



L'interculturalité vidéoludique à l'ère du numérique : *Assassin's Creed d'Ubisoft*

Lamia Mecheri

Laboratoire Interdisciplinaire de Pédagogie et de Didactique (LIPED)

Université Badji Mokhtar Annaba, Algérie

lamia.mecheri@univ-annaba.dz

<https://orcid.org/0000-0001-9570-3224>

Reçu le 01-06-2024 / Évalué le 20-07-2024 / Accepté le 10-09-2024

Résumé

Cet article se propose d'analyser le thème de l'interculturalité vidéoludique, à l'ère du numérique, à travers la série de jeux électroniques *Assassin's Creed* d'Ubisoft. Ainsi, le recours à la théorie géocritique nous permettra d'examiner les différents itinéraires interculturels des protagonistes, qui se déplacent librement d'un espace à un autre, mais aussi d'une époque à une autre. En outre, l'approche critique de Bertrand Westphal nous permettra d'étudier les interactions des joueurs avec l'univers virtuel et hybride du jeu vidéo, un univers symbolique qui plonge ses racines dans le monde de la réalité.

Mots-clés : interculturalité, altérité, jeu-vidéo, géocritique

التفاعل بين الثقافات في لعبة الفيديو في العصر الرقمي : عقيدة قاتل Ubisoft

ملخص

تتترح هذه المقالة تحليل موضوع التفاعل بين الثقافات في ألعاب الفيديو ، في العصر الرقمي ، من خلال سلسلة وبالتالي ، فإن استخدام النظرية الجيونقدية سيسمح لنا *Ubisoft* من *Assassin's Creed* الألعاب الإلكترونية بفحص مسارات مختلفة بين الثقافات للأبطال ، الذين ينتقلون بحرية من مكان إلى آخر ، ولكن أيضا من عصر إلى آخر. بالإضافة إلى ذلك ، سيسمح لنا نهج برتراند ويستفال النقدي بدراسة تفاعلات اللاعبين مع الكون الافتراضي والمختلط لألعاب الفيديو ، وهو عالم رمزي له جذوره في عالم الواقع.

الكلمات المفتاحية : التعددية الثقافية ، الآخر ، ألعاب الفيديو ، النقد الجغرافي.

Video Game Interculturality in the Digital Age : Ubisoft's *Assassin's Creed*

Abstract

This article proposes to analyze the theme of video game interculturality, in the digital age, through Ubisoft's *Assassin's Creed* series of electronic games. Thus, the use of geocritical theory will allow us to examine the different intercultural itineraries of the protagonists, who move freely from one space to another, but also from one era to another. In addition, Bertrand Westphal's critical approach will allow us to study the interactions of players with the virtual and hybrid world of video games, a symbolic universe that has its roots in the world of reality.

Keywords: interculturality, otherness, video games, geocriticism

Introduction

Assassin's Creed (2007-2022), *Crédo des assassins* en français, est une série de jeux vidéo développée par *Ubisoft*, une entreprise française spécialisée dans l'édition de jeux électroniques. La trame du jeu – mêlant science-fiction, événements historiques, récits d'aventures, actions d'infiltrations, etc. – est riche et est semblable à celle d'un roman en termes de narration labyrinthique, de figures complexes, de thèmes variés, etc. En outre, elle met en scène des protagonistes contemporains, mais aussi d'autres personnages issus de diverses époques historiques. Les héros, des Assassins portant généralement des capuches symboliques et suivant leur propre credo, un credo postulant que *Rien n'est vrai* et que *tout est permis*, circulent dans l'ombre puisqu'ils appartiennent à une société secrète, à la fois mystique et mystérieuse. En outre, ils voyagent aisément dans plusieurs villes comme New-York, Rome, Paris, Athènes, Jérusalem, Constantinople, etc.

Ainsi, en suivant les différents parcours interculturels des protagonistes de la franchise, le joueur est, à chaque fois, projeté dans un cadre spatio-temporel inédit où s'entrecroisent les histoires, les époques, les cultures, les langues, etc. Cela permet l'émergence d'un univers virtuel et hétérogène, faisant interagir Histoire et fiction. Bref, en recourant à l'approche géocritique, nous tenterons de répondre aux questions suivantes : en quoi les *Assassins du Crédo* sont-ils des personnages mythiques permettant aux concepteurs du jeu électronique d'introduire la notion d'interculturalité dans leur univers vidéoludique ? Comment le jeu vidéo, à l'ère du numérique, devient-il un moyen permettant de tracer les contours d'une cartographie universelle où se tissent des relations inter/alter-culturelles ?

1. Sur les traces interculturelles des *Assassins du Crédo*

Avant de commencer notre analyse, nous allons d'abord appliquer la géocritique au jeu vidéo *Assassin's Creed*, en recourant au concept de la

référentialité. Cette dernière, qui est aussi le titre du chapitre III de l'ouvrage *La géocritique – Réel, fiction, espace* de Bertrand Westphal, est un concept mettant en évidence la représentation de l'espace, qu'il soit perçu, conçu ou vécu. Dans ce contexte, la dernière catégorie d'espace, le « vécu », nous intéresse et sur laquelle la géocritique met l'accent, puisque celui-ci « [...] est constitué par les espaces de représentation, autrement dit tous les espaces vécus à travers les images et les symboles » (Westphal, 2007 : 131-132). En outre, l'espace ne cesse de connaître *maintes déclinaisons* (Westphal, 2019 : 15). De ce point de vue, la *référentialité* rend possible la connexion entre la réalité et la fiction, en interrogeant la nature du lien « [...] entre les espaces du monde et les espaces du texte » (Westphal, 2007 : 16).

Or, dans le jeu vidéo, les protagonistes sont affectés par les espaces inédits qu'ils traversent ; ils deviennent même des personnages *référentiels*. En partant de ce postulat et en suivant les traces des Assassins du Crédo, nous remarquons que leurs parcours sont riches car ils mettent en avant des personnages récurrents issus de différentes époques et de différents lieux. Ils invitent les joueurs à mettre leur capuche et à embarquer dans une odyssée interminable, à la fois historique, culturelle, linguistique, etc. Les visiteurs se voient transportés, à chaque nouvel épisode, dans une nouvelle dimension spatio-temporelle symbolique. Et même si la série de jeux se déroule dans un univers fictif imprégné de légendes et de mythes, elle demeure tout de même réaliste dans la mesure où elle est marquée par des événements historiques comme l'Inquisition espagnole qui se constitue à partir de 1478, ou encore la Révolution française de 1789. Toutefois, le principal objectif d'*Assassin's Creed* – outre le divertissement bien évidemment –, est de faire connaître aux joueurs différentes cultures qui s'entrecroisent au sein d'une cartographie imaginaire, à la fois hybride et universelle. En effet, chaque épisode est porteur d'un titre révélateur et est accompagné par un guide culturel, nommé *Discovery Tour*. En ce sens, nous pensons, à titre illustratif, au douzième opus, *Assassin's Creed Valhalla*, sorti en 2020, qui se déroule dans l'univers viking, avec toute la mythologie nordique qui en découle. Il met en avant l'exploit des guerriers scandinaves et leur croyance au *Valhalla*, comme le suggère le titre du jeu vidéo. À ce propos, Susanna Pollack affirme ceci : « Les jeux vidéo ont un pouvoir qui dépasse le simple divertissement, ils peuvent être les moteurs

significatifs d'un impact social. C'est un médium universel. Comme d'autres formes de médias, les jeux peuvent aborder d'importants sujets sociaux et aller à la rencontre des gens là où ils se trouvent » (Hontebeyrie, 2022).

En outre, les protagonistes invitent les joueurs à découvrir l'Histoire universelle et à tracer leur propre univers interculturel, car *cartographier la culture planétaire suscite une perplexité salutaire* (Westphal, 2023 : 03), mais aussi à l'apprendre puisque : « Ces « tours » [les balades à travers l'Histoire] sont conçus, ainsi que le souligne Ubisoft, avec le soutien de plusieurs chercheurs, archéologues et historiens à travers le monde, sur les bases de l'univers d'"Assassin's Creed", mais dans un but d'apprentissage de l'histoire, donc exemptes de violence » (*Ibid.*).

Il est aussi question de réfléchir à l'histoire ancienne, voire de la modifier afin de lui faire prendre de nouvelles directions et aboutir à des fins différentes et inattendues, comme le souligne Isabelle Hontebeyrie : « Changer le monde, c'est aussi le connaître pour le comprendre. Chez *Ubisoft*, la dimension culturelle – et donc éducative – s'est rapidement imposée comme la pierre angulaire de la franchise *Assassin's Creed* » (*Idem.*).

De ce fait, c'est le cas du jeune américain contemporain, Desmond Miles, un protagoniste ayant des ancêtres faisant partie de l'ordre des Assassins, une secte orientale séculaire. Il se sert d'une machine, appelée l'« Animus » ; nous y reviendrons ultérieurement, pour remonter le temps et rencontrer ses ancêtres. Il projette, avec lui, le joueur dans son univers, en l'invitant à explorer divers lieux et époques du passé. Dans les premiers opus, le visiteur est projeté au temps des Croisades, au XII^e siècle, en Terre Sainte – l'actuelle Syrie et Israël. Nous remarquons que le protagoniste, lors de son errance, rencontre d'autres personnages multilingues qui parlent aisément l'arabe, l'ancien français, l'hébreu et le latin.

S'ensuivent *Assassin's Creed 2*, *Assassin's Creed Brotherhood* et *Assassin's Creed Revelations* qui se déroulent en Italie, durant la Renaissance italienne du XV^e siècle, mais aussi en Turquie, appelée Empire Byzantin. En endossant le rôle d'Ezio Auditore, le joueur découvre la langue italienne, héritière directe du latin, mais aussi les langues parlées à Constantinople, l'actuelle Istanbul, comme le grec et le turc ottoman. Il est

aussi question de la langue arabe exprimée par un jeune érudit multilingue, le prince Suleiman.

Quant aux protagonistes d'*Assassin's Creed 3*, ils emmènent les visiteurs au nouveau continent, au moment de la révolution américaine du XVIII^e siècle. L'action de cet opus se déroule aux États-Unis, au Canada, au Mexique et aux Caraïbes avec des personnages qui maîtrisent l'anglais, l'espagnol et aussi le français. La balade interculturelle se poursuit avec *Assassin's Creed 4, Black Flag* puis *Rogue*, mettant sur scène une période importante du nouveau continent : l'âge d'or de la piraterie, qui s'étale de 1650 à 1730 et la Guerre de Sept Ans (1756 à 1763).

En 2014, un nouvel opus de la saga vidéoludique est diffusé. Il s'agit d'*Assassin's Creed Unity*, le jeu favori des joueurs francophones qui, dans cette nouvelle aventure, se trouvent projetés au cœur de la capitale parisienne pendant la Révolution française de 1789, où « [...] on peut entendre des comptines, farandoles et autres chansons populaires qui font partie du patrimoine culturel et linguistique français » (Benard, 2020). En outre, ce même jeu plonge les joueurs dans une autre dimension temporelle, précisément durant la Deuxième Guerre mondiale, où l'allemand est la langue dominante, car « La langue allemande, celle de l'envahisseur de l'époque, se veut menaçante et terrifiante : Sur les murs de la capitale, on peut même voir des affiches antisémites dans la langue de Goethe... » (Ibid.). Toujours en 2014, sort *Assassin's Creed Syndicate*, un jeu captivant qui transporte les visiteurs au XIX^e siècle, au cœur de la révolution industrielle anglaise.

Par ailleurs, *Assassin's Creed Origins*, diffusé en 2017 et comme son nom l'indique, transporte les joueurs aux origines du mythe, celui de l'Égypte antique du I^{er} siècle av. J.-C. En outre, « [...] un effort particulier a été fait au niveau des hiéroglyphes, des cartouches, des inscriptions en égyptien, mais aussi en latin et en grec » (Benard, 2020). Les visiteurs parcourent l'Égypte antique dominée par la dynastie lagide, précisément sous le règne de Cléopâtre « [...] pour laquelle le joueur travaille et sous laquelle le Medjay, protecteur de l'Égypte, évolue » (Ibid). À l'évidence, la pharaonne, connue pour son savoir, maîtrise plusieurs langues comme le grec, l'égyptien, l'hébreu, etc. Enfin, *Assassin's Creed Odyssey*, publié en 2018, remonte jusqu'au IV^e siècle av. J.-C., en Grèce antique, berceau de la civilisation

occidentale, où les joueurs sont, cette fois-ci, invités à découvrir et pourquoi pas apprendre la langue grecque, *langue des arts, de la culture, mais aussi de la guerre*. En outre et c'est là tout l'intérêt, « Il est impossible, ici, de ne pas croiser, à chaque image, des caractères propres à l'alphabet grec, de pouvoir finalement déchiffrer les noms d'Athènes, de Delphes ou de Cnossos » (*Ibid.*).

De cette manière prend forme la notion d'interculturalité dans la série *Assassin's Creed*, à travers des protagonistes mythiques, devenus *référentiels*, en faisant le tour du monde par l'exploration de l'univers symbolique dans lequel ils évoluent, croisant à travers leurs sillages hybrides les langues, les cultures, les époques, les lieux, etc., comme le fait remarquer Sandrine Benard lorsqu'elle souligne :

Finalemment, on ne va pas aller jusqu'à dire qu'on peut « apprendre » une langue avec Assassin's Creed, mais en découvrir plusieurs, oui, assurément. [...] Le simple fait de faire évoluer le personnage, d'entendre les conversations de la population locale, de discuter avec les différents protagonistes, de lire les affiches, inscriptions, gravures, graffitis... ne font que nous inciter à nous plonger dans ces langues qui nous sont à la fois si familières et si étrangères. (Ibid.)

En effet, les Assassins du Crédo, influencés par des lieux de références qu'ils parcourent, transgressent aisément les frontières spatiales, temporelles, linguistiques, fictionnelles et même psychiques. Concernant ce dernier aspect, c'est-à-dire les frontières psychiques, nous allons l'approfondir en nous intéressant à l'outil grâce auquel les protagonistes voyagent. Il est question de l'« Animus », cité précédemment, une machine numérique qui rend possible l'interculturalité. C'est aussi une façon, pour nous, de mettre l'accent sur l'ère numérique, une ère dominée par un monde virtuel, où entrent en collision réalité et fiction.

2. L'animus, un personnage numérique *référentiel*

Il est important de rappeler que l'émergence du jeu vidéo est, incontestablement, liée à la machine. Cette dernière s'inscrit dans un cadre social défini, celui dominé par un univers de *référentialité* numérique :

L'industrie du jeu vidéo n'est donc pas une industrie culturelle comme les autres, simplement plus technique ; c'est une véritable « industrie culturelle numérique ». Elle a « surfé » sur la dynamique de croissance exceptionnelle des technologies de l'information et de la communication. En peu d'années, l'industrie du jeu vidéo est ainsi devenue si puissante qu'elle réalise des records de croissance et de chiffres d'affaires. (Benghozi, Chantepie, 2019 : 47).

Ce nouveau type d'outils éducatifs, entre divertissement et apprentissage, offre aux joueurs une expérience inédite (Nemessany, 2019), dans la mesure où il leur fait voir, ou plutôt leur fait découvrir et vivre l'Histoire autrement. Ils deviennent, à leur tour, des acteurs à part entière puisque, d'une manière ou d'une autre, les concepteurs du jeu vidéo leur offrent le pouvoir de prendre des décisions, qui contribuent à la modification des événements historiques en suivant les différentes pistes de leurs héros. Ils voyagent dans un espace-temps inédit, ou mieux dans une réalité alternative, grâce à plusieurs mécanismes intégrés dans l'univers numérique du jeu. Ceci leur permet de réécrire l'Histoire et de méditer sur elle, mais aussi de créer des intrigues attrayantes et originales : « Rien n'est vrai ! [...] tout est permis ! », réplique Callum Lynch, le protagoniste du long métrage *Assassin's Creed* (Kurzel, 2016).

C'est pourquoi *Assassin's Creed* s'impose comme l'une des séries vidéoludiques les plus vendues de l'histoire des jeux vidéo. Reconnue pour ses histoires, à la fois riches et captivantes, la franchise transcende l'univers du jeu vidéo, en s'étendant à d'autres arts favorisant le divertissement culturel à l'instar du cinéma. Rappelons que l'adaptation du jeu vidéo a donné naissance, entre autres, à un film de science-fiction, *Assassin's Creed* (2016) de Justin Kurzel. Le long métrage s'inscrit dans l'univers fictionnel et éponyme du jeu électronique, en plaçant au cœur de son récit les aventures palpitantes du protagoniste Callum Lynch qui, grâce à une technologie révolutionnaire et avancée, ayant la capacité de libérer la mémoire génétique, découvre qu'il appartient à une société mystérieuse et secrète, appelée les Assassins du Crédo. Le héros, par le biais de l'animus, « âme » en latin, revit les aventures de son ancêtre Aguilar, en Espagne, au moment de l'Inquisition. Le but du voyage spatio-temporel du personnage est de retrouver un artefact influent. Il s'agit de la « Pomme » mythique, « [...] un

Fragment d'Eden qui selon le D^r Sophia Rikkin, permettra de briser le cycle de violence de l'humanité », (Fezzie, 2017).

Mais, en même temps, ce déplacement symbolique – entre l'époque contemporaine et médiévale – favorise l'acquisition de compétences qui permettront au protagoniste d'affronter, dans le présent, une autre société, connue sous le nom de l'Ordre des Templiers :

Alors que la saga Assassin's Creed d'Ubisoft compte un nombre de jeux incroyables, l'éditeur a osé s'aventurer sur le marché du cinéma. Une adaptation difficile puisqu'il faut à la fois satisfaire les fans de longue date de la saga mais aussi faire comprendre les rouages du scénario aux novices et tenter de les faire jouer aux jeux. [...] Car cet Assassin's Creed [le film] reprend tous les codes du jeu : le complot des Templiers visant à récupérer les artefacts qui pourront leur permettre de changer l'Histoire et gouverner le monde, le credo des Assassins armé de leurs célèbres lames, les postures de leur saut, leur escalade, les courses-poursuites sur les toits, les affrontements à plusieurs, la Pomme d'Eden, la célèbre capuche ou encore le saut de la foi, tout y est. Le film réussit même à faire des clins d'œil aux personnages du jeu dont les silhouettes apparaissent dans l'Animus. Mais si le film réussit une chose, c'est à nous expliquer son fonctionnement, pas toujours évident dans le jeu (Perisse, 2017).

Pour revenir au jeu vidéo, il est nécessaire de souligner que l'univers virtuel de celui-ci permet aux joueurs de parcourir de nouveaux espaces et d'interagir surtout avec des personnages historiques, en explorant l'univers antique et les civilisations puissantes et dominantes, grâce à la technique de la reconstitution en 3D. Les joueurs peuvent alors s'introduire, par exemple, au cœur du monde grec ancien ou bien l'univers égyptien antique et rencontrer des figures symboliques, comme nous l'avons souligné précédemment lorsque nous avons évoqué le personnage de Cléopâtre, la reine érudite. Ainsi, les visiteurs font librement des visites guidées en se familiarisant davantage avec l'histoire, l'époque, la vie quotidienne, etc. d'une civilisation donnée grâce aux « Discovery Tour qui proposent des questionnaires interactifs et enrichissants à la fin de chaque visite guidée » (Jeba, 2021). Les visites ou bien les excursions stimulantes relatives, par exemple, à l'univers grec archaïque sont, généralement et comme le souligne Jeremy Barthebin, axées sur cinq thèmes :

[...] la philosophie, les sites célèbres, la vie quotidienne, les guerres et les mythes. Des sommets enneigés aux profondeurs de la mer Égée, les joueurs peuvent explorer un pays tout entier et découvrir ses paysages et ses cités à

l'époque de l'Âge d'Or de la Grèce. Des rituels anciens aux statues célèbres, ils rencontrent des figures légendaires de la Grèce antique et découvrent les secrets qui se cachent derrière ses mythes et ses légendes. (Ibid).

Il en est de même pour l'univers de l'Égypte antique qui invite les visiteurs à se projeter au cœur de l'univers pharaonique et à découvrir une civilisation mystérieuse aux célèbres monuments emblématiques. À ce sujet, Jean Guesdon affirme lorsqu'il évoque le voyage virtuel et fascinant au pays des Pharaons : « [...] nous donnons une chance à toutes les personnes intéressées par l'Égypte antique d'admirer la beauté de ce monde et de réaliser que les jeux vidéo peuvent être une source inspirante de connaissances » (*Ibid.*).

Or, nous remarquons que les Assassins contemporains remontent jusque dans le passé en recourant à une machine numérique, appelée l'« animus », qui rend possible la connexion entre l'Histoire, avec grand « H », et la fiction. Considéré comme un personnage *référentiel* à part entière, il est l'un des piliers de la narration puisque sans celui-ci le visiteur, à l'image du protagoniste contemporain, ne peut ni accéder aux différentes époques du passé ni les revivre. En outre, l'« animus », un appareil interculturel ouvert sur le monde, est capable de lire la mémoire génétique d'un sujet, c'est-à-dire la mémoire de ses ancêtres, en retraçant en détail l'aventure de celui-ci. Ce concept rend possible l'exploration de divers lieux et époques du passé :

*L'animus est créé par Abstergo, une société servant de façade aux Templiers de notre époque, et qui permet de revivre les mémoires génétiques inscrites dans l'ADN d'un sujet, avant de projeter les souvenirs de ses ancêtres dans une réalité virtuelle tridimensionnelle que les sujets peuvent explorer. [...] Si les premières versions se limitaient aux souvenirs des ancêtres du sujet placé dans la machine jusqu'à **Assassin's Creed III**, le concept s'est ensuite étendu dès **Black Flag** à l'ADN d'autres personnes. Puis vint **Origins** avec l'Animus HR-8 et l'HR-8.5 dès **Odyssey**, dont les échantillons peuvent provenir de n'importe quelle source. (Samson, 2020).*

Ainsi deux personnages séparés par des siècles d'histoires peuvent être réunis s'ils sont liés par le même ADN. De ce fait, nous remarquons que le jeu vidéo a le pouvoir de refaire le monde, puisqu'il joue un rôle important dans la reconstitution du passé ou du présent. Il a la capacité d'unir deux époques différentes, en recréant fidèlement une partie de l'Histoire universelle, ou mieux un événement historique – par exemple, celui de

l'Espagne durant l'Inquisition – ; ainsi, il est même parfois difficile pour le visiteur de discerner la fiction de la réalité. En outre, il est question de proposer un présent violent dominé par son progrès technologique tel que traité et par le jeu et aussi par le film *Assassin's Creed* :

Les Assassins contemporains, par l'utilisation de l'« animus », cherchent les artefacts d'Éden, de très puissants artefacts laissés par une civilisation disparue, connue sous plusieurs noms : Ceux qui étaient là avant ou les Précurseurs. Ils redécouvrent les origines cachées de la Confrérie, et dans ce processus, apprennent qu'une grande partie de l'histoire enregistrée est un mensonge ; qu'elle a été aiguisée comme une arme par leurs ennemis séculaires, les Templiers, qui ont historiquement cherché à supprimer la « Vérité ». Dans les temps pré-modernes, les Assassins ont fourni une justice rapide à ceux qui croyaient être au-dessus des lois de la nature et de la société. [...] Du point de vue des Assassins, la solution n'est pas d'imposer des règles sur la réalité subjective, mais permettre au droit naturel de suivre son cours : que la responsabilité et le contrôle de soi gagnés par les meilleurs enseignants (Bernard, 1967 : 05).

Projeté dans un tourbillon interculturel vidéoludique infini, le joueur est ainsi dépaycé, voire déposséder de son identité plus au moins culturelle, puisqu'il est virtuellement en quête de soi. Il endosse, à chaque nouvel épisode et à chaque nouvelle visite guidée, le rôle d'un ou de plusieurs protagonistes de référence et part, avec eux, à la recherche de soi dans un ailleurs symbolique, comme le fait remarquer Hugues Ouvrard : « On peut tout à fait être populaire, comme l'est le jeu vidéo, être divertissant même, et revendiquer néanmoins son identité artistique et culturelle » (Ouvrard, 2022).

Conclusion

Aux termes de cette analyse, nous avons tenté de montrer que *Assassin's Creed* est un jeu vidéo qui place l'univers de celui-ci dans une dimension interculturelle. Cela devient possible par le recours à un outil numérique vidéoludique, devenu à son tour un personnage central de l'intrigue, l'« animus », qui permet aux Assassins du Crédo de se déplacer librement d'un espace à un autre, mais aussi d'une époque à une autre. Les personnages mythiques du jeu électronique deviennent *référentiels*, au

sens géocritique, en transgressant les frontières spatiales, temporelles, fictionnelles et même psychiques.

Ainsi, les joueurs, marchant sur les traces des protagonistes, ne traversent plus seulement les lieux, mais les revivent autrement et selon des perspectives nouvelles. En ce sens, ils sont projetés virtuellement au sein d'un cadre spatio-temporel inédit où s'entrecroisent les histoires, les époques, les cultures et les langues, qui les transportent « [...] dans un espace où le réel et la fiction cohabitent et où l'imagination continue d'avoir des mots à dire sur les choses » (Westphal, 2019 : 12). Cela permet l'émergence d'un univers numérique et hétérogène, dominé par une sphère interculturelle inédite, mêlant Histoire et fiction.

C'est pourquoi le jeu vidéo devient un « [...] projet culturel hybride, véritable laboratoire qui place l'innovation au service de la création, la beauté au service de l'imagination, l'action combinée à la réflexion, le savoir au loisir et explore les frontières de l'immersion » (Ouvrard, 2022). Nous terminons notre propos en citant Hugues Ouvrard : « Lorsque vous riez au théâtre, lorsque vous frissonnez devant un film, quand vous vous immergez dans la Révolution française en jouant à *Assassin's Creed*, ou lorsque vous assistez à une exposition d'envergure sur Barbie au Musée des Arts décoratifs, vous êtes au cœur de cette Culture, avec cette si respectable majuscule, qui pourtant vous amuse » (*Ibid.*).

Bibliographie

Benghozi, P. J., Chantepie, P. 2019. « Pourquoi le jeu vidéo est l'industrie culturelle du xxi^e siècle ». *NECTART*. Vol. 1, n° 8. [En ligne] : <https://www.cairn.info/revue-nectart-2019-1-page-46.htm> [consulté le 13 mai 2024].

Benard, S. 2020. « Assassin's Creed : les langues au-delà du temps ». [En ligne] : <https://cursus.edu/fr/21563/assassins-creed-les-langues-au-dela-du-temps> [consulté le 25 mai 2024].

Fezzie, H. 2017. « Ma réconciliation avec Aguilar et Callum ». [En ligne] : <http://funkopopadventures.eklablog.com/ma-reconciliation-avec-aguilar-et-callum-a132113974> [consulté le 05 mai 2024].

Hontebeyrie, I. 2022. « Jeux vidéo : partez à la découverte de nombreuses cultures ». [En ligne] : <https://www.journaldemontreal.com/2022/03/26/jeux-video-partez-a-la-decouverte-de-nombreuses-cultures> [consulté le 20 mai 2024].

Jeba. 2021. « Ubisoft apporte ses ressources numériques éducatives au réseau des Micro-Folies ». [En ligne] : <https://www.club-innovation-culture.fr/ubisoft-villette-microfolie/> [consulté le 13 mai 2024].

Kurzel, J. 2016. *Assassin's Creed*. États-Unis, France : New regency, Ubisoft Motion Pictures, DMC Film et The Kennedy/Marshall Company.

Lewis, B. 1967. *The Assassins : a Radical Sect of Islam*. Oxford : Oxford University Press.

Ouvrard, Hugues. 2017. « Comment le jeu vidéo est devenu une référence culturelle, comme le cinéma ou la musique ». [En ligne] : <https://www.sell.fr/news/comment-le-jeu-video-est-devenu-une-reference-culturelle-comme-le-cinema-ou-la-musique> [consulté le 28 mai 2024].

Perisse, N. 2017. « *Assassin's Creed* – Le film ». [En ligne] : <http://jeuxvideotheque.com/film/assassins-creed-film/> [consulté le 31 mai 2024].

Samson, A. 2020. « *Assassin's Creed* : l'Animus et le Présent présentés dans deux vidéos dédiées au lore par Darby McDevitt ». [En ligne] : <https://gamergen.com/actualites/assassin-creed-animus-et-present-presentes-deux-videos-dediees-lore-par-darby-mcdevitt-317904-1> [consulté le 31 mai 2024].

Ubisoft. 2007-2022. *Assassin's Creed*. Ubisoft.

Westphal, B. 2019. *Atlas des égarements. Études géocritiques*. Paris : Éditions de Minuit.

Westphal, B. 2023. *L'Infini culturel. Théorie littéraire et fragilité du divers*. Leyde : Brill.

Westphal, B. 2007. *La Géocritique. Réel, fiction, espace*. Paris : Éditions de Minuit.



© Synergies Algérie, n° 32, Année 2024.

Revue du GERFLINT

<https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb42690100x>

Bibliothèque nationale de France - Décembre 2024 -

Éléments sous droits d'auteur. Politique éditoriale consultable sur le site :

<https://gerflint.fr/>

<https://gerflint.fr/synergies-algerie>

