

EXAMEN SUISSE DE MATURITE

Session d'été 2025

Travail de maturité

Le jeu vidéo au service de l'Histoire

Est-ce qu'un jeu vidéo qui n'a pas pour but d'être éducatif peut être pédagogique ?



STUDER Antoine

Discipline : Histoire

Professeur : Dr. Alexandre Loretan-de Bustamante

Photographie de couverture : Capture d'écran prise dans le jeu *Assassin's Creed : Odyssey*

Source : *Assassin's Creed : Odyssey* // Antoine Studer

Table des matières

1.	Introduction	1
2.	Contexte historique : La guerre du Péloponnèse	2
3.	La réalité d' <i>Assassin's Creed Odyssey</i> VS la réalité historique	3
3.1	Carte, villes et bâtiments	8
3.2	Personnages et détails historiques.....	9
3.3	Présence des mythes	11
4.	<i>Discovery Tour</i> : un vrai outil pédagogique ?	12
5.	Conclusion.....	15
6.	GLOSSAIRE.....	18
7.	Bibliographie	20
7.1.	Ouvrages	20
7.2.	Sites Internet.....	20
7.3.	Filmographie	20
7.4.	Conférences.....	21
8.	ANNEXES.....	22

Ce travail de maturité compte 4141 mots sans la table des matières, la bibliographie, le glossaire et les annexes.

1. Introduction

On peut constater que le jeu vidéo est un média encore souvent sous-estimé¹, pourtant son marché a généré 184 milliards de dollars à l'échelle internationale en 2023². Il s'agit de la première industrie culturelle mondiale.

Ces jeux passionnent plus d'un milliard de joueurs et d'observateurs, mais peuvent-ils être pédagogiques tout en restant divertissants ? Voilà la question que nous désirons nous poser dans le cadre de notre présent travail.

Nous nous sommes donc questionnés sur le potentiel intérêt pédagogique d'un jeu vidéo en particulier (alors que de nombreux jeux pourraient être choisis) en l'occurrence, nous prenons pour base de notre analyse un opus d'une saga célèbre : *Assassin's Creed Odyssey*, un jeu qui se déroule durant la guerre du Péloponnèse.

Pour que le joueur se sente incarner le protagoniste, le jeu doit être immersif c'est donc un des enjeux les plus importants pour cette saga. Elle use donc de réalisme : le monde doit paraître crédible. De nombreux facteurs influencent cela. On relève des éléments techniques comme les graphismes ou le gameplay, et d'autres comme les détails historiques, l'ambiance donnée par l'environnement visuel et sonore, la direction artistique.

Avant de réaliser une analyse entre les éléments du jeu et la réalité, je vais poser le contexte historique pour vous le situer.

¹ <https://avisdexperts.ch/fr/intervention/pourquoi-le-jeu-video-est-sno-be-par-les-grands-medias>

² <https://newzoo.com/>

2. Contexte historique : La guerre du Péloponnèse

Ce que nous savons de la Guerre du Péloponnèse (431 à 404 avant J.-C.) est principalement dû aux travaux de Thucydide, général athénien et historien qui rédigea la chronique de cette guerre³. Cette guerre opposa particulièrement la cité-État (polis) d'Athènes avec la ligue de Délos et celle de Sparte avec la ligue du Péloponnèse⁴.

« Thucydide écrit que la cause la plus vraie de la guerre du Péloponnèse n'était pas un désaccord entre les deux villes, mais la peur spartiate de la puissance athénienne croissante. Les Spartiates estimaient qu'il fallait détruire leur rivale avant qu'il ne soit trop tard. La Capitulation d'Athènes en 404 avant J.-C. leur permit de dominer entièrement la Grèce⁵. »

Les événements majeurs de la guerre du Péloponnèse comme des batailles ou comme la mort de personnages essentiels sont représentés en étant incorporés, de façon plus ou moins fidèle à l'histoire fictive de notre protagoniste. Ces événements et personnages sont des marqueurs du conflit et constituent le cœur de la trame de l'aventure.

Par exemple, durant la mission « Nous nous soulèverons », notre personnage assiste à la mort de Cléon et à celle de Brasidas, général spartiate, durant la Bataille de Amphipolis.

Bien que des éléments majeurs du conflit soient présents, celui-ci est plus une toile de fond pour le récit du jeu, le conflit est donc peu nuancé.

³ DAVIS HANSON, *La guerre du Péloponnèse*

⁴ Ces ligues sont des alliances de cités et régions.

⁵ NICOLLS, *3 minutes pour comprendre les 50 faits marquants de la Grèce antique*, p. 20

3. La réalité d'*Assassin's Creed Odyssey* VS la réalité historique

« Ce n'est pas un livre d'histoire non plus, c'est la recreation d'un monde historique, oui on prend certaines libertés pour le rendre plus gameplay friendly, mais c'est vraiment de piquer la curiosité des gens et vouloir en savoir plus⁶. » (Jonathan Dumont)

Lorsque les développeurs d'*Assassin's Creed Odyssey* doivent recréer la Grèce antique de la guerre du Péloponnèse, ils font face à de multiples contraintes pour rester fidèles à la réalité et ne pas empiéter sur le gameplay. Ils piochent donc dans diverses inspirations. Les différents groupes de développeurs qui sont entre autres, les game designers, les level designers, les scénaristes et les consultants historiques débattent de la meilleure option⁷.

On peut constater que, pour les besoins du jeu, de très nombreux aspects de la Grèce antique doivent être recréés ; comme la carte, les musiques, l'architecture, les vêtements, les armes, les armures, les trières et tout élément qui constitue ce monde virtuel. Évidemment certains sont plus importants que d'autres, mais l'attention portée à chacun de ces éléments fait que le tout fonctionne.

« L'attachement d'*Assassin's Creed Odyssey* au détail propulse le jeu vers de nouveaux sommets en termes d'immersion⁸. »

⁶ BRILLAUD, *Sparte VS Athènes - L'Odysee du Péloponnèse*,
<https://www.youtube.com/watch?v=OXmZL5htLwA>

⁷ VINH, *Pourquoi ASSASSIN'S CREED est plus VRAI que l'Histoire*,
<https://www.youtube.com/watch?v=olv2zUEWzrM>

⁸ LEWIS, *Tout l'art de Assassin's Creed Odyssey*

Les développeurs vont puiser principalement dans trois sources de références pour ébaucher les différents éléments du jeu :

- 1) Des connaissances historiques, comme des reconstitutions archéologiques⁹.
- 2) Des œuvres d'art classique comme des peintures de John William Godward¹⁰ ou de Jacques-Louis David^{11, 12}.
- 3) Des péplums et des jeux vidéo comme *300* ou *God of War*¹³.

La fidélité historique, la beauté artistique et la mise en scène épique semblent souvent incompatibles¹⁴. C'est pourquoi les développeurs et historiens doivent trouver des compromis pour choisir la vision la plus pertinente pour le joueur.

Nous pouvons donc suggérer l'idée qu'*Assassin's Creed Odyssey* n'est ni une œuvre idéale, ni un pur divertissement, ni une reconstitution historique, mais se trouve sur une croisée de ces chemins.

« Très souvent la manière de trancher va être d'aller dans le sens du jeu et en fonction de ce qu'on est capable de faire ou pas¹⁵. » (Aymar Azaïzia, directeur de contenu *Assassin's Creed*)

Nous devons garder en tête qu'*ACO*¹⁶ est un jeu vidéo qui a pour but premier de divertir est non pas de correspondre à une réalité historique.

⁹ HALL & DANSEREAU, *Building a Living World from Ancient Ruins in Assassin's Creed Odyssey*, <https://www.youtube.com/watch?v=DBqa7Um28m8>

¹⁰ Par exemple, la peinture : « A priestess of Bacchus »

¹¹ Par exemple, la peinture « La Mort de Socrate »

¹² HALL et DANSEREAU, op. cit., <https://www.youtube.com/watch?v=DBqa7Um28m8>

¹³ *ibid.* <https://www.youtube.com/watch?v=DBqa7Um28m8>

¹⁴ Voir Annexe

¹⁵ BRILLAUD, *History's Creed*, <https://tsvp-prod.com/action1/une-nouvelle-serie-pour-arte-creative/>

¹⁶ *ACO* : abréviation pour *Assassin's Creed Odyssey*

Mais, afin d'immerger au mieux le joueur, le jeu tend à s'approcher de la réalité historique. Il ne semble donc pas y avoir d'anachronismes flagrants, du moins pour un joueur normal. Cette immersion est à comprendre comme une porte d'entrée qui peut pousser le joueur à vouloir en apprendre plus.

« On n'a pas la prétention de faire des jeux à vocation scientifique ou historique, et on n'a pas non plus pour vocation d'enseigner l'histoire¹⁷. » (Aymar Azaïzia, directeur de contenu *Assassin's Creed*)

En plus de cela, *ACO* étant un jeu vidéo, il est limité par des contraintes techniques comme le gameplay ou autres limites technologiques. Cela mène alors à des concessions. Mais malgré cette vision et ces contraintes, le jeu peut-il se montrer didactique ?

Un débat important chez les développeurs et les historiens était de savoir s'ils devaient représenter les statues et autres bâtiments d'un blanc monochrome ou bien débordants de couleur comme ils étaient à l'époque¹⁸ et comme cela est avéré archéologiquement¹⁹, quitte à surprendre le non initié.

En visitant le monde grec recréé, le joueur peut donc prendre conscience de croyances populaires, comme la présumée monochromie des sculptures (et infrastructures) grecques. On découvre ainsi dans le jeu des statues colorées. En faisant ce choix, Ubisoft tourne le dos à cette conception qui a perduré à travers les siècles, que l'on peut voir dans les différentes iconographies et préfère donc l'historicité aux croyances populaires.

La principale difficulté dans la recreation d'un lieu à une époque précise, c'est que l'histoire est faite de trous. Dans un livre d'histoire,

¹⁷ BRILLAUD, op. cit., <https://tsvp-prod.com/action1/une-nouvelle-serie-pour-arte-creative/>

¹⁸ https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/10/05/assassin-s-creed-odyssey-une-carte-postale-de-la-grece-et-non-un-cours-d-histoire_5364995_4408996.html

¹⁹ JOCKEY, *Le mythe de la Grèce blanche*

l'auteur peut se permettre des locutions de prudence. Dans le jeu en revanche, tout doit être recréé, même les zones floues de l'histoire, car on doit bien montrer quelque chose.

« On ne travaille pas sur le passé, on travaille avec les traces du passé. L'Histoire est faite de trous. Alors que le monde d'*Assassin's Creed* est plein. Et qu'est-ce qu'on fait quand on veut recréer ? On le fait dans le style²⁰. » (Laurent Turco, historien des loisirs et des divertissements)

Par exemple il est difficile de savoir à quoi ressemblaient les étendards des différents territoires, alors ils ont été inspirés par la monnaie des régions respectives de cette époque²¹. Quant à l'architecture, les développeurs recréent des bâtiments stylistiquement convaincants sans être forcément historiquement vraisemblables.

En revanche, ce qui est parvenu jusqu'à nous et qui est documenté peut être reproduit fidèlement. Mais la contrainte dans cette reproduction est de montrer l'aspect original et contemporain de ces lieux malgré leur ancienneté et leur altération. Par exemple, le théâtre d'Épidaure que l'on peut observer aujourd'hui n'est pas ce qu'il était, car il a été grandement modifié au fil du temps.

« On voulait reconstruire le site [le théâtre d'Épidaure] comme à l'époque. On a commencé par venir sur le site, comme on fait d'habitude. On a vu toutes ces strates historiques et on a travaillé avec des historiens pour être sûr que l'on puisse découper tous les éléments de la couche byzantine, de la couche romaine, qui avaient été construits par-dessus. Cela pour avoir la bonne strate et que la reconstitution soit le plus fidèle²². » (Ben Hall, Directeur monde)

²⁰ BRILLAUD, *Les historiens sont-ils écoutés dans les jeux vidéo ?* <https://tsvp-prod.com/action1/une-nouvelle-serie-pour-arte-creative/>

²¹ Cela est expliqué par des sites de découverte du *Discovery Tour*. Voir Annexe pour images.

²² BRILLAUD, *Sparte VS Athènes - L'Odyssée du Péloponnèse*, <https://www.youtube.com/watch?v=OXmZL5htLwA>

Cette citation montre donc une volonté de fidélité historique de la part des développeurs, malgré d'autres déclarations qui suggèrent que l'historicité n'est pas la priorité.

L'architecture d'ACO ne compte pas que des édifices propres à cette période, mais aussi de nombreuses ruines rappelant par exemple, la présence d'ancienne civilisation comme celle des Minoens en Crète avec le palais de Knossos.

« La Grèce est renommée pour ses monuments, temples et statues, dont certains sont toujours visibles. Mais dès -431 la Grèce comptait des ruines de civilisation antérieure²³. »

Mais ce qui fait la beauté des reconstitutions numériques, au-delà de leur réalisme et de leur potentiel intérêt pédagogique, c'est qu'elles peuvent procurer un sentiment de déjà vus, d'étranges familiarités voire des émotions tout à fait sincères, face à des lieux que l'on a peut-être déjà visités dans notre vie ou que l'on fantasme, encore plus lorsque l'on est historien.

« Tu travailles pendant des années sur un domaine, tu as cette image mentale dans la tête, puis tout d'un coup, tu l'as devant les yeux. C'est hallucinant comme feeling²⁴ ! » (Laurent Turco, historien des loisirs et des divertissements)

²³ LEWIS, *Tout l'art de Assassin's Creed Odyssey*

²⁴ BRILLAUD, *History's Creed*, <https://tsvp-prod.com/action1/une-nouvelle-serie-pour-arte-creative/>

3.1 Carte, villes et bâtiments

La map²⁵ (carte) d'ACO fait 130 km², contre 131 957 km² pour la Grèce actuelle soit une échelle estimée de 1/1000. 130 km² peuvent paraître petits, mais est en réalité c'est plutôt grand pour un jeu vidéo.

Lorsque l'on observe la carte du jeu pour la première fois, les différences de taille avec la réalité ne sont pas surprenantes, mais lorsqu'on la compare attentivement avec la réalité, ces différences paraissent immenses et sautent aux yeux. Certaines îles sont grossies, rapetissées, rapprochées, éloignées, déplacées, voire totalement supprimées.

De prime abord, ces modifications peuvent apparaître comme une faiblesse du jeu, mais le choix de changer la topographie de la Grèce est justifié. Cela s'explique prioritairement par une contrainte technique, mais on peut également supposer, par des décisions de l'équipe des développeurs qui mettent en valeur des lieux plutôt que d'autres pour leur importance historique, mythologique ou qui se prêtent au scénario du jeu.

Par exemple l'île de Délos, dans le jeu, fait à peu près la même taille que celle de Naxos ou d'Andros pourtant très différentes en taille dans la réalité.

La réduction n'est pas homogène, il est donc difficile d'articuler de nombreuses échelles différentes pour que le tout soit cohérent. Par exemple le fait de réduire les dimensions d'un lieu en conservant celle de l'architecture. Les bâtiments sont généralement traités avec une échelle de 1:1 alors que les villes et distances entre elles sont nettement rapetissées. Il faut changer la topographie tout en faisant en sorte qu'elle soit vraisemblable. En plus de cela, certains monuments iconiques sont représentés quitte à être anachroniques pour ne pas décevoir le joueur.

²⁵Remarque : de nombreux anglicismes sont communément utilisés par les journalistes francophones du jeu vidéo comme le mot « map ».

Comme sur l'acropole d'Athènes, même si certains sont tout de même représentés en construction.

« L'objet de la restitution historique de ces jeux n'est pas de reconstituer un instant d'histoire, mais de dépeindre l'image idéale d'une époque, dans une sorte de synthèse spatio-temporelle. Et cela passe par des réductions d'échelle et des anachronismes, grâce auxquels des icônes, des monuments, des marqueurs emblématiques d'une période, mais non contemporains se côtoient²⁶. »

3.2 Personnages et détails historiques

L'immersion et le réalisme sont renforcés par la rencontre de personnages historiques. Le joueur est amené à rencontrer Périclès, Cléon²⁷ Socrate, Hérodote, ou encore Hippocrate.

La représentation de ces différents personnages grandement associés à la Grèce permet au joueur de s'y sentir véritablement malgré le fait qu'ils semblent souvent exagérés.

Par exemple, nous rencontrons Périclès et Cléon pour la première fois à Athènes sur la Pnyx, colline accueillant l'Éclésiastikon. Cléon est présenté comme un politicien agissant sur les Athéniens par la peur, or c'est la vision caricaturale que présente Aristophane dans une comédie où Cléon est dépeint en démagogue et en belliciste²⁸.

Ici la représentation exagérée des personnages n'est pas si néfaste, car elle permet une rapide caractérisation. Elle semble être un outil en faveur de l'immersion.

²⁶ VINH, *Pourquoi ASSASSIN'S CREED est plus VRAI que l'Histoire*, <https://www.youtube.com/watch?v=oIv2zUEWzrM>

²⁷ Nous les rencontrons (Périclès et Cléon) dans la mission « Bienvenus à Athènes »

²⁸ ARISTOPHANE, *Les Cavaliers*

Des phrases dites par le personnage incarné par le joueur apportent du contexte et renforcent l'immersion. Par exemple lorsque le joueur arrive pour la première fois dans l'agora d'Athènes le héros prononce la phrase suivante :

« Des marchandises de tout le monde grec ! difficile d'imaginer que la cité est assiégée par une armée de spartiates. »

Cette phrase fait référence à une réalité pour les Athéniens de l'époque et permet de le faire comprendre aux joueurs. À partir de 431 av. J.-C., les Spartiates attaquent chaque année les terres athéniennes, brûlant des fermes, coupant des oliviers et détruisant des vignobles pour affamer les Athéniens. Périclès ordonna aux paysans de l'Attique de se réfugier derrière les deux gigantesques murs englobant Athènes et son port, Le Pirée. Ce port permet à Athènes d'importer de nombreuses denrées et matières premières²⁹. Périclès aurait d'ailleurs dit dans un discours :

« Nous disposons de terres en abondance, dans les îles et sur le continent, car c'est une chose considérable que la maîtrise de la mer³⁰»

Ces détails sont nombreux, mais tous ne sont pas intradiégétiques. Simplement en se déplaçant dans le monde, le joueur découvrira des « lieux historiques » qui seront ensuite marqués d'un œil sur sa carte, il peut ensuite consulter un petit texte décrivant le lieu qui fait parfois référence à un mythe ou à l'histoire.

²⁹ BROU, *Assassin's Creed Odyssey : La petite phrase de l'Agora d'Athènes*, <https://www.youtube.com/shorts/3PsP6kdfEvE>

³⁰ Thucydide, *Guerre du Péloponnèse*, livre 1, p. 143

3.3 Présence des mythes

Le jeu intègre les jeux olympiques au scénario et au monde, choix compréhensible, car les jeux sont un symbole de la Grèce antique et la ville d'Olympie est présente dans le jeu. L'intégration des jeux exige certaines prises de liberté par rapport à la réalité historique. De plus, un autre symbole de la Grèce sont évidemment les mythes.

« On savait qu'on allait devoir composer avec cette mythologie, car cela faisait partie intégrante de la vie quotidienne. Ils pensaient aux dieux, ils écrivent sur les dieux. [...] On est donc parti de ça et on s'est dit qu'on pouvait l'intégrer à l'histoire d'*Assassin's Creed*³¹» (Scott Philips, Game Director)

Le titre du jeu même fait référence à l'Odyssée d'Homère et donc à ses mythes. L'histoire d'ACO, ses temples, ses statues et ses personnages permettent au joueur de se rendre compte de l'importance des mythes et des dieux à cette époque. Par exemple sur l'Acropole le héros peut rencontrer un général athénien qui demande l'aide d'Athéna, déesse protectrice d'Athènes, dans cette guerre.

Le joueur peut aussi prendre conscience de l'importance des mythes pour les Grecs à cette époque, notamment avec la dualité entre les sceptiques et les croyants dans les personnages d'Hérodote et de Barnabas, un capitaine de navire³².

L'intégration de créatures mythologiques affrontables dans le monde donne l'impression au joueur d'être un héros mythologique et de prendre part à un tragédie grecque sans pour autant briser complètement l'immersion.

³¹ BRILLAUD, *Sparte VS Athènes - L'Odyssée du Péloponnèse*,
<https://www.youtube.com/watch?v=OXmZL5htLwA>

³² BROU, *Les Grecs croyaient-ils en leurs mythes ?*,
<https://www.youtube.com/watch?v=XzWRx1GvUdY>

Et beaucoup d'éléments du jeu font directement référence à des mythes comme des armes, des armures et des quêtes.

« Le but n'est pas de faire une fusion entre l'histoire et la mythologie mais d'avoir quelques lieux cachés et mystérieux³³. »
(Jonathan Dumont, Directeur Créatif)

4. *Discovery Tour* : un vrai outil pédagogique ?

Dans le jeu de base, on se pose la question de savoir si l'on peut apprendre à travers le jeu même si ce n'est pas son objectif premier, mais dans le *Discovery Tour* sorti un an plus tard, la question est plutôt de savoir quelle est sa qualité en tant qu'outil pédagogique.

« Il est né de la volonté de mettre à disposition des joueurs les connaissances qui ont été collectées pour la production du jeu³⁴. »
(William Brou, *Histoire en jeu*, Youtubeur et professeur d'histoire)

De même Ubisoft a conscience du potentiel pédagogique du produit. Ils fournissent sur leur site de nombreux exemples de cours pour différentes matières, des questions clés et des façons de faire.

« *Discovery Tour : Ancient Greece* permet aux joueurs et aux élèves de parcourir librement la Grèce classique pour en apprendre davantage sur son histoire et sa vie quotidienne. Ce guide pédagogique est destiné aux enseignants pour qu'ils puissent développer leurs propres plans de cours personnalisés sur la Grèce antique et du matériel pédagogique imprimable³⁵. »

Dans le *Discovery Tour*, il faut bien faire la différence entre le contenu textuel écrit par des historiens, des archéologues et le contenu visuel et

³³ BRILLAUD, op. cit., <https://www.youtube.com/watch?v=OXmZL5htLwA>,

³⁴ BROU, *Le Discovery Tour d'Assassin's Creed Odyssey est-il un bon prof d'Histoire ?* <https://www.youtube.com/watch?v=dstZIOFmvQ0>

³⁵ <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/discovery-tour/curriculum-guide/ancient-greece>

sonore (ambiance) créés par des développeurs qui ne sont pas des historiens, même s'ils ont été formés au préalable.

La partie majeure du *Discovery Tour* fonctionne comme une succession de visites guidées d'un musée ou d'un site historique, chaque visite comprend plusieurs stations qui sont des informations sur des éléments de la visite, chaque station comporte des visuels et un audio. Il y a trente visites au total avec une durée moyenne d'une quinzaine de minutes. Avec ça, les stations comportent des « en savoir plus » qui sont des textes accompagnés d'un document illustratif avec sa description et sa référence. Le vocabulaire de ces textes est souvent plus complexe que dans l'audio et les informations sont plus précises^{36, 37}.

Les visites sont classées en cinq catégories :

- Vie quotidienne
- Politique et philosophie
- Religion et mythes
- Conflit et batailles
- Sites célèbres

On peut constater que les visites abordent en détail de nombreux éléments qui ont tous été recréés pour les besoins du jeu. Elles ajoutent de l'importance à des aspects communs du jeu de bases comme ceux liés à la vie quotidienne.

Le *Discovery Tour* permet véritablement d'observer le monde du jeu sous un autre œil que dans le mode classique où l'on est plus concentré sur les objectifs et ennemis. On se rend compte alors de détails insoupçonnés

³⁶ BROU, op. cit. , <https://www.youtube.com/watch?v=dstZIOFmvQ0>

³⁷ Le *Discovery Tour* est plus complet et complexe que cela, je développe son contenu et fonctionnement plus en détail dans l'annexe.

contribuant à l'immersion. Le *Discovery Tour* nous amène à des endroits que l'on n'aurait probablement pas visités autrement.

La plupart des éléments visuels créés par les développeurs sont réalistes, or les dimensions de certains bâtiments ou statues sont volontairement exagérées, déjà pour que le joueur puisse se mouvoir plus facilement, mais aussi pour renforcer l'impression de grandeur que ressentaient les Grecques de l'époque.

Par exemple la statue d'Athéna Promachos située sur l'Acropole, est plus grande dans le jeu que ce qu'elle a été dans la réalité, mais Pausanias déclara qu'elle était visible depuis la mer à soixante kilomètres de là. L'agrandir recrée donc cette impression³⁸.

Le contenu visuel n'est donc pas toujours fidèle et seuls les éléments textuels et les images jointes sont véritablement valables historiquement.

Pour finir ce chapitre on peut résumer l'idée du *Discovery Tour* par cette citation :

« Si le *Discovery Tour* donne envie à des joueurs qui de base ne sont pas forcément intéressés par l'histoire d'aller se renseigner sur un événement historique, sur un personnage, sur un bâtiment de la Grèce antique, alors il aura rempli son objectif³⁹. » (Laurent Turco, historien des loisirs et des divertissements)

³⁸ « Haute d'environ dix mètres, cette statue était si grande que Pausanias déclara qu'elle était visible de la mer, près du cap Sounion, à soixante kilomètres de là. » Explication tirée d'une station lors de la visite du Parthénon dans le *Discovery Tour*.

³⁹ BROU, op. cit. , <https://www.youtube.com/watch?v=dstZIOFmvQ0>

5. Conclusion

« Quand Harry Potter est sorti, beaucoup de gens se sont dit : "Ils lisent de la merde !" Oui, mais les gens le lisaient.

[...] De la même manière, les jeux vidéo, on dit : "oh, c'est de la pseudo histoire, c'est de l'histoire trafiquée, c'est des raccourcis". Ils (les joueurs) s'intéressent à l'histoire : [...] Ce n'est pas la finalité, c'est un début, prenons-le pour ce que c'est : une immersion, qui n'est pas et qui ne se veut pas un livre d'histoire, mais qui se veut quelque chose qui nous permet de connaître, et de nous rendre familiers avec ce qui est notre histoire, et la grande histoire. Et là le jeu vidéo gagne⁴⁰ ! »
(Laurent Turco, historien des loisirs et des divertissements).

Il faut voir *ACO* pour ce qu'il est, c'est-à-dire avant tout un divertissement et une œuvre artistique. C'est une porte d'entrée vers la curiosité et donc la connaissance.

Bien sûr, il ne faut pas prendre du divertissement pour argent comptant. Il faut éviter de penser qu'on peut apprendre et connaître l'histoire dans sa forme la plus scientifique et précise via un média qui n'a pas ce but. Et cela s'applique pour un jeu vidéo, comme pour un film, une série, une pièce de théâtre, un livre fantastique ou un tableau.

Ce n'est pas la faute du jeu ou du moins un seul manque de volonté s'il est imparfait historiquement, c'est son média qui veut ça au même titre que les autres médias.

C'est au joueur d'accepter et de comprendre ces imperfections et donc de ne pas totalement voir le jeu comme une source d'apprentissage, mais plutôt comme un tremplin pour la curiosité et une occasion de s'intéresser au sujet historique. En plus, grâce au *Discovery Tour*, le jeu agrandit ce tremplin et fournit au joueur curieux ce qu'il cherchait.

⁴⁰ BRILLAUD, *History's Creed*, <https://tsvp-prod.com/action1/une-nouvelle-serie-pour-arte-creative/>

Je peux alors prendre mon propre exemple, avant de jouer à *ACO* je ne connaissais pas l'existence de la guerre du Péloponnèse. Ce jeu m'ayant passionné, étant ébloui devant ses décors, je me devais d'en apprendre plus sur la période qui l'a inspiré et qui a servi de théâtre aux actes de son récit.

Il faut vraiment voir *ACO* et les jeux *Assassin's Creed* en général comme une synthèse spatiotemporelle qui regroupe une majorité d'éléments marquants, iconiques, et emblématiques d'une époque donc forcément, cela crée des anachronismes. Ils sont plus ou moins grands, mais participent à l'ambiance du jeu sans briser l'immersion grâce à la crédibilité générale du monde. Évidemment certains aspects dépendent de la suspension consentie de l'incrédulité du joueur comme dans toutes les œuvres de fictions.

Le jeu vidéo comme énoncé dans l'introduction est un média très lucratif, les entreprises comme Ubisoft doivent atteindre des quotas et des objectifs fixés par des investisseurs qui attendent donc un retour sur investissement. Elles sont limitées par de nombreux facteurs : budgétaires, économiques, technologiques, impératifs de temps et correspondances aux attentes du marché. Et même au-delà de ces critères, l'intention originale de création va beaucoup influencer le réalisme et la fidélité historiques du jeu.

Donc, si des anachronismes et des approximations existent dans un jeu, il est possible de les considérer non pas comme des erreurs, mais comme des compromis, le jeu tente d'être réaliste malgré les contraintes qu'il subit. Toutefois, pour certains, ces compromis resteront condamnables.

Si j'ai voulu faire ce TM c'est pour montrer que les jeux vidéo mêmes non éducatifs peuvent avoir un véritable intérêt pédagogique, même pas forcément en eux-mêmes, mais en tant que grandes portes d'entrée qui poussent à en apprendre toujours plus.

6. GLOSSAIRE

Toutes les autres définitions qui suivent sans précision sont directement tiré du livre : « *La guerre du Péloponnèse* » de DAVIS HANSON, Victor.

Mots spécifiques

Diégèse : « La diégèse est l'univers spatio-temporel désigné par le récit » (Gérard Genette, Figures III). Dans la terminologie propre à la narratologie, il s'est avéré utile de distinguer le contenu du récit, l'histoire et l'acte par lequel le récit se narre. Tiré du site « universalis.fr »

Par exemple au cinéma, une musique qui n'est pas jouée à l'écran, donc que les protagonistes n'entendent pas, est extradiégétique dans le cas inverse la musique et intra diégétique.

Gameplay : Dans l'univers des jeux vidéo, le gameplay, traduit de l'anglais par « jouabilité », fait référence à l'expérience du joueur manette en main. En effet, dans le gameplay, inutile de s'attarder sur le graphisme et les visuels du jeu vidéo. Ici, c'est bien l'ergonomie du jeu, ses fonctionnalités, l'intuitivité et la maniabilité des manettes qui sont concernées. Dans le gameplay c'est en fait la relation homme-machine que l'on regarde.

Tiré du site « Ynov.com »

Péloponnèse : partie méridionale de la Grèce formée par la vaste péninsule située au sud du golfe de Corinthe. La majorité des États de cette région de plus de vingt mille kilomètres carrés étaient des Doriens, alliés ou soumis à Sparte. Cette région donna son nom à la guerre en raison de la nature athénocentriste des sources dont nous disposons : pour les Athéniens, la guerre était une guerre contre Sparte et ses alliés, considérés au sens large comme des Péloponnésiens.

Pirée : port d'Athènes, situé à environ huit kilomètres de l'Acropole et relié essentiellement par les deux Longs Murs parallèles, qui créaient un corridor de sécurité permettant d'importer par mer des marchandises dans la ville.

Trière : navire de guerre rapide propulsé par des rameurs répartis sur trois bancs, dont l'étrave était équipée d'un bélier en bronze. L'équipage comprenait, outre les cent soixante-dix rameurs, une trentaine d'officiers et de marins. La trière était équipée d'une voile qui pouvait être utilisée pendant les traversées et les patrouilles.

Personnages essentiels

Aristophane (vers 460-386 ?) : poète comique athénien, dont onze comédies nous sont parvenues. Ses pièces proposent souvent des caricatures des Athéniens importants de la fin du V siècle et nous fournissent des informations précieuses sur la vie à Athènes pendant la guerre du Péloponnèse.

Brasidas (mort en 422) : peut-être le fantassin le plus doué que Sparte n'ait jamais produit. Son corps expéditionnaire composé de Spartiates, d'alliés de Sparte, d'affranchis et d'hilotes (classe de la population Spartiate) produisit de graves ravages chez les Athéniens dans le nord-est de la Grèce. Sa mort soudaine à Amphipolis mit un terme aux offensives spartiates en territoire étranger pendant près de dix ans l'accalmie des années 421-415.

Cléon (mort en 422) : démagogue athénien tristement célèbre, modèle, aux yeux d'Aristophane et de Thucydide, des dangereux agitateurs qui occupèrent le devant de la scène après la mort de Périclès. Partisan convaincu d'une politique impériale, il remporta une victoire spectaculaire sur les Spartiates à Sphactérie, et s'opposa aux efforts de Nicias en faveur de la conclusion d'un armistice en 422, avant de trouver la mort au cours de la bataille d'Amphipolis.

Périclès (vers 495-429) : homme politique athénien, réélu stratège chaque année, il joua un rôle essentiel à Athènes pendant près de trente ans. On lui doit la décision de construire les monuments de l'Acropole, d'agrandir l'empire athénien et d'entrer en guerre contre Sparte. Il fut victime de la peste au cours de la deuxième année de la guerre. Sa mort eut des conséquences pour l'empire qu'il avait contribué à créer.

Thucydide (460-395 ?) : historien athénien, auteur de La Guerre du Péloponnèse, qui retrace les origines de la guerre, ses débuts puis ses principaux épisodes année après année, de 431 à 411, date à laquelle il s'interrompt brutalement. Général élu, Thucydide fut frappé en 424 par une peine d'exil de vingt ans, apparemment pour avoir laissé Brasidas s'emparer d'Amphipolis.

7. Bibliographie

7.1. Ouvrages

- AZAÏZIA, Aymar et BATTAGGION, Victor. *Assassin's Creed : 2500 ans d'histoire*, Paris : Les Arènes Eds, 2019, 431.
- DAVIS HANSON, Victor. *La guerre du Péloponnèse*, Paris : Flammarion, 2008, 496.
- JOCKEY, Philippe. *Le mythe de la Grèce blanche*, Belin : Alpha, 2015, 314.
- LEWIS, Kate. *Tout l'art de Assassin's Creed Odyssey*, Hachette Heroes : Heroes, 2018, 224.
- NICOLLS, Matthew. *3 minutes pour comprendre les 50 faits marquants de la Grèce antique*, Paris : Courrier Du Livre, 2017, 159.

7.2. Sites Internet

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/10/05/assassin-s-creed-odyssey-une-carte-postale-de-la-grece-et-non-un-cours-d-histoire_5364995_4408996.html Consulté le 24 novembre 2024

Le site de Ubisoft.com sur la branche du guide sur le *Discovery Tour*

<https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/discovery-tour/curriculum-guide/ancien-grece> Consulté le 3 décembre 2024

7.3. Filmographie

- BRILLAUD, Benjamin. « *Sparte VS Athènes - L'Odyssey du Péloponnèse* », <https://www.youtube.com/watch?v=OXmZL5htLwA>, 12.11.2018.
- BRILLAUD, Benjamin et BROCHIER, Régis. « *History's Creed* »⁴¹

⁴¹ Cette série n'est désormais plus consultable pour des raisons qui me sont inconnues, consulté avant le 16.12.2024, <https://tsvp-prod.com/action1/une-nouvelle-serie-pour-arte-creative/>

- BROU, William « *Assassin's Creed Odyssey : La petite phrase de l'Agora d'Athènes* », <https://www.youtube.com/shorts/3PsP6kdfEvE>, 08.07.2018.
- BROU, William « Les Grecs croyaient-ils en leurs mythes ? » <https://www.youtube.com/watch?v=XzWRx1GvUdY> 04.02.2019.
- BROU, William « *Le Discovery Tour d'Assassin's Creed Odyssey est-il un bon prof d'Histoire ?* », <https://www.youtube.com/watch?v=dstZIOFmvQ0> 10.09.2019.
- VINH, Carl-Maxence « *Pourquoi ASSASSIN'S CREED est plus VRAI que l'Histoire* », <https://www.youtube.com/watch?v=oIv2zUEWzrM> 08.10. 2023.

7.4. Conférences

- HALL, Benjamin et DANSEREAU, Thierry. « *Building a Living World from Ancient Ruins in Assassin's Creed Odyssey* », GDC Game Developers Conference 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=DBqa7Um28m8>, 12.04.2019.
- VINCENT, Romain, COLOMBANI, Paul-Antoine et BIÈVRE-PERRIN, Fabien. « *Play-Conférence - Assassin's Creed Odyssey* », <https://www.youtube.com/watch?v=MCAPjUoPsaU>, 25.06.2019.

8. ANNEXES

Document 1 : Explication « La fidélité historique, la beauté artistique et la mise en scène épique semblent souvent incompatibles »

Par exemple dans « L'École d'Athènes » peinte en 1512 par Raphaël, on peut constater la présence de voutes côtoyant des figures historiques de la Grèce antique comme Platon et Aristote. Or l'utilisation de voutes dans l'architecture classique est absente durant la Grèce antique n'arrivant qu'à l'époque romaine, de plus, l'architecture globale dans le tableau évoque grandement celle de la Basilique Saint-Pierre (1506). Alors ici Raphaël fait un anachronisme au profit de la beauté ou de l'intention artistique.

Détail du contenu du *Discovery Tour* : « Le DT est plus complet et complexe que cela, je développe son contenu et fonctionnement plus en détail dans l'annexe »

« En plus des stations, durant les visites et en dehors, des sites de découverte sont aussi consultables. Ils sont disséminés un peu partout dans le monde. Il y en a 260⁴². Ils sont indiqués par un logo de rose des vents sur la carte. Eux n'ont pas d'audio, mais un zoom sur l'élément concerné et avec équivalent au « en savoir plus » des stations, qui fait office de texte de base. Certains sites de découvertes sont des « en coulisses » et parlent de choix fait lors du développement du jeu, souvent accompagné d'artwork. De même, les lieux historiques présents dans le jeu de base cité plus tôt (page ...) sont encore présents et consultables.

Et pour finir, simplement en se baladant librement dans le monde, de courts textes apparaîtront assez régulièrement sur la droite de l'écran, parlant du lieu où l'on se trouve, sans interrompre le gameplay et sans forcément être liée aux éléments cités plus tôt.

Le tout représente donc une quantité importante d'information, mais présentée de différentes manières, donc elle n'est pas indigeste.

⁴² Comptage personnel à l'aide de la carte du monde.

Notre personnage comme dans le jeu de base a toujours la possibilité d'escalader les bâtiments ou d'utiliser sa « vision d'aigle » pour pouvoir mieux observer les monuments et paysages. Vision d'aigle, le joueur peut prendre le point de vue d'un aigle qu'il contrôle.

À la fin de chaque visite, un petit quiz nous sera proposé avec des détails sur les réponses. Au fur et à mesure que l'on complète des visites ou des sites, l'on obtiendra des récompenses cosmétiques.

Durant les temps de chargement du DT et du mode de base des petits textes, informe le joueur sur des éléments historiques.

Exemple : « Numismatique La monnaie athénienne était la plus répandue de la Grèce antique. Les mines du Laurion permettaient à la cité de battre monnaie sans retenue. »

Document 2 : Images



https://fr.wikipedia.org/wiki/Gr%C3%A8ce_antique



<https://www.generation-game.com/wiki-assassins-creed-odyssey-la-carte-du-monde-entiere-et-detailee-du-jeu/>

Les images suivantes sont des captures d'écrans prise dans le jeu « *Assassin's Creed : Odyssey* » et dans son mode éducatif le « *Discovery Tour* » par Studer Antoine

Tiré de *The Art of Assassin's Creed Odyssey* par Kate Lewis, avec l'aimable autorisation de Titan Books.

EN COULISSSES

Couleurs des statues grecques

EN SAVOIR PLUS :

"L'une des choses qui m'a le plus impressionné a été la manière dont les archéologues et les historiens ont découvert les couleurs utilisées par les artistes grecs. Avant de travailler sur ce projet, j'étais persuadé que les artistes de la période classique laissaient le marbre tel quel. Grâce aux rayons ultraviolets, les archéologues ont démontré le contraire. Les couleurs ainsi révélées étaient vives, même éblouissantes, à l'opposé de ce que j'aurais spontanément imaginé." - Vincent Pamerleau

DESCRIPTION DE L'ILLUSTRATION : Tiré de *The Art of Assassin's Creed Odyssey* par Kate Lewis, avec l'aimable autorisation de Titan Books.



MASQUER LE TEXTE FERMER

Tiré de *The Art of Assassin's Creed Odyssey* par Kate Lewis, avec l'aimable autorisation de Titan Books.

EN COULISSSES

Drapeaux

EN SAVOIR PLUS :

Créés par Nika Rukavishnikova pour chacune des vingt-sept régions d'Assassin's Creed Odyssey, les drapeaux reprennent la couleur et l'iconographie locales. Par exemple, Athènes est facilement identifiable comme l'étendard bleu portant le symbole de chouette. La Crète utilise la tête de taureau, et Sparte, un rouge vif avec un lambda doré. Les drapeaux indiquent aussi la principale production ou exportation de la région. De nombreuses références historiques ont été étudiées pour définir ces motifs, en particulier des monnaies locales de l'époque.

DESCRIPTION DE L'ILLUSTRATION : Tiré de *The Art of Assassin's Creed Odyssey* par Kate Lewis, avec l'aimable autorisation de Titan Books.

MASQUER LE TEXTE FERMER





Foudre de Zeus, revers de statère d'Elis frappé pour Olympie/416 AEC (Grèce classique)/Lancaster - Londres, Classical Numismatic Group, LLC. Copyright © CNG 2019

Monnaie et étendard de l'Élide

EN SAVOIR PLUS :

La région de l'Élide, ou Elis, est surtout célèbre pour abriter le sanctuaire d'Olympie où se déroulaient les jeux Olympiques. La principale divinité de ce sanctuaire n'était autre que Zeus. Le temple principal lui était dédié, et contenait la statue en or et en ivoire du dieu réalisée par Phidias.

Zeus était à la fois le roi des dieux et le dieu du tonnerre. L'un de ses attributs était le foudre, que lui avaient remis les cyclopes.

La monnaie d'Elis était associée à Olympie et Zeus était souvent représenté sur ces pièces. Elles arboraient parfois la tête de Zeus, mais il était aussi couramment figuré par l'éclair, qui servit de modèle à l'étendard de la région, ou par son animal représentatif, l'aigle.

DESCRIPTION DE L'ILLUSTRATION : Foudre de Zeus, revers de statère d'Elis frappé pour Olympie

MASQUER LE TEXTE FERMER





Document 3 : Interviews de Yann Theler le 13 janvier 2025

Remarque : J'ai indiqué en bleu les éléments que j'estime essentiels.

Antoine Studer : Qui êtes-vous et quel est votre parcours ?

Yann Theler : Je m'appelle Yann Theler, je viens de Sierre, je suis dans le jeu vidéo depuis 22 ans maintenant. J'ai commencé à travailler chez Ubisoft en 2002, en Suisse. Après j'ai travaillé 5 ans en Chine. Donc j'ai touché un peu du *Assassin's Creed*.

Donc j'ai bossé 5 ans à Ubisoft Shanghai. J'ai développé le pays en 2006 et après en production sur plusieurs jeux. *Far Cry*, *Rainbow Six*, *Assassin*, et puis *Might & Magic*. Et puis après ça je suis parti à Abu Dhabi en 2011. Là j'ai créé un studio pour Ubisoft. On a développé plutôt des jeux mobiles avec des licences comme *CSI*, *Les Experts* ou *NCS*. Donc j'ai monté un studio, je suis resté là pendant 10 ans. Et puis depuis 2022, j'ai bougé en Arabie Saoudite à Riyadh. Là, j'ai monté un studio de nouveau, ça s'appelle « Sears Studios ». Et puis on est en train de développer des jeux mobiles et des jeux consoles.

Antoine Studer : C'est un studio qui a toujours un lien avec Ubisoft ou c'est indépendant ?

Yann Theler : Non, c'est totalement différent. Je suis parti de chez Ubisoft en 2022. Je suis venu ici parce que l'Arabie Saoudite a envie de développer beaucoup de nouvelles industries. Elle veut développer le jeu vidéo, devenir un hub, comme t'as au Canada, aux Etats-Unis ou en Asie. Donc on a commencé vraiment de zéro et on monte des studios, des écoles et des projets pour créer des emplois ici.

Antoine Studer : Oui, j'ai vu qu'il y avait aussi une tentative d'être présenté dans l'eSport par exemple. Il me semble qu'il y a eu des compétitions qui ont commencé à arriver en Arabie Saoudite.

Yann Theler : Oui, il y a la Coupe du monde de l'eSport qui est passée pendant 8 semaines. Il y a pas mal d'équipes qui sont venues ici.

La société pour qui je travaille s'appelle Savvy Games Group. On a racheté une boîte de l'eSport qui fait des tournois un peu partout dans le monde. On a racheté une boîte de jeux vidéo aussi qui s'appelle *Scopely*, gérant le jeu *Monopoly Go* qui cartonne bien.

Et puis on a « Steel Studio », c'est mon studio. On est plutôt ici en Arabie Saoudite où on développe les talents locaux. On va sortir nos premiers jeux cette année. Et on a commencé à développer de la console, mais ça, ça va prendre 5 ans.

Antoine Studer : Actuellement, vous êtes toujours développeur ou c'est plutôt vous qui organiser les tâches, vous gérez le développement ?

Yann Theler : Le studio, on développe.

Antoine Studer : Mais votre fonction ?

Yann Theler : Moi, je suis CEO. J'ai créé le studio et je le gère.

Antoine Studer : Dans ta carrière, à quel point tu dirais que tu as été confronté à des jeux vidéo qui touchent à l'histoire ?

Yann Theler : Quelquefois, *Assassin*, bien sûr. C'était le premier avec Ezio (personnage d'un jeu *Assassin's Creed*.) En plus, dans la Perse, c'est le Moyen-Orient. Donc ça, c'est le premier, mais je pense que ce n'était pas le quel où on était plus en détails sur la culture des jeux.

Par contre, le jeu où j'ai eu plus d'accès au niveau culturel, c'était sur *Far Cry Shangri-La*. J'avais été avec l'équipe éditoriale de *Shangri-La*, rencontrer les gens, prendre des photos à *Shangri-La*, voir comment les gens vivaient, comment les gens se développaient. Tout ce qui est aussi culturel, tout ce qui était géographique, pour essayer d'implémenter ça dans le jeu et que ce soit vraiment super proche de la réalité.

Antoine Studer : D'accord. Vous faites des études de terrain, vous avez eu l'occasion aussi de collaborer avec des historiens ou par exemple des experts, tout ça ?

Yann Theler : Exactement, oui.

Antoine Studer : Ils peuvent collaborer directement dans la phase de développement dans les studios ou c'est quand même plus par la suite ? Ce serait à quel processus de développement ?

Yann Theler : Depuis le début, et même avant que le concept soit créé, c'est dans la phase de recherche, d'analyse justement.

Déjà, l'idée des créatifs, c'était ok en *Shangri-La*, ce serait un endroit intéressant. Et dès que le développement de *Shangri-La* a été validé, c'est là tout de suite où on a contacté les historiens et on a commencé à faire de la recherche. On a fait de la recherche aussi avec tous les designers et les gars qui s'occupent de la direction créative, d'apprendre tout ce qu'on a déjà en analyse existante, tout ce qui est encyclopédie et histoire, et le travail des historiens pour bien comprendre et surtout pour essayer d'être au plus proche de la réalité.

Donc depuis le début, même avant le développement du design, avant le développement de l'histoire, c'est le travail des historiens pour comprendre et puis savoir dans quelle direction il faut partir. Et puis après, tout au long de l'histoire, pour qu'on puisse être proche de la réalité et proche de la culture aussi.

Antoine Studer : Et cette collaboration, tu dirais que ça se fait assez simplement ou c'est quand même difficile, enfin j'imagine qu'il y a tout un processus, mais entre ce que vous dites, entre les historiens et la sphère de développement, il y a quand même une communication qui est grande, ou bien les idées spécifiques que les historiens apportent elles peuvent être mises en place quand même ?

Yann Theler : Alors oui, elles peuvent, pas toujours, mais encore une fois, sur certains aspects du jeu et surtout pour l'immersion du jeu, c'est vraiment un aspect qui était en tout cas important, je ne sais pas si c'est toujours le cas, mais c'est pris très au sérieux, parce que, encore une fois, l'objectif pour nous, c'était d'immerger les joueurs dans cet univers. Et pour pouvoir faire ça, en plus du graphisme, c'était vraiment, quand tu passes devant les NPC, que tu puisses vraiment comprendre et sentir que tu étais là-bas, et que la manière dont les gens parlaient, la manière dont ils s'habillaient, ou la manière dont les

gens te donnaient des missions était vraiment proche de ce que la réalité donnait. Si on avait la possibilité et le droit de le faire, ce n'est pas toujours possible.

Antoine Studer : Et donc en tant que personne qui a travaillé sur le jeu, tu dirais que tu as appris sur ce sujet-là grâce à ça ?

Yann Theler : Bien sûr. Oui, énormément. Et c'est ça qui est vraiment super intéressant avec un travail au travers de la console. Mobile, c'est un peu différent, il y a moins d'histoire, il y a moins de narration. Mais sur tous les jeux de console où on essaie d'avoir de l'immersion, tu apprends énormément sur toutes les cultures. Je sais que sur *Assassin's Creed Valhalla*, au niveau du tourisme là-bas, ça s'est énormément développé grâce aux jeux. Enfin une partie en tout cas.

Antoine Studer : J'en parle aussi dans mon travail, il y a l'aspect *Discovery Tour* qui est gratuit, qui est justement fait pour que ceux qui s'intéressent à l'histoire puissent en apprendre à partir du jeu. Et à quel point tu penses qu'on pourrait apprendre, ou tout du moins, à quel point ça peut être un bon moyen de s'intéresser même par la suite au à l'histoire ? Est-ce que c'est un bon moyen de s'intéresser à l'histoire en réalité ?

Yann Theler : Oui, là on a eu quelques exemples à Singapour par exemple, où certains profs d'école, justement pour intéresser les élèves à l'histoire, avaient pris justement le mode *Discovery*, et puis ont continué à développer cette expérience et l'apprentissage de la culture ou de ces pays grâce aux jeux. Donc c'est vraiment un moyen d'immerger, il y a plus d'immersion je dirais dans le jeu, et puis pour continuer après à aller un peu plus loin. C'est que le joueur étant confronté directement à ça, il est plus actif dans l'apprentissage, donc ça peut créer un plus grand intérêt. Parce qu'il est acteur, dans le jeu tu es acteur aussi, pas uniquement spectateur comme dans un film ou quand tu lis, là t'es vraiment acteur et t'es dedans l'action.

Antoine Studer : C'est ce que j'essaie de montrer, c'est qu'au-delà de ce qu'on pourrait véritablement apprendre, c'est qu'en plus de ça, ça crée de l'intérêt pour la période. Je prends par exemple *Assassin's Creed Odyssey*, mais moi *La Guerre du Péloponnèse*, c'est donc le contexte le jeu ce se passe, ce n'est pas un sujet qui m'intéressait particulièrement, ou même je n'avais pas trop conscience de cette période-là. Et le jeu m'ayant plu, et comme c'est un jeu qui m'intéressait, et l'histoire en général ça m'intéresse, ça m'a permis de m'intéresser à ce sujet-là. Vous connaissez des exemples de proches ou même d'autres développeurs qui ont par la suite s'intéressé ?

Yann Theler : Oui, alors j'ai un autre exemple, ce n'est pas *Assassin*, c'est plutôt un sandbox. C'est un jeu que j'avais à Abu Dhabi qu'on a acheté qui s'appelle *Growtopia*, où là c'était plutôt le développement de mondes et le développement de communautés.

Et encore une fois, je ne sais pas pourquoi à Singapour ils sont beaucoup plus enclins à ça, mais il y a plusieurs profs qui utilisaient *Growtopia* pour justement apprendre aux joueurs à développer leur entourage, développer des mondes, et développer une manière de communication avec les gens. Et là ça nous avait énormément aidé sur le développement des communautés et l'intérêt justement de ce jeu et de tout ce qui se développait dans le jeu. Donc c'est un monde ouvert, un monde aussi où les gens pouvaient développer leur propre monde et puis partager leur monde avec d'autres.

Il y avait des profs à Singapour qui utilisaient ça pour développer les connaissances, la communication, et puis les communautés autour de ce jeu-là. Donc il y a plusieurs exemples. Quel autre exemple aussi j'avais ? Je me souviens plus, ça va me revenir.

Antoine Studer : Très bien. Mais donc ça permet de créer des liens, des influences, et même de l'intérêt. Quand même, [vous pensez qu'on peut être amené à avoir tout de même des croyances à cause de jeux vidéo ? ou justement parce que le jeu a créé de l'intérêt pour l'histoire, ou on va vouloir s'intéresser plus en profondeur à ça ?](#)

Yann Theler : Je pense que c'est plutôt la deuxième alternative. Comme tu as dit, c'était un des jeux parce que ça t'intéressait, parce qu'il y avait du bon feedback, tu as voulu aller un peu plus loin. Et je pense que c'est ça qui peut aider.

Antoine Studer : D'accord, très bien, merci. Est-ce que vous jouez régulièrement des jeux qui ont un lien avec l'histoire, ou c'est plus général, vous ne jouez pas trop à ce type de jeu-là ?

Yann Theler : Pour moi, ça dépend. Alors pour moi, je joue à beaucoup de jeux, mais plutôt aux jeux qui sont autour de nos jeux. Donc les jeux de la compétition, ça dépend du genre de jeu qu'on développe.

Donc on joue beaucoup à ces jeux pour essayer de comprendre et pour être sûr qu'on puisse développer des meilleures features que ces jeux-là, qu'on puisse avoir du meilleur contenu. Donc ça dépend. Je m'adapte au genre de jeu qu'on développe ici.

Antoine Studer : Mais en fonction des contraintes, vous pouvez faire en sorte que ça aille. Mais c'est que même dans les jeux qui ne sont pas directement liés à l'histoire, vous pensez qu'il y a quand même des liens entre ça et les jeux que vous connaissez au général ?

Yann Theler : Quel genre de liens ?

Antoine Studer : Des influences dans le sens où, par exemple, dans le jeu *Assassin's Creed Odyssey*, forcément il y a beaucoup d'influences mythologiques qui sont très explicites, mais dans d'autres jeux, il y a des influences mythologiques ou historiques qui sont plus subtiles liées à, par exemple, le scénario du jeu, des choses comme ça. Ça, ça peut être quelque chose qui peut être lié à l'histoire, par exemple.

Yann Theler : Bien sûr. Je pense que chaque... Là, je vois qu'on est en train de faire une... On appelle ça une *Discovery phase* pour notre jeu de console. On est justement en train d'analyser et de travailler des historiens pour comprendre une période de l'histoire ou des civilisations.

Et si la narration autour de l'axe principal du jeu est bien développée et enrichissante, ça va attiser l'intérêt. Que ce soit réel ou fantaisie, ça va attirer l'intérêt. C'est la narration.

Je dirais que c'est la narration qui fait que l'immersion, grâce à la narration, va faire que les gens vont s'intéresser et vont avoir des croyances.

Antoine Studer : Oui, exactement. Ça, c'est récurrent dans la série *Assassin's Creed*, par exemple. C'est la reprise de personnages historiques pour les inclure dans le scénario fictif du jeu, qui permet, s'il y a un personnage qui nous plaît dans le scénario, peut-être s'intéresser à lui par la suite, etc.

Est-ce que vous auriez d'autres remarques ou des choses comme ça ? Je ne saurais pas trop dire. Je pense que j'ai... J'imagine qu'on a encore de quoi parler sur le sujet, mais je n'ai pas de questions particulières en tête.

Yann Theler : Non, mais au niveau de l'histoire, que ce soit, encore une fois, mythologique ou même une idée, je pense que ce qui est important, c'est les personnages et l'histoire autour des personnages. Et maintenant, je pense, de plus en plus, comme les mondes sont ouverts, c'est l'histoire des NPC aussi. Je me souviens, chez Ubi, on avait beaucoup travaillé sur... il me semble que c'est *Unity* ou... Avec l'intelligence artificielle aussi, ça va développer l'intelligence des « non-joueurs » dans le jeu qui vont pouvoir améliorer la narration, attiser l'intérêt et améliorer l'immersion des joueurs.

Donc ça, je pense que ça va encore plus accentuer l'importance de la narration.

Antoine Studer : Donc tu dirais que plus le jeu fait des efforts, plus ça va amener le joueur à naturellement s'intéresser au décor, à l'histoire et tout ça.

Yann Theler : Exactement, oui.

Antoine Studer : Donc un effort, par exemple, comme on parlait du *Discovery Tour*, c'est un effort que le jeu met en place en plus. Comme c'est gratuit, le joueur peut l'acheter indépendamment, mais si le joueur a le jeu de base, il peut avoir cette extension-là. C'est un moyen pour le joueur de s'intéresser en plus.

Yann Theler : Exactement.

Antoine Studer : Je ne le saurais pas beaucoup plus. Encore une fois, peut-être que j'imagine qu'il y a des choses à dire. Je ne sais pas si je pourrais développer une fois encore, mais en tout cas, c'était très agréable. Merci beaucoup.

Yann Theler : Pas de problème. Donc tu fais ça pour ton travail de maturité ?

Antoine Studer : Exactement, oui. Donc vous voyez, l'idée de base, c'était que j'aime bien l'histoire et en même temps, ce jeu m'a fait découvrir cette période. Et comme le jeu justement m'a plu, et j'aimais bien la Grèce, mais ce n'était pas une période que je connaissais de nom. Par exemple, la guerre du Péloponnèse, ça ne me disait rien. Et en ayant fait le jeu, ça m'a donné cette envie de montrer qu'on peut apprendre des choses et même si on n'apprend pas forcément directement des choses, à minima, c'est un très bon moyen de par la suite être intéressé à l'histoire. Et c'est ce que j'essaie de montrer dans mon TM en parlant de tous les éléments historiques qu'il y a dans ce jeu et même un peu dans les jeux en général.

Yann Theler : Un exemple, l'année passée, je suis allé à Santorin, en Grèce, où il y a le musée d'histoire de la Grèce.

Et en me rappelant le jeu et tout ce qui est mythologie, j'ai expliqué à mon fils que je connaissais ça grâce au jeu. Et là-bas, en musée, je l'ai vu dans le jeu, ils l'ont implémenté. L'histoire-là, elle a été reprise pour le jeu.

Antoine Studer : Donc ça fait un exemple concret d'application en réalité. Très bien.

Et si vous deviez dire une note de fin de ce que le jeu peut apporter en général, mais pas par la suite, ce qui est à l'état actuel du jeu vidéo, mais même encore par la suite, comme le marché du jeu vidéo fait que grandir, pourrait peut-être même s'introduire plus en profondeur dans l'éducation, dans la pédagogie. À quel point ça peut grandir ?

Yann Theler : Alors, le problème, enfin, ce n'est pas le problème, c'est que pour développer des jeux maintenant, les budgets deviennent de plus en plus conséquents et

que malheureusement, les Publishers prennent de moins en moins de risques pour essayer de garder leur part de marché. Mais l'exemple d'Ubi avec *Assassin*, je dirais que c'est le même exemple.

Après, il y a d'autres exemples, mais ce n'est pas vraiment... On prend le jeu *GTA* aussi, mais c'est différent.

Antoine Studer : De mon côté, j'aurais pensé par exemple à *Kingdom Come : Deliverance*, mais qui est un jeu très axé, presque... Enfin, je n'ai pas envie de dire trop axé, mais très axé historique. Et donc, il a ce côté, vraiment, RPG réaliste. C'est que souvent, dans le jeu, on oppose le gameplay et l'histoire fictive du jeu au réalisme. Mais on peut, comme dans *Assassin's Creed*, et je trouve que, pour le coup, *Assassin's Creed* le fait assez bien, c'est opposer l'histoire complètement fictive, ou même des compétences. Des fois, le personnage peut pratiquement se téléporter, ce genre de choses.

C'est quelque chose que le joueur va naturellement dissocier de l'aspect historique. Mais ça, ce n'est pas forcément le cas dans tous les jeux. C'est un aspect qui se mêle bien, un peu, histoire et réalisme, où des fois, on sent que ça ne peut pas fonctionner.

Yann Theler : Non, parce que, je pense, c'est par rapport au genre, le segment de joueur que tu as. On avait essayé de développer quelques jeux où, justement, tu peux téléporter... Enfin, tu es en l'an 2000, tu te téléportes en l'an 2100-2200, futuriste, mais les gens qui aiment ce qui est histoire, je dirais, la renaissance, ne sont pas forcément les gens qui vont aimer vouloir se téléporter dans le futur. Donc, après, ça dépend aussi de la segmentation des joueurs que tu as dans tes jeux. C'est pour ça que, dès la phase de Discovery, pour nous aussi, c'est important de faire une persona, un joueur fictif, le joueur pour lequel on va développer le jeu, et de bien comprendre quels sont les intérêts de cette persona, pour être sûr qu'on va la garder. Parce que nous, maintenant, avec Netflix et tout ce qu'il y a autour du jeu, c'est une bataille de temps. Combien de minutes ou par semaine on peut avoir de ce joueur contre les jeux et contre aussi... avec le téléphone et le temps que les gens passent dessus.

Donc, c'est super important. Certaines fois, il y a des idées, comme tu le dis, tu peux te téléporter dans le futur ou dans le passé, mais après, ça dépend du segment de joueurs.

Antoine Studer : Mais c'est vrai qu'au-delà de l'aspect idéal pédagogique, je prends l'exemple de *Kingdom Come Deliverance*, qui est un jeu qui fait en sorte d'être très réaliste dans de nombreux de ses aspects, mais qui, par la suite, peut perdre de la facilité dans le gameplay, dans le sens où si un jeu est trop réaliste, ça peut devenir frustrant, et le but d'un jeu, c'est qu'il se vende. Et si on essaie d'être trop pédagogique dans l'aspect, de faire les choses de façon trop réaliste, l'objectif « premier » du jeu d'être lucratif se perd, finalement.

Yann Theler : Oui, et puis il y a l'art du fun. L'important, c'est que les gens se prennent près du plaisir et que ce ne soit pas trop frustrant. Sur le mobile, c'est différent. On doit frustrer un peu le joueur, parce que les jeux sont gratuits.

Antoine Studer : Oui, il faut créer, il faut faire les microtransactions, ce genre de choses.

Yann Theler : Mais le jeu console, c'est différent. Enfin, ça dépend du genre de jeu, mais ce qu'on a fait chez Ubi et ce qu'on fait ici, c'est ce que tu dis, pour nous, c'est l'immersion

et l'expérience du joueur. Mais il faut vraiment que la personne puisse avoir du fun aussi, et que ce ne soit pas bloqué, ou que ce ne soit pas trop frustrant.

Antoine Studer : La difficulté, c'est d'allier tous ces éléments entre l'immersion, le fun, le réalisme, et en même temps, on peut opposer le fun au réalisme. Effectivement, c'est réaliste de faire manger le joueur et boire le joueur, mais ce n'est pas toujours drôle. C'est un exemple très concret.

Ce qui devient compliqué, c'est d'allier le réalisme, mais il faut réussir à le faire tout le temps. Et ça, c'est un défi. C'est un défi que les éditeurs essaient de relever.

Yann Theler : Oui, et c'est compliqué de développer les jeux. C'est super difficile.

Antoine Studer : Beaucoup de gens ne se rendent pas compte, mais c'est vrai que plus je me renseigne sur le jeu vidéo, au-delà même d'y jouer, plus j'essaie de me renseigner sur l'aspect global du jeu vidéo.

On se rend compte de toutes les sphères qui doivent cohabiter pour que le tout fonctionne.

Yann Theler : Oui, tu as 85 métiers différents pour développer un jeu. Un gros jeu, tu es en 2, 3, 400 personnes. C'est en plus de la technologie et de la créativité qui doivent travailler ensemble. Ça fait des étincelles.

Antoine Studer : En plus, il y a les attentes des éditeurs par rapport à ce qui se passe, le marché, etc. Donc oui, ce n'est pas simple.

Quand on prend ça en considération, on pourrait presque dire que l'aspect pédagogique peut être secondaire. Si on crée un triple A, on va plus se préoccuper de la taille de la map, le nombre de quêtes, que de dire si le joueur va remarquer que ce bâtiment est parfaitement conforme. C'est un défi.

Yann Theler : Oui et non. Ici, dans la région, ils adorent *Assassin*. Le premier était vraiment de la région. Un des big boss qu'on a, c'est le patron de l'eSports. Chaque fois, quand on va à quelque part, il dit qu'il connaît Paris super bien parce qu'il a joué *Assassin*. Quand je me promène avec ma femme, je lui dis qu'elle regarde ce bâtiment. Après, c'est un parti pris de l'éditeur. Faire une map complète comme il l'a fait, ça a un coût.

Antoine Studer : L'état du jeu *Assassin's Creed Unity* à la sortie, de ce que j'ai entendu, je n'y ai pas joué, mais ce n'était pas optimal. Je ne veux pas les blâmer pour ça, c'est la faute de plein de choses. Il faut sortir des jeux pour ne pas laisser trop de temps entre eux. Ça fait partie si on veut mettre trop de choses.

Pour représenter le défi, faire un jeu qui fonctionne en éducation, ce n'est pas toujours évident, en plus de tout le reste.

Yann Theler : Il faut trouver l'intérêt. Si on veut faire un jeu pédagogique, il faut comprendre avant de développer quel est l'intérêt et quel est le marché de cet intérêt.

Après, s'il y a un marché et un intérêt, c'est possible. Mais il faut vraiment savoir ça avant de commencer. Il faut prendre cette direction avant de commencer à développer.

Il y a l'aspect économique derrière. Je dois le répéter souvent aux développeurs. Ils ne font pas du business. C'est une passion leur métier. On est des artisans pour développer des jeux. Ce ne sont pas des businessmen. Ils veulent faire le plus beau jeu du monde.

Antoine Studer : Ils ont beaucoup d'idées. On peut penser à un projet personnel, mais on s'imagine faire des jeux. Qu'est-ce qu'on pourrait mettre ? Dans la pratique, mettre quelque chose dans un jeu, ce n'est pas évident. Il y a toutes ces choses qui doivent cohabiter. Après avoir même fait le jeu, on pourrait se demander de faire quelque chose de pédagogique.

Comme vous l'avez dit, il faut qu'il y ait un intérêt. Ce n'est pas garanti.

Yann Theler : Non, ce n'est pas toujours garanti.

Antoine Studer : Je pense que ça résume bien. Merci beaucoup pour votre temps. Merci pour votre métier. Je suis un passionné de jeux vidéo. Je suis content que ce milieu puisse exister. Merci beaucoup.

Yann Theler : Pas de problème. Si tu as des questions, tu as mon email.

Antoine Studer : Merci beaucoup.

Yann Theler : Tout de bon.

Antoine Studer : Au revoir.