STÉPHANE François, *Les mystères du nazisme. Aux sources d'un fantasme contemporain*, Paris, Presses Universitaires de France, 2015, p. 27-28, disponible sur <https://www.cairn.info/--9782130624578-page-27.htm> (Consulté le 09/06/2022)

¹⁷⁷ LONGERICH Peter, *Hitler (...) op.cit.* p. 87 et 91.

¹⁷⁸ *Ibid.* p. 77.

et l'occultent, le chef de la SS étant un des acteurs éminents de la création d'une néo-religion inspirée du paganisme, fêtant le Solstice d'Hiver à la place de Noël.¹⁷⁹ La SS se dote aussi d'un "lieu de culte" le château Wewelsburg, ainsi d'une organisation scientifique le 1^{er} juillet 1935 : l'*Ahnenerbe*¹⁸⁰. Son objectif est d'étudier un ensemble de thématiques de recherches, dont l'occultisme. Les liens entre occultisme et nazisme restent excessivement fragiles, construits au fil des décennies par une littérature peu rigoureuse et des productions cinématographiques populaires comme les *Indiana Jones*, où les nazis recherchent successivement l'Arche d'Alliance¹⁸¹ et le Graal¹⁸². Ce terrain fertile, le jeu vidéo l'exploite à bras-le-corps. Une partie du corpus vidéoludique et des nazis peut être directement affiliée au fantastique.

*Medal of Honor : Resistance*¹⁸³ envoie le joueur au château de Wewelsburg, en Allemagne. Ainsi, le lien avec l'occultisme est établi. En infiltrant le château, le joueur affronte des officiers de la SS habillés en chevalier du Moyen-âge¹⁸⁴. Le jeu renonce à ainsi tout objectif pédagogique que souhaitait Steven Spielberg pour rentrer dans l'imaginaire, ce qui permet de varier l'action et les ennemis rencontrés par le joueur au cours de son aventure. Dans *Stroke of Fate*, Klaus est un membre de la SS ayant participé à la libération de Benito Mussolini le 12 septembre en 1943. Ce dernier fut sauvé de son emprisonnement par un commandement allemand pour incarner la figure fantomatique de la République de Salo¹⁸⁵. Devant aider Klaus dans son investigation du Cercle de Kreisau, le joueur découvre un individu étrange, mélangeant la théorie des races et le mysticisme. Fier de sa famille, purement Aryenne, Klaus est un fanatique. Pour lui, ses objectifs sont simples : combattre les

¹⁷⁹ *Ibid*, p.46

¹⁸⁰ CHAPOUTOT Johann, *Le nazisme et l'Antiquité*, Paris, Presses Universitaires de France, 2012, p.110.

¹⁸¹ SPIELBERG Steven, *Les Aventuriers de l'arche perdue*, Lucasfilm, 12 juin 1981.

¹⁸² SPIELBERG Steven, *Indiana Jones et la Dernière Croisade*, Lucasfilm, 24 mai 1989.

¹⁸³ Dreamworks Interactive, *Medal of Honor: Underground*, Electronic Arts, Playstation, 23 octobre 2000.

¹⁸⁴ Voir Figure 59.

¹⁸⁵ QUETEL Claude, *La Seconde Guerre mondiale*, Paris, Tempus, Perrin, 2015, p.392

Juifs. C'est un combat historique et Adolf Hitler en est l'acteur décisif.¹⁸⁶ Lorsque Klaus mentionne son amour du Führer, l'idée de le trahir le met mal à l'aise :

*Ce sont les voix de mes ancêtres... Si je ne les écoute pas, alors je me trahirais moi-même et le Führer ! Et si je trahis le Führer, alors je me tuerai...*¹⁸⁷

Klaus pense entendre les voix de ses ancêtres, lui expliquant comment agir en bon nazi. Se considérant comme un intellectuel, celui-ci se permet de citer deux auteurs : Peter Bender et Hans Hörbiger. La théorie de Bender est que la Terre est une sphère creuse, que la vie se propage grâce à la pression du soleil venant de son centre. En son centre, trois corps célestes existent : le Soleil, la Lune et le monde spectral¹⁸⁸. Quant à Hörbiger, sa théorie suggère qu'un corps céleste, un « Super Soleil » habite dans un vide infini. Par la suite, sa collusion avec un gigantesque morceau de glace cause la destruction du Soleil. Certains morceaux deviennent des planètes¹⁸⁹. La Terre est la seule planète faite de glace et de feu, continuant à s'affronter. « La mort, la vie et la résurrection éternelles sont façonnées par cette lutte »¹⁹⁰. Le mysticisme fusionne avec l'obsession nazie du combat pour la vie, régissant le monde. La présence de ces deux théories au sein du jeu indique que le travail de 'recherche' de SPLine a des limites.

Ces préceptes ont été propagés par Hermann Rauschning, ancien membre du parti nazi, exilé aux États-Unis après être devenu un opposant du régime. Il publie *Hitler m'a dit* en 1939¹⁹¹, expliquant que le dictateur est en lien avec plusieurs groupes occultes où les idées de Hörbiger sont appréciées. Si le témoignage a été discrédité par les historiens, l'œuvre de Rauschning semble être une référence du studio russe. L'occultisme revient dans la dernière partie de l'aventure, où le joueur rencontre Heinrich Himmler. Pour avancer dans l'histoire, le protagoniste doit entrer dans la chambre du chef de la SS. On peut y découvrir

¹⁸⁶ Voir Figure 60.

¹⁸⁷ Voir Figure 61.

¹⁸⁸ Voir Figure 62.

¹⁸⁹ Voir Figure 63.

¹⁹⁰ Voir Figure 64.

¹⁹¹ RAUSCHNING Hermann, *Hitler m'a dit*, Paris, Pluriel, 1982.

Himmler, priant devant le portait d'Otton I^{er}, ancien empereur du Saint-Empire Romain Germanique. Considérant Otton comme son ancêtre, le *Reichsführer-SS* lui demande sa force, pour devenir le premier « à voir un géant. »¹⁹² Le mysticisme au sein du jeu arrive à son apogée avec une scène de rituel : Himmler, à l'aide de subalternes, tente de rendre Hitler immortel, en vain.¹⁹³ Hitler semble cynique vis-à-vis des tentatives occultes de Himmler, le critiquant en raison du manque de résultat¹⁹⁴. La série de jeu *Wolfenstein* tend vers la représentation de l'imaginaire entourant le nazisme. Il est fréquent qu'au-delà des nazis, le joueur affronte des créatures surnaturelles ou basées sur de la science-fiction. Dans *Wolfenstein : 3D*¹⁹⁵, le joueur affronte un Hitler doté de pouvoir magique¹⁹⁶ ; dans *Return to Castle Wolfenstein*¹⁹⁷, l'antagoniste principal est la division paranormale de la SS, souhaitant faire revivre Heinrich I^{er}, un chef de guerre médiéval usant de magie noire. La cheffe de l'organisation, Marianna Blaviska, est visuellement proche de clichés entourant l'occultisme, avec de nombreux tatouages sur son corps¹⁹⁸. La division paranormale revient dans *Wolfenstein*¹⁹⁹ et *Wolfenstein : The Old Blood*. Dans ce dernier, une partie du jeu se déroule dans le village de Wulfburg envahi par une force fantastique, qui transforme les villageois et les soldats en mort-vivant.²⁰⁰ L'iconographie entourant la communication du jeu est d'ailleurs inspirée d'un kitsch visuel plus proche d'une production cinématographique à bas budget²⁰¹. Concernant *Call of Duty*, le paranormal a été intégré dans le mode zombie. Dans ce mode multijoueur, les joueurs ont pour objectif de survivre le plus longtemps possible face à une armée de morts-vivants. Apparue en 2008 dans *Call of Duty :*

¹⁹² Voir Figure 65.

¹⁹³ Voir Figure 66.

¹⁹⁴ Voir Figure 67.

¹⁹⁵ Id Software, *Wolfenstein 3D*, Apogee Software, Apple II, 5 mai 1992.

¹⁹⁶ Voir Figure 68.

¹⁹⁷ Id Software, *Return to Castle Wolfenstein*, Activision-Blizzard, PC, 7 décembre 2001.

¹⁹⁸ Voir Figure 69.

¹⁹⁹ Raven Software, *Wolfenstein*, Activision-Blizzard, Playstation 3, 15 septembre 2009.

²⁰⁰ Voir Figure 70.

²⁰¹ Voir Figure 71.

World at War, le mode multijoueur s'est complexifié : tout comme le mode campagne, des cinématiques encouragent le développement d'une narration proche du cinéma. Le jeu vidéo à grand budget étend ainsi ses objectifs cinématographiques, présentant des personnalités aux personnages incarnés par le joueur et aux antagonistes. Dans *Call of Duty : World War II* et *Vanguard*, les deux antagonistes, le Docteur Schabbs et l'officier Wolfram von List, utilisent des artefacts anciens trouvés par l'*Ahnenerbe* pour faire revivre les soldats tombés au combat, permettant au Reich d'obtenir une armée quasiment invincible. Dans le cas de Von List, celui-ci est directement entré en contact avec des dieux anciens, rapprochant occultisme nazi et univers lovecraftien²⁰².

Les jeux représentant les nazis avec un vocabulaire national-socialiste proviennent tous de jeux distribués dans les années 2010 : *Stroke of Fate* et *The Saboteur* sont publiés en 2009, *Wolfenstein : The New et The Old Blood* respectivement en 2014 et 2015 ; enfin, *Through the Darkest of Time* est publié en 2020, *War Mongrels* et *Call of Duty : Vanguard* sont sorties en 2021. Cela permet de constater les différentes évolutions au sein de l'industrie vidéoludique : les productions à gros budget américain, conservatrices dans leurs représentations, s'ouvrent timidement à la question idéologique, de manière éparse et très limitée. À l'inverse, le développement des productions d'Europe de l'Est ouvre la porte à de nouvelles représentations de nazis basés sur l'idéologie. Que cela soit pour des raisons mémorielles, idéologiques, pédagogiques ou marketing, elles sont marquantes au sein du corpus par leur statut marginal. Elles permettent de constater les éléments minoritaires dans les représentations vidéoludiques populaires de la Deuxième Guerre mondiale : l'idéologie et les crimes de masses. L'imaginaire autour du nazisme est préféré à une représentation historiographique, car moins polémique et plus divertissante, d'où le succès de l'occultisme. On remarque un contraste entre la représentation des crimes de la Deuxième Guerre mondiale et celles issues du terrorisme. En 2019, une version réactualisée de *Modern Warfare* est publiée²⁰³. Une mission se situe à Londres, où le joueur incarne un agent britannique n'ayant pu déjouer un attentat terroriste par une organisation islamique,

²⁰² Voir Figure 72.

²⁰³ Infinity Ward, *Call of Duty: Modern Warfare*, Activision-Blizzard, Playstation 4, 25 octobre 2019.

coûtant la vie à de nombreuses personnes. Tout en se défendant de seulement « faire des jeux »²⁰⁴, les développeurs situent un attentat terroriste à Londres, ayant subi une situation similaire en 2005. La représentation de tels actes, dans la même ville, 14 ans après les faits, indique une sensibilité différente à la représentation des crimes nazis. Les nazis sont ainsi représentés principalement comme des combattants, non pas porteurs d'une vision du monde, mais d'un manichéisme simpliste. Le jeu vidéo préfère exploiter l'imaginaire autour du nazisme. Archétypaux, ces nazis ont pourtant plus en commun que l'objectif d'une société nouvelle, notamment leur amour de la violence.

²⁰⁴ Game Informer, « 129 Rapid-Fire Question About Call of Duty: Modern Warfare », *Youtube*, 7 août 2019, 3'22, disponible sur https://youtu.be/UtTd3_2WjEg?t=200 (Consulté le 09/06/2022)

II/ REPRESENTER LES NAZIS DANS LE JEU VIDEO : SADISME ET INTELLECTUALISME

2.1 NAZISME ET SADISME DANS LE JEU VIDEO

Le sadisme se définit comme le plaisir de dominer autrui, de le faire souffrir physiquement ou psychologiquement¹. Dans le cadre des violences nazies, ce terme est à manier avec prudence. Les raisons qui ont animé des individus à commettre des actes de violence comme la torture ou le meurtre sous le régime national-socialiste sont multiples et complexes, ne pouvant être résumées par des motivations idéologiques. Le 101^e bataillon de réserve de police n'était pas constitué de nationaux-socialistes². Himmler considérait ces massacres comme des tâches dures, mais nécessaires³. Le chef de la SS ne mentionne pas le plaisir pris dans de tels actes, reconnaissant le poids psychologique sur les hommes enfin, les historiens Neitzel Sönke et Welzer Harald ont étudié les raisons de passage à l'action, qui sont aussi liées au contexte de guerre : le cadre de référence de l'individu évolue, et ce qui paraît abominable en temps de paix n'est plus que quotidien en période de guerre⁴. Ces différentes raisons présentent la complexité des motivations concernant la participation des massacres à l'Est. Des motivations qui ne se limitent pas au plaisir de la souffrance d'autrui, ce que Primo Levi définit comme des « violences inutiles. » Pour l'auteur de *Quarante Ans après Auschwitz*, les violences pour des raisons idéologiques sont logiques et cohérentes⁵. Cela ne

¹ Définition disponible sur <https://www.larousse.fr/encyclopedie/medical/sadisme/15957> (Consulté le 09/06/2022)

² BROWNING Christopher, *Des hommes ordinaires. Le 101e bataillon de réserve de la police allemande et la solution finale en Pologne*, Paris, Les Belles Lettres, 1994, p. 321-322.

³ LONGERICH Peter, *Himmler, t.2: septembre 1939 - mai 1945*, Paris, Perrin, 2013, p. 213.

⁴ SÖNKE Neitzel, HARALD Welzer, *Soldats. Combattre, tuer, mourir : Procès-verbaux de récits de soldats allemands*, Paris, Gallimard, 2016, p. 17-19.

⁵ LEVI Primo, *Les naufragés et les rescapés. Quarante ans après Auschwitz*, Paris, Gallimard, 1989, p. 104-105.

signifie aucunement que des individus n'ont pas pris de plaisir à tuer, torturer, humilier leurs victimes pendant la guerre. Willi Althoff semblait prendre une satisfaction à exécuter ses prisonniers de manière théâtrale, alors qu'en tant que commandant d'un camp de concentration, l'objectif était aussi la production économique :

Presque chaque nuit, celui-ci (Willi Althoff, commandant du camp de Majowka entre l'automne 1942 et le printemps 1943) faisait irruption dans les baraquements et laissait invariablement des victimes derrière lui. Souvent, il donnait à ces exécutions un côté théâtral, pour s'amuser et parfois même pour distraire des invités. Il entraînait alors dans une telle "transe sadique", que deux survivants au moins le soupçonnent d'avoir été un toxicomane.⁶

D'autres tueurs comptabilisaient leurs victimes, et des pratiques rituelles ont été étudiées par des historiens. Les tueurs étaient dans une atmosphère festive mêlant beuveries, tortures et viols lors des massacres⁷. Cela atteste d'actes mettant en avant le plaisir de faire souffrir des individus sur lesquels ces hommes avaient droit de vie et de mort. Cette complexité des motivations n'est pas visible dans le jeu vidéo. Au sein du corpus, le nazi sadique bénéficie d'une place non négligeable : 18 personnages recensés. Ces actes, se situant sur le front ou à l'arrière, présentent des individus paraissant être nés pour faire mal à autrui.

L'exemple le plus ancien du corpus est *Wolfenstein 3D*⁸. Le joueur est envoyé en mission d'infiltration : la SS effectuerait des expériences au sein du château Wolfenstein. L'un des *boss* du jeu est le Docteur Schabbs, responsable des expérimentations effectuées au sein de la forteresse. Pour obtenir plus d'informations sur le personnage, le joueur peut se tourner vers le manuel, où une présentation synthétique décrit son goût pour la violence :

⁶ BROWNING R. Christopher, *politique nazie, travailleurs juifs, bourreaux allemands*, Paris, Les Belles Lettres, 2002, p. 122-123.

⁷ WESTERMANN Edward, DREVON Claire, « I.2/ Alcool, mangeailles et rituels festifs sur les sites de massacres », *Revue d'Histoire de la Shoah*, volume 1, n° 213, 2021, p. 64-65, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-revue-d-histoire-de-la-shoah-2021-1-page-45.htm> (Consulté le 09/06/2022)

⁸ Id Software, *Wolfenstein 3D*, Apogee Software, Apple II, 1992.

Dr. Schabbs :

Il est fou et préfère tuer à toutes les autres activités. Attention à ses seringues volantes, ou vous deviendrez aussi un mutant !⁹

Cette information est à coupler avec la représentation en jeu du docteur. Celui-ci est en tenue médicale, couvert de taches de sang¹⁰, indiquant que ses victimes sont nombreuses et ses expérimentations sanglantes. Un visage souriant achève ce tableau représentatif d'un docteur nazi dans le jeu d'Id Software : un individu sadique, prenant plaisir dans ce qu'il fait. Les limitations technologiques en jeu obligent à transmettre des informations limpides au joueur. Amplifier les traits de caractère des personnages représente un moyen de partager efficacement ces informations. Ce grossissement des traits ne laisse qu'une image caricaturale, en opposition avec les productions cinématographiques de l'époque. Hormis dans les séries B¹¹ à l'écriture stéréotypée des années 1960 et 1970, *Wolfenstein 3D* ne possède pas d'équivalent en termes de représentations des clichés. Dans les années 1990, Steven Spielberg a tenté de montrer des figures davantage nuancées, comme Amon Goeth dans *La Liste de Schindler*¹². Si ce dernier est présenté sous des traits violents et libidineux, le long-métrage expose d'autres aspects du personnage, comme la sympathie envers ses hommes. Dans une discussion entre Oscar Schindler et un de ses employés juifs, ce dernier implore d'engager de nouveaux prisonniers dans l'usine. Travailler dans l'usine de Schindler fait du prisonnier une ressource indispensable, seul moyen d'échapper au courroux du bourreau de la SS. Oscar Schindler tente de défendre Goeth :

(..) Goeth subit d'énormes pressions. Vous devez réfléchir à sa situation. Il a cet énorme lieu à gérer. Il est responsable de tout ce qu'il se passe ici, de tous les gens qui vivent ici, il y a tellement de choses dont il s'occupe (Silence). En plus, il a cette guerre, ce qui révèle

⁹ Voir Figure 1.

¹⁰ Voir Figure 2.

¹¹ Les productions dit de « Série B » sont le terme utilisé pour qualifier des productions cinématographiques à faible budget.

¹² SPIELBERG Steven, *La Liste de Schindler*, Universal Pictures, 1993.

*toujours le mauvais côté de l'homme, jamais le meilleur, toujours le pire.*¹³

Une nuance que la narration et la mise en scène remettent en cause juste après : Goeth n'hésite pas à tuer de sang-froid plusieurs prisonniers pour servir d'exemple¹⁴. Cependant, contrairement à *La Liste de Schindler*, qui ajoute des scènes diégétiques tentant de nuancer les antagonistes, *Wolfenstein 3D* n'essaie en aucun cas de défendre les nazis qu'il présente. Le ton est beaucoup moins solennel, couplé aux limites du genre - c'est-à-dire un ensemble de code ludique et narratif - du titre, à savoir un jeu de tir. En effet, le développement de personnage ne représente pas l'intérêt de l'expérience de jeu, totalement ludique avec une place limitée pour la narration, représentative du genre du FPS au début des années 1990.

Cette présentation du Docteur Schabbs met en avant les outils qu'utilise le jeu vidéo pour présenter les nazis, à savoir une description textuelle ou visuelle, à laquelle peuvent s'accoupler des actes ou des paroles. Une présentation qui s'avère être toujours présente, presque 20 ans plus tard. En 2008 sort *Call of Duty : World at War*¹⁵. Le studio *Treyarch* introduit une nouvelle expérience de jeu : le mode Zombie. Dans une zone de jeu délimitée, le ou les joueurs ont pour objectif de survivre le plus longtemps possible contre une horde de zombies. Cette expérience de jeu est alimentée par la vente de contenu supplémentaire payant, les DLC¹⁶. En effet, les avatars qu'incarnent les joueurs ne possèdent pas de personnalités. Visuellement identiques, ils ne s'expriment pas, une pratique courante dans le jeu vidéo. Avec l'achat des DLC, les joueurs ont accès à de nouveaux personnages jouables, dotés d'une personnalité et d'une biographie. Le protagoniste allemand se différencie des autres avatars par sa présentation. Nommé le docteur Richtofen, ce scientifique a été de connivence avec le régime nazi. Avant le lancement d'une partie, l'écran de chargement de *Call of Duty : World at War* partage des informations sur les avatars. Celui de Richtofen indique ceci :

« Méfiez-vous du docteur ». Ce message a été gribouillé sur les murs de toutes les villes sous contrôle de l'Axe. La faim pourrait bien vous

¹³ SPIELBERG Steven, *La Liste de Schindler*, Universal Pictures, 1993, 1'31'49.

¹⁴ SPIELBERG Steven, *La Liste de Schindler*, Universal Pictures, 1993, 1'32'20.

¹⁵ Treyarch, *Call of Duty: World at War*, Activision-Blizzard, Playstation 3, 11 novembre 2008.

¹⁶ « Download Content ».

paralyser, la dysenterie vous anéantir, et les coups de feu vous arracher la chair, « Méfiez-vous du docteur ». Voici le Dr Richtofen, affectueusement surnommé le Boucher par ses victimes avant qu'elles ne poussent leur dernier soupir après des heures d'agonie. Tout au long de sa carrière, Richtofen a toujours été à la pointe du progrès en matière de recherche sur la torture et l'extraction d'informations. Richtofen est un sociopathe incurable qui ne fait aucune distinction morale entre la mort naturelle et le meurtre. Une victime reste une victime, quelle que soit la façon dont la mort décide de frapper.

Le Dr Richtofen possède une sympathique collection d'animaux empaillés, la plupart figés dans une expression de terreur absolue face à la mort.¹⁷

Les actes de Richtofen sont connus, suffisamment pour lui décerner un titre. L'usage d'un pseudonyme se retrouve dans *Inglorious Basterds* de Quentin Tarantino¹⁸. Hans Landa est le « Chasseur de Juif », mais mentionne aussi celui de Reynard Heydrich, gouverneur de Bohême-Moravie, « Le Bourreau » :

Oui c'est cela. Je comprends tout à fait votre réticence à me le répéter. Heydrich, a priori, déteste le sobriquet que le peuple de Prague lui a octroyé. Mais j'avoue que son aversion du nom de "Bourreau" me laisse un peu perplexe. Il semblerait qu'il ait fait tout ce qu'il a pu pour le mériter. Moi en revanche, j'adore mon titre officieux. Précisément parce que je l'ai mérité¹⁹.

Le qualificatif de Bourreau est synonyme de mort. Ce terme désignant un individu chargé d'infliger des peines capitales, la désignation d'une personne par ce travail n'est pas anodine. Dans ce cas-là, Reynard Heydrich était gouverneur de Bohême-Moravie, coûtant la vie à de nombreux Tchèques et Juifs²⁰. Le terme de "Boucher" indique, quant à lui, une connotation tout aussi forte et sanglante, de quelqu'un découpant la chair. Dans l'univers de *Call of Duty*, ce surnom de Richtofen est lié aux heures de souffrances et de tortures que le docteur a fait subir à ses victimes, jusqu'à ce que celles-ci meurent d'agonies, même si aucun exemple ne vient étayer cette présentation. *Inglorious Basterds* est sortie en salle en 2009, les DLC de *Call of Duty : World at War*, la même année. Nous ne pouvons en

¹⁷ Voir Figure 3.

¹⁸ TARANTINO Quentin, *Inglorious Basterds*, Universal Pictures, 2009.

¹⁹ TARANTINO Quentin, *Inglorious Basterds*, Universal Pictures, 2009, 0'13'35.

²⁰ BLED Jean-Paul, « 14. Reinhard Heydrich. L'architecte du génocide », in BLED Jean-Paul (dir.), *Les hommes d'Hitler*, Paris, Perrin, 2015, p. 299-314.

conséquence pas parler d'une inspiration directe. À l'inverse, on constate l'utilisation d'un élément d'écriture similaire pour qualifier un personnage nazi : un surnom symbolique. L'utilisation de surnom pour déshumaniser les nazis ne date pas du jeu vidéo : dès la fin de la Deuxième Guerre mondiale, le terme Boucher est employé dans les journaux britanniques et américains. Josef Kramer, chef du camp de Berger Belsen, est appelé le « Boucher de Belsen »²¹, ou « La Bête de Belsen. » Cela diabolise les nazis, les réduisant à leurs actes et à leurs fonctions au sein du III^e Reich. Un traitement manichéen qui a beaucoup d'intérêt dans le jeu vidéo : plus l'antagoniste est détestable et dangereux, plus cela est facile pour le joueur de le tuer.

Dans un second temps, on retrouve le qualificatif de Docteur, à connecter avec la représentation du Dr. Schabbs. Le statut social permet d'indiquer la spécialisation de ces nazis : détenant des connaissances liées au corps humain, ils ont les moyens de faire souffrir leurs victimes de manière optimale. C'est, par ailleurs, un « champ de recherche et d'expérimentation » pour Richtofen. Il est « à la pointe du progrès en matière de recherche sur la torture et l'extraction d'informations ». Cela est un stéréotype récurrent dans la franchise *Call of Duty*, que l'on retrouve 10 ans après *World at War*. Dans le mode *Zombie* de *Call of Duty : World War II*²², l'antagoniste est le docteur Peter Straub. Ayant effectué des études universitaires en médecine, il est membre de l'*Ahnenerbe*, un institut de recherche fondé par la SS le 1^{er} juillet 1935²³. L'objectif est d'analyser des objets de différentes civilisations, particulièrement celles considérées comme « germaniques » afin d'en proposer une interprétation raciale. Sa position dominante au sein du milieu académique nazi lui permet d'avoir carte blanche pour effectuer des expérimentations sur le corps humain. Son dossier indique :

²¹ COATES Sarah Michelle, *Belsen, Dachau, 1945 : Newspaper and The First Draft of History*, sous la direction de LOWE David, JOEL Tony, MACLEAN Pam, Université de Deakin, 2016, p. 264.

²² Sledgehammer Games, *Call of Duty: World War II*, Playstation 4, 3 novembre 2017.

²³ CHAPOUTOT Johann, *Le nazisme et l'Antiquité*, Paris, Presses Universitaires de France, 2012, p. 108-110.

*Un brillant docteur qui a grimpé les rangs du parti Nazi grâce à son dévouement créatif et sans pitié pour faire de l'armée allemande une force inarrêtable.*²⁴

Le terme « créatif » est un mot poli pour sous-entendre des manières originales d'expérimenter sur le corps humain. Son rapport à la souffrance infligée aux autres est perceptible par différents éléments au sein du jeu : l'état des corps de ses victimes, les niveaux de jeux et les enregistrements auxquels le joueur peut accéder. Une image présente le docteur Straub en plein travail sur un cadavre²⁵. Une lame à la main, celui-ci dépèce le corps de ses victimes. Il n'hésite donc pas à se salir lui-même. Visuellement, les zombies fournissent des informations sur les actions de Straub sur le corps humain. Des casques métalliques indiquent que les victimes ont été immobilisées pour s'assurer qu'elles ne bougeront pas malgré la douleur. Les corps qui sont recousus par la suite²⁶. Contrairement aux autres jeux de la série, les zombies de *Call of Duty : World War II* présente de clairs signes d'interventions personnelles sur le corps, directement de la main de l'antagoniste. Cela s'explique par le développement du photoréalisme : *Call of Duty : World at War* est trop limité technologiquement. Les logiciels de jeu vidéo, en 2008, ne permettent pas une représentation visuelle similaire à ce qui est aujourd'hui possible²⁷.

L'histoire du mode zombie est centrée sur la traque du Docteur Straub. Les joueurs incarnent un commando allié, censé récupérer des artefacts anciens que les nazis utilisent pour leurs expérimentations. Leur premier objectif est d'infiltrer le village de Mittelburg, en Allemagne. Sous cette petite localité allemande se trouve un bunker, où le Docteur effectue ses expérimentations. Celui-ci contient un laboratoire. Le lieu est présenté comme sale, rempli de sang, signe d'expérimentations cruelles²⁸. La suite de l'aventure se situe au large des côtes, les protagonistes débarquent sur une île qui abrite une position défensive de la *Kriegsmarine*, où le docteur Straub a poursuivi ses expériences. Dans la cinématique d'introduction, on aperçoit un individu enchaîné. Un mécanisme tire

²⁴ Voir Figure 4.

²⁵ Voir Figure 5.

²⁶ Voir Figure 6.

²⁷ Voir Figure 7.

²⁸ Voir Figure 8.

sur les chaînes²⁹. Straub est ainsi ouvertement associé à un ensemble d'éléments de torture et une ambiance malsaine. Des informations complémentaires donnent l'occasion d'en savoir plus sur l'antagoniste, sous forme d'enregistrements. Dans une de ces vidéos, le docteur explique comment, à l'aide d'une technologie ésotérique, ses expérimentations ont permis de ramener les morts à la vie. Cette découverte crée chez lui une révélation, lui permettant de saisir quel est son ultime but :

J'ai compris qu'en actionnant les récepteurs de la douleur sur ces cadavres, je pouvais augmenter leur force et leur vitesse. Et comme il se trouve que j'ai largement étudié les effets de la douleur... C'était enthousiasmant (...) Je vais plonger ce monde dans la souffrance.³⁰

Ici, comme Richtofen, Straub est un expert de la souffrance. Le développement de la narration vidéoludique depuis 1994, date de la sortie de *Wolfenstein 3D*, doit permettre à la série *Call of Duty* d'amener un antagoniste plus construit, plus riche dans les informations présentées au joueur. Cependant, le résultat final est similaire : l'antagoniste est un nazi principalement caractérisé par le mal fait à autrui et comment cela le ravie. Cependant, *Call of Duty* n'est pas la seule franchise qui continue à exploiter cet archétype.

La série de jeu *Wolfenstein* a, continuée à présenter des nazis sadiques, comme Wilhelm Strasse. Ce scientifique est responsable d'expérimentations sur le corps humain pour fournir de nouvelles armes au Reich. Si sa fonction évolue selon les jeux - chef d'une division spéciale dans *Return to Castle Wolfenstein*³¹, ministre des Recherches avancées dans *Wolfenstein : The New Order*³² -, un élément reste présent : son surnom, "Deatshead", soit "Tête de mort" en français, ou "Totenkopf" en allemand. La référence à un des symboles de la SS est explicite, mais on remarque, là aussi, l'utilisation d'un surnom pour qualifier un nazi. Un deuxième diminutif est celui du "Boucher." De la même manière que les personnages précédents, Wilhem Strasse est affilié à la souffrance qu'il a infligée.

²⁹ Voir Figure 9.

³⁰ MJPWGaming, « All Dr Straub Video File Cutscene (Call of Duty WWII Zombies The Final Reich », *Youtube*, 7 novembre 2017, 3'50, disponible sur <https://youtu.be/TQ8xwixic2o> (Consulté le 09/06/2022)

³¹ Id Software, *Return to Castle Wolfenstein*, PC, 7 décembre 2001.

³² MachineGames, *Wolfenstein: The New Order*, Playstation 4, 20 mai 2014.

Cependant, la franchise *Wolfenstein* ne développe son sadisme que dans *The New Order*. Le protagoniste, Blazkowitz, a pour mission d'assassiner Strasse, moteur de la machine de guerre allemande. En tentant un assaut de la forteresse, Blazkowitz et son escouade sont capturés par les créatures du SS. Même dans cette situation, Strasse pense avant tout à ses expériences : il souhaite retirer les yeux et le cerveau d'un des compagnons de Blazkowitz pour ses projets. Strasse demande au joueur de sélectionner lequel de ses compagnons doit être sacrifié³³. Du point de vue du *gameplay*, cela est créateur d'investissement : en permettant au joueur de prendre une décision, les développeurs ont pour objectif de créer un sentiment de responsabilité. Dans cette scène, le choix du joueur a pour conséquence la mort d'un personnage qui ne reviendra pas dans l'aventure. De plus, Strasse prélève les yeux du compagnon sans anesthésie. Le joueur/l'avatar doit donc endurer les cris de détresse du personnage. Cela possède un intérêt du point de vue narratif : Blazkowitz contemple, face à lui, les horreurs faites à son camarade. L'agent américain voit sa haine de Wilhelm Strasse renforcée³⁴. On constate que *Wolfenstein : The New Order* exploite le sadisme de son antagoniste de manière interactive, où son goût de la souffrance et du jeu est fortement lié à l'objet vidéoludique.

Le jeu vidéo a aussi représenté des personnalités historiques, quand celui-ci doit présenter un nazi sadique. C'est le cas de Joseph Mengele. Médecin du camp d'Auschwitz, il est une figure notoire pour ses expérimentations médicales sur des Juifs, des Tziganes ou des Russes ; hommes, femmes ou enfants. Une de ses expérimentations est centrée sur les jumeaux, qu'il sélectionnait lui-même sur la rampe d'accès du camp. Selon les témoignages d'après-guerre, il aurait lui-même tué les jumeaux pour comparer leurs pupilles³⁵. Contrairement aux exemples précédents, Mengele n'est pas présent en jeu. Celui-ci est toutefois évoqué par une survivante du camp d'Auschwitz, dans *Thought the Darkest of Time*³⁶. Ce titre du

³³ Voir Figure 10.

³⁴ Voir Figure 11.

³⁵ KANOVITCH Bernard, « Les expérimentations médicales dans les camps nazis », *Revue d'Histoire de la Shoah*, volume 7, n° 160, 1997 p. 98, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-revue-d-histoire-de-la-shoah1-1997-2-page-86.htm> (Consulté le 09/06/2022)

³⁶ Painbucket Games, *Thought the Darkest of Time*, HandyGames, PC, 30 janvier 2020.

corpus se différencie des autres exemples présentés : c'est un jeu allemand mettant en valeur un objectif pédagogique, il était donc central de présenter les camps de concentration et d'extermination nazis. Mengele fait partie de l'imaginaire des camps et du nazisme, lui aussi étant doté d'un surnom, « L'Ange de la mort. » Cet imaginaire dépasse la sphère vidéoludique, permettant de constater que le jeu vidéo s'inspire de manière similaire à d'autres médiums. *Slayer* est un groupe de métal américain, ayant composé l'album *Reign of Blood* en 1986, centré sur des thématiques sulfureuses³⁷. Une musique de l'album a pour sujet Josef Mengele, titré « l'Ange de la Mort », où les souffrances et les meurtres commis à Auschwitz sont connectés au docteur du camp :

Ange de la Mort
Monarque du royaume de la mort
Sadique, chirurgien du décès
*Sadique du sang le plus noble*³⁸

Le métal désigne un genre musical tourné vers des thématiques violentes comme la mort, le meurtre ou le satanisme. L'intérêt du groupe *Slayer* de composer une musique sur cet individu pointe la place de Josef Mengele dans l'imaginaire américain : celui d'un bourreau, représentant des horreurs nazies. *Thought the Darkest of Time* présente une survivante ayant réussi à s'échapper d'Auschwitz et décrit les horreurs du camp, avant de parler de Mengele. Elle explique que celui-ci effectuait des expérimentations, notamment sur des jumeaux³⁹. De plus, Mengele est lui aussi issu d'un parcours universitaire, comme les autres exemples développés jusqu'ici. Cette connaissance académique ouvre la porte à deux traits de caractère : la recherche du progrès scientifique au sein du III^e Reich qui n'offre aucune limite et une expertise de la souffrance. La récurrence des docteurs sadique au sein du corpus permet de forger un lien entre l'imaginaire du nazisme depuis 1945, et leurs représentations en jeu.

³⁷ *Slayer, Reign in Blood*, Def Jam Records, 1986.

³⁸ *Slayer, « Angel of Death », Reign in Blood*, Def Jam Records, 1986.

³⁹ Voir Figure 12.

Cependant, le sadisme chez les nazis ne se limite pas aux scientifiques. L'important pour le jeu est de justifier la connaissance que peut avoir un antagoniste, ce qui ouvre la porte à d'autres explications. Kurt Dieker est l'antagoniste de *The Saboteur*⁴⁰. Cet ancien pilote de course, membre de la SS, est issu d'un milieu social plus simple : son père était boucher et lui a appris des techniques pour découper la viande :

*Nous sommes tous des animaux, sous la peau. Mon parrain m'a appris cela. Il était un boucher, tu le savais ? Il m'a appris que la chair contient tous nos secrets...une fois que la peau a été enlevée.*⁴¹

Pendant ce dialogue, un plan montre Dieker ouvrir une mallette, contenant un ensemble d'instruments de torture⁴². À la place d'un docteur sadique, on retrouve le sadisme des nazis qui ne se limite donc pas à une frange scientifique. En plus de la narration classique, c'est-à-dire une cinématique exposant la personnalité des personnages, le jeu vidéo emploie aussi la narration environnementale. Cela correspond à un ensemble d'informations offertes au joueur non pas par un élément de récit classique, mais dans l'exploration et l'analyse d'un lieu ou d'un dialogue annexe⁴³, que le joueur peut ignorer. C'est le cas de la caractérisation du personnage de Rudie Jager dans *Wolfenstein : The Old Blood*⁴⁴. Officier SS chargé du château Wolfenstein, il s'occupe de nourrir les prisonniers situés au sein de la forteresse. Ayant un air enjoué, son mépris des humains est affiché par l'amour de sa chienne et un extrait d'entretien trouvable en jeu :

*J'ai besoin de quelqu'un sur qui compter à cent pour cent. Les humains sont maladroits. Ils sont facilement distraits et peu sûrs d'eux. Les chiens, eux, sont des animaux fantastiques.*⁴⁵

⁴⁰ Pandemic Studios, *The Saboteur*, Electronic Arts, Playstation 3, 4 décembre 2009.

⁴¹ Voir Figure 13.

⁴² Voir Figure 14.

⁴³ FREGONESE Pierre-William, *Raconteurs d'histoires : les mille visages du scénariste de jeu vidéo*, Houdan, Pix'n love Éditions, 2019, p. 56.

⁴⁴ MachineGames, *Wolfenstein: The Old Blood*, Bethesda Softworks, Playstation 4, 5 mai 2015.

⁴⁵ Voir Figure 15.

On retrouve une thématique décrite par Charlotte Lacoste, à savoir l'être proche de la nature, préférant les animaux au genre humain⁴⁶, Rudie Jäger présentant un manque d'empathie générale pour les individus. Le SS est chargé de nourrir les prisonniers, ces derniers suppliants pour avoir à manger. Leur geôlier répond avec moquerie, manifestant un manque d'empathie⁴⁷. Cette violence orale est couplée à la représentation faite de la prison, symbolisée par une pièce, où un détenu, qui n'est pas présent, a inscrit le nombre de jours ou semaines passées au sein de sa cellule⁴⁸. Enfin, Rudie est chargé de la torture des prisonniers. Ses compétences sont longuement décrites dans un document : entailles, décharges électriques, coups répétés, etc.⁴⁹ Mais les prisonniers possèdent un intérêt majeur pour le nazi : ce sont des garde-manger pour sa meute de chiens, soulignant son inhumanité. Le personnage ayant l'air enjoué, aucunement gêné par les tâches qui lui ont été attribuées.

On constate donc que les grandes franchises de jeux vidéo, mais aussi les productions indépendantes, emploient volontiers le sadisme comme trait de caractère typiquement nazi. Il est, par ailleurs, possible de déceler cela dans des cas particuliers : des bandes-annonces liées à un mode multijoueur. En effet, l'affrontement entre joueurs ne nécessite pas d'éléments de narrations : l'intérêt est purement ludique, à savoir remporter une session de jeu limitée à une quinzaine de minutes. Dans ces situations, l'avatar du joueur est communément une coquille vide. Cependant, certaines franchises de jeu vidéo proposent, à la vente, des personnages développés. Cela est le cas avec *Battlefield V*⁵⁰. Des informations ne sont disponibles que sur le site Internet et dans la bande-annonce de présentation du personnage. Ilse Schattenwolf est une espionne de la Gestapo. Présentée comme possédant des « tendances antisociales », elle utilise ses alliés pour se positionner

⁴⁶ LACOSTE Charlotte, *Séduction du bourreau. Négations des victimes*, Presses Universitaires de France, Paris, 2010, p. 251.

⁴⁷ Voir Figure 16.

⁴⁸ Voir Figure 17.

⁴⁹ Voir Figure 18.

⁵⁰ DICE, *Battlefield V*, Playstation 4, 20 novembre 2018.

et « terrifier » ses adversaires⁵¹. La bande-annonce, de moins d'une minute, présente l'aspect joueur du personnage. Un soldat américain entre dans une grange, visiblement terrifié, avec une blessure contondante sur la joue. Il tire à l'extérieur, mais rate sa cible. Il se entre. Portant un masque à gaz, son arme principale constitue une pioche, qu'elle fait entrer en contact avec un mur de pierre tout en approchant peu à peu de sa victime⁵². L'ambiance, en une trentaine de secondes, est posée : une chasseuse qui traque sa victime, qui finit par le tuer avec une arme contondante. Le cas de *Battlefield V* est particulier, car le jeu tend à ne pas présenter des personnages aussi explicitement nazis que les autres exemples du corpus : aucun vocabulaire national-socialiste, pas de mention de personnalités historique ou d'organisations existantes comme la SS ou la Gestapo. Ce manque de contextualisation n'empêche pas les développeurs de représentation des personnages comme des nazis sadiques par leurs actes. Dans ce cas, Ilse Schattenwolf possède différents critères déjà vus auparavant : l'aspect antisocial, le sentiment de jouer avec ses victimes, la comparaison chasseur/proie et l'arme particulière, presque chirurgicale.

Comme pour le docteur Straub dans *Call of Duty : World War II*, l'évolution du jeu vidéo a vu une complexification de la narration : l'essor des cinématiques voit un plus grand développement offert aux personnages. Cependant, cela ne signifie pas systématiquement une complexification des personnages et de leurs motivations, comme le montre le mode campagne du jeu. Se situant sur le front de l'Ouest après le Débarquement en Normandie, une mission du jeu se déroule à Paris. L'avatar du joueur est une résistante, Camille "Rousseau" Denis. Son objectif est de récupérer des explosifs, qui permettent un soulèvement de la capitale contre l'occupant allemand, tandis que les forces Alliées sont en route. Elle se retrouve bloquée par le HSSPF de la ville, Heinrich, responsable de la mort de son fils. Obligée de se faire passer pour une secrétaire, elle informe le nazi qu'il doit quitter Paris. L'officier de la SS se languit de la vie parisienne et ce qui va lui manquer :

Les Français méritent leurs sorts. Mais bon sang, leur cuisine va me manquer ! Prenez l'ortolan, ce petit oiseau si délicat. Les yeux sont crevés pour qu'il engraisse bien... Et puis on le noie dans le cognac,

⁵¹ Informations disponibles sur <https://www.ea.com/fr-fr/games/battlefield/battlefield-5/about/classes/elites/ilse-schattenwolf> (Consulté le 09/06/2022)

⁵² Voir Figure 19.

*c'est ingénieux. J'ignore ce qui me manquera le plus... savourer leur chair délicieuse ou les voir se débattre en mourant.*⁵³

Les développeurs et scénaristes du jeu ont décidé de prendre un exemple de cuisine française. De plus, la description d'Heinrich fait ressortir la violence d'une telle méthode culinaire – ce qui lui plaît, spécifiquement. L'adjectif « c'est ingénieux » peut aussi sous-entendre une comparaison avec une scène de torture. La suite du monologue confirme cela :

*Mais il y a une chose dont je suis absolument certain. Mon plus grand plaisir fut de voir de votre fils se noyer en gigotant sous ma botte... Rousseau!*⁵⁴

Connaissant la supercherie de la résistante, Heinrich a préféré jouer avec elle. Dans ce monologue, la comparaison est claire entre le sort réservé à l'oiseau et celle du fils de Rousseau : ce sont deux êtres vivants dont la mort épouvantable fait plaisir au nazi. Cela est renforcé par les expressions faciales du personnage et ses gestes, permis par les avancées technologiques du jeu vidéo.

La *performance capture* est une technique informatique permettant de saisir les mouvements et les expressions d'un objet ou, dans ce qui nous intéresse, un être vivant pour être ensuite reproduit sur ordinateur. L'intérêt de cette méthode est de reproduire le jeu d'un acteur dans un univers virtuel. Si le cinéma a été le principal bénéficiaire de ce procédé, le jeu vidéo l'a aussi employé. Cela étant coûteux, on retrouve la *performance capture* en particulier dans les productions à budget conséquent. Dominic Monaghan est un comédien ayant prêté sa voix et son jeu d'acteur à *Call of Duty : Vanguard*⁵⁵. Il incarne Jannick Richter, un membre du SD⁵⁶ chargé d'interroger le groupe de protagoniste emprisonné par la SS. Dans un entretien, l'acteur présente son personnage d'une manière peu valorisante :

*C'est quelqu'un de sadique, un gars très agréable à regarder. Parce qu'il fait quelque envolée grandiloquente.*⁵⁷

⁵³ Voir Figure 20.

⁵⁴ Voir Figure 21.

⁵⁵ Sledgehammer Games, *Call of Duty: Vanguard*, Playstation 4, 5 novembre 2021.

⁵⁶ Le Service d'information de la SS.

⁵⁷ MAKUCH Eddie, « Lord Of The Rings Star Talks About Playing A Sadistic Nazi Villain In Call Of Duty : Vanguard », *Gamespot*, 2 novembre 2021, disponible sur

Ce trait de caractère est, par ailleurs, présent chez les deux antagonistes du jeu. Jannick Richter est un individu froid, aimant le contrôle. Lorsqu'on lui demande de trouver un maximum d'informations sur le commando envoyé par les Alliés, pouvant sous-entendre la torture, celui-ci répond : « Ce sera un plaisir, monsieur »⁵⁸. Dans les scènes d'interrogatoire, la torture est montrée ou suggérée : des cigarettes brûlées sur la peau, un chariot contenant un marteau, des aiguilles et des sérums de vérité⁵⁹. Une autre phrase explicite son rapport à la violence, tirée de la version anglaise :

*Oh, je crois que tu te méprends, Fraulein. Je n'ai pas besoin de te faire peur. J'ai seulement besoin de tes cris.*⁶⁰

Enfin, Léo Steiner est le commandant de la SS chargé de la prise de Stalingrad. Antagoniste de Polina Petrova, protagoniste membre de l'Armée Rouge et tireuse d'élite lors du siège, la confrontation finale entre les deux personnages fait ressortir l'aspect sadique du nazi. L'action se situe dans un bâtiment en ruine. Désarmé, seulement pourvu d'un couteau, le joueur/Polina doit se cacher du SS, équipé d'une arme à feu. Un jeu du chat et de la souris commence, où Steiner rappelle à Polina qu'elle n'a pas réussi à sauver son père et son frère⁶¹. Plus de 30 ans après le Docteur Schabbs de *Wolfenstein 3D*, le terme "sadique" est sans cesse utilisé pour qualifier des nazis.

Les actions présentées sont avant tout en ce qui concerne la violence physique, tel est le cas de Wilhem Strasse. Les nazis sont directement acteurs de ces violences, n'hésitant pas à se salir eux-mêmes. Même Heinrich, HSSPF de Paris, ce qui indique un rang d'officier supérieur au sein de la SS, attaque directement Rousseau pour l'assassiner. Deux raisons sont plausibles. La première est celle liée au statut de *boss* : un ennemi puissant que le joueur doit vaincre pour

<https://www.gamespot.com/articles/lord-of-the-rings-star-talks-about-playing-a-sadistic-nazi-villain-in-call-of-duty-vanguard/1100-6497613/> (Consulté le 09/06/2022)

⁵⁸ Voir Figure 22.

⁵⁹ Voir Figure 23.

⁶⁰ Voir Figure 24. La version française adaptant la phrase de la manière suivante : « Je veux seulement te faire crier ».

⁶¹ Voir Figure 25.

terminer le niveau. Sur les 18 nazis sadiques recensés, 7 sont des *boss* : des ennemis puissants que le joueur doit affronter à la fin d'un niveau pour accéder à la suite de l'aventure. Ces affrontements sont variables. Le Docteur Schabbs et Leo Steiner sont des *boss* classiques : pour les vaincre, le joueur doit leur infliger plus de dégâts qu'à des ennemis génériques. Dans *Call of Duty : World War II*, Heinrich est tué par le joueur/Rousseau à l'aide d'un QTE, ou *Quick Time Event*⁶². Enfin, d'autres personnages sont avant tout présents à la fin de l'aventure. Leur mort, causé par le joueur, concluant l'histoire. C'est le cas de Kurt Dieker dans *The Saboteur*.

La deuxième raison est liée au récit. Pour soutenir les actions effectuées au sein du *gameplay*, demandant d'abattre plusieurs individus, la narration vidéoludique doit justifier le fait que les ennemis qu'affronte le joueur lui veulent du mal et sont moralement mauvais. Il faut donc que "l'Autre" vidéoludique ne crée aucune empathie chez le joueur. Des adversaires sadiques, appréciant la violence qu'ils créent eux-mêmes, sont idéals. Dans certains cas, l'antagoniste nazi possède une relation personnelle avec le joueur/Avatar. 6 nazis sadiques sont directement responsables de la mort d'un personnage proche du joueur/l'avatar. Leo Steiner, en tant que chef de l'armée allemande de Stalingrad, est responsable de la mort de la famille de Polina; Kurt Dieker assassine le frère de Sean dans *The Saboteur*, Richter tue un membre du commando dans *Call of Duty : World War II*, Heinrich est présent lors de la mort du fils de Rousseau, Wilhem Strasse demande à Blazkowitz de sacrifier un de ses coéquipiers et Rudie Jäger, en plus d'assassiner l'ami de Blazkowitz, l'offre à manger à sa chienne⁶³. Concevoir des nazis aimant la violence, directement responsable d'homicides et de tortures, permet de créer un niveau d'investissement supérieur pour le joueur et un développement de personnage plus sombre. Deux cas du corpus sont particuliers, et proviennent d'un unique jeu : *A Stroke of Fate, Operation Valkyrie*⁶⁴. *Operation Valkyrie* se situe à Berlin, en 1944, pendant les événements de l'Opération Valkyrie, la tentative d'assassinat d'un

⁶² Le *Quick Time Event* est un ensemble d'action immédiate que le joueur doit effectuer en appuyant sur la touche correspondante.

⁶³ Voir Figure 26.

⁶⁴ SPLine, *Stroke of Fate : Operation Valkyrie*, PC, 13 février 2009.

groupe d'officiers de la Wehrmacht contre Hitler⁶⁵. Le jeu est un *Point and click* : le joueur doit explorer différents décors. La caméra est fixe. Le cœur du genre est la résolution d'énigmes et les discussions avec des Personnages Non-Joueurs. Le dégoût que le jeu peut créer envers les autres personnages n'est ainsi pas tant lié au *gameplay* - le joueur n'abattant personne - que pour des raisons narratives classiques : l'avatar/protagoniste appartient au bon camp, les autres sont dans le mauvais. Le joueur incarne un membre de la Gestapo, qui peut accéder au siège de la RSHA. Il est possible de visiter le bureau de Glock. Ce dernier, officier de la SS, possède des informations utiles à la progression du joueur. Le personnage est inamical, se confiant régulièrement sur son attirance envers une actrice, Marika. Cette dernière est mariée, faisant dire à Glock qu'il aimerait étrangler son conjoint :

*Je l'aime ! Et j'étranglerais ce stupide mari avec mes propres mains ! Personne ne se mettra en travers de mon chemin !*⁶⁶

Colérique, l'officier SS aborde ensuite la situation extérieure du Reich et son mépris pour les Hongrois qui souhaitent faire comme les Italiens : s'allier aux "barbares" de l'Est. Ce qui fait ressortir son attrait pour la violence :

*Ce sont des animaux ! Le seul que je ne ferais pas pendre est Staline ! Non, je le mettrais dans un zoo...*⁶⁷

Tout comme Thomas, un garde SS qui est nostalgique de la période d'avant-guerre :

*Les ennemis du Parti me manquent... Leurs jambes et leurs dents me manquent... Ha*⁶⁸

Même dans un cas où la narration prédomine, les nazis sont présentés de manière sadique. De plus, *Stroke of Fate* est un jeu vidéo indépendant développé en Russie par une équipe de développeurs réduits. Ce qui ne l'empêche pas de proposer une image des nazis similaire aux productions américaines. Le nazi sadique, appréciant

⁶⁵ LERSCH Edgar, « La résistance institutionnalisée », in CAMARADE Hélène (dir.), GUILHAMON Elizabeth (dir.), KAISER Clair (dir.), *Le national-socialisme dans le cinéma allemand contemporain*, Septentrion, Presses Universitaires de Septentrion, 2013, p. 152-153.

⁶⁶ Voir Figure 27.

⁶⁷ Voir Figure 28.

⁶⁸ Voir Figure 29.

la violence qu'il fait subir à d'autres, se retrouve ainsi dans des jeux au budget à l'origine culturelle distincte et aux genres vidéoludiques différents.

Dans la fiction vidéoludique, faire des antagonistes des individus aimant la violence demeure une solution simple et efficace. Cela permet de rendre directement compréhensible le fait de le tuer : responsables de meurtres, parfois liés au protagoniste, les motivations du passage à l'acte sont manichéennes. Le nazi ne cherche rien de plus qu'à satisfaire ses envies malsaines. La représentation des nazis en jeu s'accommode donc très bien de ce trait de caractère. Montrés comme des individus malveillants, il n'y a pas besoin de développer leurs motivations ou leurs raisons de tuer. Le passé d'un personnage peut être vecteur d'explication quant à sa volonté de commettre ces actes. Cependant, dans la majorité des cas, celui-ci n'est pas évoqué. Le nazi aime la souffrance, c'est inscrit en lui. Il ne conçoit pas son travail pénible, au contraire. Les travaux historiographiques ont souligné que les diverses motivations qui ont poussé des centaines de milliers d'individus ont accepté de tuer des millions d'hommes. Pour certains, l'idéologie possède une place prépondérante ; l'Autre, le communiste, le Juif, le Slave sont inférieurs. Plus que cela, l'Autre est un ennemi à abattre qui a causé du mal au peuple allemand et qui continuera. Le cadre de référence joue aussi sur les raisons d'agissements des individus. Dans un contexte de guerre, la perception de ce qui est "normal" en temps de paix change. Ce qui est inconcevable se transforme en banal, au point que des individus, sans être la cible de la propagande idéologique, exécutent les ordres qui lui sont donnés et se changent en tueurs volontaires. Car cela devient leurs quotidiens. Au milieu de ces motivations diverses et complexes, il existe indubitablement des individus ayant aimé faire souffrir leurs victimes. Cependant, proposer une représentation des nazis basés sur un sadisme qui ressort au quotidien tend à les déshumaniser : ils ne sont pas des êtres humains, mais des individus malveillants. En ce sens, les antagonistes de jeu vidéo sont essentiellement manichéens, n'ayant pas besoin de motivation profonde. La raison de ces actes est limpide : le nazi sadique *est fait* pour aimer la souffrance des autres.

2.2 LE NAZI CULTIVE : SUPERIORITE INTELLECTUELLE ET INSPIRATION CINEMATOGRAPHIQUE

Dans son ouvrage *Séduction du Bourreau*⁶⁹, Charlotte Lacoste analyse la caractérisation des bourreaux à travers des exemples nazis et rwandais. Elle démontre une certaine évolution de l'image des tortionnaires à partir des années 1980. D'être inhumain, le bourreau est devenu un homme ordinaire, fascinant par le mal qu'il a commis. Ainsi, le tortionnaire nazi devient plus captivant que ses victimes, notamment juives, alors que la disparition progressive des témoins de la Shoah laisse place à une littérature fictionnelle critiquée par l'historien polonais Jacek Leociak⁷⁰. Pourtant, le bourreau nazi se distingue de ses victimes et de son entourage par sa culture, son origine sociale. Une présentation paradoxale, comme l'indique Charlotte Lacoste :

Tout « ordinaire » qu'il soit, le criminel de guerre fictionnel se distingue du commun des mortels par un certain nombre de qualités qui signalent l'être d'exception. Sa finesse d'esprit, qui le porte à contempler les belles choses, ne lui a pas seulement permis de s'extraire de la caverne obscure où nous stagnons tous. À force de tutoyer les Idées, il a fini par acquérir un savoir encyclopédique dont il fait généreusement profiter ses interlocuteurs en leur servant des discours saturés de références littéraires, philosophiques et historiques.⁷¹

Charlotte Lacoste encadre son analyse sur les représentations littéraires et cinématographiques, son exemple majeur demeurant le protagoniste des *Bienveillantes* de Jonathan Littell⁷². Maximilien Aue est un ancien SS parlant de son passé sous le régime nazi, l'ouvrage étant écrit comme une autobiographie. La possibilité d'interpeller le lecteur, surtout français, offre l'occasion à Maximilien de se moquer de lui. Si les actes qu'il a commis sont abominables, alors pourquoi les médias sont-ils silencieux, concernant le nombre d'Algériens tué par les

⁶⁹ LACOSTE Charlotte, *Séduction du bourreau. Négations des victimes*, Presses Universitaires de France, Paris, 2010.

⁷⁰ LEOCIAK Jacek, KICHELEWSKI Audrey, « La fin de l'ère de la mémoire », *Revue d'Histoire de la Shoah*, 2012, volume 2, n° 197, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-revue-d-histoire-de-la-shoah-2012-2-page-709.htm> (Consulté le 09/06/2022)

⁷¹ LACOSTE Charlotte, *Séduction du bourreau (...) op.cit.* p.355.

⁷² LITTELL Jonathan, *Les Bienveillantes*, Paris, Gallimard, 2006.

Français lors de la guerre d'Algérie ?⁷³ Par cette comparaison entre crimes nazis et crimes français, il encourage à prendre du recul sur le monde dans lequel nous vivons, nous lecteurs, concluant sa diatribe à l'aide de citations :

La conclusion de tout cela, si vous me permettez une autre citation (ayant cité le Coran précédemment), la dernière, je vous le promets, c'est, comme le disait bien Sophocle : ce que tu dois préférer avant tout, c'est de ne pas être né. Schopenhauer d'ailleurs écrivait sensiblement la même chose (...)⁷⁴

En moins d'une page, Maximilien en appelle à un ouvrage religieux écrit au VII^e siècle, à un philosophe grec du V^e siècle av. J.-C. et à un penseur allemand du XVIII^e. La pertinence de ces références est ici secondaire. L'information centrale est l'ensemble des connaissances que possède Max, suffisamment pour faire appel à des individus variés, le tout avec une écriture qui se veut soignée, amicale.

Ce chapitre étend la réflexion lancée par Charlotte Lacoste au jeu vidéo, mais aussi des limites de son interprétation. Dans le corpus du mémoire, 15 personnages sont classifiés comme possédant un capital culturel ou social : ces personnages ont effectué un parcours universitaire jusqu'à l'obtention d'un doctorat. Ces individus sont issus d'un milieu aisé, noble ou bourgeois. Peu d'informations sont à notre disposition sur le parcours individuel des personnages. Comme remarqué, dans le chapitre précédant, le titre de docteur demeure un indicateur du niveau d'étude. Ainsi, au moins six personnages possèdent un doctorat : Peter Straub, Mengele, Schabbs, Richtofen, Wilhem Strasse et Helga von Schabbs. À ces personnages auparavant abordés, nous pouvons ajouter des antagonistes issus de *Wolfenstein*, *Call of Duty* et *The Saboteur*⁷⁵. Dans *Return to Castle Wolfenstein*⁷⁶, de nombreux nazis sont des scientifiques : Helga Von Bulow et Zempf sont des archéologues, Zee est un scientifique chargé de torturer les prisonniers. Kurt Dieker, antagoniste de *The Saboteur*, quant à lui, est singulier de par son origine sociale - son père est boucher - mais reste un cas à part : c'est un ancien pilote de course. Si le parcours scolaire des personnages est peu abordé, leur

⁷³ *Ibid.* p.23.

⁷⁴ *Ibid.*

⁷⁵ Pandemic Studios, *The Saboteur*, Electronic Arts, Playstation 3, 4 décembre 2009.

⁷⁶ Id Software, *Return to Castle Wolfenstein*, Activision-Blizzard, PC, 7 décembre 2001.

origine sociale l'est encore moins, sans être inexistant. Dans *Call of Duty : World War II*⁷⁷, le HSSPF Heinrich est issu d'une famille noble, tout comme des personnages possédant l'adjectif « von » dans leurs noms – ce qui est le cas, dans *Wolfenstein*, d'Helga von Bulow ou Helga von Schabbs. Quant à Herman Freisinger, antagoniste de *Call of Duty : Vanguard*⁷⁸, il est l'unique enfant d'une famille aisée⁷⁹.

Ces exemples sont ceux de figures dont le passé est plus ou moins dévoilé explicitement par le jeu. Cependant, la liste de personnages a été étendue à d'autres entités, en se basant sur leurs actions et leurs traits de personnalité au sein du corpus. C'est, notamment, le cas du commandant Zobel. Ce dernier est un officier de la SS dans *Partisan 1941*⁸⁰. Situé sur le front de l'Est après l'invasion de l'URSS par l'Allemagne nazie, le joueur incarne un groupe de partisan, déstabilisant l'arrière des lignes de combat, empiétant sur la prise de contrôle du territoire soviétique par les forces allemandes. Zobel est chargé de traquer le groupe. Stratège, il décide d'assaillir un village composé de civils, encourageant le groupe de partisan à intervenir. Les protagonistes décident de secourir la population, mais se retrouvent confrontés au SS, menaçant d'abattre un groupe d'hommes, de femmes et d'enfants si les partisans ne se rendent pas. L'homme se défend d'être un monstre, utilisant des méthodes douteuses. Il n'est qu'un « simple bureaucrate »⁸¹ qui doit accomplir son travail. Son statut d'officier pourrait indiquer qu'il provient d'un rang social privilégié, mais il faut signaler que la promotion au sein du régime nazi ou des décorations honorifiques étaient fréquentes⁸².

⁷⁷ Sledgehammer Games, *Call of Duty: World War II*, Activision-Blizzard, Playstation 4, 3 novembre 2017.

⁷⁸ Sledgehammer Games, *Call of Duty: Vanguard*, Activision-Blizzard Playstation 4, 5 novembre 2021.

⁷⁹ Call of Duty Staff, «Call of Duty : Vanguard Campaign Character Bios », *Call of Duty*, 11 octobre 2021, disponible sur <https://www.callofduty.com/blog/2021/10/call-of-duty-vanguard-campaign-operators-bios#Friesinger> (Consulté le 09/06/2022)

⁸⁰ Alter Games, *Partisan 1941*, Daedalic Entertainment, PC, 14 octobre 2020.

⁸¹ Voir Figure 30.

⁸² SÖNKE Neitzel, HARALD Welzer, *Combattre, Tuer, Mourir : Procès-verbaux de récits de soldats allemand*, Paris, Gallimard, 2013, p. 96-99.

Il faut plutôt se tourner vers son vocabulaire, signe d'une certaine éducation. De la même manière qu'un Maximilien Aue, les nazis vidéoludiques ont un goût pour le verbe. Dans *Call of Duty : World War II*, le joueur incarne lors de la Libération de Paris la résistante Camille "Rousseau" Denis. Celle-ci est envoyée infiltrer les bureaux de la Gestapo. La résistante s'engouffre dans le bureau du HSSPF de Paris, Heinrich, espérant contourner la sécurité au sein du bâtiment par les toits. S'apprêtant à passer à travers une fenêtre, une voix l'interrompt :

*Puis-je vous demander ce que vous faites à ma fenêtre ?*⁸³

Le ton est posé, courtois. La voix est celle de Heinrich. La suite de la conversation continue en ce sens. On distingue une correspondance entre personnages cultivés et utilisation d'un vocabulaire courtois. Une courtoisie qui se retrouve chez le commandant Zobel, chef SS :

*Bravo, Capitaine Zorin. Vous avez combattu avec bravoure. C'est un véritable honneur de vous avoir comme adversaire.*⁸⁴

Cette courtoisie est présente dans les cas où les antagonistes dominent leurs interlocuteurs, soient par le rang ou la situation présentée. Heinrich est le HSSPF de Paris, discutant avec une femme inférieure à elle. L'officier Zobel s'apprête à exécuter des civils si les partisans ne se rendent pas. Cette situation est construite de manière similaire dans *The Saboteur*, où le SS Kurt Dieker mentionne son passé au protagoniste, Sean Devlin. Ce dernier est emprisonné au sein des bureaux de la SS. Dieker, en plein contrôle, parle avec calme et légèreté de torture :

*Nous sommes tous des animaux, sous la peau. Mon parrain m'a appris cela. Il était un boucher, tu le savais ? Il m'a appris que la chair contient tous nos secrets...une fois que la peau a été enlevée.*⁸⁵

La culture de ces personnages s'exprime aussi par leurs capacités à passer d'une langue à une autre. Bilingue, voire trilingue, cette compétence donne l'occasion aux antagonistes d'exprimer leurs habiletés à parler une autre langue que l'allemand, même quand la situation ne s'y prête pas. Dans *Call of Duty : World War II*,

⁸³ Voir Figure 31.

⁸⁴ Voir Figure 32.

⁸⁵ Voir Figure 13.

Heinrich argumente ce changement de langue par le fait que son interlocutrice a étudié en Angleterre :

*Je crois que vous avez étudié à l'étranger. C'était à Cambridge, n'est-ce pas ? (...) Maintenant, si vous le permettez, peut-être pouvons-nous discuter en Anglais.*⁸⁶

Un bilinguisme qui se retrouve dans de nombreux cas cités précédemment : Wilhelm Strasse, commandant de la SS dans la série de jeux *Wolfenstein*, parle fréquemment anglais, tout comme Helga von Schabbs dans *Wolfenstein : The Old Blood*⁸⁷, chef de la SS détenant un doctorat. *Partisan 1941* se situe sur le Front de l'Est. La langue utilisée ne peut en conséquence être l'anglais, mais plutôt le russe. Zobel emploie cette langue pour interagir avec le groupe de partisan contrôlé par le joueur. Il faut préciser que ces exemples sont liés à la cohérence interne au sein de ces œuvres : permettre à deux personnages de converser, car ceux-ci utilisent et maîtrisent la même langue. Nous les différencions de l'usage de l'anglais pour des raisons commerciales, à savoir faire s'exprimer les personnages dans la langue du pays où est vendu le jeu. Si Zobel avait employé l'anglais alors qu'aucune information ne permet de confirmer que le groupe de partisan puisse le comprendre, cela aurait créé une incohérence. L'utilisation de langue étrangère dans le corpus demeure ainsi une compétence utilisée par les personnages nazis pour représenter leurs cultures. À l'évidence, ceux-ci parlent anglais sans problème, si ce n'est l'accent.

Le jeu vidéo emploie d'autres moyens plus sophistiqués, pour signifier la culture de l'antagoniste, comme le goût culinaire ou musical. *Heinrich* discute de gastronomie française, considérée comme une cuisinée raffinée :

*(pose son verre furieusement), Mais mon Dieu, la cuisine (Française) va me manquer! Prenez l'ortolan, ce petit oiseau délicat. Ses yeux sont crevés pour qu'il engraisse bien...et puis, on le noie dans le cognac. (Fais de grands gestes) C'est ingénieux.*⁸⁸

La description de ce plat, si elle est avant tout marquée par un aspect lugubre, manifeste l'intérêt d'*Heinrich* pour des mets raffinés. Herman Friesinger, principal

⁸⁶ Voir Figure 34.

⁸⁷ MachineGames, *Wolfenstein: The Old Blood*, Bethesda Softworks, Playstation 4, 5 mai 2015.

⁸⁸ Voir Figure 34.

antagoniste de *Call of Duty : Vanguard*, quant à lui, préfère partager son amour de la musique classique. Cependant, l'utilisation de cette référence est surtout contemporaine. La musique classique est perçue comme un genre musical bourgeois, noble, excluant les classes populaires. C'est, par ailleurs, l'occasion pour Friesienger de faire preuve de son mépris pour Arthur Kingsley. La musique classique, complexe, demande un effort de concentration intense. Ce qui n'est pas le cas du commandant Allié :

*La Sonate n°4 de Beethoven est magistrale... Mais certains passages requièrent toute mon attention... Contrairement à toi...*⁸⁹

Dans son analyse cinématographique et littéraire, Charlotte Lacoste critique cette intellectualisation du nazi. Construit par les bourreaux eux-mêmes, puis développés par des réalisateurs, des écrivains ou des metteurs en scène. Elle cite l'ouvrage de Sylvain Reine, *Et la terre sera pure*⁹⁰, qui tente de proposer une théorie des expérimentations médicales sous le III^e Reich. Si des individus ont pu organiser de tels crimes, c'est parce que leurs parcours universitaires, leurs connaissances, accumulées, se rapprochent de leurs tâches au sein de la machine nazie :

*Les experts du T4 qui d'une croix rouge sélectionnent les enfants à abattre, avaient jadis coché leurs devoirs à l'université, puis leurs thèses, puis les travaux de leurs élèves avec le même crayon rouge. Il avait toujours été pour eux la preuve de leur efficacité. Ils n'en avaient perdu ni l'usage ni la dextérité.*⁹¹

Elle établit, en conséquence, un lien entre connaissance, culture et crime. Dans le cas du jeu vidéo, on remarquera que les nazis cultivés sont des officiers supérieurs pour beaucoup d'entre eux : chef de la SS, de la Gestapo, HSSPF de Paris, *SS-Sturmbannführer* (Major) dans les quatre exemples cités précédemment. L'antagoniste nazi se doit de jouer un rôle d'une importance relative. Ce rôle, il doit l'avoir mérité pour son efficacité dans son domaine.

De plus, le nazi intellectuel offre une explication aux crimes commis par le régime nazi. Des personnes incultes, idiotes, n'auraient pas pu commettre de tels actes, selon la logique de Reiner Sylvain. Une interprétation simpliste et sans réel

⁸⁹ Voir Figure 35.

⁹⁰ Reiner Sylvain, *Et la Terre sera pure. Les expériences médicales du IIIe Reich : l'engrenage de la barbarie*, Montréal, L'Archipel, 1997.

⁹¹ Ibid, p.41.

fondement : citer une partition de musique ou savoir pratiquer une autre langue constitue des éléments limités dans une fiction, qui n'expliquent en rien pourquoi un individu est décidé à commettre un génocide. De plus, la culture, l'intelligence ne se résume pas à citer Beethoven. La réinterprétation nationale-socialiste de l'Antiquité grecque est un détournement de l'histoire, qui sert d'argumentation à une politique tournée vers l'avenir : l'expansionnisme, l'eugénisme ou la réappropriation de grandes civilisations⁹². Elle n'est pas la preuve d'une connaissance scientifique d'une période du passé et des mentalités de l'époque, mais d'une réutilisation abusive et tronquée, loin d'être cohérente avec la représentation faite des nazis comme des individus cultivés. Les témoignages des survivants ont aussi nuancé l'intelligence des bourreaux SS. Pour Primo Levi, ils étaient « moyennement intelligents » et « mal éduqués.⁹³ » L'image de l'individu cultivé – qu'il soit nazi, fasciste ou collaborateur - est une construction de façade, que le résistant Jacques Delcour a résumé, le 16 décembre 1941, en critiquant les intellectuels collaborant avec le régime nazi : « Le vandale cherche à persuader l'opinion civilisée qu'il respecte les choses de l'esprit.⁹⁴ »

Lorsqu'on ne borne pas à limiter les nazis à des citations philosophiques, il est possible de démontrer que le parcours d'officiers de la SS ne se résume pas à un ensemble de connaissances, comme le fait remarquer Christian Ingrao. Leur formation universitaire, suivie de leur intégration au sein d'organisations nazies, permet de constater une utilisation concrète de leur méthode scientifique pour promouvoir l'idéologie national-socialiste⁹⁵. Dans un premier temps en aménageant les diverses composantes de la SS au sein du RSHA, puis sur le terrain en organisant les massacres des groupes d'interventions. Cette complexité des individus, de la démonstration d'un certain sens de l'organisation et d'une culture ne se limitant pas à de simples citations, n'existe pas dans le jeu vidéo.

⁹² CHAPOUTOT Johann, *Le nazisme et l'Antiquité*, Paris, Presses Universitaires de France, 2012, p. 586-587.

⁹³ LEVI Primo, *Les naufragés et les rescapés. Quarante ans après Auschwitz*, Paris, Gallimard, 1989, p. 199.

⁹⁴ DECOUR Jacques, *La faune de la collaboration : articles 1932-1942*, Le Raincy, La Thébaïde, 2012, p. 228.

⁹⁵ INGRAO Christian, *Croire et Détruire : les Intellectuels dans la machine de guerre SS*, Paris, Pluriel, 2011, p. 277-278.

Le nazi vidéoludique se rapproche donc des exemples illustrant le travail de Charlotte Lacoste. Cependant, au-delà de cette intertextualité entre littérature et jeu vidéo, c'est le cinéma qui paraît être l'influence majeure des œuvres vidéoludiques. L'influence cinématographique est liée à la complexification du jeu vidéo. Le développement de la technologie a favorisé une progression de la narration vidéoludique. Les cinématiques, extrait vidéo non jouable, encouragent une évolution de l'intrigue, stimulent le développement d'une mise en scène proche cinématographique. Couplé à l'utilisation de la *performance capture*, les cinématiques permettent aux productions à budget colossal d'imiter les codes cinématographiques. La caméra a beau être numérique, le jeu vidéo imite un ensemble de règles admis dans l'industrie du cinéma, comme celle des 180 degrés - un dialogue entre deux personnages doit être filmé du même côté, pour ne pas désorienter le spectateur. On remarque aussi la pratique de coupe, comme si les cinématiques étaient un ensemble de scènes qui doivent être montées, ou la participation d'acteurs célèbre pour doubler ou interpréter un personnage⁹⁶. Certains studios de jeu vidéo, comme les Français de Quantic Dream, sont explicites quant à l'objectif des jeux qu'ils produisent : se rapprocher de l'expérience hollywoodienne⁹⁷. L'entreprise a été précurseur dans l'utilisation de la *performance capture* au sein du jeu vidéo, tout en faisant appel à des acteurs de renommée internationale, comme Willem Dafoe et Elliot Page pour *Beyond Two Souls*⁹⁸.

Ce développement vidéoludique coïncide avec la production de nouveaux films sur la Seconde Guerre mondiale. Dans les décennies 1990 et 2000, la production de longs-métrages sur le conflit et Shoah a été signifiante – l'exemple américain le plus

⁹⁶ LEANE Rob, « CoD Vanguard cast : Dominic Monaghan on "deeply insecure, paranoid" role », *Radio Times*, 5 novembre 2021, disponible sur <https://www.radiotimes.com/technology/gaming/cod-vanguard-cast-dominic-monaghan/> (Consulté le 09/06/2022)

⁹⁷ MANENTI Boris, « Jeux vidéo : David Cage, le créateur en quête de sens et d'émotion », *TéléObs*, 12 septembre 2013, disponible sur <https://teleobs.nouvelobs.com/jeux-video/20130912.OBS6807/jeux-video-david-cage-le-createur-en-quete-de-sens-et-d-emotion.html> (Consulté le 09/06/2022)

⁹⁸ Quantic Dream, *Beyond Two Souls*, Sony, Playstation 4, 8 octobre 2013.

marquant étant Steven Spielberg avec *La Liste de Schindler*⁹⁹. Le long-métrage de 1993 explicite les connexions et intertextualités entre représentations des nazis vidéoludiques et cinématographiques. *La Liste de Schindler*, d'une durée de trois heures, offre plusieurs exemples de caractéristiques contemporains de représentations des nazis. Le ghetto de Cracovie étant liquidé, les SS cherchent, durant la nuit, les Juifs ayant réussi à se cacher pendant l'évacuation. Au milieu des tirs et des cris, des notes de piano commencent à être jouées¹⁰⁰. Le film supprime toute ambiguïté sur la présence de ces notes : elles sont diégétiques, jouées par un nazi au milieu du massacre. Deux autres SS s'arrêtent, se demandant qui est le compositeur de cette partition. Il s'avère que le compositeur est Bach¹⁰¹. L'effet recherché est le contraste entre un massacre et une musique au piano : le film, en noir et blanc, offre un plan large de la ville. Les éclats singuliers de lumières explicitent les nombreux assassinats aux continues dans le ghetto : chaque lumière qui apparaît soudainement derrière une fenêtre indique qu'un coup de feu a été tiré par les forces allemandes¹⁰². La musique contrastant avec les actes commis pendant la scène. Cependant, le choix d'intégrer le piano dans l'univers interne du long-métrage participe à l'image d'un nazi intellectuel. Les clichés modernes du nazi sont ainsi visibles dans le cinéma, et ce, dès les années 1990.

Un autre exemple, plus explicite, est offert par l'officier de la Gestapo Hans Landa, principal antagoniste d'*Inglorious Basterds*¹⁰³, interprété par Christoph Waltz, l'acteur marque le long-métrage par son rôle d'enquêteur rusé, caché sous une aura d'homme agréable. Récoltant de multiples récompenses pour sa prestation, notamment, l'Oscar du meilleur acteur dans un second rôle, son personnage possède les traits de personnalité du nazi moderne. La scène d'introduction du personnage rassemble l'essentiel de ces points. Hans Landa est envoyé en France Occupé pour traquer des Juifs. L'introduction se déroule dans la campagne française. Hans Landa interroge un habitant local sur les familles juives qui n'ont

⁹⁹ SPIELBERG Steven, *La Liste de Schindler*, Universal Pictures, 30 novembre 1993.

¹⁰⁰ Voir Figure 36.

¹⁰¹ SPIELBERG Steven, *La Liste de Schindler*, Universal Pictures, 30 novembre 1993, 1'09'30.

¹⁰² SPIELBERG Steven, *La Liste de Schindler*, Universal Pictures, 30 novembre 1993, 1'09'55.

¹⁰³ TARANTINO Quentin, *Inglorious Basterds*, Universal Pictures, 2009.

pas été arrêtées. La discussion se déroule essentiellement sans animosité : Hans est aimable, utilise un ton agréable et démontre sa capacité à jongler entre l'Allemand, le Français et l'Anglais. S'il utilise le français pour être compris par son interlocuteur, il propose à ce dernier un changement de langue :

Maintenant que tout le monde est à l'aise, si on s'amuse à parler anglais vous et moi ?¹⁰⁴

En une dizaine de minutes, la personnalité de Hans Landa est posée, compréhensible par le spectateur. La scène d'introduction est remarquablement similaire à celle d'Heinrich dans *Call of Duty : World War II* : un antagoniste courtois, aimable, qui propose de manière impromptue de discuter en anglais. 8 ans séparant le long-métrage de Quentin Tarantino et le jeu de Sledgehammer Games, on peut sans hésitation parler d'inspiration. Cependant, deux autres traits de personnalité sont visibles au cours du long-métrage. Dans un premier temps, c'est la violence du personnage, dissimulé derrière l'image d'un nazi poli. Après avoir déduit l'identité d'une espionne, il l'agresse violemment, au point de la tuer par étranglement¹⁰⁵. Derrière le *gentleman*, il y a en conséquence l'individu violent. Ce contraste entre cette violence soudaine et la personnalité jusqu'ici présentée par le jeu est aussi présent chez Heinrich, HSSPF de Paris :

Mais il y a une chose dont je suis certain. Regarder votre fils se noyer en gigotant sous ma botte... Rousseau ! (Attaque le joueur)¹⁰⁶

De manière similaire à Hans Landa, Heinrich profite d'un ton serein et posé pour surprendre son interlocutrice, qu'il reconnaît comme une espionne, pour tenter de l'assassiner par étranglement. Un contraste visible chez Amon Goth. Son côté positif celle d'un homme agréable. Sympathique avec ses collègues, celui-ci réside dans le manoir surplombant son camp, où il passe pour un bon vivant lors des fêtes qu'il organise. Cette belle image masque celle d'un homme brutal : alcoolique, libidineux, frappant sa femme de ménage juive, antisémite. Ayant le droit de vie et de mort, Amon n'hésite pas à assassiner lui-même les Juifs sous sa direction, au

¹⁰⁴ TARANTINO Quentin, *Inglorious Basterds*, Universal Pictures, 2009, 0'17'18.

¹⁰⁵ Voir Figure 37.

¹⁰⁶ Voir Figure 21.

point de tirer au sniper, du haut de sa résidence, les prisonniers arrêtant de travailler ou trop lents¹⁰⁷.

Le deuxième trait de personnalité d'Hans Landa est son opportunisme. La majorité de l'intrigue se situe en 1944. Hans Landa est conscient que la situation militaire de l'Allemagne n'est pas brillante. L'intrigue du long-métrage se déroule autour d'une avant-première du dernier film de propagande produit par le régime nazi. Lors de cette soirée, les hiérarques du III^e Reich seront tout présent, Hitler inclut. Les Alliés, entrevoyant une occasion rêvée pour déstabiliser le régime avant le Débarquement en Normandie, expédient un commando américain infiltré l'avant-première. Hans Landa est chargé de la sécurité de la soirée. Découvrant le pot au rose, le SS fait arrêter deux membres du commando. Pourtant, il décide de dissimuler la bombe sous le siège d'Adolf Hitler, et ne fait pas arrêter toute l'escouade Alliée. A contrario, il tire parti de sa position pour négocier avec l'État-major Allié. En échange de la réussite de l'assassinat, il exige son extradition. Dans un monologue de revendication, Hans Landa dissimule maladroitement son sentiment de supériorité, couplé à son égocentrisme :

Quand l'histoire de cette nuit sera écrite, il sera noté que j'ai fait partie de l'Opération Kino dès le début, en tant qu'Agent Double. Que tout ce que j'ai fait déguiser en colonel SS était sanctionné par l'OSS comme un mal nécessaire pour me couvrir auprès des Allemands (...) Je veux percevoir toute ma pension et les avantages correspondant à mon rang. Je veux recevoir la médaille du Congrès pour mon inestimable assistance dans la chute du IIIe Reich. (...) Nationalité pleine et entière, bien entendu. Et je souhaiterais que les États-Unis d'Amérique m'achètent une propriété sur l'île de Nantucket en récompense de toutes les vies que j'ai sauvées en faisant connaître la tyrannie nazie une fin plus rapide qu'on ne l'imaginait. C'est bien noté ?¹⁰⁸

Au sein du long-métrage de Quentin Tarantino, Hans Landa dénote. Là où les autres nazis représentés sont détestables, inspirés de leur image dans les années 1970¹⁰⁹ issues des productions américaines des années 1940¹¹⁰, le Chasseur de Juif est

¹⁰⁷ Voir Figure 38.

¹⁰⁸ TARANTINO Quentin, *Inglorious Basterds*, Universal Pictures, 2009, 2'14'04.

¹⁰⁹ LABRUDE Guillaume, *L'œuvre de Quentin Tarantino. Du cinéphile au cinéaste*, Toulouse, Third Edition, 2021, p. 122-123.

¹¹⁰ WÜRTZ Siegfried, *Qui est le chevalier noir ? Batman à travers les âges*, Toulouse, Third Edition, 2019, p. 41-44.

beaucoup plus nuancé. Sympathique, rusé, remarquablement intelligent, contrairement à ses congénères. En ce sens, il est représentatif de cette image moderne du bourreau qu'a étudié Charlotte Lacoste. Un ensemble de traits caractéristiques, voire un contexte que l'on retrouve dans d'autres œuvres vidéoludiques à partir du milieu et la fin des années 2000, notamment au sein de grandes franchises comme *Call of Duty*. Dans *Call of Duty : Vanguard*, Hermann Frisienger est un SS, chef d'un complot visant à renverser Hitler pour s'autoproclamer Führer et fonder le Quatrième Reich. Rattrapé lors de sa tentative d'évasion par les protagonistes, le SS n'est nullement anxieux par rapport à sa défaite. Il a conscience de l'intérêt de ses réseaux et de ses connaissances au sein du III^e Reich :

(Rit) Vous ne pouvez pas me tuer (...) Même les Alliés ne sont pas assez bêtes pour laisser ça à des sous-fifres comme vous. (...) (Dépoussière ses vêtements) Vos gouvernements veilleront à ce qu'on s'occupe bien de moi...en échange de ma coopération. Prendre un nouveau départ...Vivre dans l'opulence américaine...ça me plairait. (Se tourne vers Polina, soldate russe ayant perdu sa famille lors du conflit) Je fonderais peut-être même une nouvelle famille.¹¹¹

Si cette déclamation trouve des similitudes avec le discours d'Hans Landa, ce n'est pas la seule scène ressemblant sensiblement à *Inglorious Basterds*. Dans la scène d'introduction du jeu, il s'exclame en anglais et semble courtois. De la même manière qu'Hans Landa, il enquête sur les raisons de la présence du commando Allié. Cependant, cette scène d'introduction reflète aussi sa capacité à être soudainement violent : Arthur Kingsley, en faisant référence à l'Occupation du Rhin par des forces étrangères, agace le SS qui tue brutalement Novak, le premier avatar du joueur, à coup de chaise¹¹². Cette comparaison peut aussi être attendue au sort réservé à ces antagonistes. Dans le long-métrage de Quentin Tarantino, le Lieutenant Ray, joué par Brad Pitt, décide de graver sur le front du SS une croix gammée, pour rappeler au monde qu'il demeure un nazi¹¹³. Frisienger, quant à lui, est brûlé vif par le commando Allié chargé de l'arrêter, après s'être vanté d'être

¹¹¹ Voir Figure 39.

¹¹² Voir Figure 40.

¹¹³ Voir Figure 41.

inestimable¹¹⁴. Dans ces deux situations, ce sont les soldats, les individus sur le terrain ayant l'expérience du front qui désobéissent aux ordres de leurs hiérarchies. Ainsi, les productions vidéoludiques à budget considérable se sont directement inspirées du cinéma hollywoodien.

En 2010, Alexis Blanchet, docteur en études cinématographiques, considérait que le jeu vidéo proposait, « au travers des cinématiques, de véritables fabrications audiovisuelles originales, rompant avec la course au photoréalisme et la recherche d'un spectaculaire Hollywoodien »¹¹⁵. Si cela est effectivement le cas pour un ensemble de créations vidéoludiques dans le jeu vidéo indépendant, les productions à budget conséquent, au contraire, ont poursuivi une course au réalisme et à l'imitation du cinéma américain d'Hollywood. En 2019, *Death Stranding*¹¹⁶, dernière création d'Hideo Kojima, concepteur japonais de jeu vidéo connu pour sa cinéphilie¹¹⁷, voit la participation d'un ensemble de personnalités connu au sein de l'industrie du cinéma et des séries audiovisuelles américaines : Norman Reedus (*The Walking Dead*¹¹⁸), Mads Mikkelsen (*Casino Royal*¹¹⁹), Guillermo Del Toro (*La Forme de l'Eau*¹²⁰) ou Léa Seydoux (*007 : Spectre*¹²¹); *Cyberpunk 2077*¹²² a été remarqué pour la participation de Keanu Reeves (*Matrix*¹²³). La série *Call of Duty* a, elle aussi, engagé de nombreux acteurs comme Kevin Spacey (*Usual Suspects*¹²⁴), Kit Harrington (*Game of Thrones*¹²⁵) et Jeff Goldblum (*Jurassic*

¹¹⁴ Voir Figure 42.

¹¹⁵ BLANCHET Alexis, *Des Pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Paris, Pix'n love Edition, 2010, p.302.

¹¹⁶ Kojima Studios, *Death Stranding*, Sony, Playstation 4, 8 novembre 2019.

¹¹⁷ FOURNIER Anthony, *Entre les mondes de Death Stranding : créer le lien par le jeu*, Toulouse, Third Edition, 2021, p.18-19.

¹¹⁸ DARABONT Frank, *The Walking Dead*, ABC, 31 octobre 2010.

¹¹⁹ CAMPBELL Martin, *Casino Royale*, EON Productions, 17 novembre 2006.

¹²⁰ DEL TORO Guillermo, *La Forme de l'Eau*, Bull Productions, 8 décembre 2017.

¹²¹ MENDES Sam, *007 Spectre*, EON Productions, 26 octobre 2015.

¹²² CD Projekt RED, *Cyberpunk 2077*, CD Projekt, Playstation 4, 10 décembre 2020.

¹²³ WACHOSKI Lana, WACHOSKI Lilly, *Matrix*, Warner Bros, 31 mars 1999.

¹²⁴ SINGER Bryan, *Usual Suspects*, PolyGram Filmed Entertainment, 19 juillet 1995.

¹²⁵ BENIOFF David, WEISS Daniel Brett, *Game of Thrones*, 17 avril 2011.

*Park*¹²⁶) pour donner leurs voix et leurs visages à des personnages. Les relations entre industrie cinématographique et vidéoludique sont donc visibles *dans les jeux et à l'extérieur des jeux* : on le voit dans la circulation des formes et des archétypes ; mais aussi dans les liens qui unissent les deux industries. Ainsi, le jeu vidéo imite le système de distribution du cinéma : sortie mondiale pour éviter le piratage, l'adoption du support DVD pour stocker des données et de mêmes outils audiovisuels, comme la Stéréo¹²⁷.

Il faut aussi se tourner vers l'audience visée par ces jeux : les productions à budget conséquent cherchent à cibler un public immense. Cet auditoire se situe sur le marché occidental, et plus particulièrement sur le marché américain, composé de plusieurs dizaines de millions de consommateurs potentiels. Il est plus aisé de les cibler à travers des éléments connus du grand public, que l'inverse. Des limites sont cependant à souligner dans l'intertextualité entre le jeu vidéo et d'autres objets culturels. Au-delà de la personnalité du nazi, il est fondamental d'analyser le contexte, l'ambiance qui est construite autour du personnage. Hans Landa est présenté dans une scène de tension. Sans musique, les regards singuliers et questions du personnage à l'intention de son interlocuteur font de lui une menace. Une menace qui se dévoile quand, tombant sous le masque, Hans Landa ne plaisante plus et demande, d'un regard menaçant, si des Juifs sont cachés dans cette maison¹²⁸. Des scènes similaires représentent Amon Goth : son ordre d'assassinat du maître de chantier, prisonnière juive (car jugé intelligente, trop pour « sa race »¹²⁹). Son obstination à vouloir assassiner un ouvrier d'usine dans un plan long de plusieurs minutes, alors que les deux armes qu'on lui tend sont enrayées¹³⁰. Tout aussi sombre, la scène le montrant a harcelé et frappé sa domestique¹³¹.

Ces deux personnages sont présentés de manière froide, menaçante, sans effet de mise en scène qui, renforçant la menace qu'ils constituent. Cela n'est pas

¹²⁶ SPIELBERG Steven, *Jurassic Park*, Universal Pictures, 11 juin 1993.

¹²⁷ BLANCHET Alexis, *Des Pixels à Hollywood (...)* op.cit. p.285-286.

¹²⁸ Voir Figure 43.

¹²⁹ SPIELBERG Steven, *La Liste de Schindler*, Universal Pictures, 30 novembre 1993, 0'52'25.

¹³⁰ Voir Figure 44.

¹³¹ SPIELBERG Steven, *La Liste de Schindler*, Universal Pictures, 30 novembre 1993, 1'48'46.

le cas des nazis vidéoludique, où toute absence de subtilité rend l'antagoniste caricatural. Le bureau d'Heinrich consiste en une salle sombre. La source unique de lumière provient de la cheminée. Alors que son départ est annoncé, un orage apparaît en arrière-plan. Une musique, lugubre, commence-t-elle aussi à être entendue. La cinématique continue ainsi :

(S'approche de la cheminée. Prends un tisonnier.) Prenez l'ortolan, ce petit oiseau délicat. Ses yeux sont crevés pour qu'il engraisse bien...et puis, on le noie dans le cognac. (Fais de grands gestes) C'est ingénieux. Je ne suis pas sûr de ce qu'il me manquera le plus. (se rapproche avec le tisonnier, ayant été dans la cheminée) Savourer leur chair délicieuse, ou les voir se débattre en mourant.¹³²

Le doublage français accentue la caricature du personnage : plus aigu et davantage grandiloquent que l'interprétation originale, le doubleur renforce l'image d'un personnage absurde et diabolisé. La somme de ces éléments - personnalité, ambiance, musique, dialogue – construit la mise en scène d'un nazi qui, malgré le photoréalisme de l'image et l'imitation d'une œuvre filmique du XXI^e siècle, reste caricatural. Une interprétation possible de cette différence de traitement est l'influence de productions cinématographiques issues des années 1970. Quentin Tarantino, cinéphile, s'est beaucoup inspiré de l'image des nazis dans les longs-métrages des années 1960 et 1970. Hans Landa est une exception, les autres nazis d'*Inglorious Basterds* étant montrés comme idiot, grandiloquent ou immature ; en somme, une vision très caricaturale¹³³. De plus, les années 1970 sont une période liée à la *Nazisploitation*, terme employé pour décrire les productions cinématographiques des années 1970 utilisant le contexte de la Seconde Guerre mondiale, particulièrement des camps de concentration, dans des créations érotiques à bas budget¹³⁴. Ces longs-métrages choquants représentaient un ensemble de code similaire aux productions vidéoludique comme *Wolfenstein* : un attrait pour le gore, mais dans un cadre érotique et la caractérisation des

¹³² Voir Figure 45.

¹³³ LABRUDE Guillaume, *L'œuvre de Quentin Tarantino... op.cit.* p. 122-223.

¹³⁴ STÉPHANE François, « Chapitre 1. Que sait-on exactement de l'« occultisme nazi » ? », in STÉPHANE François, *Les mystères du nazisme. Aux sources d'un fantasme contemporain*, Paris, Presses Universitaires de France, 2015, p. 27-28, disponible sur <https://www.cairn.info/les-mysteres-du-nazisme--9782130624578-page-27.htm> (Consulté le 09/06/2022)

personnages manichéens et absurdes. *Ilsa, la louve des SS*¹³⁵ est un excellent représentant du genre. Gérant un camp de concentration, Ilsa est une femme nazie torturant ses prisonnières à l'aide d'un fouet. L'aspect érotique n'est, cependant, pas un facteur de remédiation dans les œuvres vidéoludiques et dans les productions cinématographiques du XXI^e siècle, hormis cette fausse bande-annonce rendant hommage à la *Nazisploitation* par Quentin Tarantino, *Werewolf Women of the SS*¹³⁶.

Cependant, le jeu vidéo permet aussi de constater les limites de l'interprétation proposée par Charlotte Lacoste. Son travail fait ressortir une rupture nette entre deux représentations des nazis : une période manichéenne et une période apologétique. Or, cette rupture n'existe pas. Plus précisément : elle n'est pas aussi brutale, ce qui aurait pour conséquence d'engendrer deux types de personnages opposés dans leurs traits de caractère, où l'un a soudainement succédé à l'autre. 29 personnages au sein du corpus sont présentés avec un discours soigné, courtois. Dans *Wolfenstein : The Old Blood*, Rudi Jager expose à B.J Blazkowitz, son prisonnier, pourquoi celui-ci souffrira s'il ne répond pas à ses questions :

*Mon père est mort électrocuté. C'était le genre d'accident plutôt commun dans les mines de charbon de la Ruhr. Mon oncle m'a dit qu'il avait les pieds dans l'eau quand c'était arrivé. L'eau est un élément conducteur. Et de quoi est fait le corps humain ? C'est ça, il est plein d'eau. Quand j'appuierai sur ce bouton, l'électricité va traverser votre corps grâce à cette eau, vous allez vous raidir et ressentir la douleur la plus intense de votre vie. Si vous voulez vous éviter cette douleur, ce qui est totalement compréhensible, vous devrez répondre à ma question sans aucune hésitation.*¹³⁷

L'information centrale est le ton de Rudi : l'anecdote sur le décès de son père est exprimée avec calme, tout comme l'effet conducteur de l'eau et la douleur ressentie pour le corps humain. Ce dialogue est exprimé telle une simple discussion, suivie d'un conseil amical. Pourtant, Rudi est un personnage sadique. Tout comme indiqué dans la sous-partie précédente, un ensemble de personnages sadique possèdent un doctorat, dont Josef Mengele. Dans *Through the Darkest of Time*¹³⁸,

¹³⁵ EDMONDS Don, *Ilsa, la louve des SS*, Aeteas Film, 1975.

¹³⁶ RODRIGUEZ Robert, TARANTINO Quentin, ZOMBIE Rob, WRIGHT Edgar, ROTH Eli, *Grindhouse*, Dimension Films, 2007.

¹³⁷ Voir Figure 46.

¹³⁸ Painbucket Games, *Through the Darkest of Time*, HandyGames, PC, 30 janvier 2020.

une survivante d'Auschwitz présente le docteur Mengele comme un individu sadique, mais aussi cultivé. Mélomane, celui-ci avait demandé à la survivante de jouer du piano¹³⁹. Elle demande au joueur comment ce dernier peut expliquer ce paradoxe d'être à la fois cultivé et monstrueux :

Dis-moi : comme se peut-il que quelqu'un d'aussi cultivé que le docteur Mengele, qui connaît et admire la grande musique... que quelqu'un comme lui fasse des expériences sur des enfants et les tue de sang-froid ?¹⁴⁰

On retrouve donc une dichotomie dans un seul et même personnage : celui-ci peut sembler cultivé, sympathique, dissimulant en réalité un monstre. *War Mongrels*¹⁴¹ présente cela de manière symbolique au sein de ses cinématiques : derrière l'image d'être humain que se donne le nazi se cachent des loups, prêts à anéantir leurs adversaires¹⁴². Une pratique déshumanisante, qui n'est pas en accord avec l'interprétation de Charlotte Lacoste.

Le nazi cultivé ou possédant un capital social peut être un personnage sadique, froid. Inversement, un nazi issu d'un milieu social inférieur peut être représenté comme courtois, aimable. Le point commun entre le nazi sadique et le nazi cultivé est la détestation de l'antagoniste. Le nazi sadique est détestable par son attrait pour la souffrance. Le nazi cultivé représente un individu égocentrique : son statut et sa richesse intellectuelle l'opposent au combattant/avatar, dénué de privilège similaire. À cela s'ajoute des traits de caractère, comme la froideur ou le manque d'empathie. Froideur dans l'acte de tuer, excentrique dans le fait de se mettre en scène. La finalité demeure la même : transmettre une information qui sert la narration. Il n'est donc pas inutile, pour le jeu vidéo, de mélanger ces traits de caractère : que le bourreau nazi puisse conjointement être cultivé et profondément sadique. Enfin, soulignons que le capital culturel entre en accord avec l'intervention du fantastique dans le jeu vidéo, aspect beaucoup plus présent dans les productions coûteuses que dans le cinéma ou la littérature. L'avidité des nazis cultivés les pousse à rechercher des pouvoirs occultes. Dans *Call of Duty : World War II*, le

¹³⁹ Voir Figure 47.

¹⁴⁰ Voir Figure 48.

¹⁴¹ Destructive Creations, *War Mongrels*, PC, 19 octobre 2021.

¹⁴² Voir Figure 49.

docteur Straub, effectue ses recherches pour l'*Ahnenerbe* à l'aide d'artefact, lui permettant de ramener les morts à la vie ; le docteur von Richtofen est un scientifique ayant collaboré avec le Troisième Reich, ayant pour conséquence la création de morts-vivants dans *Call of Duty : World at War*¹⁴³. Dans la série de jeux *Wolfenstein*, les scientifiques et leurs expérimentations sont extrêmement récurrents, tout comme les morts-vivants ; le docteur Shabbs crée des mutants dans *Wolfenstein 3D*¹⁴⁴, Helga von Schabbs cherche le secret enterré sous le village de Wulfburg dans *The Old Blood*. On assiste donc à une autre spécificité vidéoludique. Les exemples exploités dans *La Séduction du bourreau* sont dans un ton réaliste, qui ne correspond pas aux objectifs de *gameplay* du jeu vidéo.

Si Charlotte Lacoste a mis en lumière l'évolution de la représentation des nazis dans la culture Occidentale, que ce soit dans le cinéma ou la littérature, l'application dans le domaine du jeu vidéo révèle tout autant des liens que des limites. Des liens par les traits de caractère, venus principalement de productions cinématographiques contemporaines aux jeux vidéo qui représentent des nazis cultivés, issus d'un milieu social aisé. Les limites sont celles de conclure à une rupture alors qu'au contraire, le nazi sadique n'a pas disparu, continuant à exister ou à se diluer chez les nazis dits cultivés. Chercher une distinction nette au sein du corpus ne présente pas d'intérêt. L'influence cinématographique au sein du jeu vidéo est démontrable, le processus remonte aux années 1990. Une quête d'imitation qui n'a jamais réellement disparu. Il faut, cependant, mettre en avant les intérêts ludiques d'une telle démarche. L'aspect ludique implique une utilisation ciblée de ses références, permettant d'exploiter des représentations populaires au sein d'autres médias et de les coupler à des thématiques qui sont mises en marge, comme le fantastique. Cette étude des représentations majoritaires des nazis est à coupler à une observation des figures minoritaires. Celles-ci éclairent sur l'utilisation de l'imaginaire du nazisme dans le jeu vidéo et son encadrement au sein du médium, particulièrement en ce qui concerne le traitement des femmes et des non-combattants.

¹⁴³ Treyarch, *Call of Duty: World at War*, Activision-Blizzard, Playstation 3, 11 novembre 2008.

¹⁴⁴ Id Software, *Wolfenstein 3D*, Apogee Software, Apple II, 1992.

III/ LES NEGLIGES DU NAZISME VIDEOLUDIQUE

3.1 LES FEMMES NAZIES : ENTRE IMAGINAIRE NAZI ET STEREOTYPES DE GENRE

En France, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels et de Loisirs (SELL) publie, annuellement, un bilan de la pratique du jeu vidéo au sein de la société française. Dans le numéro de novembre 2021¹, on apprend que 73 % des Français, représentant 38,29 millions d'individus, jouent occasionnellement au jeu vidéo. Plus de 88 % sont des adultes de plus de 18 ans, pour une moyenne d'âge de 39 ans. Le public est tout autant masculin que féminin. Si l'on se fie à ce document, le jeu vidéo dispose d'une place prégnante au sein de la société française, touchant les diverses couches de la population. Ces statistiques présentent pour autant de nombreuses limites, cachant les utilisations diverses du jeu vidéo au sein de la société française.

Premièrement, une information est centrale en ce qui concerne le document du SELL : une majorité de joueurs utilisent en priorité le téléphone portable. La popularisation des *smartphones* coïncide avec le développement du secteur du jeu mobile dans l'industrie du jeu vidéo, ce qui lui a permis de s'ouvrir à un nouveau public, bien plus large que les joueurs sur ordinateur ou sur console de salon. En effet, l'achat d'une plateforme de jeu représente un coût supplémentaire, là où le téléphone est devenu un objet du quotidien. Au sein du document de la SELL, la place des jeux mobiles est floue, voire discutable. Par exemple, le genre de jeu préféré des femmes est la catégorie « *casual games*/jeux mobiles. » *Casual games*, ou jeux occasionnels, qualifie les jeux visant un public de joueurs néophyte, ou jouant de manière irrégulière. Les jeux mobiles sont, entre autres, considérés comme des jeux “*casual*.” Les femmes jouent à 61 % sur téléphone portable.

¹ SELL, « Les Français et le jeu vidéo », L'essentiel du jeu vidéo, novembre 2021, disponible sur https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/lessentiel_du_jeu_video_novembre_2021.pdf (Consulté le 09/06/2022)

Comparons avec les joueurs de la Génération Z ; ces derniers jouent à 54 % sur téléphone, elle est la deuxième plateforme préférée derrière les consoles de jeux. Or, la catégorie « *casual games*/jeux mobiles » n'est pas présente, sans explication. Cette catégorie n'est présente que deux fois dans le document de 29 pages : le profil des joueuses et le profil des seniors. Pour ces deux groupes, cette catégorie représente le premier genre de jeu pratiqué. Dans les autres diagrammes, la catégorie « *casual* » n'existe pas. Ainsi, une distinction ressort entre les seniors, les femmes et les autres catégories : les deux premières jouent, essentiellement, à des jeux accessibles. Enfin, on peut reprocher au document sa définition de « joueur occasionnel. » Ici, elle regroupe ceux qui ont déclaré avoir joué au moins une fois dans l'année à un jeu vidéo. Un critère extrêmement large pour déclarer qu'un individu pratique une activité « occasionnellement. »

Si les statistiques de la SELL cherchent à mettre en avant l'ouverture du jeu vidéo à l'ensemble de la société, ces informations dissimulent imparfaitement l'écart entre les joueurs dits réguliers et ceux qui pratiquent de manière irrégulière, comme l'a indiqué l'étude *La Fin du Game* ?². Étudiant l'utilisation du jeu vidéo au quotidien, ce travail collectif démontre que la pratique du jeu vidéo est effectivement de masse, mais qu'elle montre surtout diversifiée³. Selon l'âge, le genre ou la classe sociale, les individus ne jouent pas aux jeux semblables. Ainsi, parler de moyenne d'âge pour les joueurs de jeux vidéo jouit de peu d'intérêt. De la même manière, les jeux pratiqués sont divers pour chaque couche de la population et selon la plateforme jouée. Les jeux mobiles ne ciblent pas le même public que les jeux sur ordinateur ou sur consoles. Cette interprétation est déterminante pour comprendre le corpus de femmes nazies : les titres dans lesquels elles sont représentées sont des jeux sur consoles et sur ordinateurs, essentiellement produits dans les années 2000. En conséquence, le public cible, comme l'a indiqué Charles Bellfield, vice-président de *Sega of America* en 1999, est composé d'adolescents et de jeunes adultes masculins. La représentation des femmes est faite

² MINASSIAN Ter Hovig, BERRY Vincent, BOUTET Manuel, CARJAVAL de Colon Isabel, COAVOUX Samuel, GERBER David, RUFAT Samuel, TRICLOT Mathieu, ZABBAN Vinciane, *La fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien*, François-Rabelais, Presses Universitaires de François-Rabelais, 2021, p. 25-53.

³ *Ibid.* p.26-27

pour plaire à ce public, que cela soit par la communication ou l'image en jeu. On remarquera qu'il critique la société concurrente, Sony, à travers une phrase hyperbolique. La volonté de l'entreprise japonaise serait d'étendre l'âge de son audience masculine, ne parlant jamais d'élargissement à un auditoire féminin :

*Si Sony veut vendre des millions de PlayStation 2 à des hommes de 55 ans, très bien, qu'ils fassent cela. Nous, nous sommes littéralement une entreprise de jeux vidéo. Vous ne nous entendrez jamais dire que nous sommes une société de divertissement. Notre public, c'est le joueur masculin de 12 à 24 ans. Nous sommes fidèles à cette audience.*⁴

La représentation des femmes nazies doit être comprise dans le rapport qu'entretient l'objet d'étude avec la représentation des genres, notamment féminins. Quel public est visé par ces représentations, qui les conçoivent et comment le jeu vidéo représente les femmes. Le corpus de femmes nazies est minoritaire au sein des jeux. Celui-ci constitue 8 personnages principaux et 3 ennemis génériques. Ces individus sont répartis au sein de 8 titres, dont 4 issus de la série *Wolfenstein*. Au sein de ce corpus, les femmes combattantes représentent 4 occurrences, qui sont en partie sexualisées.

La Garde d'Élite, dans la série de jeux *Wolfenstein*, est un groupe militaire constitué de femmes, membres au sein de la SS. Elles apparaissent au sein deux jeux du corpus, *Return to Castle Wolfenstein*⁵ et *Wolfenstein*⁶. Elles sont reconnaissables par leurs tenues vestimentaires, loin de l'équipement adéquat pour une situation de combat, contrairement à leurs camarades masculins. Dans *Return to Castle Wolfenstein*, La Garde d'Élite dispose d'un équipement composé d'une tenue en cuir, moulant le corps. Les vêtements n'enveloppent pas entièrement les personnages : le nombril et la poitrine sont à découvert, mis en évidence⁷. L'équipement de cette élite est composé d'armes conventionnelles, seul élément en commun qu'ont ces femmes avec les ennemis masculins du jeu. Dans la suite de 2009, deux variations de la Garde d'Élite existent. La première fait place à une

⁴ Inconnu, « Should you be a Dreamcast or what? », *Electronic Gaming Monthly*, janvier 2000, p.152.

⁵ Id Software, *Return to Castle Wolfenstein*, PC, 7 décembre 2001.

⁶ Raven Software, *Wolfenstein*, Activision-Blizzard, Playstation 3, 15 septembre 2009.

⁷ Voir Figure 1.

tenue plus classique de la SS, à savoir un uniforme SS, mais laisse la poitrine exposée⁸. La deuxième représente un style vestimentaire de cuir moulant. À cette sexualisation du corps de la femme s'ajoute des talons, un attirail parfaitement adapté pour le combat⁹. À l'équipement classique, s'ajoute un fouet pour l'affrontement au corps-à-corps¹⁰ qui, couplé à la tenue de cuir, construit une image de femme sexualisée et dominante. Une partie des travaux est disponible pour *Return to Castle Wolfenstein* et *Wolfenstein*. L'intérêt de ces sources est d'examiner les évolutions au cours du développement, et de constater si le produit final est fidèle à la préproduction, c'est-à-dire si la sexualisation des personnages féminins était déjà présente au début du projet, ou si des modifications ont été apportées. Dans le cas des personnages féminins, les travaux préparatoires confirment que cette représentation des femmes nazies vêtues de cuir était prévue par les équipes de développement. De plus, ces croquis ne dépeignent pas ces femmes dans une pose neutre, mais sexualisée, mettant en avant leur plastique. Les travaux de *Return to Castle Wolfenstein* dévoilent moins le corps des femmes, cependant avec la même finalité en ce qui concerne le style vestimentaire : des tenues de cuir, moulantes¹¹. Les travaux préparatoires sur l'épisode de 2009 sont globalement fidèles au résultat final : tenue de cuir, poitrine découverte, ces travaux se démarquent des précédents par des poses suggestives¹². Il a déjà été fait mention des termes de « réalisme » et « d'authenticité » comme éléments de communications, qui permettent au mieux de soutenir une « fidélité » historique, notamment visuelle, de l'époque représentée dans un jeu. Dans le cas de *Wolfenstein*, les tenues de combattants nazis masculins ne dénotent pas de l'ordinaire et *semblent* être réalistes. Ce traitement ne reste pas le même pour les femmes nazies. L'équipement féminin met de côté toute question d'utilité pratique. On se demande comment des décolletés et des tenues de cuir, en plus de talons, sont censés permettre d'opérer de manière optimale sur le terrain.

⁸ Voir Figure 2.

⁹ Voir Figure 3.

¹⁰ Voir Figure 4

¹¹ Voir Figure 5.

¹² Voir Figure 6.

Cependant, cette représentation de la femme nazie correspond avec l'image conçue au sein de la *nazisploitation*, ces productions cinématographiques américaines des années 1970, représentant les camps de concentration de manière érotique. C'est le cas d'*Ilsa, la louve des SS*¹³. L'antagoniste, Ilsa, est un officier de la SS, dirigeant un camp de concentration, où des expérimentations sont effectuées sur des prisonniers. Le long-métrage représente des femmes nazies dont le corps est mis en avant. L'affiche du premier film est explicite : Ilsa est au centre, la poitrine découverte.¹⁴ Dans le film, les femmes nazies dévoilent leurs corps tout en torturant ceux de leurs victimes, souvent masculines. On constate une concordance dans la sexualisation du nazisme à travers les personnages féminins, par deux productions américaines à la fois vidéoludiques et cinématographiques. Malgré le caractère polémique de l'œuvre, *Ilsa* est entrée dans l'imaginaire américain du nazisme, dont la réception a été étudiée jusqu'à la fin des années 1990¹⁵. Il est à noter que le visionnage est aujourd'hui largement plus accessible : alors qu'il était difficile de le voir à sa sortie, le long-métrage est disponible sur Internet¹⁶. *Return to Castle Wolfenstein* étant publié en 2001, il est probable qu'Id Software, développeur américain situé à Austin, dans le Texas, ait eu connaissance du film d'Edmonds Don. La différence de traitement entre l'œuvre cinématographique et l'objet vidéoludique se situe au niveau des thématiques. Dans *Ilsa, La Louve de la SS*, l'objectif est de produire un film avec un budget misérable, tout en exploitant l'aspect provocateur de représenter des scènes érotiques dans un camp de concentration de la Deuxième Guerre mondiale. À ce contexte, s'ajoutent un ensemble de tabous : la castration, la stérilisation ou le viol¹⁷. Dans le jeu vidéo, les femmes nazies n'effectuent pas d'actes érotiques – les *Wolfenstein* sont des jeux de tir, l'action représente le centre de ces œuvres. De plus, ce ne sont pas des œuvres

¹³ EDMONDS Don, *Ilsa, la louve des SS*, Aeteas Film, 1975.

¹⁴ Voir Figure 7.

¹⁵ RAPAPORT Lynn, « Holocaust pornography: Profaned the Sacred in Ilsa, She-Wolf of the SS », in HBUTSSWORTH Sara (dir.), ABBENHUIS Maartje (dir.), *Monsters in the mirror. Representation of nazism in Post-War popular culture*, Californie, Praeger, 2010, p. 117-118.

¹⁶ BARNIER Martin, JULLIER Laurent, *Une brève histoire du cinéma : 1895-2020*, Paris, Pluriel, 2021, p. 306-307.

¹⁷ *Ibid.* p. 107-110.

underground comme l'est *Ilsa, la louve des SS*. Les femmes nazies dans les jeux vidéo sont des combattantes en cohérence avec le *gameplay*, tout en interpellant les joueurs.

Ce lien avec l'industrie cinématographique remonte ainsi à une période antérieure à celle du corpus. Contrairement au jeu vidéo, la représentation des femmes nationales-socialistes et de leur participation au régime ont évolué dans les années 1990 et au début des années 2000. *La Vie est Belle* de Roberto Begnini¹⁸ et *La Liste de Schindler*¹⁹, situent une partie de leurs intrigues dans un camp, que cela soit celui de Cracovie ou d'Auschwitz. Dans les deux cas, le spectateur remarque que des femmes s'impliquent dans la gestion de ces camps²⁰. *La Chute*²¹, quant à lui, présente des enfants-soldats qui doivent défendre Berlin contre l'Armée Rouge. Parmi ces enfants-soldats et ces adolescents se trouvent des femmes.²² Ces représentations restent limitées, par rapport à la place qu'ont pu avoir les organisations féminines du Troisième Reich et ses participantes. Le programme d'euthanasie du Troisième Reich a sollicité l'assistance de sage-femmes pour repérer les enfants de moins de trois ans, considérés comme ayant des soucis physiques ou mentaux, pour être assassinés²³. Christian Ingrao a lui aussi soulevé leur participation dans le déplacement des populations Slaves à l'Est, dans le cadre du *Generalplan Ost*, les femmes étant présente lors des expulsions qui ont eu lieu sous le régime nazi²⁴. Au total, 5 000 femmes travaillaient dans l'appareil administratif en Pologne, le double dans les territoires occupés en Union Soviétique²⁵. La place des femmes au sein du régime nazi dans toutes les échelles de la société est un sujet à approfondir, mais les travaux historiographiques, à ce

¹⁸ BENIGNI Roberto, *La vie est belle*, Melampo Cinematografica, 31 décembre 1997.

¹⁹ SPIELBERG Steven, *La Liste de Schindler*, Universal Pictures, 30 novembre 1993.

²⁰ Voir Figures 8 et 9.

²¹ Hirschbiegel Oliver, *La Chute*, Constantin Films, 16 septembre 2004.

²² Voir Figure 10.

²³ LOWER Wendy, *Les Furies de Hitler. Comment les femmes allemandes ont participé à la Shoah*, Paris, Tallandier », 2014, p. 177-179.

²⁴ INGRAO Christian, *La promesse de l'est. Espérance nazie et génocide : 1939-1943*, Paris, Seuil, 2016, p.147-151.

²⁵ LOWER Wendy, *Les Furies de Hitler (...) op. cit.*, p. 150.

jour, indiquent que les femmes nationales-socialistes n'étaient pas moins volontaires que leurs camarades masculins. Comme le fait remarquer Wendy Lower, « le génocide est aussi une affaire de femme²⁶. » Johanna Alwater, membre de la SS, connue pour le meurtre de dizaines d'enfants à l'Est²⁷ ; Ilse Koch, femme du *SS-Standartenführer* (Colonel) Karl Otto Koch du camp de Buchenwald, est décrite comme sadique par les renseignements américains, voire nymphomane – une possible inspiration pour les productions de la *nazisploitation*²⁸. Si les femmes nazies sont principalement représentées dans le rôle de participantes à l'activité des camps de concentration et d'exterminations nazies, c'est en raison de la médiatisation des massacres de masses commis par le III^e Reich. Ilse Koch, graciée après la Libération, est renvoyée en justice lors d'un deuxième procès en Bavière à la suite de protestations de la part d'une partie de la population allemande. Celle qui a été surnommée la « Bête de Buchenwald » est devenue un symbole des horreurs commises dans les camps nazis en Allemagne et en Occident d'après-guerre²⁹, alors que les femmes ayant contribué au national-socialisme au sein de l'administration nazie ont été invisibilisées, tout comme leur participation à la Shoah³⁰.

Au sein du jeu vidéo, la représentation des crimes nazis est taboue. Le rôle des femmes dans ces actes l'est tout autant. Si elles sont présentes, c'est avant tout pour intéresser le public de joueurs masculins. Leur présence s'explique ainsi, en partie, par la place des hommes en tant que producteurs et consommateurs de jeu vidéo. L'industrie du jeu vidéo est majoritairement composée d'hommes. Le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) indique dans son rapport de 2021³¹ que l'industrie française est constituée de 22 % de femme alors qu'elles représentaient 14 % une

²⁶ *Ibid.* p. 243.

²⁷ *Ibid.*, p. 187-188.

²⁸ PRYMZEMBEL Alexandra, « Transfixed by an Image: Ilse Koch, the 'kommandeuse of Buchewald' », *German History*, volume 19, n°3, p.369.

²⁹ *Ibid.* p. 387-390.

³⁰ LOWER Wendy, *Les Furies de Hitler (...)* op. cit., p. 245-246.

³¹ SNJV, « Baromètre annuel du jeu vidéo en France : Édition 2021 », *SNJV*, 27 septembre 2021, disponible sur <http://snjv.org/wp-content/uploads/2021/09/Barometre-SNJV-2021-1.pdf> (Consulté le 09/06/2022)

année auparavant³² et 12,3 % en 2014³³. Aux États-Unis, ce chiffre était à 22 % en 2016³⁴. Ces statistiques révèlent une augmentation au fil des ans tout en restant largement minoritaires. Ce constat peut s'étendre du côté du consommateur. Les campagnes de communications entre les années 1980 et les années 2000 indiquent que le public visé par l'industrie du jeu vidéo était masculin. Nintendo, entreprise de jeu vidéo s'adressant à un public perçu comme jeune, a diffusé une publicité en 1996 où le joueur, tellement concentré sur sa nouvelle console de jeu, ne s'attarde pas sur son amante, enchaînée au lit³⁵. En 1993, une publicité pour le jeu de simulation de *Tennis Davis Cup : World Tour*³⁶, exhibe le derrière d'une joueuse, alors que le titre ne permet pas de jouer des tennismans³⁷. Ces publicités, sexistes, ne sont pas cantonnées à ces trois décennies. La Playstation Vita, console portable sortie en 2011, a suscité la polémique lorsqu'une publicité représente une femme à quatre seins en robe, avec le sous-titre : « Deux faces tactiles, deux fois plus de sensations³⁸. » Ces communications sexistes démontrent l'objectif des éditeurs d'attirer un public masculin et de jeunes adultes. Produit par une industrie principalement composée d'hommes et ciblant un public masculin, la

³² SNJV, « Baromètre annuel du jeu vidéo en France : Édition 2021 », SNJV, 27 septembre 2021, disponible sur http://snjv.org/wp-content/uploads/2019/10/Barometre_JV_2019_Interactif.pdf (Consulté le 09/06/2022)

³³ SELL, « Les femmes dans l'industrie du jeu vidéo, partie 2 », SELL, mars 2018, disponible sur <https://www.sell.fr/news/les-femmes-dans-lindustrie-du-jeu-video-part2> (Consulté le 09/06/2022)

³⁴ RONFAUT Lucie, « Femmes dans l'industrie du jeu vidéo, où est le bug ? », *Figaro*, 15 novembre 2016, disponible sur <https://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/2016/11/15/32001-20161115ARTFIG00003-femmes-dans-lindustrie-du-jeu-video-o-est-le-bug.php> (Consulté le 09/06/2022)

³⁵ Voir Figure 11.

³⁶ Loricels, *Tennis David Cup : World Tour*, SEGA, Genesis, 1994.

³⁷ Voir Figure 12.

³⁸ HuffPost, « Sony : une publicité pour la Playstation Vita jugée sexiste sur Twitter », *Huffington Post*, 2 novembre 2012, disponible sur https://www.huffingtonpost.fr/2012/11/02/sony-publicite-playstation-vita-sexiste_n_2064030.html (Consulté le 09/06/2022)

représentation des femmes dans le jeu vidéo est inévitablement liée à des stéréotypes, souvent sexistes, qui ont été étudiés au sein des *Games Studies*³⁹.

Beaucoup de titres du corpus sont des jeux de tir. La popularité de ce genre de jeu et la violence dont ces derniers font preuve ont été étudiées par les chercheurs Stephen Kline, Nick Dyer-Witford et Greig de Peuter⁴⁰. Ils ont formulé le concept de « masculinité militarisée » pour décrire la place de la violence dans le jeu vidéo et des thématiques de combat et de conquête⁴¹. Le terme met aussi en avant le biais genré du jeu vidéo : la production vidéoludique est principalement tournée vers les hommes, où la domination masculine est constatée dans l'inégale représentation des genres et le rôle des femmes. Si l'on prend le corpus vidéoludique, la majorité des avatars sont des hommes. L'*agency*, à savoir le rôle des individus et leurs capacités à agir dans l'univers de ces jeux, est extrêmement limitée dans le cas des femmes⁴². Les antagonistes nazis jouent un rôle de détestation ou de désir dans la franchise *Wolfenstein*, ce qui coïncide avec une représentation binaire des femmes. Les jeux correspondent donc à un public masculin, qu'ils cherchent à atteindre, s'opposant à des jeux destinés à un public féminin. *Return to Castle Wolfenstein* et *Wolfenstein* ont été publiées en 2001 et 2009. Dans la même période existait la catégorie des « jeux pour filles », comme la série de jeux *Léa Passion* sur Nintendo DS, dont de nombreux épisodes sont développés entre 2007 et 2013, pour un total de 36 jeux centrés sur diverses activités : l'entretien d'animaux, la gestion d'une boutique de vêtements ou d'un salon de beauté. Ces jeux, aussi considérés comme des *casual games*, des jeux grand public, dont l'image perçue est celle de jeux destinés aux joueuses plutôt qu'aux joueurs, selon une étude de 2007 de

³⁹ TRÉBANIÉR-JOBIN Gabrielle, « Introduction : Gender Issues in Video Games », *Kinephanos*, volume 1, n°11, 2017, p. 1-3, disponible sur <https://www.kinephanos.ca/2017/introduction-gender-issues-in-video-games/> (Consulté le 09/06/2022)

⁴⁰ KLINE Stephen, DYER-WITHEFORD Nick, DE PEUTER Greig, *Digital Play Digital Play: The Interaction of Technology, Culture and Marketing*, Montreal & Kingston, Presses Universitaires de McGill-Queen, 2003.

⁴¹ *Ibid.* p.264-266.

⁴² BUCHANNAN A. Elizabeth, « Strangers In the "Myst" of Video Gaming: Ethics and Representation », *CPSR Newsletter*, volume 18, n°1, Hiver 2000, p.4, disponible sur http://stelar.edc.org/sites/stelar.edc.org/files/CPSR%20-%20document_view_6.pdf (Consulté le 09/06/2022)

l'organisation *Casual Games Association*⁴³. Les jeux de tirs, quant à eux, visent les individus masculins. L'opposition est claire : les jeux masculins sont liés à l'action et à la guerre, à l'opposé des jeux pour femmes centrés sur une activité féminine. La représentation des femmes nazies dans la série *Wolfenstein* s'inscrit donc dans cette vision sexiste au sein de l'industrie, les femmes nazies étant des « femmes décoratives », selon le glossaire du syndicat *Women in Games*⁴⁴. Ce terme signifie que les personnages féminins sont sexualisés ou victimisés pour construire une ambiance plus sombre et « réaliste. » Dans le cas des *Wolfenstein*, l'ambiance sombre colle avec le développement du réalisme au sein du jeu de tir à la première personne. De plus, la sexualisation de ces personnages coïncide avec l'envie de plaire à un public hétérosexuel masculin. La femme est ainsi représentée comme un objet.

Le jeu vidéo, en tant qu'objet culturel, projette l'image d'un produit majoritairement destiné à un public masculin, les femmes étant reléguées dans une catégorie de jeux à part entière. Ce sexisme perdure, et reste visible dans les années 2010 au sein de la communauté des joueurs. Le développement d'Internet et des ordinateurs au aussi permis, aux joueurs amateurs d'informatiques, d'ajuster des jeux à leurs guises. Cette modification d'un logiciel par un individu n'étant pas développé du jeu, appelé un *mod*, permet de modifier ou d'ajouter du contenu au jeu. Cette pratique fonctionne pour des jeux datés, pour satisfaire un besoin que le jeu ne remplit pas. Certaines modifications s'avèrent être sexistes. Pour le cas de *Return to Castle Wolfenstein*, il est possible de trouver en ligne un mod de jeu, permettant de dénuder les Gardes d'Élites⁴⁵. Datant de 2018, ce mod démontre la particularité du jeu vidéo en tant qu'expérience ludique et informatique. Ici, un joueur a ressenti le besoin de concevoir un mod permettant de dénuder des femmes.

⁴³ Casual Games Market Report, « Inside Casual, State of the Industry », *Casual Games Market Report*, 2007, p.20, disponible sur [Download Casual Games Market Report 2007 \(yumpu.com\)](https://www.yumpu.com/fr/document/view/100000000/casual-games-market-report-2007) (Consulté le 09/06/2022)

⁴⁴ GÄELLE-Anne, « Feminist Frequency 6/7 – Glossaire », *Women in Games*, 9 février 2021, disponible sur <https://womeningamesfrance.org/ressources-new/feminist-frequency-6-7-glossaire/> (Consulté le 09/06/2022)

⁴⁵ Informations disponibles sur <https://www.moddb.com/games/return-to-castle-wolfenstein/addons/nude-elites-mod> (Consulté le 09/06/2022)

La femme est ainsi perçue comme un objet ; déjà sexualisée, la Garde d'Élite le devient davantage.

Mais comme cela a été démontré, le jeu vidéo n'a pas eu besoin de *moddeur* pour dévoiler les corps féminins par plaisir masculin. Marianna Blavatsky, chef de la SS dans *Return to Castle Wolfenstein*, apparaît lors d'une unique scène au cours de l'aventure. Dans cette cinématique, elle organise un rituel occulte pour faire revenir un ancien guerrier à la vie. Elle est représentée quasiment nue⁴⁶. L'objectification de la femme nazie est donc totale, et ce, en cohérence avec les représentations sexistes au sein de la franchise ou dans l'industrie du jeu vidéo. Franziska, dans *The Saboteur*⁴⁷, est un cas similaire. Membre de la SS, garde du corps de l'antagoniste et du HSSPF de Paris, le personnage a un temps réduit à l'écran, se démarquant par son haut en décolleté et sa tenue de cuir⁴⁸. Ces trois œuvres étant issues des années 2000, on constate une cohérence globale dans la représentation de la femme nazie d'une franchise à une autre, d'un jeu à un autre dans le corpus. On décèle aussi le cas inverse : le désir fait place à la détestation et aux clichés culturels. Dans *Wolfenstein 3D*⁴⁹, Gretel Grösse est une *boss* de fin de niveau. Celle-ci est équipée d'une armure épaisse, rose, couleurs associées au genre féminin. Gretel semble tout aussi imposante que ses camarades masculins et représente visuellement le cliché de la femme allemande, bavaroise : blonde aux yeux bleus avec deux tresses comme style capillaire.⁵⁰ Une représentation logique avec le ton kitsch de l'œuvre, grossière, jusqu'au prénom de l'antagoniste. En effet, Gretel est la sœur d'Hansel Grösse, autre adversaire du jeu. Hansel et Gretel étant le nom d'un conte popularisé par les Frères Grimms, la référence populaire est flagrante. Cependant, ce stéréotype de la femme allemande imposante perdure au sein de la franchise. Dans *Return to Castle Wolfenstein*, Helga von Bulow, membre de la SS, est-elle aussi représentée avec un corps imposant, contrastant avec les

⁴⁶ Voir Figure 13.

⁴⁷ Pandemic Studios, *The Saboteur*, Electronic Arts, Playstation 3, 4 décembre 2009.

⁴⁸ Voir Figure 14.

⁴⁹ Id Software, *Wolfenstein 3D*, Apogee Software, Apple II, 5 mai 1992.

⁵⁰ Voir Figure 15.

Gardes d'Élites dont elle est la chef⁵¹. Dans *Wolfenstein : The Old Blood*⁵², BJ Blazkowitz cherche à découvrir l'objectif des opérations de la SS dans le village de Wulfburg. La chef de la division paranormale de la SS, Helga von Schabbs, est l'antagoniste principale. Présente dans des cinématiques de quelques minutes, le joueur peut en apprendre plus sur elle à travers des documents, notamment sur ses recherches archéologiques⁵³. Elle est présentée comme acariâtre, égocentrique et amatrice de vin ; un trait de caractère qu'il faut associer aux stéréotypes contemporains liés aux femmes : si les hommes sont avant tout amateur de bière, la femme préfère le vin dans une coupe⁵⁴. Cependant, son rôle reste limité : elle est tuée par la créature enfouie au fond des ruines du village.

On constate une ressemblance frappante entre ces personnages féminins Helga von Bulow. Elles se ressemblent physiquement, imposantes, notamment en raison de leurs embonpoints. Une ressemblance qui est cohérente avec les stéréotypes des femmes allemandes ayant du poids. Ainsi, la représentation genrée des femmes nazies peut aussi être liée à un stéréotype germanophone. Cependant, les évolutions au sein de l'industrie du jeu vidéo, notamment une plus grande place accordée aux femmes et le développement du photoréalisme, ont contribué à une progression dans la représentation des personnages féminins, dont les femmes nazies. *Battlefield V*⁵⁵ démontre cette évolution au sein d'une grande franchise. Publié en 2018, le titre présente un nouveau personnage jouable dans le mode multijoueur : Ilse Schattenwolf. Sa présentation n'est pas celle d'une femme sexualisée. Derrière un masque, arborant une tenue militaire, physiquement dans les normes, la sexualisation s'éclipse pour laisser place à un personnage menaçant⁵⁶. Sa représentation peut être comparée aux autres personnages féminins de *Battlefield V* : peu importe leurs camps, elles sont avant tout représentées en tant que guerrières

⁵¹ Voir Figure 16.

⁵² MachineGames, *Wolfenstein: The Old Blood*, Bethesda Softworks, Playstation 4, 5 mai 2015.

⁵³ Voir Figure 17.

⁵⁴ PINEAU Christelle, « 6 – Vins à vendre, femmes « objets » de convoitise », in DÉROFF Marie-Lautre (dir.), *Boire : une affaire de sexe et d'âge*. Rennes, Presses de l'EHESP, 2015, p. 95-104, disponible sur <https://www.cairn.info/--9782810903658-page-95.htm> (Consulté le 09/06/2022)

⁵⁵ DICE, *Battlefield V*, Playstation 4, 20 novembre 2018.

⁵⁶ Voir Figure 18.

qui n'ont rien à envier à leurs camarades masculins. Ainsi, une mission se situant en Norvège occupée a pour personnage principal une femme Résistante⁵⁷. De la même manière, le personnage d'Hanna Delacroix est présenté en tant que Résistante française, prête à délivrer son pays⁵⁸. Ce sont les traits de caractère de ces femmes combattantes qui sont mises en avant, non plus dans leurs corps. On remarque les limites de ces nouvelles présentations : l'objectif est que ces femmes ressemblent à leurs équivalents masculins, qui sont les canons à atteindre. Ilse Schattenwolf, dans ses traits de caractère, correspond à l'archétype du nazi sadique développé dans la partie précédente.

Cette transformation entre La Garde d'Élite de *Wolfenstein* et ces femmes combattantes de la fin des années 2010 est liée à l'évolution des représentations visuelles. *Return to Castle Wolfenstein* est une œuvre visant le réalisme, cela dans les limitations des ordinateurs du début des années 2000. Le développement de la technologie a permis de passer d'une représentation d'un monde en deux dimensions, composées de pixels, à une conception en trois dimensions à l'aide de polygones, faisant évoluer les cadres et les limites de la représentation des femmes. Comme l'indiquent Robert Meija et Barbara LeSavoy, concernant les limites technologiques de la Playstation 1,

En d'autres termes, les limitations techniques de 180 000 textures de polygones par seconde, combiné avec les limites socioculturelles du réalisme, signifient que les artistes du jeu vidéo doivent décider quels attributs physiques comptent le plus pour l'existence du genre et le régime sexuel.⁵⁹

La fin des années 2010 coïncide avec la parution de nouvelles consoles de jeux : la PlayStation 3 et la Xbox 360. Les limitations technologiques du jeu vidéo sont davantage repoussées, le médium peut dorénavant passer du réalisme au photoréalisme. Le réalisme, dans le jeu vidéo, contraint les développeurs à

⁵⁷ Electronic Arts, « Récits de guerre de Battlefield V : Nordlys », *Battlefield V*, 18 octobre 2020, disponible sur <https://www.ea.com/fr-fr/games/battlefield/battlefield-5/news/war-stories-nordlys> (Consulté le 09/06/2022)

⁵⁸ Voir Figure 19.

⁵⁹ MEIJA Robert, LESAVOY Barbara, "The Sexual Politics of Video Game Graphics", in GRAY L. Kishonna (dir.), VOORHES Gerald (dir.), VOSSSEN Emma (dir.), *Feminism in Play*, Hampshire, Palgrave Macmillan, 2018, p. 91.

accentuer des éléments spécifiques dans la représentation des corps, par exemple le visage ou la poitrine. Le photoréalisme enlève cette limite, favorisant une représentation plus poussée des corps. L'évolution technologique s'accompagne aussi d'une progression, au sein de l'industrie, de la place des développeuses. Si la place des femmes au sein des studios de jeu vidéo reste minoritaire, les productions vidéoludiques ont cherché à mettre en avant des personnages féminins, que l'on peut affilier au concept du « girl power » ; des figures comme Bayonetta dans le jeu vidéo éponyme⁶⁰, Shepard de *Mass Effect*⁶¹ ou Ellie de *The Last of Us*⁶² sont des figures féminines iconiques du jeu vidéo, soit en raison de leurs exploitations de la sexualité comme marque de confiance ou en par rapport à leurs personnalités. L'*agency* de ces personnages est plus poussé et indique la réduction des barrières entre jeux masculins et jeux féminins. En effet, ces trois titres, centrés sur l'action et la narration, ciblent un public plus large que celui des hommes, adolescents et jeunes adultes.

Au-delà de la place des créateurs dans le choix de mettre en avant des personnages féminins fort, cela est aussi lié à l'évolution du public ciblé : si celui-ci, début des années 2000, représente avant tout l'adolescent masculin, le marché vidéoludique s'est agrandi. Il est devenu plus fréquent de proposer aux joueurs et aux joueuses la parité dans les personnages. Ainsi, la représentation des femmes nazies est à replacer dans l'évolution de la représentation des femmes dans le jeu vidéo, influençant par domino la place des femmes dans les jeux sur la Deuxième Guerre mondiale. Cependant, on remarquera que ces exemples sont extrêmement minoritaires au sein du corpus. De plus, *Wolfenstein* est un cas à part : cette franchise se situe autour d'un contexte fantastique, laissant la place pour représenter des femmes combattantes au sein de la SS de manière kitsch – ce qui est le cas de *Wolfenstein*, ou celles-ci sont centrés sur des personnages précis, présentés comme des officiers. Les jeux vidéo grand public sur la Deuxième Guerre mondiale, comme *Call of Duty*, peinent à représenter des femmes combattantes. *Medal of*

⁶⁰ Platinum Games, *Bayonetta*, SEGA, Xbox 360, 29 octobre 2009.

⁶¹ Bioware, *Mass Effect*, Electronic Arts, PC, 20 novembre 2007.

⁶² Naughty Dogs, *The Last of Us*, Playstation 3, 14 juin 2013.

*Honor : Resistance*⁶³, publiée en 2000, est un cas particulier, ayant pour protagoniste une résistante ; l'équipe de développeurs a, par ailleurs, contacté d'anciennes résistantes et enregistré ces rencontres, qui sont consultables dans le jeu⁶⁴. *Call of Duty : World War II*⁶⁵ et *Call of Duty : Vanguard*⁶⁶ ont réalisé un pas vers une meilleure représentation, en faisant incarner au joueur une résistante, Rousseau, et une combattante de l'Armée Rouge, Polina. Cependant, ces représentations concernent, avant tout, des combattantes chez les Alliés. Ainsi, les nazis sont avant tout des guerriers masculins. De plus, une représentation similaire aux personnages féminins ne signifie pas que d'autres stéréotypes ne sont aucunement exploités par les développeurs. Ainsi, Ilse Schattewolf possède des traits de caractère sadiques, comme indiqué dans la partie précédente.

Rappelons que l'expérience ludique est centrée sur l'affrontement ; le passé n'est exploité que s'il rentre dans les objectifs que le jeu s'est donnés. Les représentations féminines sont donc essentiellement liées à l'action, sans cela, elles n'auraient pas raison d'être. Si l'on se tourne du côté des femmes nazies non-combattantes, on constate que ces dernières sont présentes, mais reléguées à d'autres rôles au sein du jeu. Dans un premier temps, il y a le cas des antagonistes. Présentes lors des cinématiques, celles-ci n'affrontent pas directement le joueur. Elles servent de support narratif. C'est le cas dans *Thought the Darkest of Time*⁶⁷. Hildgard est une partisane du national-socialisme ; l'objectif de sa présence est d'opposer au joueur une voisine nazie, dont le fils fait partie de la Jeunesse Hitlérienne. Ainsi, Hildegard se plaindra des Juifs, sera heureuse lorsque les Juifs de Berlin seront sur le point d'être déportés pour récupérer un nouvel appartement. La conclusion du personnage met en avant son retournement de veste. Alors que son fils doit rejoindre la Wehrmacht, Hildegard demande au joueur d'abriter Klaus,

⁶³ Dreamworks Interactive, *Medal of Honor: Underground*, Electronic Arts, Playstation, 23 octobre 2000.

⁶⁴ EverlastingSky, « Medal of Honor Underground – Secret Videos – Interviews, *Youtube*, 2'03, disponible sur https://youtu.be/dSw_Zau3i44 (Consulté le 09/06/2022)

⁶⁵ Sledgehammer Games, *Call of Duty: World War II*, Activision-Blizzard, Playstation 4, 3 novembre 2017.

⁶⁶ Sledgehammer Games, *Call of Duty: Vanguard*, Playstation 4, 5 novembre 2021.

⁶⁷ Painbucket Games, *Thought the Darkest of Time*, HandyGames, PC, 30 janvier 2020.

pour qu'il puisse s'échapper à la conscription⁶⁸. Hildgard fait donc office de partisane jusqu'au moment où sa famille risque de mourir. Dans *Stroke of Fate : Operation Valkyrie*⁶⁹, Gerda est une secrétaire de la SS, invitée dans un dîner pour faire connaissance avec le protagoniste. Il s'avère être une fanatique du national-socialisme. Le repas est l'occasion de montrer qu'au sein de la société allemande, une partie de la population croit encore en une victoire illusoire du Troisième Reich. L'autre personnage n'a pas de nom, seulement nommé « vieille femme. » Concierge dans un immeuble, elle parle d'un ancien locataire en le résumant à son judaïsme⁷⁰, confortant la présence de l'antisémitisme chez une partie des Allemands.

Ces cas sont tous liés au rôle narratif qui leur est dédié. Hildegard et Gerda démontrent la place de l'idéologie au sein de la société allemande, Helva von Schabbs et von Bulow de désigner au joueur les adversaires que celui-ci doit affronter. Ces personnages n'existent qu'au sein des cinématiques et des documents à disposition du joueur, jamais dans des phases d'affrontements. Cette différence de traitement par rapport aux autres exemples du corpus s'explique par le genre vidéoludique : ce sont des jeux de réflexions. *Stroke of Fate : Operation Valkyrie* et *Thought the Darkest of Time* sont des expériences mettant en avant la narration. Les deux titres sont des aventures principalement textuelles, se situant à l'arrière du front. Cela permet de représenter des personnages féminins, partisans du national-socialisme. Les *Wolfenstein* sont des jeux de tirs. Si les Gardes d'Élites sont des ennemis génériques, présents lors des affrontements, les personnages féminins possédant une personnalité sont réduits à une présence au sein des cinématiques. La présence de ces personnages s'explique ainsi par une utilité différente par l'objet.

La représentation des femmes nazies dans le corpus est majoritairement issue de productions américaines. En conséquence, ces représentations sont attachées à un imaginaire états-unien issu de l'après-guerre, des productions cinématographiques et des stéréotypes culturels allemands. Il s'avère que ces

⁶⁸ Voir Figure 20.

⁶⁹ SPLine, *Stroke of Fate: Operation Valkyrie*, PC, 13 février 2009.

⁷⁰ Voir Figure 21.

éléments s'harmonisent avec le jeu vidéo, que cela soit dans la sexualisation des femmes pour plaire à un public masculin, hétérosexuel ou dans le ton des œuvres du corpus. Dans ce contexte, l'historiographie n'est pas utilisée, nous devons interpréter ces images par le sexisme de l'industrie du jeu vidéo - des hommes façonnant des produits pour des hommes - et dans la société dans laquelle ces œuvres ont été créées. Les évolutions au sein des sociétés Occidentales et dans l'industrie vidéoludique ont constaté une progression dans la représentation des femmes, qui se répercute dans les jeux les jeux centrés sur la Deuxième Guerre mondiale. Celles-ci sont un peu plus représentées comme des combattantes, soutenant des valeurs similaires de leurs camarades masculins. Leurs corps ne sont plus sexualisés comme auparavant. Cependant, cela est surtout le cas pour les combattantes au sein du camp Allié. Les femmes nazies, combattantes ou civiles, demeurent marginales. Une marginalité que d'autres personnages du corpus subissent, en tant que non-combattant.

3.2 LES NON-COMBATTANT NAZIS DANS LE JEU VIDEO : “INUTILE” LUDIQUEMENT ?

Les combattants nazis sont les adversaires à abattre au sein du jeu vidéo. L'histoire-bataille crée un récit efficace : c'est lui ou moi. Le cas des non-combattants nazi est plus problématique pour le médium. En effet, celui-ci n'est pas un adversaire au sens militaire du terme. Il est le représentant d'une idéologie dans la vie civile, au sein d'une société. Ce qui soulève un ensemble de questionnements quant au traitement de ces individus : comment représenter un civil partisan du national-socialisme ? En fanatique, tout aussi manichéen que les soldats ? Ou en victime d'une idéologie, d'une désillusion qu'il n'accepte pas et le pousse à l'extrême ? Quelle couche de la société civile faut-il représenter ? Au sein du corpus vidéoludique, les non-combattants ont une place marginale : majoritairement concentrés sur l'histoire-bataille, très peu de non-combattants sont présentés en jeu. Ces derniers sont surtout présents au sein du parajeu, comme les cinématiques. C'est particulièrement le cas des personnalités historiques. 19 occurrences de personnalités historiques ont été recensées. Adolf Hitler est recensé 10 fois, Heinrich Himmler 4 fois. Ainsi, deux personnages représentent l'écrasante majorité du corpus. Leurs apparitions ou mentions sont, cependant, très largement secondaires. Le reste des occurrences se divise entre Hermann Goering, Joseph Goebbels, Joseph Mengele, Heinrich Muller et Reynhard Heydrich. On peut aussi citer le cas particulier d'*Heart of Iron IV*,⁷¹ Représentants de plusieurs personnalités historiques, mais qui n'ont pas été comptabilisées comme des occurrences.

Ceux-ci sont avant tout représentés au sein de cinématique, des moments de non-jeu où le joueur regarde un extrait vidéo. Cet extrait vidéo sert d'éléments de narration : présenter le contexte historique et la mission du joueur – *Medal of Honor*⁷² parlant de « briefing de mission ». Dans ces extraits vidéo de *Medal of Honor*, souvent courte – entre une trentaine de secondes et deux minutes -, le *Führer* du Reich n'est pas constamment évoqué. Le joueur peut le reconnaître au sein d'images d'archives, apparaissant un court instant dans la version anglaise du

⁷¹ Paradox Development Studios, *Heart of Iron IV*, Paradox Interactive, PC, 6 juin 2016.

⁷² Dreamworks Interactive, *Medal of Honor*, Electronic Arts, Playstation, 1999.

jeu, alors que sa présence a été supprimée dans la version française⁷³. Quand les cinématiques mentionnent Adolf Hitler, l'intérêt est d'explicitier le côté malveillant du personnage, comme dans *Medal of Honor : Underground* ou *Résistance*⁷⁴ dans sa version française. Nommée « Le Commandement de l'Axe du Mal », cette présentation décrit les chefs de l'Axe en Europe. Le choix s'est porté sur quatre individus, décrit de manière péjorative :

*La bande de criminels qui étaient les chefs de l'Axe au début de la guerre : Adolf Hitler, Führer du Troisième Reich, l'homme qui personnifie le véritable Mal ; Benito Mussolini, un incompetent qui a vendu son propre peuple ; Hermann Goering, le Reichsmarschall en charge de la Luftwaffe. Et Heinrich Himmler, chef de la SS nazi, représentant une des plus grandes menaces pour l'Humanité (...)*⁷⁵

Cette présentation, d'une trentaine de secondes, est symptomatique de la place laissée aux dirigeants historiques au sein des jeux vidéo, à savoir marginal dans l'aventure. La classification des personnages au sein du corpus s'est accompagnée d'une indication concernant la durée de vie des jeux. Ce temps n'est, parfois, pas chronométrable. La majorité des jeux, linéaires, permettent de calculer une durée de vie moyenne. Pour la série de jeux *Medal of Honor*, la durée de vie se situe entre 7 heures et 11 heures. Cela s'applique au genre du FPS : l'expérience, encadrée, se doit d'être intense. Un jeu interminable risque de souligner la répétitivité des actions. Ainsi, les titres de la franchise *Call of Duty* ont une durée de vie similaire, tout comme les jeux *Wolfenstein*. Dans ces trois franchises, le constat reste le même : Adolf Hitler n'est représenté que quelques secondes, au mieux deux minutes. Pareillement pour les autres personnalités du régime, comme Heinrich Himmler ou Hermann Goering. Contrairement aux ennemis génériques, que le joueur rencontrera, tout le long de l'aventure, celui-ci ne verra les dirigeants du régime qu'un court instant. Une présence qui contraste avec la place laissée aux dirigeants dans le corpus cinématographique. Le long-métrage *La Chute*⁷⁶ est centré sur la

⁷³ Voir Figure 22.

⁷⁴ Dreamworks Interactive, *Medal of Honor: Underground*, Electronic Arts, Playstation, 23 octobre 2000.

⁷⁵ Game Atlantis, « Medal of Honor: Underground – Gallery 4 », *Youtube*, disponible sur <https://youtu.be/Z0Jvk43J-lk?list=PLLSlvudPo-Jy0l7mqedIHsUR9D84LWE5w> (Consulté le 09/06/2022)

⁷⁶ Hirschbiegel Oliver, *La Chute*, Constantin Films, 16 septembre 2004.

personnalité d'Adolf Hitler lors du siège de Berlin. Tout en construisant le récit autour des derniers jours du dictateur, le long-métrage présente plusieurs protagonistes, permettant de représenter le siège de Berlin à travers plusieurs regards.

La Chute ne se concentre ainsi, pas seulement, sur les dirigeants, mais aussi les civils et leurs souffrances : bombardé par les Alliés, forcés de vivre dans les décombres ou de s'engager dans les forces combattantes qui protègent la ville contre l'Armée Rouge⁷⁷. Quant au *Führer*, celui-ci est représenté de manière duale. D'un côté, le personnage fait preuve d'humanité : dans la scène d'introduction, celui-ci accueille chaleureusement les candidates au poste de secrétaire. Lorsque l'une d'elles fait une faute de frappe lors de l'entretien, il lui propose de recommencer, soulignant sa gentillesse⁷⁸. D'autres scènes vont dans ce sens d'humanisation d'Hitler ; des scènes montrant l'amour qu'il porte à sa chienne, à sa compagne Eva Braun ou aux enfants du couple Goebbels. Cette image bienveillante s'oppose à celle d'un individu froid, en pleine désillusion, croyant encore que la guerre puisse être gagnée. Lorsqu'on lui explique que ses plans de contre-attaque ne sont pas réalisables, le *Führer* éclate de colère, maudissant son État-major⁷⁹. La place du *Führer* étant centrale au sein du long-métrage, celui-ci offre une représentation plus complexe que ses équivalents vidéoludiques.

Un traitement qui s'applique aussi à son entourage, présenté sous différents auspices dans *La Chute*. Si Himmler souhaite qu'Hitler quitte Berlin, le chef de la SS n'hésite pas à vouloir négocier avec les Alliés, expliquant qu'après la fin des hostilités, les forces de l'Ouest auront besoin de sa SS pour maintenir l'ordre⁸⁰. Goebbels est entièrement dévoué au *Führer*, ne quittant pas Berlin. Le ministre de la Propagande est le direct successeur d'Hitler à la suite de son suicide. Comme son idole, celui-ci met fin à sa vie, juste après avoir empoisonné ses enfants et abattu sa femme⁸¹. Hermann Goering, ministre de l'Aviation, est représenté dans une scène

⁷⁷ Voir Figure 10.

⁷⁸ Hirschbiegel Oliver, *La Chute*, Constantin Films, 16 septembre 2004, 0'5'33.

⁷⁹ Hirschbiegel Oliver, *La Chute*, Constantin Films, 16 septembre 2004, 0'38'30.

⁸⁰ Hirschbiegel Oliver, *La Chute*, Constantin Films, 16 septembre 2004, 0'12'50.

⁸¹ Hirschbiegel Oliver, *La Chute*, Constantin Films, 16 septembre 2004, 1'57'39 et 2'05'40.

brève. Il est raillé par Hitler dans une autre scène du long-métrage, en raison d'un communiqué de sa part, annonçant la mort du dictateur et donc sa prise du pouvoir. Enfin, parmi tous ces hiérarques nazis, fanatiques et égocentriques, Albert Speer est représenté comme un individu rationnel et humain. Le ministre de l'Armement tente de convaincre son supérieur de capituler, de sauver la vie de la population allemande. Speer est le seul, parmi les dirigeants nazis, à aborder cette problématique. Après le refus d'Hitler de capituler, se rendant compte qu'il ne peut pas faire fléchir le chef du III^e Reich, Speer décide de quitter la ville à son tour. Le spectateur a ainsi une présentation diversifiée des hiérarques nazis. Bien que limitées à quelques scènes, leurs caractérisations sont en lien avec le récit du film : le siège de Berlin, annonçant la fin du conflit, et comment les individus réagissent à une situation désespérée. Dans le jeu vidéo, le récit lui aussi militaire, mais du point de vue d'un soldat Allié. La souffrance de la population allemande n'est pas décrite, pour ne pas écarter le joueur de sa mission : détruire le nazisme et ses dirigeants.

La place de la société allemande en temps de guerre dans le jeu vidéo est donc marginale, contrairement au cinéma. Le long-métrage de Bryan Singer, *Valkyrie*⁸², quant à lui, se situe essentiellement à l'arrière du front. Une place est laissée aux autorités du régime. Hitler est représenté entouré de son cercle rapproché, au sein de sa résidence à Berchtesgaden⁸³. Hitler est représenté comme déconnecté, entouré de proche le rassurant sur la situation actuelle du conflit, Goering lui assurant que tout est sous contrôle, notamment le Débarquement Allié en Normandie. On constate une récurrence d'éléments liés à l'imaginaire entourant le Führer, comme ses repas végétariens⁸⁴, l'amour qu'il porte à sa chienne⁸⁵. Ces aspects, que l'on retrouve d'un film à un autre, démontrent les traits de personnalité récurrents attribués à Hitler dans l'imaginaire contemporain. Un autre élément est présenté dans *Valkyrie*, son rapport à Wagner :

⁸² SINGER Bryan, *Valkyrie*, Metro-Goldwyn-Mayer, 25 décembre 2008.

⁸³ Voir Figure 23.

⁸⁴ Voir Figure 24.

⁸⁵ Voir Figure 25.

*On ne peut pas comprendre le national-socialisme si on ne comprend pas Wagner.*⁸⁶

La place accordée à Hitler au sein du long-métrage est limitée. Pourtant, en se concentrant sur des éléments précis au sein de quelques plans, Bryan Singer caractérise le dirigeant du III^e Reich autrement qu'à travers une description purement manichéenne : au-delà de la figure diabolique de l'envahisseur de l'Europe, on humanise le personnage. Son entourage, proche comme Himmler, Goering ou Speer, n'est présent que pour cette courte scène. L'autre personnalité éminente au sein du long-métrage est Josef Goebbels. Alors que le complot est sur le point de réussir, celui-ci réussit à contacter le *Führer*, qui a survécu à son attentat, convainquant le commandant de l'Armée de réserve de ne pas arrêter le ministre de la Propagande⁸⁷. Dans le corpus, un long-métrage contraste avec les autres représentations des dirigeants nazis : *Inglorious Basterds*⁸⁸ de Quentin Tarantino. Les nazis sont majoritairement représentés comme racistes, antipathiques et idiots. Adolf Hitler est colérique et mégalomane, s'énervant de manière ridicule, l'acteur interprétant le personnage de manière grossière⁸⁹. Cette différence de traitement n'empêche pas de souligner la différence entre jeu vidéo et cinéma dans la représentation des dirigeants nazis. Dans le corpus cinématographique, ces derniers sont des personnages, faisant partie du récit, interagissant entre eux ou avec les protagonistes. Dans le jeu vidéo, leurs apparitions est avant tout contextuelles. Une fois la période présentée dans une courte cinématique, les hiérarques du régime ne sont plus représentés dans le jeu. Ainsi, le corpus vidéoludique se distingue du corpus cinématographique par le traitement des dirigeants nazis au sein de l'expérience proposé. *Wolfenstein 3D*⁹⁰, jeu de tir, va cependant plus loin dans sa représentation d'Hitler : celui-ci est un *boss* du jeu. Armé de deux mitrailleuses et d'une armure, le dirigeant du Troisième Reich doit être vaincu par le joueur pour que ce dernier termine le niveau⁹¹. Sa présence est ainsi plus forte que dans d'autres

⁸⁶ SINGER Bryan, *Valkyrie*, Metro-Goldwyn-Mayer, 25 décembre 2008, 0'41'16.

⁸⁷ SINGER Bryan, *Valkyrie*, Metro-Goldwyn-Mayer, 25 décembre 2008, 1'33'36.

⁸⁸ TARANTINO Quentin, *Inglorious Basterds*, Universal Pictures, 2009.

⁸⁹ TARANTINO Quentin, *Inglorious Basterds*, Universal Pictures, 2009, 0'24'12.

⁹⁰ Id Software, *Wolfenstein 3D*, Apogee Software, Apple II, 5 mai 1992.

⁹¹ Voir Figure 34.

jeux du corpus : il se transforme en un personnage ludique. Plutôt qu'une présentation au sein d'une cinématique, les développeurs d'*Id Software*, proposant un ton kitsch et un second degré, ont décidé de représenter Adolf Hitler en ennemi du jeu. L'objet qu'est le jeu vidéo se réapproprie le passé pour servir le *gameplay* et l'ambiance générale. Le jeu vidéo, par ses spécificités en tant que médium, a la possibilité d'offrir une perception différente du conflit et des acteurs, que cela soit du point de vue des Alliés ou celui du Reich.

C'est le cas dans *Heart of Iron IV*. Ce jeu de stratégie, se situant entre 1936 et 1945, permet au joueur d'incarner un État. Une fois son choix fait, celui-ci a accès à un ensemble d'informations sur le gouvernement en place et ses représentations : le chef de l'État, le ministre de l'Intérieur, des Affaires étrangères, etc.⁹² Ainsi, en incarnant l'Allemagne, le joueur a accès aux portraits, au sens littéral, de plusieurs personnalités du régime, comme Adolf Hitler, Hermann Goering ou Alfred Rosenberg. Cependant, leur présence est différente des cas qui précèdent. Dans *Heart of Iron IV*, les personnalités historiques présentent un intérêt ludique : apporter des bonus ou des malus au joueur. Ces traits ne sont pas choisis au hasard, et reflètent le lien entre l'individu et la fonction qu'il occupe. En jeu, Adolf Hitler possède la « capacité » dictateur, offrant au joueur du pouvoir politique⁹³ – cumulatif, ces points permettant d'avoir accès à un ensemble d'options telles la censure de la presse. En tant que dictateur, possédant les pleins pouvoirs, le dirigeant du III^e Reich a la possibilité de modifier plus aisément les lois que le chef d'État d'un régime parlementaire dans l'expérience de jeu. Cependant, cette capacité est l'unique information offerte au joueur concernant le dirigeant nazi. Aucune biographie n'est disponible. Pourtant, *Crusader Kings II*⁹⁴, autre jeu du studio de développement Paradox Interactive, proposait au joueur une option renvoyant à la fiche Wikipédia d'un personnage⁹⁵. De plus, Adolf Hitler est caractérisé par une seule compétence, qui n'est pas liée à sa personnalité ou à sa

⁹² Voir Figure 27.

⁹³ Voir Figure 28.

⁹⁴ Paradox Studio, *Crusader Kings II*, Paradox Interactive, PC, 14 février 2012.

⁹⁵ Voir Figure 29.

manière de gouverner le pays - à travers des réunions de tables, sans Conseil des ministres⁹⁶.

L'explication est à trouver du côté du genre vidéoludique d'*Heart of Iron IV*, et le rapport que cela établit entre le joueur et l'expérience de jeu. Le joueur incarne un État, c'est-à-dire une entité. Il a ainsi, virtuellement, accès à un ensemble d'éléments diplomatique, économique, militaire et décide lui-même des choix à faire. Il n'incarne pas, en tant que tel, un chef d'État. La représentation des nazis au sein de l'appareil administratif du Reich est ainsi limitée à son minimum. Seule la connaissance du joueur permet d'identifier l'idéologue du Troisième Reich et ministre des Affaires étrangères qu'est Alfred Rosenberg, l'ancien chef de la chancellerie du parti Rudolf Hess ou le ministre de la Propagande Joseph Goebbels. Au sein du jeu, certains éléments permettent d'obtenir des informations de manière limitée. Une composante de *Heart of Iron IV* est les « *events* » : des événements, aléatoires ou prévus, ayant un impact sur la partie. En incarnant l'Allemagne, le joueur peut voir apparaître le vol de Rudolf Hess en Angleterre.

Le Dauphin du Führer Rudolf Hess a été arrêté par les soldats de la Garde en Écosse, hier, après un parachutage d'un avion lourd. Pilote accompli, il a apparemment volé seul vers la mer du Nord, prenant soin de rester hors des radars avant de dévier à l'ouest de la Grande-Bretagne.

*Hess a visiblement décidé de négocier lui-même le traité de paix entre la Grande-Bretagne et l'Allemagne. Même si Berlin l'a dénoncé comme un homme fou et l'a destitué de ses fonctions officielles (...)*⁹⁷

Nombre de moments clé sont à la disposition du joueur, permettant de « suivre » le dérouler de l'Histoire : l'*Anschluss*, le Pacte germano-soviétique, l'invasion de la Pologne, etc. Le choix de conserver le vol de Rudolf Hess est surprenant. Le Troisième Reich n'est pas exempt d'action individualiste des hiérarques nazis, amenant à des dissensions au sein du régime. Heinrich Himmler fut mis en difficulté par la tentative d'attentat de l'organisation fasciste roumain contre Antonescu⁹⁸, Hermann Goering par l'incapacité de la Luftwaffe de vaincre la Royal Air Force⁹⁹.

⁹⁶ KERSHAW Ian, Hitler. *Essai sur le charisme en politique*, Paris, Folio, 1995, p.221-222.

⁹⁷ Voir Figure 30.

⁹⁸ LONGERICH Peter, *Himmler, t.2 : septembre 1939 - mai 1945*, Paris, Perrin, 2013, p. 174-175.

⁹⁹ BLED Jean-Paul, *Les hommes d'Hitler*, Paris, Perrin, 2015, p. 119-121.

La fuite de Rudolf Hess représente l'un des rares éléments au sein du jeu présentant un personnage historique. Cette décision est en lien avec la mentalité du studio, présenté lors d'une conférence à la *Games Developer Conference*, un événement annuel rassemblant de nombreux membres de l'industrie du jeu vidéo, donnant aussi une plateforme à des développeurs pour parler de leurs expériences professionnelles. Le directeur du studio de développement, Paradox Interactive, explique qu'il faut « ignorer l'histoire », particulièrement ce qui est polémique. Cependant, ce qui nous intéresse, en tant qu'historien, est la perception du développeur de jeu vidéo :

C'est aussi par rapport à la taille (de votre projet) : qu'est-ce qui est important, qu'est-ce qui offrira le meilleur. Dans ce cas où les limites ne sont pas très claires, parfois, cela est simplement mieux de l'ignorer (...) c'est ici que vous allez vous demander 'combien de temps' contre 'combien de gain' (...) Si cela n'est pas central à votre jeu (...) alors, pensez-y.¹⁰⁰

Les différentes personnalités historiques représentées au sein de l'Allemagne nazie possèdent des compétences similaires aux autres États jouables du jeu. Si des différences sont visibles entre les personnalités de l'Allemagne et du Royaume-Uni, on retrouve un « bourreau du travail silencieux », un « organisateur de l'armement » ou un « réformateur démocrate ».¹⁰¹ Ainsi, il faut analyser la représentation des gouvernements, dont celui du III^e Reich, par l'aspect ludique : chaque État doit proposer des personnages identiques avec les mêmes compétences au sein du jeu ; si les développeurs d'*Heart of Iron IV* devaient, individuellement, proposer un « event » lié à la vie de toute la personnalité historique présente au sein du jeu, l'effort consacré serait trop long par rapport au gain. Pour une raison indéterminée, Rudolf Hess dispose de ce privilège en ce qui concerne l'Allemagne nazie.

Le point de vue adopté par *Heart of Iron IV* est représentatif de l'importance du genre vidéoludique dans la représentation du conflit. L'histoire racontée au sein de ce jeu de stratégie est celle liée à l'expérience du joueur : c'est en progressant dans sa session que celui-ci écrit sa propre histoire. Plus que cela, c'est le ludisme

¹⁰⁰ GDC, « Paradox Interactive : History and game design », *Youtube*, 25 juillet 2016, disponible sur https://youtu.be/hYzxcf_ZL_g?t=1922 (Consulté le 09/06/2022)

¹⁰¹ Voir Figure 31.

qui différencie le rapport à la narration et aux personnages dans le corpus vidéoludique et le corpus cinématographique. Le cinéma propose une expérience audiovisuelle, d'une durée variante entre quelques minutes et quelques heures. Le récit est placé au niveau des protagonistes. Ce sont leurs caractérisations, leurs actions et leurs relations avec d'autres personnages qui sont les moteurs du récit. Le long-métrage *Le Fils de Saul*¹⁰² raconte l'histoire de Saul et de sa situation en tant que membre d'un *sonderkommando* à Auschwitz. La caméra est placée à son échelle, ne quittant en aucun cas son point de vue, hormis à la fin du long-métrage. Le point de vue du film est donc la subjectivité de son protagoniste : la vie au sein du camp d'Auschwitz est montrée au spectateur à travers son regard. Pour renforcer cela, l'arrière-plan est flou, obligeant le spectateur focaliser son attention à Saul et ce qu'il voit¹⁰³. Le réalisateur László Nemes emploie les outils à sa disposition pour raconter une histoire à travers la narration et la mise en scène cinématographique.

On peut comparer cette subjectivité avec celle des jeux de tir à la Troisième ou à la Première Personne. La caméra est placée derrière l'épaule de l'avatar ou au niveau de son visage. Cependant, le cinéma représente un média tourné vers la narration. Le jeu vidéo, quant à lui, est à la fois narratif et ludique. Si *Le Fils de Saul* peut raconter son histoire à travers un ensemble de scènes où des personnages discutent, s'affrontent verbalement, permettant de faire avancer le récit, *Call of Duty* est une franchise d'action, où la place de la narration évolue au fil des épisodes. Dans tous les cas, la narration est un habillage, justifiant les moments de jeu. De plus, le cinéma est un médium culturel conçu à la fin du XIX^e siècle. Ancré dans les mœurs bien avant 1939, l'objet cinématographique a pu retranscrire des sentiments au sein de la population européenne que cela soit l'après-guerre ou depuis 75 ans.

Contemporain des événements, le courant néo-réaliste filme directement au sein des villes en ruines¹⁰⁴. Cela fournit l'occasion aux réalisateurs d'aborder le vécu de la population et des questionnements sur l'après-guerre. Si le courant est issu de l'Italie et se concentre sur le pays, l'italien Roberto Rossellini décide de tourner un

¹⁰² NEMES László, *Le Fils de Saul*, Laokoon Filmgroup, 15 mai 2015.

¹⁰³ Voir Figure 32.

¹⁰⁴ *Ibid.* p.31-32.

film chez le voisin german, *Allemagne : année zéro* en 1948.¹⁰⁵ Les productions cinématographiques allemandes dans le style néo-réaliste peuvent être affiliées aux « films de décombres », ou *Trümmerfilm*. Ces œuvres traitent de la survie de la population dans un territoire en ruine, du retour des prisonniers de guerre, des exilés, etc. Le cinéma est donc un moyen d'expression des souffrances qui traversent la société allemande d'après-guerre, rendant hommage aux Allemands qui endurent ces épreuves. Une volonté cohérente avec la construction de la mémoire allemande : la population, bernée par le national-socialisme, a subi de nombreux bombardements pendant deux ans. Se considérant comme victimes de la guerre, les Allemands sont focalisés sur la souffrance engendrée par les pillages, les meurtres et les viols¹⁰⁶. Ce sont aussi des victimes du régime nazi et de ses hiérarques, dont Adolf Hitler, responsable des maux de l'Allemagne. De manière générale, la responsabilité du conflit est mise sur le dos des élites nazies, qui ont berné le peuple allemand, un discours en cohérence avec son époque. Après la guerre et la formation de la République Fédérale allemande, le besoin d'intégrer la population au nouveau régime encourage à déculpabiliser la majorité et d'amnistier un ensemble d'individus ayant collaboré avec le nazisme, notamment au niveau administratif¹⁰⁷ et militaire¹⁰⁸.

Le Nouveau Cinéma Allemand, dans les années 1970, quant à lui, s'éloigne de ce discours victimaire pour aborder le traumatisme du nazisme, qui n'a pas réellement disparu. L'approche du réalisateur Hans-Jürgen Syberberg est de réaliser de longues séquences et d'éviter le pathos pour rechercher à se rapprocher du style documentaire. Une autre technique employée par le cinéaste allemand est la juxtaposition de séquences à l'aide du montage, comme dans *Hitler, un film fait en Allemagne* en 1977¹⁰⁹, un long-métrage de plusieurs heures où le réalisateur mêle de nombreuses représentations du *Führer* au sein d'un ensemble de productions.

¹⁰⁵ ROSSELINI Roberto, *Allemagne : Année zéro*, Tevere Films, 1^{er} décembre 1948.

¹⁰⁶ KERSHAW Ian, *La fin. Allemagne (1944-1945)*, Paris, Seuil, 2012, p.485-487.

¹⁰⁷ CHAPOUTOT Johann, *Libre d'obéir : le management, du nazisme à aujourd'hui*, Paris, Gallimard, 2020, p.85.

¹⁰⁸ WETTE Wolfram, *Les crimes de la Wehrmacht*, Paris, Perrin, 2008, p. 254-257.

¹⁰⁹ SYBERBEG Hans-Jürgen, *Hitler, un film fait en Allemagne*, TMS Film, 5 novembre 1977.

Des images de Charlie Chaplin dans *Le Dictateur*¹¹⁰ sont mélangées à des séquences filmées de la pièce de théâtre *La Résistible ascension d'Arturo Ui*¹¹¹, comme l'indique Claire Kaiser¹¹². Le film brosse, par ces choix de montage de mise en scène, l'image du dictateur dans la culture Occidentale. Le spectateur ne s'identifie pas au dictateur, mais analyse et constate l'héritage laissé par Hitler et le régime nazi. Le Nouveau Cinéma allemand cherche à mettre en avant la culpabilité de la génération précédente dans l'arrivée du nazisme au pouvoir, de faire prendre conscience à la population de la RFA que leurs parents détiennent une part de responsabilité. Une critique en cohérence avec l'évolution de la mémoire et d'un début de remise en cause des discours d'après-guerre¹¹³.

Ainsi, le cinéma a connu une évolution dans son traitement des non-combattants nazis. Alors que l'après-guerre est une période traumatisante, où la responsabilité des crimes nazis est rejetée sur une élite dirigeante, les décennies suivantes sont une ère de remise en cause de cette mémoire. Ce contre-discours ne peut exister qu'en raison de son rapport au temps. Le passage d'une génération ayant directement connu la Deuxième Guerre mondiale à une nouvelle, plus jeune, permet un recul sur les événements. Bien que le jeu vidéo ait été conçu dans les années 1960, sa commercialisation et son installation au sein des sociétés ne sont actées qu'entre les décennies 1970 et 1980. Limité technologiquement, en phase de découverte des possibilités du médium, l'objet vidéoludique ne peut proposer un discours similaire sur le passé. Les productions vidéoludiques du XXI^e siècle se différencient du cinéma allemand contemporain, qui est revenu à un discours victimaire. *La Chute* propose un récit à la fois binaire et victimaire. Binaire, car derrière son image nuancée d'Adolf Hitler, un choix revendiqué¹¹⁴, les personnages sont divisés en deux catégories : d'un côté, ceux souhaitant continuer le conflit,

¹¹⁰ CHAPLIN Charlie, *Le Dictateur*, Charles Chaplin Production, 7 mars 1941.

¹¹¹ BRECH Bertold, *La Résistible Ascension d'Arturo Ui*, Suhrkamp, 10 novembre 1958.

¹¹² KAISER Clair, « L'évolution du discours mémoriel dans les œuvres filmiques depuis 1945 », in CAMARADE Hélène (dir.), GUILHAMON Elizabeth (dir.), KAISER Clair (dir.), *Le national-socialisme dans le cinéma (...) op. cit.* p.40.

¹¹³ WETTE Wolfram, *Les crimes de (...) op.cit.* p. 284-285.

¹¹⁴ ROSENFELD D. GAVRIEL, *Hi Hitler! How the nazi past is being normalized in contemporary culture*, Cambridge, Presses Universitaires de Cambridge, 2014, p.264-265.

quitte à ce que Berlin soit réduit en cendres et en la population condamnée – comme avec les *Volksturm*, une milice populaire mise en place pour pallier les pertes militaires¹¹⁵. Elle est, cependant, envoyée au casse-pipe avec un équipement ridicule dans une scène du film¹¹⁶. Ces personnages, continuant le combat jusqu'à la mort, sont Hitler et Goebbels. À côté d'eux, le long-métrage présente des officiers fêtards, comprenant que la fin est imminente et qu'ils ne peuvent changer cela. D'autres veulent profiter de l'occasion pour prendre le pouvoir, comme Himmler et Goering, ne comprenant pas que la mort d'Hitler signifie la fin du Reich et de leurs influences. De l'autre côté, *La Chute* présente des personnages humains, empathiques, qui souhaitent sauver des vies civiles. Ce sont des officiers, des soldats, des médecins qui restent à Berlin par humanisme. Cette binarité a comme conséquence qu'un des protagonistes, membre de la SS, ayant participé au programme d'extermination des Juifs, soit représenté de manière positive, à savoir Günther Schneck, qui tente de rentrer dans un hôpital à proximité d'une unité ennemie¹¹⁷.

Ces deux catégories sont à placer selon leur rapport à la population, allemande. Celle-ci est montrée comme souffrante. Souffrante au sens physique en raison de l'état de guerre – bombardement, manque de provisions, mortalité - et au sens psychologique du terme, notamment pour les fanatiques du régime, souhaitant se battre jusqu'à la mort. Cet endoctrinement est symbolisé par une scène. Au début du long-métrage, une scène présente une pièce d'artillerie contrôlée par un groupe d'enfants et d'adolescents, exprimant leurs volontés de se battre. La défaite approchant, une partie des survivants décide de se donner la mort¹¹⁸. On constate, là aussi, une opposition entre pontes nazis et les civils : les dirigeants sont soit des fanatiques, souhaitant continuer le combat jusqu'au bout ou des opportunistes. De l'autre côté, les civils nazis sont les victimes d'un discours malveillant. On constate ainsi le retour d'un récit similaire à celui d'après-guerre. Pour Claire Kaiser, ce

¹¹⁵ KERSHAW Ian, *La fin. Allemagne (1944-1945)*, Paris, Seuil, 2012, p.194-195.

¹¹⁶ Hirschbiegel Oliver, *La Chute*, Constantin Films, 16 septembre 2004, 0'45'47.

¹¹⁷ STEINLE Matthias, « Fiction et docufiction », in CAMARADE Hélène (dir.), GUILHAMON Elizabeth (dir.), KAISER Clair (dir.), *Le national-socialisme dans le cinéma allemand contemporain*, Septentrion, Presses universitaires de Septentrion, 2013, p.91-92.

¹¹⁸ Hirschbiegel Oliver, *La Chute*, Constantin Films, 16 septembre 2004, 0'58'45.

discours n'est pas innovant et tient plutôt de la résurgence d'une opposition entre bourreau et victime, permettant de blanchir la génération des grands-parents. Il constate aussi un processus de banalisation dans la représentation du nazisme. Il n'est aussi plus controversé de représenter cette idéologie et de nuancer ses représentants, même si cela signifie élaborer un récit apologétique ou déculpabilisant¹¹⁹. Le choix d'une mise en scène basé sur l'émotionnel semble être une raison de ce basculement, qui possède de nombreux risques :

La limpidité narrative, d'un impact redoutable, n'abolit-elle pas tout obstacle qui pourrait établir une distance critique entre le film et le public ? (...) On peut se demander (...) si l'émotion n'est pas devenue le principal vecteur de transmission de la mémoire, aux dépens de la réflexion.¹²⁰

Le cinéma américain, quant à lui, s'est plutôt concentré vers l'aspect militaire de la Deuxième Guerre mondiale, en raison de son rôle au sein du conflit : l'*U.S Army* intervenant en dehors de son territoire, l'accent est mis sur l'affrontement des forces américaines en Europe et au Pacifique. *Fury*¹²¹ est tourné du point de vue des forces américaines s'avançant à l'intérieur de l'Allemagne. Les non-combattants nazis sont représentés par les dirigeants politiques, lors de la prise d'un village par les forces américaines. Sachant l'arrivée des Alliés proches, les dirigeants locaux décident de se suicider¹²². Dans la scène représentant leurs corps, on reconnaît ce qui pourrait être le maire et un membre des Jeunesses Hitlériennes. Partisans directs du régime, ils ont décidé de mettre fin à leurs vies, se sachant compromis. Aucune empathie n'est montrée pour ces personnages.

Les années 1970 sont une décennie de développement de la mémoire de la Shoah, à la suite du succès de la série télévisuelle *Holocaust*¹²³. Steven Spielberg réalise, en 1993, *La Liste de Schindler*¹²⁴, où l'on peut apercevoir des nazis non-

¹¹⁹ KAISER Clair, « L'évolution du discours mémoriel dans les œuvres filmiques depuis 1945 », in CAMARADE Hélène (dir.), GUILHAMON Elizabeth (dir.), KAISER Clair (dir.), *Le national-socialisme dans le cinéma (...) op. cit.* p.46-47.

¹²⁰ *Ibid.* 45.

¹²¹ AYER David, *Fury*, LE Grisby Productions, 17 octobre 2014.

¹²² Voir Figure 26.

¹²³ CHOMSKY Marvin, *Holocaust*, NBC, 1978.

¹²⁴ SPIELBERG Steven, *La Liste de Schindler*, Universal Pictures, 30 novembre 1993.

combattants et leurs places dans le III^e Reich et le processus d'extermination des Juifs, comme des femmes participantes à la gestion d'un camp de travail, à l'administration¹²⁵. Une place est aussi laissée à l'administration nazie et aux guerres d'influences. Lorsque Schindler souhaite rapatrier ses employés envoyés à Auschwitz, il est confronté aux cercles de pouvoir dans le régime nazi : pour pouvoir ramener les Juifs envoyés dans le camp, l'interlocuteur de Schindler devrait s'opposer au gestionnaire du camp, donc entrer dans sa zone d'influence. Ce qu'il accepte de faire pour des raisons financières¹²⁶. Les guerres d'influences au sein du pouvoir nazi ont été analysées par les historiens. En tant que polycratie, le III^e Reich fut le théâtre de tensions entre les représentants du pouvoir, que cela soit au niveau local, régional ou national¹²⁷. Cet aspect du régime de gouvernance nazi est inexistant au sein du corpus vidéoludique. Étant donné que la majorité des titres sont centrés sur l'histoire-bataille, à travers le regard d'un soldat, les questions politiques sont mises de côté au profit du point de vue purement militaire.

On constate que le traitement du nazisme et de ce qui l'entoure a évolué dans le cinéma allemand et états-unien. Ces changements sont à connecter avec la mémoire du conflit. De plus, que cela soit à travers une étude synchronique ou diachronique, l'objet cinématographique permet de conclure à la fois à une évolution des représentations dans le temps, mais aussi à une pluralité de propositions. Une interprétation qui s'applique aussi au cinéma européen hors allemand. *La Vie est Belle*¹²⁸ représente des femmes participantes à la gestion du camp d'Auschwitz¹²⁹. Concernant l'image du fanatique convaincu de la victoire : dans *Amen.*¹³⁰, le père du protagoniste est un national-socialiste convaincu, croyant jusqu'à la fin de la victoire de l'Allemagne grâce aux Armes miracles¹³¹. Une place

¹²⁵ Voir Figure 33.

¹²⁶ SPIELBERG Steven, *La Liste de Schindler*, Universal Pictures, 30 novembre 1993, 2'32'46.

¹²⁷ BROSZAT Martin, *L'État hitlérien : l'origine et l'évolutions des structures du troisième Reich*, Paris, Fayard, 1985, p. 500-502.

¹²⁸ BENIGNI Roberto, *La vie est belle*, Melampo Cinematografica, 31 décembre 1997.

¹²⁹ Voir Figure 9.

¹³⁰ GRAVAS-Costas, *Amen.*, Canal+, 13 février 2002.

¹³¹ GRAVAS-Costas, *Amen.*, Canal+, 13 février 2002, 1'57'57.

est laissée aux personnels chargés du programme d'euthanasie du Troisième Reich et de ceux chargés de l'extermination des Juifs. Une scène est centrée sur une discussion, autour du « rendement » des chambres à gaz¹³². Le vocabulaire alternatif du nazisme est utilisé, où l'on discute « d'unité » pour parler des Juifs, et de « traitement spécial » pour la mise à mort de ces derniers. Ainsi, le film représente les acteurs de ce massacre. *La Rafle*¹³³ se concentre sur la déportation de la population juive, française pour donner suite à la Rafle du Vel d'Hiv, mais contextualise le déroulement du processus d'extermination avec des scènes incluant des personnages historiques, comme Adolf Hitler. Se situant dans le camp de Chelmo, *Le Fils de Saul* représente un scientifique étranglant un enfant ayant survécu à la chambre à gaz, se salissant lui-même les mains¹³⁴. Les non-combattants nazis sont donc présentés dans les camps de la mort ou liés au processus d'extermination dans le corpus cinématographique. Si les nazis représentés sont essentiellement des gardes armés, chargés de surveiller et d'assurer le calme au sein de la population juive – que cela soit dans un ghetto juif, dans un camp de concentration ou d'extermination -, ces derniers font avant tout office de forces d'occupation et d'ordre. Au sein du corpus vidéoludique, les non-combattants sont relégués à des jeux spécifiques, comme les jeux de réflexions. Le traitement de ces personnages est celui de fanatique : Hildegard dans *Thought the Darkest of Time* et Gerda dans *Stroke of Fate : Operation Valkyrie* sont des personnages détestables dans leurs manières de penser et d'agir. Difficile de les placer dans le statut de victime de la guerre ou du discours national-socialiste, comme cela a pu être représenté au cinéma.

On constate, avec le corpus cinématographique, que le cinéma a développé le cas des nazis non-combattants de différentes manières. Les conflits entre cercles de pouvoir sont évoqués, l'intérêt personnel prenant l'assise sur l'idéologie. Il reste que le cinéma s'est plus intéressé aux dirigeants : Hitler et son entourage sont représentés comme déconnectés, manichéens ou selon un ensemble d'archétypes liés à leurs personnalités. Une place plus réduite est laissée aux nazis participants à

¹³² GRAVAS-Costas, *Amen.*, Canal+, 13 février 2002, 0'28'20.

¹³³ BOSCH Roselyne, *La Rafle*, Legende Films, 10 mars 2010.

¹³⁴ Voir Figure 35.

la Shoah. Cependant, les années 2000 sont une période de caractérisation davantage nuancée des nazis, dépendant de la mémoire dominante au sein du pays. *La Chute* est directement issue d'une mémoire victimaire en Allemagne, où l'on divise de manière binaire nazis et citoyens du peuple allemand. Dans les productions américaines, le cas de Quentin Tarantino est celui d'un kitsch, inspiré des années 1960 et 1970, où l'on déshumanise les nazis, montrés comme des individus irascibles et vecteurs d'antipathie pour le spectateur, ce qui correspond moins à une représentation dominante, contrairement à *La Liste de Schindler*. Cette antipathie rend la scène finale, où l'élite nazie est tuée dans le long-métrage de Tarantino, jouissive. Hormis cela, la représentation d'Hitler dans *Valkyrie* est plus sommaire, celui-ci est montré de manière paisible, avec des traits de personnalité qui ont perduré jusqu'au XXI^e siècle, à savoir son amour des animaux et son végétarisme. Le temps de présence à l'écran des personnalités du régime est donc réduit.

Ce traitement des nazis au sein des productions cinématographiques contemporaines a été décrit par l'historien Gavriel D. Rosenfeld comme la *normalization* du nazisme¹³⁵. Claire Kaiser parle plutôt de banalisation du nazisme, terme que nous emploierons. La finalité de ces travaux est similaire : le nazisme et son imaginaire sont de plus en plus banalisés dans les représentations culturelles. Le personnage d'Hitler peut ainsi être représenté de manière non-manichéenne, que cela soit dans *La Chute*, en présentant son côté humain, ou des longs-métrages parodiques comme Taika Waititi dans *Jojo Rabbit*¹³⁶. Ainsi, la banalisation du nazisme s'oppose à des représentations considérées comme moralisatrices, manichéenne de la période. Ceci est lié au passage du temps, en partie, mais aussi de la réémergence de discours conservateur sur la période. Quand est-il du jeu vidéo ? Lorsque Rosenfeld et Kaiser parlent de banalisation du nazisme, leur interprétation est liée au *traitement* : là où les œuvres culturels traités par les deux historiens fournissaient une vision manichéenne dans les décennies suivant la fin de la Deuxième Guerre mondiale, le XXI^e a assisté à une remise en cause de ce paradigme. Cela s'effectue par un traitement du passé se prétendant sérieux et objectif – comme le réalisateur de *La Chute* et son discours « non moralisateur »,

¹³⁵ ROSENFELD D. Gavriel, *Hi Hitler! How the nazi (...) op.cit.* p.6.

¹³⁶ WAITITI Taika, *Jojo Rabbit*, Fox Searchlight Pictures, 8 novembre 2019.

« réaliste » - ou par l'utilisation d'un ton comique, créant de l'empathie pour les protagonistes, même nazie. Au sein des jeux du corpus vidéoludique, les nazis ne sont pas banalisés en raison de leur traitement. Le manuel de *Wolfenstein 3D* diabolise le *Führer* du Troisième Reich :

L'essence du mal, il a quelques surprises pour vous. Cette image est seulement un portrait d'Adolf. Vous ferez face au visage du mal, bien assez tôt !¹³⁷

On remarque ainsi une différence de traitement du jeu vidéo, comparé au corpus cinématographique, qui s'explique entre autre par la place du joueur et du spectateur au sein de l'expérience. Le cinéma est un médium où l'individu est spectateur. Cela ne signifie pas que celui-ci est passif face à un long-métrage : son vécu, son regard sur le monde influence la perception qu'il a de l'œuvre qu'on lui présente. Cependant, cet espace entre l'objet et la personne qui l'expérimente autorise les réalisateurs à étendre leurs représentations du passé. En effet, une œuvre cinématographique peut être un *biopic*, centré sur la personnalité d'un individu, même sujet à controverse comme Adolf Hitler. L'Allemagne voit le développement des docufictions, dont la volonté est d'apporter des connaissances historiques avec les codes d'une fiction¹³⁸, mais aussi des docudramas. En ce qui concerne le jeu vidéo, la représentation des nazis semble résumée par cette explication de Mathias Steinle, sur la définition du terme « drama » :

(...) La deuxième partie du terme renvoie à la Poétique d'Aristote et à sa théorie du drame avec ses règles pour toucher le public. Règles qui sont fidèlement respectées par les auteurs des docudramas allemands en ce qui concerne la répartition claire des rôles entre bons et méchants, une esthétique de l'imitation du réel avec un réalisme du décor et du jeu, et une unité de l'action qui se déroule selon les règles claires de causes à effets. Tout est fait pour guider sans ambiguïtés les sentiments du spectateur (...)¹³⁹

Le drame réduit l'histoire « à des moments forts et à des situations de crises avec une écriture linéaire du passé »¹⁴⁰. Dans le cas du jeu vidéo, ce rapport au drame est

¹³⁷ Voir Figure 36.

¹³⁸ STEINLE Matthias, « Fiction et docufiction », in CAMARADE Hélène (dir.), GUILHAMON Elizabeth (dir.), KAISER Clair (dir.), *Le national-socialisme dans (...) op.cit.* p.72-73.

¹³⁹ *Ibid.* p.74.

¹⁴⁰ *Ibid.*

lié au ludisme, l'interactivité : l'aventure proposée ne peut ni commencer ni terminer si le joueur n'avance pas. L'objet doit en conséquence encadrer les actions du joueur. La distance qu'a le spectateur avec le cinéma est différente. *Regarder* un film sur la vie d'Hitler n'est pas *jouer* la vie d'Hitler. Les outils à disposition pour créer de l'empathie sont divers : à travers la mise en scène, le point de vue adopté, l'écriture ou la composition musicale, l'objet cinématographique souhaite immerger le spectateur par un ensemble de code audiovisuel. Le jeu vidéo est aussi un média audiovisuel, mais l'immersion du joueur se fait surtout à travers le jeu : l'empathie pour son avatar, l'exigence des actions qui lui sont demandées d'accomplir pour progresser voire les choix que celui-ci doit faire, entraînant des conséquences sur son expérience.

Le jeu vidéo doit donc encadrer cette expérience : quel avatar le joueur peut-il incarner ? Quel objectif peut-on lui assigner ? Quelles sont les conséquences de ses actions ? Si l'on prend les exemples du corpus, les situations dans lesquelles le joueur a immergé son fait pour optimiser le sentiment d'appartenir au bon camp. Dans *Medal of Honor*, l'avatar que le joueur incarne est un agent, un soldat ou une résistante, tout comme dans *Call of Duty*. Ses objectifs ont pour intérêt de stopper la machine de guerre allemande jusqu'à la victoire finale. Dans *My Memory of Us*¹⁴¹, l'avatar est un jeune garçon en Pologne Occupée. Son objectif est de survivre et d'assister son amie juive, subissant les lois raciales. La conséquence de ses actions est de s'opposer au national-socialisme. Cet encadrement du « qui, quoi et donc » contraint les développeurs à limiter les représentations de la Deuxième Guerre mondiale. Le corpus est majoritairement lié à l'histoire-bataille, donc du combattant Allié au sein d'une guerre juste. Lorsqu'il s'éloigne de ces représentations, le jeu vidéo américain à grand public ose difficilement aborder la culpabilité de l'avatar dans les crimes de guerre Alliés, car cela signifierait culpabiliser le joueur : celui-ci contrôle et joue avec un individu moralement discutable. En conséquence, des œuvres vidéoludiques similaires à *La Chute* ou *Les Bienveillantes* semblent compromis, du moins dans le traitement accordé au non-combattants nazis. De la même manière, un jeu centré sur la relation entre le joueur et une personnalité comme Hitler, dans un traitement se réclamant réaliste comme *La Chute*, serait sujet

¹⁴¹ Juggler Games, *My Memory of Us*, IMG.N.PRO, PC, 9 octobre 2018.

à controverse par le rapport du joueur avec ses actions : celui-ci chercherait à être proche de Hitler, risquant de créer des controverses qui atteindront les développeurs.

La banalisation visible dans les œuvres cinématographiques et littéraires, comme remarquée par Charlotte Lacoste et Gavrield Rosenfeld, n'est donc pas applicable au jeu vidéo. Celui-ci s'avère être dans une banalisation différente, voire paradoxale. Car les franchises comme *Call of Duty* ou *Battlefield* reviennent régulièrement à la Deuxième Guerre mondiale. De la même manière, de nombreux jeux cinématographiques représentent le nazisme, terrain fertile pour proposer un jeu vidéo. La représentation est manichéenne, il ne faut pas que le joueur ait de l'empathie pour ses adversaires. Ainsi, si les nazis sont banalisés dans le jeu vidéo, ce n'est pas tant en raison d'un traitement apologétique, mais par leurs utilisations fréquentes. Les non-combattants nazis, au sein du jeu vidéo, sont donc essentiellement réduits aux personnalités dirigeantes. Cependant, ces individus, limités à une place plus figurative que dans le cinéma, ne souffrent pas du même traitement au sein des productions cinématographiques du corpus. Alors que l'on constate une banalisation du nazisme et de représentations plus nuancées, réduisant la particularité de son sujet, le jeu vidéo continue à antagoniser les non-combattants nazis. La banalisation n'est pas celle d'un discours nuancé, mais d'une présence encore fréquente au sein de franchises vidéoludiques à gros budget. Limité par son objet et ses codes, le corpus étudié est représentatif des limites que rencontre actuellement le jeu vidéo dans son traitement de l'idéologie au sein des individus et dans la société allemande du Troisième Reich.

CONCLUSION

Les études de la représentation du national-socialisme et de ses représentants ont porté sur plusieurs œuvres ayant été créées avant, pendant et après l'ascension du nazisme en Allemagne, à la fois l'application de sa politique interne et externe. En s'attardant sur les productions culturelles centrées sur le nazisme à l'échelle d'un pays et dans des études diachroniques, l'historien du nazisme ou de l'objet culturel étudié se confronte à des représentations spécifiques à son objet. Ces représentations du national-socialisme peuvent être la continuité de productions culturelles antérieures ou en rupture ; elles peuvent être liées aux évolutions de la mémoire au sein de la société dans laquelle ces œuvres ont été conçues ; enfin, elles sont l'occasion d'analyser comment un objet culturel, avec ses propres outils, présente le nazisme et ses représentants.

En s'attardant sur les représentations du nazisme dans le jeu vidéo, l'historien étudie un objet singulier. Dans un premier temps, il l'est par rapport à sa période de création : le médium vidéoludique, apparu après la Seconde Guerre mondiale, n'a pas été dans la situation à laquelle ont été confrontés le cinéma et la littérature après-guerre. Les artistes contemporains des événements ont souhaité représenter les victimes, la reconstruction, le chaos, mais aussi les hommes responsables de ce désastre humain¹, des individus qui endossent la responsabilité de la guerre. En Allemagne, ce discours entre en résonance avec la déculpabilisation du peuple allemand, victime à la fois des bombardements Alliés et du nazisme. Cette narration est remise en cause dans les années 1970, face à une nouvelle génération de réalisateurs souhaitant rompre avec la mémoire dominante en RFA². Ces évolutions, entre un récit d'après-guerre et un contre-discours générationnel, le jeu vidéo ne peut les connaître. Il lui faut déjà quitter les universités américaines, être commercialisé sous la forme de bornes d'arcade, disponibles dans les *mall*

¹ CAMARADE Hélène, « La mémoire du national-socialisme en République fédérale d'Allemagne », in CAMARADE Hélène (dir.), GUILHAMON Elizabeth (dir.), KAISER Clair (dir.), *Le national-socialisme dans le cinéma allemand contemporain*, Septentrion, Presses universitaires de Septentrion, 2013, p. 15.

² KAISER Clair, « L'évolution du discours mémoriel dans les œuvres filmiques », in CAMARADE Hélène (dir.), GUILHAMON Elizabeth (dir.), KAISER Clair (dir.), *Le national-socialisme dans le cinéma allemand (...) op.cit*, p. 41-43.

Américains³. L'industrie vidéoludique doit se développer en Amérique du Nord, en Europe et au Japon dans les années 1970 et 1980, en même temps que le progrès technologique favorise la conception des premières consoles de jeux, acquérant cet avantage de permettre au consommateur de jouer chez lui⁴. Enfin, en tant qu'objet de créations, les créateurs doivent construire les codes du jeu vidéo, développer les premiers genres vidéoludiques, s'inspirer de ce qui les entoure, notamment le cinéma américain. La Seconde Guerre mondiale est une inspiration, mais seulement sous le prisme militaire : le champ de bataille demeure le cœur des expériences de jeu, sans contextualisation idéologique. Le joueur des années 1980 sait dans quel univers il va s'immerger à travers le titre du jeu, la jaquette et le manuel. Il trouve les termes nazis ou SS à l'arrière de la boîte, voit le visage d'Hitler sur la jaquette, sans explications supplémentaires. Le jeu part du principe suivant, souvent en raison des limites du médium : celui qui joue sait ce qu'est le nazisme, que celui-ci est une menace. Une logique cohérente avec la mémoire du conflit en Amérique du Nord et en Europe de l'Ouest, celle d'une guerre juste, manichéenne⁵.

Les années 1990 sont une période d'évolution des représentations du conflit et du nazisme ; aux États-Unis et en Europe, la Shoah est mise en avant, respectivement avec *La Liste de Schindler*⁶ et *La Vie est belle*⁷. Cette évolution des représentations touche aussi les nazis : Amon Goeth, dérangé, s'éloigne pourtant de l'écriture caricaturale des années des décennies précédentes. Du mal absolu, le nazi glisse vers une image plus nuancée, tout en conservant une place sensible au sein des mémoires, comme l'a démontré le scandale autour d'une exposition de 1999 présentant les crimes de la Wehrmacht à l'Est en Allemagne⁸. L'industrie

³ TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2017, p. 156-158.

⁴ *Ibid.* p. 190-191.

⁵ ROSENFELD D. Gavriel, *Hi Hitler! How the nazi past is being normalized in contemporary culture*, Presses Universitaires de Cambridge, 2014, p. 30-32.

⁶ SPIELBERG Steven, *La Liste de Schindler*, Universal Pictures, 30 novembre 1993.

⁷ BENIGNI Roberto, *La vie est belle*, Melampo Cinematografica, 31 décembre 1997.

⁸ HEER Hannes, "La tête de la méduse. Réactions à l'exposition « Guerre d'extermination. Les crimes de la Wehrmacht. 1941-1944 », in BOURSIER Jean-Yves (dir.), *Musées de guerre et mémoriaux : Politiques de la mémoire*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2005, disponible sur <https://doi.org/10.4000/books.editionsmsmsh.964> (Consulté le 09/06/2022)

vidéoludique s'est, quant à elle, installée dans les foyers. C'est l'époque du développement des jeux de tir, décomplexés, où le joueur affronte un bestiaire aussi imaginaire que détestable : aliens, zombies, démons, mais aussi nazis. *Wolfenstein 3D*⁹ est un exemple particulièrement parlant : le joueur affronte des docteurs sadiques, des SS sanguinaires, ou encore un Adolf Hitler portant une armure cybernétique. Il n'y a pas de nuance apportée, le joueur ne réfléchit pas à la justesse de ses actes. Il doit affronter une armée prête à détruire le "Monde Libre". Couplée au ton régressif du titre d'Id Software, l'expérience offerte par ce jeu de tir est loin des ambitions sérieuses d'un Steven Spielberg ou d'un Roberto Benigni.

Pourtant, le progrès technologique permet au jeu vidéo plus d'ambition visuelle, auditive et narrative. Les liens établis entre industrie cinématographique et industrie vidéoludique résultent de la conception de titres directement inspirés de longs-métrages. *Medal of Honor*¹⁰, création de Dreamworks Interactive, produit par Steven Spielberg, réalisateur d'*Il Faut Sauver le Soldat Ryan*¹¹, est un pont direct entre la représentation de la Seconde Guerre mondiale au cinéma et le jeu vidéo. Couplé à une démarche réaliste et plus pédagogique, le titre américain lance une franchise à succès, qui entrera en concurrence avec *Call of Duty* en 2003¹². L'objectif est d'être la référence du FPS se déroulant entre 1939 et 1945. Quand bien même *Medal of Honor* ne possède plus cette aura en 2020, et si *Call of Duty* s'est écarté du conflit pour s'attarder sur d'autres périodes historiques, on ne peut que constater l'impact qu'ont eu ces deux franchises au sein de l'industrie du jeu vidéo et sur la popularité de la Deuxième Guerre mondiale. Là où le cinéma d'exploitation délaisse le genre historique au profit du genre super-héroïque, *Call of Duty : Vanguard*¹³, dernier épisode de la franchise à se dérouler entre 1939 et

⁹ Id Software, *Wolfenstein 3D*, Apogee Software, Apple II, 5 mai 1992.

¹⁰ Dreamworks Interactive, *Medal of Honor*, Electronic Arts, Playstation, 1999.

¹¹ SPIELBERG Steven, *Il Faut Sauver le Soldat Ryan*, Dreamworks SKG, 1998.

¹² Infinity Ward, *Call of Duty*, Activision-Blizzard, Playstation, 2003.

¹³ Sledgehammer Games, *Call of Duty: Vanguard*, Activision-Blizzard, Playstation 4, 5 novembre 2021.

1945, est l'un des titres les plus vendus de 2021¹⁴. Ainsi, la Deuxième Guerre mondiale ne semble pas perdre de sa popularité au sein de l'industrie du jeu vidéo.

Au cinéma, la décennie 2000 est celle du traitement de la Shoah : *Le Pianiste*¹⁵ raconte l'histoire d'un Polonais Juif pendant le processus d'extermination, *Amen.*¹⁶ du programme d'euthanasie nazie et des liens avec la Shoah. Cela n'affecte pas la popularité des films centrés sur les combattants, comme *Stalingrad* ou *Inglorious Bastards*¹⁷. C'est dans cette décennie en continuité avec les années 1990 que le jeu vidéo renforce ses contrastes avec les autres objets culturels de son époque. Si les victimes civiles sont évoquées, l'idéologie du nazisme et les crimes de guerre, voire les crimes contre l'humanité avec la Shoah, sont absents. Le récit est celui de l'histoire-bataille, ce qui entoure ces affrontements ne représente qu'un simple contexte. Fébriles à l'idée de traiter de ces thématiques, liées à leur image de produits de consommation orientés vers un jeune public, les productions vidéoludiques sur la Deuxième Guerre mondiale sont limitées à une vision passée par rapport aux autres productions culturelles. Ce contraste est renforcé par la réémergence de discours victimaires en Allemagne. Si *La Chute*¹⁸ se targue d'une représentation « réaliste » du siège de Berlin et des derniers jours d'Adolf Hitler¹⁹, l'utilisation des mots « réalistes » et « authentiques » présente une tout autre signification que celle employée dans le médium vidéoludique. Dans le jeu vidéo, ce vocabulaire, lui aussi utile à la communication, se retrouve principalement dans les tenues des combattants et la reconstruction spatiale et temporelle. Dans *La Chute*, si l'on retrouve cette logique, on constate aussi l'utilisation d'un vocabulaire national-socialiste et à un traitement du conflit du point de vue des Allemands. Si le discours est binaire, il diffère des productions vidéoludiques américaines : la population est victime des nazis, ces

¹⁴ CORLISS Cameron, « Call of Duty: Vanguard Was Best-Selling Game of 2021 », *GameRant*, 18 janvier 2022, disponible sur <https://gamerant.com/call-of-duty-vanguard-was-best-selling-game-of-2021/> (Consulté le 09/06/2022)

¹⁵ POLANSKI Roman, *Le Pianiste*, StudioCanal, 24 mai 2020.

¹⁶ GRAVAS Costas, *Amen.*, Canal+, 13 février 2002.

¹⁷ TARANTINO Quentin, *Inglorious Basterds*, Universal Pictures, 19 août 2019.

¹⁸ Hirschbiegel Oliver, *La Chute*, Constantin Films, 16 septembre 2004.

¹⁹ ROSENFELD D. Gavriel, *Hi Hitler! How the nazi past (...) op.cit.* p. 246-247.

derniers n'étant pas tous des monstres : ils ont été endoctrinés, quand d'autres nazis sont invisibilisés au sein du long-métrage²⁰.

Ainsi, le jeu vidéo souffre d'une nette différence de traitement du conflit. On pourrait parler de retard par rapport au cinéma ou la littérature. Cependant, cela signifierait que les autres médiums culturels traitent le passé avec une meilleure connaissance du passé ; ce n'est pourtant pas le cas. Le retard du jeu vidéo, s'il existe, est plutôt un décalage entre son discours et ses évolutions perceptibles dans d'autres objets culturels. Les années 2010 sont, cependant, une période de remise en cause. Le jeu vidéo américain et européen, toujours hésitant à aborder l'idéologie ou la Shoah, tente de franchir faiblement le pas. C'est plutôt du côté des productions indépendantes, souvent d'Europe de l'Est, que les évolutions du médium dans la représentation de la Seconde Guerre mondiale et des crimes nazis sont perceptibles, proposant un contre-récit pédagogique, mémoriel et idéologique.

En se construisant avec des limites fortes, le jeu vidéo rend visibles ses incapacités à traiter de la Deuxième Guerre mondiale, du nazisme et des nazis. Incapable de se séparer d'un traitement aseptisé et manichéen, le point de vue du soldat reste majoritaire, délaissant les sociétés dans lesquelles vivent ces combattants. En étant principalement centré sur l'action, le corpus et par extension le médium vidéoludique rend plus difficile la représentation de l'arrière ou des structures. La Deuxième Guerre mondiale est un décor, propice à une expérience avant tout amusante. Cette aseptisation n'empêche pas que les nazis, antagonistes idéaux pour le jeu vidéo, soient caractérisés par un ensemble de critères. Ces critères rejoignent un imaginaire commun avec le cinéma ou la littérature. Il est fréquent, dans les histoires racontées au joueur, que les antagonistes soient des êtres sadiques, se satisfaisant de la souffrance qu'ils créent. Il n'y a pas de justification particulière, ni de motivations complexes. L'intérêt est de présenter des nazis détestables, justifiant l'expérience de jeu et les actions de l'avatar. Un ennemi monolithique et sans nuance est alors particulièrement adapté. L'autre type de nazi récurrent dans la fiction vidéoludique est l'homme instruit : universitaire, cultivé, celui-ci ne peut

²⁰ STEINLE Matthias, « Fiction et docufiction », in CAMARADE Hélène (dir.), GUILHAMON Elizabeth (dir.), KAISER Clair (dir.), *Le national-socialisme dans le cinéma allemand (...) op.cit.*, p. 90-92.

s'empêcher de citer une figure du passé ou un compositeur classique. Le nazi cultivé est un égocentrique, qui tente de cacher le monstre sommeillant en lui.

Si le nazi sadique apparaît dès la décennie 1990 dans le jeu vidéo, le nazi cultivé émerge plutôt vers la fin des années 2000. Le développement technologique du jeu vidéo permet un approfondissement de la narration et de la mise en scène, inspiré du cinéma. Les personnages sont approfondis, doublés, voire interprétés par des acteurs issus de l'industrie cinématographique. On constate une réutilisation de personnages et de scènes iconiques, tel le SS Hans Landa d'*Inglorious Basterds* ; l'intertextualité entre cinéma et jeu vidéo est le plus visible dans cette situation. Cependant, le corpus nuance les interprétations de chercheurs en études cinématographiques et littéraires. Comme l'a démontré les productions des années 2010, le jeu vidéo occidental grand public continue de fortement s'inspirer du cinéma, renforcé par les représentations photoréalistes actuelles. Il ne faut pas créer de division forte entre nazis sadiques et cultivés : la barrière entre les deux est poreuse – un nazi sadique peut être un médecin, résultant de l'imaginaire entourant des hommes comme Josef Mengele. Par-dessus tout, l'apparition du nazi cultivé ne signifie pas que le sadisme disparaît chez les nazis du corpus. Pour le jeu vidéo, un antagoniste aimant faire du mal à autrui reste un outil efficace. Inspiré de l'imaginaire entourant le nazisme et des productions cinématographiques, ces représentations dominantes s'accompagnent de caractérisations minoritaires, mais tout aussi significatives.

Au sein du jeu vidéo, la représentation des femmes nazies est le résultat d'une exploitation de l'imaginaire du nazisme et de la place des femmes au sein des sociétés dans lesquelles ont été produites les œuvres étudiées. L'image des femmes nazies se concentre sur les membres actifs des camps de concentration et d'extermination ; caractérisées comme monstrueuses, sadiques et nymphomanes après-guerre, cette image est exploitée dans le cinéma américain *underground*, qui se retrouve dans les productions vidéoludiques du début du XXI^e siècle. Cependant, il ne faut pas oublier que les productions vidéoludiques sont orientées vers un public masculin. Concevant la femme comme un objet de désir, toute question de réalisme ou de sens pratique est délaissée par les développeurs au profit de combattantes vêtues de cuir, découvertes et armées d'un fouet, à l'esthétique BDSM. Lorsque les exemples du corpus s'éloignent de ces représentations, c'est pour mieux s'inspirer

de clichés des femmes allemandes, rondes, imposantes, éloignées des standards de beauté. Deux représentations antagonistes, mais qui constituent les représentations majoritaires des femmes nazies dans le jeu vidéo.

Quant aux non-combattants, ces derniers trouvent difficilement leur place au sein du médium vidéoludique. En effet, le jeu vidéo est avant tout tourné vers l'action. Le champ de bataille est le théâtre du jeu et de son expérience, à travers le regard d'un soldat. Ainsi, les civils sont écartés, nazis ou non. Lorsqu'une œuvre vidéoludique, située à l'arrière du front, décide de s'attarder sur cette catégorie, ses représentations sont manichéennes : ce sont des individus endoctrinés, croyant à la victoire du III^e Reich et du national-socialisme. La place des élites nazies est plus notable, tout en étant marginalisées, servant de contextualisation de la période au sein des cinématiques plutôt que d'adversaires directs du joueur. Contrairement au cinéma, qui s'est attardé sur certaines personnalités comme Adolf Hitler ou Reynhard Heydrich²¹, le jeu vidéo se refuse à laisser une place centrale aux dirigeants du III^e Reich. On constate les limites de l'objet vidéoludique : jouer n'est pas regarder, et s'il est accepté que des ouvrages de fictions aient pour protagoniste un ancien SS²² ou que le cinéma ait pour personnage central Hitler, cela demeure un tabou vidéoludique. Le risque étant, pour les créateurs, une controverse au sein de l'espace public.

En cela, nous sommes en mesure de réutiliser le terme employé par Tall Bruttman pour comparer la réception de *Maus*²³ lors de sa publication et celles de faux témoignages, publiés en récits autobiographiques. Pour comprendre pourquoi la bande dessinée a été classifiée en fiction par une partie des lecteurs, alors que des témoignages mensongers absurdes ont été considérés avec sérieux, l'historien de la Shoah parle de « fiabilité de l'objet »²⁴. Bruttman considère que l'image d'un objet culturel au sein d'une société à une période donnée influe sur la réception des

²¹ JIMENEZ Cédric, *HHhH*, Légende Films, 2017.

²² LITTEL Jonathan, *Les Bienveillantes*, Paris, Gallimard, 2006.

²³ SPIEGELMAN Art, *Maus*, New York, Pantheon Books, 1986.

²⁴ LOEZ André, « 182. Maus dans l'histoire de la BD et l'historiographie de la Shoah, avec Tall Bruttman », *Parole d'Histoire*, 19'30, 24 février 2021, disponible sur <http://parolesdhistoire.fr/index.php/2021/02/24/182-maus-dans-lhistoire-de-la-bd-et-lhistoriographie-de-la-shoah-avec-tal-bruttman/> (Consulté le 09/06/2022)

œuvres produites. Le jeu vidéo est perçu comme un médium destiné à un jeune public, causant de nombreuses polémiques²⁵. Ces controverses sont encore d'actualité : le sénateur américain Ronny Jackson a publiquement accusé la consommation de jeu vidéo et de rap, et leur impact dans le passage à l'acte de Salvador Ramos, un jeune adulte de 18 ans, responsable d'une fusillade dans une école élémentaire d'Uvalde, causant la mort de 19 enfants et deux professeurs²⁶. Cette image de produit pour un jeune public, construit dans les années 1980, a eu pour conséquence l'encadrement des thématiques que le médium peut traiter. À cela s'ajoute qu'un jeu vidéo est un produit, distribué sur des plateformes appartenant à des entreprises. Pour être distribué, un titre doit obtenir l'approbation de l'entreprise. Ainsi, *Imagination is the Only Escape*²⁷, censé faire incarner au joueur un enfant juif lors de la Rafle du Vel d'Hiv, devait sortir sur Nintendo DS et Wii. Ayant suscité la polémique, Nintendo, en tant que concepteur de la console de jeu, a refusé que le titre français soit publié sur sa plateforme²⁸. Ainsi, à la fin des années 2000, la Shoah fait encore partie des thématiques sensibles pour le jeu vidéo, rendant la production d'œuvres sur le sujet complexe. Il semble, 10 ans plus tard, que la Shoah soit désormais un sujet moins tabou : le développeur, Luc Bernard, a annoncé que le projet était toujours en développement, renommé *The Light in the Darkness*²⁹.

Enfin, constatons la différence des termes, *jouer* et *regarder*, et la place de ces deux activités dans la production d'œuvres culturelles. Regarder un long-

²⁵ FOURNIS Gaël, NABHAN-ABOU Nidal, ORSAT Manuel, « Violence, crimes et jeux vidéo violents : le point sur la question », *L'information psychiatrique*, volume 91, n°4, p. 333, disponible sur <https://www.cairn.info/revue-l-information-psychiatrique-2015-4-page-331.htm> (Consulté le 09/06/2022)

²⁶ IVE Justin, « Republican Ronny Jackson Blames Rap Music For School Shooting In Uvalde, Texas », *AllHipHop*, 25 mai 2022, disponible sur <https://allhiphop.com/news/republican-ronny-jackson-blames-rap-music-for-school-shooting-in-uvalde-texas/> (Consulté le 09/06/2022)

²⁷ Silver Sphere Studios, *Imagination is the Only Escape*, Nintendo DS.

²⁸ SRIDHAR Pappu, « No Game About Nazis for Nintendo », *New York Times*, 10 mars 2008, disponible sur <https://www.nytimes.com/2008/03/10/technology/10nintendo.htm> (Consulté le 09/06/2022)

²⁹ BERNARD Luc, « The Light in the Darkness – An Educational Historical Experience about the Holocaust in France », *News Xbox*, 16 novembre 2021, disponible sur <https://news.xbox.com/en-us/2021/11/16/the-light-in-the-darkness-an-educational-historical-experience-about-the-holocaust-in-france/> (Consulté le 09/06/2022)

métrage est une activité normée dans nos sociétés. Visionner un long-métrage biographique d'un Adolf Hitler, d'un Reynhard Heydrich ou d'un autre dirigeant de la SS est, là aussi, une activité ne suscitant pas la polémique, du moins est-elle acceptée. Les financements de ces œuvres et leurs réceptions en témoignent : *La Chute* est une co-production allemande et états-unienne, qui a joui d'une certaine popularité sur Internet³⁰. Quant à *HHhH*, adapté d'un ouvrage à succès³¹, celui-ci est une production française avec des acteurs internationaux, comme Jason Clarke et Rosamund Pike. Ainsi, regarder un long-métrage sur le nazisme demeure une activité banalisée. *Jouer un nazi*, ou *jouer* à un jeu vidéo caractérisant un nazi sympathique semble, en revanche, une étape que le jeu vidéo *mainstream* ne souhaite pas franchir, en raison de son désir d'esquiver tout sujet considéré comme polémique et les barrières propres à l'industrie du jeu vidéo.

Étudier la représentation des nazis dans le jeu vidéo revient donc à analyser, de manière plus large, la représentation de la Deuxième Guerre mondiale et l'idéologie national-socialiste au sein du médium. On constate des connexions avec le cinéma, avec l'imaginaire entourant le nazisme et à une présentation avant tout militaire du conflit, en lien avec les lieux de production, principalement les États-Unis. Cependant, on remarque également que les évolutions des mémoires du conflit dans le cinéma et la littérature n'ont pas été aussi significatives dans le jeu vidéo. Continuant à évoluer au niveau technologique, économique et créatif, le médium vidéoludique a construit ses propres limites en ce qui concerne les représentations de la Seconde Guerre mondiale. Alors que la Shoah est abordée depuis plusieurs décennies dans d'autres médiums, cet événement est traité timidement dans les jeux vidéo. Les camps d'extermination comme décors pour un récit sont exclus – sauf cas exceptionnel, comme avec *War Mongrels* et le camp de Chelmno en 2021³². Enfin, la présentation elle-même des nazis est spécifique : ce sont avant tout des combattants, parfois des intellectuels et régulièrement des sadiques.

³⁰ ROSENFELD D. Gavriel, *Hi Hitler! How the nazi past (...) op.cit.* p. 307-308.

³¹ BINET Laurent, *HHhH*, Paris, Grasset, 2010.

³² Destructive Creations, *War Mongrels*, PC, 19 octobre 2021.

Le jeu vidéo se conçoit, essentiellement, comme une activité divertissante, basée sur l'action. Le contenu inspiré du passé est sélectionné, transformé par la vision du présent, mais aussi par les exigences de l'objet. La guerre étant un contexte propice à l'action – que cela soit les FPS, TPS ou jeux de stratégie -, elle est extrêmement présente au sein du corpus et du jeu vidéo en général. Le champ de bataille demeure le lieu principalement représenté. Le joueur y est immédiatement transporté, après une introduction synthétique, épique ou émotionnelle, exposant les raisons de sa présence : vaincre le nazisme. Cette idéologie néfaste, impérialiste, dangereuse pour les idées démocratiques que défendent les Alliés – et le joueur. La narration laisse ensuite place aux combats, écartant toute explication des motivations de l'adversaire, celui-ci étant trop occupé à tirer sur le joueur pour lui infliger un *Game Over*. En étant conscients des limites de ce médium, nous comprenons mieux les représentations majoritaires des nazis dans le jeu vidéo.

Pourtant, la fin des années 2010 annonce la construction de nouvelles représentations, tout particulièrement en Europe Centrale et en Europe de l'Est, où l'industrie du jeu vidéo se développe. Des créateurs, sensibles à l'histoire de leur pays, voulant parfois transmettre leur idéologie, se tournent vers la Deuxième Guerre mondiale comme contexte de jeu. C'est une occasion, pour eux, de rapprocher jeux vidéo et mémoire. Les développeurs de *Thought the Darkest of Time*³³ représentent la société allemande sous le nazisme, qui ne se limite pas à une SS fanatique ; les nazis font aussi partie de la société civile et assistent à l'antisémitisme à l'intérieur du III^e Reich. *Attentat 1942*³⁴ s'intéresse à l'occupation de la Tchécoslovaquie, à l'importance de Reinhard Heydrich au sein du régime et des victimes – juives, mais aussi tziganes – tchécoslovaques. *Partisan 1941*³⁵ traite, quant à lui, de l'occupation allemande en Union Soviétique. Pillage, famine, viols et meurtres sont le quotidien des Soviétiques³⁶. Ces productions présentent d'autres visions de la Deuxième Guerre mondiale, du nazisme et de ses représentants. C'est

³³ Painbucket Games, *Thought the Darkest of Time*, HandyGames, PC, 30 janvier 2020.

³⁴ Charles Games, *Attentat 1942*, PC, 31 octobre 2017.

³⁵ Alter Games, *Partisan 1941*, Daedalic Entertainment, PC, 14 octobre 2020.

³⁶ WETTE Wolfram, *Les crimes de la Wehrmacht*, Sarthe, Tempus, Perrin, 2008, p. 199-201.

ici l'occasion pour ces titres de présenter des nazis, c'est-à-dire des individus porteurs d'une idéologie raciale et antisémite, comme c'est le cas dans *War Mongrels*. Ces productions d'Europe centrale et de l'Est sont des représentants de la mémoire au sein de leurs pays de production, et surtout de leurs créateurs. Des créateurs qui se positionnent, qui considèrent que le médium vidéoludique est un moyen d'expression par rapport au passé, comme cela est le cas pour la littérature ou le cinéma. En ce sens, *War Mongrels* est sans doute l'exemple le plus significatif. Développé par un studio polonais d'extrême-droite, ce dernier propose un récit antisémite et anticomuniste, en continuité avec les débats et les controverses au sein de la Pologne³⁷.

Quant au jeu vidéo occidental, la fin des années 2010 est aussi un signe d'évolutions, qui mettent en exergue les limites de ces productions. *Battlefield V*³⁸ souhaite traiter de l'idéologie nazi au sein de la Wehrmacht sans l'aborder dans le fond, quand *Call of Duty : World War II*³⁹ souhaite traiter la Shoah en orientant l'expérience de jeu⁴⁰. Tout cela en continuant de représenter des nazis caricaturaux, sadiques ou cultivés, *Call of Duty : Vanguard*⁴¹ confirmant cette direction et ses inspirations cinématographique. Derrière sa représentation fantastique de la guerre et de ses caricatures, *Wolfenstein : The New Order*⁴² et *Wolfenstein : The Old Blood*⁴³ s'avèrent être une contre-proposition à l'aseptisation du nazisme dans le jeu vidéo américain, présentant des antagonistes avec un vocabulaire national-socialiste, tout en traitant du racisme et de l'antisémitisme. Le nazi reste, avant tout, l'antagoniste des récits du jeu vidéo. Ces récits, ce sont ceux du soldat-joueur, lançant une session de jeu qui doit le divertir. Ce divertissement, c'est une action

³⁷ GRADVHOL Paul, « Europe centrale et orientale, compétitions victimaïres, histoire partagées », in KORINE Amacher (dir.), AUNOBLE Éric (dir.), PORTNOV Andrii (dir.), *Histoire partagée, mémoires divisées : Ukraine, Russie, Pologne*, Lausanne, Antipodes, 2021, p. 375-385.

³⁸ DICE, *Battlefield V*, Playstation 4, 20 novembre 2018.

³⁹ Sledgehammer Games, *Call of Duty: World War II*, Activision-Blizzard, Playstation 4, 3 novembre 2017.

⁴⁰ JVH – Jeux Vidéo et Histoire, *JVH #8 - Call of Duty & Battlefield: retour vers le passé*, 37'00, 17 février 2021, disponible sur <https://youtu.be/3S-rxy-dW5s?t=2217> (Consulté le 09/06/2022)

⁴¹ Sledgehammer Games, *Call of Duty: Vanguard*, Playstation 4, 5 novembre 2021.

⁴² MachineGames, *Wolfenstein: The New Order*, Bethesda Softworks, Playstation 4, 20 mai 2014.

⁴³ MachineGames, *Wolfenstein: The Old Blood*, Bethesda Softworks, Playstation 4, 5 mai 2015.

rythmée, où le joueur abat des nazis détestables à tour de bras. Cela permet non seulement d'écarter toute critique d'une représentation apologétique du nazisme, mais aussi de ne pas faire réfléchir le jeu sur le bienfait d'abattre des individus, même de pixels. Cette conclusion revient à voir, dans le jeu vidéo et dans les représentations du passé, une affaire ludique avant une affaire artistique : le récit construit sert l'amusement, non un message conscient et réfléchi. Le discours vidéoludique, par rapport au nazisme, est celui du Mal⁴⁴ ; ce récit n'est jamais nuancé ou contrebalancé par une critique des Alliés. Ce discours est logique, s'agissant d'une majorité de créations d'Amérique du Nord et d'Europe de l'Ouest, ayant une vision d'une « guerre juste. »

Ainsi, c'est en prenant en compte ces multiples facteurs influant dans la production d'un jeu vidéo que l'historien peut comprendre et interpréter les représentations du passé au sein du médium. Le pays producteur, la mémoire, la taille du projet et la liberté créative sont tout autant de facteurs clés quant à la création d'une œuvre et son discours sur le passé. Cependant, le rapport à l'objet et ses codes ne doit pas être négligé, et il induit des limites et des choix de représentations par défaut. Le nazisme ne déroge pas à cette règle. Ce point de vue, qui tente de se placer du côté des créateurs, est à compléter avec la vision des joueurs. La réappropriation de l'objet par les consommateurs est un sujet d'étude qui peut en dire long sur les communautés de joueurs.

⁴⁴ TOUCHAIS Emmanuel, « La rencontre du 'Mal' : La Seconde Guerre mondiale dans les FPS », *Les Cahiers du jeu vidéo #1 : La guerre*, Paris, Pix'n love Éditions, 2008, p.89.

TABLEAUX DE PERSONNAGES

Les personnages ont été classifiés selon différentes informations. Elles ont pour objectif de synthétiser un ensemble d'éléments considérés comme pertinents. Ont été considérés comme "personnages" majoritairement des antagonistes principaux, secondaires et les personnalités historiques.

Pour la recension des personnalités historiques au sein du corpus, j'ai décidé de comptabiliser cette catégorie de la manière suivante : une personnalité (comme Adolf Hitler) représente une occurrence, même si le personnage est représenté dans différents jeux. Ainsi, 7 personnalités historiques sont présentes dans le corpus, au sein de 12 jeux (majoritairement Adolf Hitler et Heinrich Himmler).

La durée de vie a été mesurée à l'aide du site *HowLongToBeat*¹. Ce site permet d'obtenir une durée moyenne pour terminer les jeux. Cependant, certains titres ne permettent pas d'obtenir un temps de jeux précis : la durée de vie d'un jeu multijoueur est, en soi, infinie. Plus précisément, elle dépend de la motivation du joueur pendant une certaine durée. Ainsi, ces heures n'ont pas été comptabilisées. Sauf contre-indication, la durée de vie précise des jeux dans le tableau correspondant est le temps du mode campagne.

De plus, certains personnages n'ont pu être précisément chronométrés. Cela est lié à leur statut dans le jeu : un personnage uniquement présent dans une cinématique permet de connaître son temps précis de présence, contrairement à un personnage dans un jeu textuel, qui dépend de la vitesse de lecture du joueur.

¹ <https://howlongtobeat.com/>

1) PERSONNAGES DE FICTION PRINCIPAUX

1.1 Présentation générale

Personnage	Jeu	Vie personnelle/familliale	Classe sociale/rôle	Trait de caractère	Actions	Numéro
Glock	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	Célibataire.	Membre de la SS.	Colérique, utilise un vocabulaire national-socialiste.	Glock Est amoureux d'une actrice, Marika. Le SS est prêt à étrangler son mari pour pouvoir sortir avec elle. Glock est obsessionnelle à ce sujet.	1
Klaus	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	Aucune information n'est donnée.	Membre de la SS.	Utilise le vocabulaire national-socialiste. Est adorateur du Führer.	Klaus espionne le Cercle de Kreisau, responsables de l'Opération Valkyrie.	2

Gerda	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	Célibataire.	SS, secrétaire, membre de la Jeunesse des Filles Allemandes.	Utilise le vocabulaire national-socialiste. Elle est décrite comme « chaleureuse ».	Déteste les Slaves.	3
Schröder	Battlefield V	Aucune information n'est donnée.	Soldat. Membre d'une unité de char Tigre.	Froid, fanatique. N'utilise pas de vocabulaire national- socialiste.	Schröder n'hésite pas à envoyer son camarade en reconnaissance. Abat un camarade qui s'enfuit et tue son commandant qui se rend.	4
Wilhelm Tannsted	Battlefield V	Aucune information n'est donnée.	Soldat, expert en démolition.	Froid, théâtral.	Mise en scène par le jeu : fond symphonique, marche calmement tout en abattant des ennemis.	5

Ilse Schattenwolf	Battlefield V	Aucune information n'est donnée.	Soldate. Membre du contre-espionnage.	Froide, asociale envers les autres. Aurait été en tribunal de guerre sans ses exploits. Porte un masque.	Traque un soldat dans une mise en scène qui se veut terrifiante, montrant son méthodisme.	6
Von Richtofen	Call of Duty: World at War	Aucune information n'est donnée.	Scientifique, membre du Parti nazi.	Excentrique, dérangé. Aime la violence.	Décrit comme sociopathe, sadique, capable de soutirer des informations par la torture facilement.	7

<p>Henrich</p>	<p>Call of Duty: World War II</p>	<p>Benjamin d'une famille riche et très cultivée. Son père est chanteur et compositeur d'opéra Sa mère : violoncelliste.</p>	<p>HSSPF de France. <i>SS-Brigadeführer</i> (Général-brigadier).</p>	<p>Beau parleur. Il sait parler anglais et français. Parle de manière courtoise.</p>	<p>Mentionne, dans son discours, que la nourriture française va lui manquer. Parle du délice de voir les yeux d'un oiseau exploser lorsque celui-ci est cuisiné. Mentionne qu'il a aimé tuer le fils d'Emma (la protagoniste). Après son discours, attaque le joueur sauvagement.</p>	<p>8</p>
----------------	---------------------------------------	--	--	--	---	----------

Metz	Call of Duty: World War II	Aucune information n'est donnée.	SS- <i>Hauptsturmführer</i> (Capitaine). Chef du camp de Berga. Ancien soldat de la Grande Guerre (croix de fer de Seconde classe).	Sans merci, oblige les prisonniers au travail forcé, spécialement les Juifs. Exécute lui-même les prisonniers. Froid.	Gère le transfert et la gestion des prisonniers américains. Repère les Juifs. Participe aux Marches de la mort.	9
Peter Straud	Call of Duty: World War II	Fils d'une riche famille de marchand. Promis à des études académiques.	Membre du parti nazi, membre fondateur de l' <i>Ahnenerbe</i> .	Sadique, torture de sang-froid pour ses expériences.	Responsable du projet de création d'une armée de morts-vivants pour le Reich.	10

Hermann Fresinger	Call of Duty : Vanguard	Fils unique d'une riche famille.	Chef de la Gestapo. <i>SS-Oberst-Gruppenführer</i> (Général). Führer du "Quatrième Reich".	Froid. A des accès de colère. Emploi un "vocabulaire" national-socialiste.	Prêt à sacrifier ceux qui ne lui sont pas utiles. Tue Novak, le premier protagoniste du jeu. Tente de fonder le Quatrième Reich.	11
Jannick Richter	Call of Duty : Vanguard	Aucune information n'est donnée.	SS (membre du SD), <i>Hauptsturmführer</i> (Capitaine).	Calme, froid. Décrit comme sadique dans le jeu et par son interprète.	Interroge le groupe de protagonistes. Torture. Exécute un des membres du commando sans remords.	12
Leo Steiner	Call of Duty : Vanguard	Aucune information n'est donnée.	SS (<i>SS-Oberst-Gruppenführer</i>).	Froid et joueur. Blâme Polina pour la mort de sa famille, qu'elle n'a pas su protéger.	Chargé de la conquête de Stalingrad. Est présenté comme responsable des exécutions. Joue avec Polina : désarmé, il la traque dans un bâtiment.	13

Wolfram von List	Call of Duty : Vanguard	Aucune information n'est donnée.	SS, division paranormale, <i>Oberfuhrer</i> .	Est comparé à un individu se voyant comme un Dieu, cruel. L'entité que Wolfram invoque le décrit comme ayant « le cœur le plus noir que j'ai pu rencontrer ».	Utilise ses artefacts occultes pour ramener les morts à la vie, tue de sang-froid.	14
Commandant Zobel	Partisan 1941	Aucune information n'est donnée.	SS.	Calme, froid. Sait parler russe. Discours soigné.	Menace d'exécuter des civils si le groupe de partisans du joueur ne se rend pas.	15
Klaus	Through the Darkest of Times	Fils d'Hildegard.	Jeunesse Hitlérienne.	Froid, insultant envers les ennemis de l'idéologie nazie. Endoctriné et antisémite.	Insulte des enfants de son âge, ces derniers étant juifs. Souhaite empêcher une famille juive de se réfugier dans un abri antiaérien.	16

Hermann	Through the Darkest of Times	Aucune information n'est donnée.	Jeunesse Hitlérienne.	Fanatique. Vocabulaire national-socialiste.	Refuse que les Juifs entrent dans le bunker antiaérien.	17
Hildegard	Through the Darkest of Times	Mère de Klaus.	Citoyenne du Reich, classe moyenne.	Partisane du national-socialisme.	Fanatique d'Hitler.	18
Karl Eckhardt	The Saboteur	Aucune information n'est donnée.	SS. Chargé de l'administration de la ville de Paris.	Aucune information n'est donnée.	Souhaite quitter la ville.	19
Kurt Dieker	The Saboteur	Fils de boucher. Apparemment riche.	SS- <i>Standartenführer</i> (Colonel). Ancien conducteur de course.	Parle poliment. Charmeur. Utilise des termes nationaux-socialistes. Dieker croit au bien-fondé du nazisme.	Torture Sean et son frère, faisant cela tout en parlant calmement. Tire plusieurs fois sur le frère de Sean. Exécute un officier pour incompétence.	20

Franziska	The Saboteur	Aucune information n'est donnée.	SS.	Présentée comme froide.	Accompagne Kurt Dieker dans certaines cinématiques.	21
Garde	War Mongrels	Aucune information n'est donnée.	SS.	Vocabulaire national-socialiste. Grossier envers le protagoniste féminin. Parle de violer celle-ci.	Surveille les prisonniers.	22
Helmut Kohl	War Mongrels	Bâtard d'Helmut Kohl, officier de la SS.	SS.	Aucune information n'est donnée.	Responsable de meurtres de civils dans la ville. Boit à l'intérieur d'un bar suite à un massacre.	23
General Fettgesicht	Wolfenstein 3D	Aucune information n'est donnée.	Soldat.	Aucune information n'est donnée.	Souhaite lancer une attaque chimique contre les Alliés.	24

Gretel Grösse	Wolfenstein 3D	Aucune information n'est donnée.	Inconnu.	Aucune information n'est donnée.	Protège les armes chimiques que souhaite utiliser le Général Fettgesicht.	25
Doctor Schabbs	Wolfenstein 3D	Aucune information n'est donnée.	Docteur.	Est présenté comme sadique et fou dans le manuel du jeu.	Responsable d'expérimentations permettant de créer des mutants.	26
Fake Hitler	Wolfenstein 3D	Aucune information n'est donnée.	Aucune information n'est donnée.	Aucune information n'est donnée.	Des soldats, déguisés en Adolf Hitler. Possèdent des pouvoirs magiques.	27
Otto Giftmacher	Wolfenstein 3D	Aucune information n'est donnée.	Docteur.	Aucune information n'est donnée.	Créateur des armes chimiques qui doivent être utilisées contre les Alliés.	28

Marianna Blavatsky	Return to Castle Wolfenstein	Aucune information n'est donnée.	SS, SS- <i>Standartenführer</i> (Colonelle)	Égocentrique, Marianna se considère supérieure à des individus de rang équivalant au sien.	Utilise des rites occultes pour faire revenir Heinrich I ^{er} à la vie.	29
Zemph	Return to Castle Wolfenstein	Aucune information n'est donnée.	Scientifique de la division paranormale de la SS.	Aucune information n'est donnée.	Participe aux fouilles archéologiques de la SS.	30
Wilhelm Strasse	Return to Castle Wolfenstein	Aucune information n'est donnée.	SS, chef de la division spéciale de la SS.	Discours soigné, se considère supérieur aux autres, notamment le joueur.	Ses projets sont centrés sur des expérimentations, mélangeant chair humaine et métal.	31

Zee	Return to Castle Wolfenstein	Aucune information n'est donnée.	SS, Scientifique.	Parle calmement.	Torture un espion américain dans l'introduction du jeu.	32
Helga von Bulow	Return to Castle Wolfenstein	Aucune information n'est donnée.	SS, cheffe de la division paranormale de la SS.	Égocentrique et ambitieuse. Rustre envers ses compagnons.	Rappelle que les prisonniers doivent être interrogés et torturé au château.	33
Wilhelm Strasse. "Deathshead"	Wolfenstein	Aucune information n'est donnée.	SS. Chef de la division paranormale.	Possède un œil de verre. Courtois. Parle calmement.	Souhaite utiliser l'artefact magique pour ses projets d'armement.	34
Victor Zetta	Wolfenstein	Aucune information n'est donnée.	SS- <i>Oberstgruppenführer</i> (Général de la SS)	Parle calmement.	Considéré comme sadique par ses subordonnés. Possède des pouvoirs occultes.	35

Richter	Wolfenstein	Aucune information n'est donnée.	SS.	Calme et courtois, même en torturant.	Torture un prisonnier.	36
Wolfgang Statz	Wolfenstein	Aucune information n'est donnée.	SS- <i>Obergruppenführer</i> (Lieutenant-Général de la SS).	Loyal envers le Reich.	Séducteur, possède plusieurs maîtresses.	37
Wilhelm Strasse	Wolfenstein : The New Order	Aucune information n'est donnée.	SS, <i>Oberstgruppenführer</i> (Général de la SS)	Froid, courtois.	Effectue des expériences sur le corps humain. Oblige-le joueur/l'avatar à sacrifier un de ses compagnons.	38
Rudi Jägers	Wolfenstein : The Old Blood	Père strict.	SS- <i>Sturmbannführer</i> (Major de la SS)	Parle poliment, tout en torturant. Aime les chiens, surtout sa chienne.	Torture des prisonniers, les donnent à manger à ses chiens.	39

Helga von Schabbs	Wolfenstein : The Old Blood	Issu d'une famille aisée.	SS- <i>Oberstumbannführer</i> (Lieutenant-Colonelle de la SS), archéologue, chef de la Division Paranormale de la SS.	Aime le vin.	Responsable des fouilles archéologiques du village de Wulfburg.	40
Emmerich Schreiner	Wolfenstein : The Old Blood	Aucune information n'est donnée.	SS- <i>Obersturmführer</i> (Premier-lieutenant de la SS).	Froid, impatient. Présenté comme un agent fidèle envers ses supérieurs.	Accompagne Helva von Schabbs.	41

1.2 Temps de présence

Personnage	Jeu	Temps d'apparition	Durée moyenne du jeu
Glock	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	Quelques minutes.	7 heures.
Klaus	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	Quelques minutes.	7 heures.
Gerda	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	Quelques minutes.	7 heures.
Schröder	Battlefield V	12 minutes.	45 minutes.

Wilhelm Tannsted	Battlefield V	37 secondes.	Durée ne pouvant être comptabilisée (liée au temps de jeu du joueur).
Ilse Schattenwolf	Battlefield V	30 secondes.	Durée ne pouvant être comptabilisée (liée au temps de jeu du joueur).
Von Richtofen	Call of Duty: World at War	Présence ne pouvant être comptabilisée (liée au temps de jeu du joueur).	Durée ne pouvant être comptabilisée (liée au temps de jeu du joueur).
Henrich	Call of Duty: World War II	5 minutes.	7 heures.
Metz	Call of Duty: World War II	Quelques minutes.	7 heures.

Peter Straud	Call of Duty: World War II	6 minutes.	Durée ne pouvant être comptabilisée (liée au temps de jeu du joueur).
Hermann Fresinger	Call of Duty : Vanguard	30 minutes.	6 heures.
Jannick Richter	Call of Duty : Vanguard	30 minutes.	6 heures.
Leo Steiner	Call of Duty : Vanguard	Une dizaine de minutes.	6 heures.
Wolfram von List	Call of Duty : Vanguard	2 minutes.	6 heures.
Commandant Zobel	Partisan 1941	1 minute.	20 heures.

Klaus	Through the Darkest of Times	10 minutes.	7 heures.
Hermann	Through the Darkest of Times	10 minutes.	7 heures.
Hildegard	Through the Darkest of Times	10 minutes.	7 heures.
Karl Eckhardt	The Saboteur	Moins d'une minute.	11 heures.
Kurt Dieker	The Saboteur	10 minutes.	11 heures.
Franziska	The Saboteur	4 minutes.	11 heures

Garde	War Mongrels	1 minute.	15 heures.
Helmut Kohl	War Mongrels	Quelques secondes.	15 heures.
General Fettgesicht	Wolfenstein 3D	Présence ne pouvant être comptabilisée (liée au temps de jeu du joueur).	Durée ne pouvant être comptabilisée (liée au temps de jeu du joueur).
Gretel Grösse	Wolfenstein 3D	Présence ne pouvant être comptabilisée (liée au temps de jeu du joueur).	7 heures.
Doctor Schabbs	Wolfenstein 3D	Présence ne pouvant être comptabilisée (liée au temps de jeu du joueur).	7 heures.
Fake Hitler	Wolfenstein 3D	Présence ne pouvant être comptabilisée (liée au temps de jeu du joueur).	7 heures.

Otto Giftmacher	Wolfenstein 3D	Présence ne pouvant être comptabilisée (liée au temps de jeu du joueur).	7 heures.
Marianna Blavatsky	Return to Castle Wolfenstein	2 minutes.	8 heures.
Zemph	Return to Castle Wolfenstein	1 minute.	8 heures.
Wilhelm Strasse	Return to Castle Wolfenstein	2 minutes.	8 heures.
Zee	Return to Castle Wolfenstein	2 minutes.	8 heures.

Helga von Bulow	Return to Castle Wolfenstein	2 minutes.	8 heures.
Wilhelm Strasse. "Deathshead"	Wolfenstein	5 minutes.	9 heures.
Victor Zetta	Wolfenstein	2 minutes.	9 heures.
Richter	Wolfenstein	1 minute.	9 heures
Wolfgang Statz	Wolfenstein	1 minute.	9 heures.
Wilhelm Strasse	Wolfenstein : The New Order	18 minutes.	11 heures.
Rudi Jägers	Wolfenstein : The Old Blood	6 minutes.	6 heures.
Helga von Schabbs	Wolfenstein : The Old Blood	4 minutes.	6 heures.
Emmerich Schreiner	Wolfenstein : The Old Blood	4 minutes.	6 heures.

2) PERSONNALITES HISTORIQUES

Personnage	Jeu	Vie personnelle/familiale	Classe sociale/rôle	Trait de caractère	Actions	Temps d'apparition	Durée moyenne du jeu	Numéro
Joseph Goebbels	Through the Darkness of Time	Aucune information n'est donnée.	Ministre de l'Éducation et de la Propagande.	Aucune information n'est donnée.	Désigné comme ministre de l'Éducation et de la Propagande. Membre important du régime nazi.	Seulement mentionné au cours du jeu.	7 heures.	1
Josef Mengele	Through the Darkness of Time	Aucune information n'est donnée.	Docteur du camp d'Auschwitz.	Méromane.	Tente des expériences sur des jumeaux et des prisonniers. Demande à une prisonnière de jouer de la	Mentionné au cours du jeu, pendant 3 minutes.	7 heures.	1

					musique classique.			
Adolf Hitler	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	A une femme, Eva Braun, et une chienne : Blondie.	Dirigeant du III ^e Reich.	Froid. Semble joyeux sur les images d'archives.	Présenté comme responsable de la guerre, de sa continuation ; se fiche du peuple. Aurait parlé de l'Antiquité, "supérieure à la modernité".	Quelques secondes.	7 heures.	1
Adolf Hitler	Call of Duty	Aucune information n'est donnée.	Dirigeant du III ^e Reich.	Aucune information n'est donnée.	Montré dans une image d'archive.	Quelques secondes.	7 heures.	2
Adolf Hitler	Call of Duty 2	Aucune information n'est donnée.	Dirigeant du III ^e Reich.	Aucune information n'est donnée.	Montré quelques secondes dans une image d'archive.	Quelques secondes.	8 heures.	3

Adolf Hitler	Great Naval Battle 1939-1942: North Atlantic	Aucune information n'est donnée.	Dirigeant du III ^e Reich.	Aucune information n'est donnée.	Aucune information n'est donnée.	Moins d'une minute.	Quelques heures.	4
Adolf Hitler	Heart of Iron IV	Aucune information n'est donnée.	Dirigeant du III ^e Reich.	Aucune information n'est donnée.	Simple portrait, contenant des traits de personnalité, ajoutant des bonus ou des malus au joueur.	Présence ne pouvant être comptabilisée (liée au temps de jeu du joueur).	Durée ne pouvant être comptabilisée (liée au temps de jeu du joueur).	5
Adolf Hitler	Medal of Honor	Aucune information n'est donnée.	Dirigeant du III ^e Reich.	Aucune information n'est donnée.	Aucune information n'est donnée.	Quelques secondes.	7 heures.	6

Adolf Hitler	Medal of Honor : Underground	Aucune information n'est donnée.	Dirigeant du III ^e Reich.	Présenté comme membre de l'"Axe du Mal".	Aucune information n'est donnée.	Quelques secondes.	11 heures.	7
Adolf Hitler	Through the Darkest of Times	Aucune information n'est donnée.	Dirigeant du III ^e Reich.	Charismatique	Chef du régime, présenté comme amenant le "Mal", et ce qui s'ensuit.	3 minutes.	7 heures.	8
Adolf Hitler	Wolfenstein 3D	Aucune information n'est donnée.	Dirigeant du III ^e Reich.	Aucune information n'est donnée.	Aucune information n'est donnée.	Présence ne pouvant être comptabilisée (liée au temps de jeu du joueur).	7 heures.	9

Le Roi Maléfique (Adolf Hitler)	My Memory of Us	Aucune information n'est donnée.	Dirigeant du III ^e Reich.	Aucune information n'est donnée.	Chef de l'armée des robots, responsable de l'extermination des Juifs.	1 minute.	5 heures.	10
Heinrich Himmler	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	Célibataire. A reçu la Croix de Fer de 2e classe. Son père était général.	Chef de la SS, ministre de l'Intérieur, chef de la RSHA.	Croit être le descendant direct d'un ancien roi germanique. Vocabulaire national-socialiste. Discours soigné.	Tente un rituel pour rendre Hitler immortel. Prie devant le portrait d'Otton I ^{er} .	Quelques minutes.	7 heures.	1
Heinrich Himmler	Medal of Honor : Underground	Aucune information n'est donnée.	Chef de la SS.	Présenté comme membre de l'"Axe du Mal". Chef de la SS, "Un État dans l'État".	Responsable de crimes contre l'Humanité.	2 minutes 30.	11 heures.	2

				Malsain/déran gé.				
Heinrich Himmler	Through the Darkness of Time	Aucune information n'est donnée.	Chef de la SS, ministre de l'Intérieur, chef du RSHA.	Aucune information n'est donnée.	Aucune information n'est donnée.	Seulement mentionné au cours du jeu.	7 heures	3
Heinrich Himmler	Return to Castle Wolfenstein	Aucune information n'est donnée.	Chef de la SS.	Aucune information n'est donnée.	Seulement visible lors de la cinématique de fin du jeu.	30 secondes.	8 heures.	4
Heinrich Muller	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	Aucune information n'est donnée.	Membre de la SS ; Chef de la Gestapo.	Froid, direct.	A réprimé le Putsch de Munich. A reçu "l'Ordre du Sang", normalement destiné aux participants du Putsch.	Quelques minutes.	7 heures.	1

Reinhard Heydrich	Attentat 1941	Aucune information n'est donnée.	SS, gouverneur de Bohème-Moravie.	Présenté comme cruel.	Responsable des répressions en Tchécoslovaquie occupé.	Moins d'une minute.	2 heures.	1
Hermann Goering	Medal of Honor : Underground	Aucune information n'est donnée.	Chef de la Luftwaffe, / <i>Reichmarshal</i> I (Maréchal du Reich)	Aucune information n'est donnée.	Présenté comme membre de "l'Axe du Mal".	Quelques secondes.	11 heures.	1

3) ENNEMIS GÉNÉRIQUE ET PERSONNAGES TERTIAIRE

Cette catégorie recense les Personnages Non-Joueur (PNJ) et les personnages tertiaires. L'objectif de cette partie est de diviser le corpus entre des personnages centraux, possédant des spécificités propres et/ou des personnalités historiques, et des ennemis que le joueur affronte plusieurs fois d'affilée, sans réels traits de caractères individuels.

Jeu	Personnage/unité	Informations	Nombre
A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	Julius Streicher	Antisémitisme, membre du NSDAP. Explique que "Dieu est Aryen", qu'un "Juif attend pour agresser une femme".	1
A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	Veit Harlan.	Réalisateur de films pour le Régime.	2
A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	Konrad	Garde du QG RSHA. Considère que les "Hauts-Cercles" contaminent Hitler avec des pensées mauvaises, et par les Juifs.	3
A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	Thomas	Garde du QG RSHA. Regrette "Le bon vieux temps", les ennemis du Régime (pouvait briser leurs dents et leurs jambes).	4
A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	"Old Woman"	Remarque antisémite sur un ancien locataire.	5

Attentat 1942	Gestapo	Arrête le père de la protagoniste.	6
Attentat 1942	Garnison SA	Jeunes adultes de 18 ans (au maximum). Ont torturé et assassiné des prisonniers.	7
Attentat 1942	Garde Camp	Menace de violer une Tzigane.	8
Battlefield V	Membre de la Gestapo (?)	Exécute des déserteurs. Salut militaire.	9
Beyond Castle Wolfenstein	Gardes	Pas de symboles.	10
Beyond Castle Wolfenstein	Officier	Pas de symboles.	11
Beyond Castle Wolfenstein	SS/Hitler ?	Croix gammée sur l'uniforme.	12
Castle Wolfenstein	SS	Représenté avec le mot "SS"; mentionné sur la jaquette.	13
Call of Duty	Waffen-SS	Image de propagande.	14
Call of Duty 2	Waffen-SS	Mentionné dans une mission.	15
Call of Duty: World at War	Soldat Waffen-SS	Tenue de camouflage.	16
Call of Duty: World at War	Soldat Waffen-SS	Tenue de camouflage.	17

Call of Duty: World at War	"Garde d'honneur"	Waffen-SS, symbole sur l'uniforme. Défendent le Reichstag. Crie "Pour le Führer", "Donnez votre vie pour l'Allemagne".	18
Call of Duty: World War II	Gestapo	Surveille le Centre de Commandement de Paris, incluant le HSSPF Heindrich.	19
Call of Duty: World War II	Soldat Waffen-SS	Adversaire champ de bataille.	20
Call of Duty: World War II	Officier Waffen-SS	Adversaire champ de bataille.	21
Call of Duty : Vanguard	<i>Jägermörder</i>	Élite de la Waffen-SS.	22
Company of Heroes	Brigade de <i>Stormtrooper</i> .	Waffen-SS.	23
Heart of Iron IV	Membres du gouvernement	Portrait, indiquant des traits de caractère : Himmler, Goering, Speer, Ribbentrop, Hess, Bormann, Todt.	24
Medal of Honor	Waffen-SS "léger"	Uniforme gris.	25
Medal of Honor	Waffen-SS "lourd"	Uniforme gris, plus imposant.	26
Medal of Honor	Waffen-SS	Tenue de camouflage.	27
Medal of Honor: Allied Assault	Waffen-SS (infanterie)	Uniforme gris.	28

Medal of Honor : Underground	Waffen-SS (officier 1)	Tenu de camouflage.	29
Medal of Honor : Underground	Waffen-SS (officier 2)	Uniforme gris, croix de fer sur le torse, à gauche.	30
Medal of Honor : Underground	Waffen-SS (élite de la SS)	Uniforme noir, brassard avec la croix gammée.	31
Medal of Honor : Underground	Waffen-SS (officier SS d'élite)	Uniforme gris.	32
My Memory of Us	Soldats	Robots. Gardent le Ghetto.	33
My Memory of Us	Officiers	Robots. Tenues d'officier allemand, utilisent un pistolet, SS.	34
My Memory of Us	Gardes	Robots. Gardent le Ghetto.	35
My Memory of Us	Drones	Robots, "font disparaître" le joueur si touché par le rayon, cela entraîne la mort.	36
Partisan 1941	Soldat de la SS	Considéré comme des ennemis plus difficiles que les soldats de la Wehrmacht.	37

Return to Castle Wolfenstein	Soldats SS	Différence d'uniforme avec le soldat de base (noir).	38
Return to Castle Wolfenstein	Soldat SS	Différence d'uniforme avec le soldat de base (gris,camouflage).	39
Return to Castle Wolfenstein	Garde Noire	Garde d'élite SS de Himmler.	40
Return to Castle Wolfenstein	Garde d'Elite	Groupe d'élite de la SS, entièrement féminin. Tenues sexualisées, en cuir.	41
Return to Castle Wolfenstein	Officier SS	Différence d'uniforme avec le soldat de base (noir).	42
Through the Darkest of Times	Gestapo	S'occupe de la déportation des Juifs de Berlin.	43
Through the Darkest of Times	SA	Moleste un juif.	44
Through the Darkest of Times	SS	Exécute une famille qui a hissé un drapeau blanc, alors que la capitulation a été signée/allait être signée.	45
The Saboteur	"Terror Squad"	Groupe d'intervention. Uniforme noir. Casqué.	46
War Mongrels	Commandant du SD	Annonce l'exécution de 100 hommes en représailles.	47
War Mongrels	Officiers de funérailles.	Discussions autour de la guerre. Sentiment de défaite. Ils doivent préparer une porte de sortie.	48

War Mongrels	Soldat SS (?)	Exécution de résistants.	49
War Mongrels	Officier	S'occupe de la "Sélection".	50
War Mongrels	SS et <i>Volkssturm</i>	Exécution d'une famille à la suite de leur reddition en avril 1945.	51
Wolfenstein 3D	SS	Uniforme bleu, blonds aux yeux bleus. Ils ont un « sourire sadique », selon le manuel du jeu.	52
Wolfenstein 3D	Officiers	Uniforme blanc.	53
Wolfenstein 3D	Garde	Uniforme brun.	54
Wolfenstein	SS	Uniforme noir.	55
Wolfenstein	Garde d'élites	SS, uniforme noir, décolleté ouvert. Tenue SS/tenue en cuir, talons. Utilise des fouets. Travaux préparatoires sexualisés.	56
Wolfenstein : The New Order	Soldats	Uniforme noir.	57
Wolfenstein : The Old Blood	Soldats	Uniforme noir.	58
Wolfenstein : The Old Blood	Commandants	Uniforme noir.	59
Wolfenstein : The Old Blood	Randolf	Archéologue SS.	60

4) CLASSIFICATION

4.1 Lexique national-socialiste

Nom	Jeu	Nombre
Glock	A Stroke of Fate: Operation Valkryrie	1
Himmler	A Stroke of Fate: Operation Valkryrie	2
Klaus	A Stroke of Fate: Operation Valkryrie	3
Adolf Hitler	A Stroke of Fate: Operation Valkryrie	4
Gerda	A Stroke of Fate: Operation Valkryrie	5
Adolf Hitler	Through the Darkness of Time	6
Kurt Dieker	The Saboteur	7
Garde	War Mongrels	8
Wilhelm Strasse	Wolfenstein : The New Order	9
Helga von Schabbs	Wolfenstein : The Old Blood	10

Emmerich Schreiner	Wolfenstein : The Old Blood	11
--------------------	-----------------------------	----

4.2 Capital intellectuel et/ou social

Nom	Jeu	Nombre
Heinrich	Call of Duty: World War II	1
Peter Straud	Call of Duty: World War II	2
Von Richtofen	Call of Duty: World at War	3
Hermann Fresinger	Call of Duty : Vanguard	4
Mengele	Through the Darkness of Time	5
Kurt Dieker	The Saboteur	6
Doctor Schabbs	Wolfenstein 3D	7
Marianna Blavatsky	Return to Castle Wolfenstein	8
Zemph	Return to Castle Wolfenstein	9
Zee	Return to Castle Wolfenstein	10

Wilhelm Strasse	Return to Castle Wolfenstein	11
Helga von Bulow	Return to Castle Wolfenstein	12
Wilhelm Strasse	Wolfenstein	13
Wilhelm Strasse	Wolfenstein : The New Order	14
Helga von Schabbs	Wolfenstein : The Old Blood	15

4.3 Sadique

Nom	Jeu	Nombre
Glock	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	1
Klaus	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	2
Wilhelm Tannsted	Battlefield V	3
Ilse Schattenwolf	Battlefield V	4
Von Richtofen	Call of Duty: World at War	5
Heinrich	Call of Duty: World War II	6

Peter Straub	Call of Duty: World War II	7
Jannick Richter	Call of Duty : Vanguard	8
Leo Steiner	Call of Duty : Vanguard	9
Mengele	Through the Darkness of Time	10
Kurt Dieker	The Saboteur	11
Garde	War Mongrels	12
Helmut Kohl	War Mongrels	13
Wilhelm Strasse	Return to Castle Wolfenstein	14
Doctor Schabbs	Wolfenstein 3D	15
Richter	Wolfenstein	16
Wilhelm Strasse	Wolfenstein : The New Order	17
Rudie Jaeger	Wolfenstein : The Old Blood	18

4.4 Discours soigné

Nom	Jeu	Nombre
Himmler	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	1
Klaus	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	2
Gerda	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	3
Heinrich	Call of Duty: World War II	4
Dr Straub	Call of Duty: World War II	5
Hermann Fresinger	Call of Duty : Vanguard	6
Jannick Richter	Call of Duty : Vanguard	7
Wolfram von List	Call of Duty : Vanguard	8
Commandant Zobel	Partisan 1941	9
Adolf Hitler	Through the Darkest of Times	10
Mengele	Through the Darkest of Times	11

Kurt Dieker	The Saboteur	12
Wilhelm Strasse	Return to Castle Wolfenstein	13
Marianna Blavatsky	Return to Castle Wolfenstein	14
Zee	Return to Castle Wolfenstein	15
Wilhelm Strasse	Wolfenstein	16
Victor Zetta	Wolfenstein	17
Richter	Wolfenstein	18
Wolfgang Statz	Wolfenstein	19
Wilhelm Strasse	Wolfenstein : The New Order	20
Rudi Jägers	Wolfenstein : The Old Blood	21
Helga von Schabbs	Wolfenstein : The Old Blood	22
Emmerich Schreiner	Wolfenstein : The Old Blood	23

4.5 Égocentrisme

Personnage	Jeu	Numéro
Glock	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	1
Himmler	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	2
Heinrich	Call of Duty: World War II	3
Dr Straub	Call of Duty: World War II	4
Hermann Fresinger	Call of Duty : Vanguard	5
Leo Steiner	Call of Duty : Vanguard	6
Wolfram von List	Call of Duty : Vanguard	7
Kurt Dieker	The Saboteur	8
Marianna Blavatsky	Return to Castle Wolfenstein	9
Helga von Bulow	Return to Castle Wolfenstein	10
Wilhelm Strasse	Return to Castle Wolfenstein	11

Zee	Return to Castle Wolfenstein	12
Wilhelm Strasse	Wolfenstein	13
Victor Zetta	Wolfenstein	14
Wilhelm Strasse	Wolfenstein : The New Order	15
Rudi Jägers	Wolfenstein : The Old Blood	16
Helga von Schabbs	Wolfenstein : The Old Blood	17

4.6 Froid

Personnage	Jeu	Numéro
Muller	A stroke of Fate: Operation Valkyrie	1
Shroder	Battlefield V	2
Wilhelm Tannsted	Battlefield V	3
Ilse Schattenwolf	Battlefield V	4
Heinrich	Call of Duty: World War II	5

Metz	Call of Duty: World War II	6
Hermann Fresinger	Call of Duty : Vanguard	7
Jannick Richter	Call of Duty : Vanguard	8
Wolfram von List	Call of Duty : Vanguard	9
Commandant Zobel	Partisan 1941	10
Mengele	Through the Darkness of Time	11
Franziska	The Saboteur	12
Wilhelm Strasse	Return to Castle Wolfenstein	13
Wilhelm Strasse	Wolfenstein	14
Victor Zetta	Wolfenstein	15
Richer	Wolfenstein	16
Wilhelm Strasse	Wolfenstein : The New Order	17
Helga von Schabbs	Wolfenstein : The Old Blood	18

4.7 Excentrique

Nom	Jeu	Numéro
Glock	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	1
Himmler	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	2
Klaus	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	3
Von Richtofen	Call of Duty: World at War	4
Dr Straub	Call of Duty: World War II	5
Leo Steiner	Call of Duty : Vanguard	6
Kurt Dieker	The Saboteur	7
General Fettgesicht	Wolfenstein 3D	8
Gretel Grösse	Wolfenstein 3D	9
Doctor Schabbs	Wolfenstein 3D	10
Fake Hitler	Wolfenstein 3D	11

Hitler	Wolfenstein 3D	12
Otto Giftmacher	Wolfenstein 3D	13
Marianna Blavatsky	Return to Castle Wolfenstein	14
Wilhem Strasse	Wolfenstein : The New Order	15
Rudi Jägers	Wolfenstein : The Old Blood	16

4.8 Femmes

Personnages :

Personnage	Jeu	Numéro
Gerda	A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	1
Ilse Schattenwolf	Battlefield V	2
Hildegard	Through the Darkest of Times	3
Franziska	The Saboteur	4
Gretel Grösse	Wolfenstein 3D	5

Marianna Blavatsky	Return to Castle Wolfenstein	6
Helga von Bulow	Return to Castle Wolfenstein	7
Helga von Schabbs	Wolfenstein : The Old Blood	8

Ennemis génériques :

A Stroke of Fate: Operation Valkyrie	« Vieille femme »	1
Return to Castle Wolfenstein	Garde d'Élite	2
Wolfenstein	Garde d'Élite	3

TABLE DES MATIERES

Avertissement.....	3
Engagement de non plagiat.....	4
Remerciements	5
Liste des abréviations.....	6
Lexiques	7
Introduction	13
Historiographie	16
Histoire et jeu vidéo.....	16
Nazisme	21
La représentation des nazis	28
Problématiques	32
Corpus	34
Corpus vidéoludique.....	34
Corpus cinématographique	36
Chronologie	36
Corpus vidéoludique : 1980-2021.....	36
Bibliographie	39
1) Jeu vidéo	39
1.1 Jeu vidéo et Histoire	39
1.2 Études sur l'industrie du jeu vidéo	43
2) La Seconde Guerre mondiale	45
3) La Wehrmacht.....	46
4) Le Front de l'Est	49
5) Histoire des représentations	50
6) Nazisme.....	53
6.1 Études sur le III ^e Reich	53
6.2 Études idéologiques	54
6.3 Personnalités et groupes	55
7) Histoire de la Shoah.....	56
8) Genre	59
Corpus vidéoludique et cinématographique	61
Corpus vidéoludique.....	61
Corpus cinématographique	76
I/ Les nazis Vidéoludiques en guerre : des représentations liées à l'objet. 81	
1.1 Jeux de guerre et nazis : des représentations guerrières.....	81

1.2 Nazi et idéologie : un vide vidéoludique ?	97
II/ Représenter les nazis dans le jeu vidéo : sadisme et intellectualisme	127
2.1 Nazisme et sadisme dans le jeu vidéo	127
2.2 Le nazi cultivé : supériorité intellectuelle et inspiration cinématographique	145
III/ Les négligés du nazisme vidéoludique	163
3.1 Les femmes nazies : entre imaginaire nazi et stéréotypes de genre	163
3.2 Les non-combattant nazis dans le jeu vidéo : "inutile" ludiquement ?	180
Conclusion	199
Tableaux de personnages	211
1) Personnages de fiction principaux	212
1.1 Présentation générale	212
1.2 Temps de présence	226
2) Personnalités historiques	233
3) Ennemis générique et personnages tertiaire	240
4) Classification	246
4.1 Lexique national-socialiste	246
4.2 Capital intellectuel et/ou social	247
4.3 Sadique	248
4.4 Discours soigné	250
4.5 Égocentrisme	252
4.6 Freud	253
4.7 Excentrique	255
4.8 Femmes	256
Table des matières	258
RÉSUMÉ	260

RÉSUMÉ

La représentation des nazis lors de la Seconde Guerre mondiale dans le jeu vidéo de 1980 à 2021

La Seconde Guerre mondiale a une place importante dans les représentations du passé, le conflit ayant durablement marqué les sociétés contemporaines. Le nazisme fait partie de cet imaginaire : idéologie antisémite, raciste et impérialiste, responsable de la Shoah. A travers lui, les nazis fascinent : comment ont-ils pu commettre ces actes ?

Le cinéma, les séries audiovisuelles et la littérature ont produit des représentations étudiées par les historiens. Le jeu vidéo reste un objet d'étude récent au sein de la recherche. Pourtant, ce médium a été utilisé par de nombreuses œuvres se déroulant entre 1939 et 1945. La représentation des nazis dans le jeu vidéo est le résultat d'une convergence entre les inspirations cinématographiques du médium, la société dans laquelle ces œuvres ont été produites, et les évolutions spécifiques à l'industrie vidéoludique. Étudier la représentation des nazis dans le jeu vidéo, c'est aussi effectuer une comparaison avec l'industrie du cinéma, pour comprendre ce qui rapproche ces deux médiums et ce qui fait du jeu vidéo un objet d'étude spécifique.

Mots-clefs : jeu vidéo, nazisme, national-socialisme, représentation, cinéma, industrie

ABSTRACT

The representation of Nazis during Second World War War in the video game from 1980 to 2021

The Second World War has an important place in the representations of the past, as the conflict had a lasting impact on contemporary societies. Nazism is part of this imagery: antisemitism, racism, imperialist ideology, responsible for the Shoah. Through it, the Nazis fascinate: how could they commit these acts?

Cinema, audiovisual series and literature have produced representations studied by historians. The video game remains a recent subject of study within the research. However, this medium was used by many games taking place between 1939 and 1945. The representation of the Nazis in the video game is the result of a convergence between the cinematic inspirations of the medium, the society in which these games were produced, and the specific evolutions of the videogame industry. Studying the representation of the Nazis in the video game is also making a comparison with the film industry, to understand what brings these two mediums together and what makes the video game a specific object of study.

Key words: video game, nazism, national socialism, representation, cinema, industry