

«KINGDOM COME: DELIVERANCE» ET LA
REVENDEICATION PROBLÉMATIQUE DE
L'AUTHENTICITÉ DANS LES JEUX VIDÉO

Jan Heinemann

Les jeux vidéo font partie des formats de média parmi les plus populaires et sont joués par des personnes de tout âge et tout sexe. Pour raconter leurs histoires, ils ont souvent recours au passé. En tant que média interactifs, ils sont ainsi capables de modeler les perceptions sur le passé des joueuses et joueurs de manière plus décisive que d'autres types de média. Les promesses marketing de représentations «authenti-

ques», «proches de la vérité» et «réalistes» renforcent l'autorité de ce qui est montré. L'exemple du jeu vidéo *Kingdom Come: Deliverance*, qui se situe en Bohême au début du XV^e siècle, montre combien la revendication d'authenticité peut être problématique, notamment quand les développeurs de jeux tissent un agenda (caché) politique dans le narratif de leur jeu et les représentations du passé. Les débats sur les implications politiques et l'authenticité des représentations du passé dans les jeux vidéo sont un parfait exemple de leur rôle pour la culture d'aujourd'hui de la mémoire, la formation des identités (collectives) et la critique culturelle.