

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LE JEU VIDÉO HISTORIQUE ASSASSIN'S CREED ORIGINS, UN OUTIL INFORMEL  
D'APPRENTISSAGE POUR LA COMPRÉHENSION DE L'ÉGYPTE GRECQUE ET  
ROMAINE AU TEMPS DE CLÉOPÂTRE VII: ÉTUDE DE CAS

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

À LA MAÎTRISE EN HISTOIRE

PAR

RAPHAËL DESORMEAUX

JUIN 2024

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Dès le départ, j'aimerais remercier Julia Poyet, ma directrice, d'avoir accepté de me rencontrer au début de mon parcours afin de structurer mes idées et trouver un sujet qui m'allume réellement. Je suis très reconnaissant de sa présence au sein de cette recherche. Elle a écouté mes propositions, elle a été patiente et elle a su me conseiller à de nombreuses reprises à l'intérieur de l'étude des jeux vidéo historiques qui, mentionnons-le, est plutôt à ses débuts en histoire. Sa conviction envers la pertinence de cette recherche m'a encouragé tout au long de mon parcours universitaire au deuxième cycle et j'ai senti son soutien face aux obstacles qui se présentaient durant mon parcours.

Ensuite, je voudrais remercier Jean Revez, mon co-directeur, qui a permis d'apporter une profondeur historique à ce mémoire, notamment sur la période. Dès notre première discussion, il était ouvert à l'idée d'étudier les jeux vidéo historiques comme un support à l'apprentissage et il a mis de l'ordre dans mes idées en proposant de nouvelles façons de voir cette recherche. Malgré le fait qu'il n'était pas là dans le projet initialement, Jean Revez m'a aidé dans mon parcours de maîtrise en histoire en répondant à mes questions.

Merci énormément à ma famille, à mon père et ma mère qui m'ont aidé de multiples façons. Ils étaient d'une grande écoute durant cette recherche et ils m'apportaient également une aide financière. Je suis extrêmement choyé d'être entouré d'une famille qui était présente dans ma vie durant ce processus.

Je tiens également à remercier les participants de cette recherche. Il s'agit d'un certain investissement, car ils ont pris le temps de jouer au jeu vidéo, puis de répondre au questionnaire et à l'entrevue. Sans eux, cette n'étude n'aurait jamais vu le jour.

Finalement, je veux spécialement remercier mes amis qui m'ont aidé à me changer les idées. Ils ont su me rappeler l'homme que je suis et que mes efforts valent le coup. Ils ont été d'une grande aide en prenant le temps de lire certains extraits de ce mémoire ou en me conseillant à plusieurs reprises. Merci à vous tous.

## TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS .....	ii
LISTE DES FIGURES .....	v
LISTE DES TABLEAUX.....	vi
LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES .....	vii
RÉSUMÉ.....	viii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE 1 CADRE CONCEPTUEL ET SPATIO-TEMPOREL .....	7
1.1 Le concept de jeux vidéo historiques.....	7
1.2 Cadre spatio-temporel.....	11
CHAPITRE 2 L'HISTORIOGRAPHIE .....	14
2.1 Les historiens spécialistes des JVH .....	14
2.2 Les didacticiens et l'utilisation des JVH comme support à l'apprentissage.....	26
2.3 Conclusion du bilan historiographique.....	34
CHAPITRE 3 PRÉSENTATION DU CORPUS ET DE LA MÉTHODOLOGIE.....	36
3.1 Le corpus de sources – <i>Assassin's Creed Origins</i> .....	37
3.2 La méthodologie .....	44
3.2.1 Protocole et outils de collecte et d'analyse de données .....	44
3.2.1.1 Échantillon .....	45
3.2.1.2 Le déroulement de l'étude – le prétest et le questionnaire en ligne .....	46
3.2.1.3 Le déroulement de l'étude – expérimenter le jeu <i>Assassin's Creed Origins</i> .....	49
3.2.1.4 Le déroulement de l'étude – le posttest et les entrevues semi-dirigées.....	50
3.2.2 Approche de l'historien – L'Égypte de Cléopâtre à travers les écrits des historiens.....	54
3.2.3 Approche du <i>chercheur-joueur</i> – Explorer l'Égypte de Cléopâtre à travers le jeu .....	63
3.2.4 Analyse du contenu thématique de l'Égypte au temps de Cléopâtre .....	66
3.3 Considération éthique et limites méthodologiques.....	70
CHAPITRE 4 L'ÉGYPTE GRECQUE ET ROMAINE DURANT LE RÈGNE DE CLÉOPÂTRE SELON LES HISTORIENS ET AC ORIGINS .....	74
4.1 L'Égypte grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre selon les représentations du jeu <i>Assassin's Creed Origins</i> .....	75
4.1.1 Croyances et religions .....	78
4.1.2 Le système politique .....	82
4.1.3 La vie économique .....	88

4.1.4 L'organisation culturelle .....	93
4.1.5 L'organisation sociale .....	99
4.2 Discussion sur l'Égypte grecque et romaine au temps du dernier pharaon .....	104
<b>CHAPITRE 5 LES RÉSULTATS: LES CONNAISSANCES HISTORIQUES SUR L'ÉGYPTE GRECQUE ET ROMAINE AU TEMPS DE CLÉOPÂTRE VII CHEZ LES JOUEURS.....</b>	
5.1 Analyse comparative et qualitative sur les connaissances historiques des joueurs quant aux différentes thématiques .....	109
5.1.1 Les croyances et la religion selon les joueurs .....	110
5.1.2 Le système politique selon les joueurs .....	113
5.1.3 L'organisation culturelle selon les joueurs .....	117
5.1.4 L'organisation sociale selon les joueurs .....	121
5.1.5 La vie économique selon les joueurs .....	125
5.2 Le jeu vidéo comme un outil à l'apprentissage de connaissances historiques .....	127
5.2.1 L'intérêt des joueurs pour la période ou pour l'histoire dans son ensemble.....	128
5.2.2 L'opinion des joueurs sur l'apprentissage par les jeux vidéo historiques.....	130
5.3 Conclusion sur les connaissances historiques des joueurs .....	134
DISCUSSION .....	135
CONCLUSION .....	138
ANNEXE A JOURNAL DE BORD DU CHERCHEUR SUR LE JEU VIDÉO HISTORIQUE <i>ASSASSIN'S CREED ORIGINS</i> .....	141
ANNEXE B QUESTIONNAIRE A – PRÉTEST.....	150
ANNEXE C GUIDE D'ENTRETIEN AVEC LES JOUEURS.....	158
ANNEXE D CERTIFICAT D'APPROBATION ÉTHIQUE.....	163
BIBLIOGRAPHIE .....	164

## LISTE DES FIGURES

Figure 4.1 Représentation du dieu Apis par un taureau. Cet animal est assisté par le prêtre Pasherentah au grand temple de Ptah.....	79
Figure 4.2 Représentation de Cléopâtre et César devant le tombeau d'Alexandre le Grand avant la bataille d'Alexandrie.....	85
Figure 4.3 Zone portuaire d'Alexandrie. Présence de ressources importées et exportées à Alexandrie .....	91
Figure 4.4 Bronze de Cléopâtre VII – Alexandrie, 57-30 avant J.-C. (À gauche) aigle sur foudre et corne d'abondance. (À droite) Représentation de Cléopâtre VII.....	93
Figure 4.5 Vue générale des pyramides de Khéops .....	95
Figure 4.6 Vue générale des pyramides de Khéops dans le jeu .....	95
Figure 4.7 Naoua (PNJ) enseignant à des élèves que Ptolémée était un faux pharaon .....	102

## LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1.1 Synthèse des catégorisations des jeux vidéo historiques.....	10
Tableau 3.1 L'Égypte durant le règne de Cléopâtre VII selon les historiens.....	62
Tableau 3.2 Exemple d'étude sur la représentation de la colonisation dans la littérature .....	67
Tableau 3.3 Thématiques utilisées pour une compréhension de l'Égypte antique de Cléopâtre.....	68
Tableau 4.1 L'Égypte durant le règne de Cléopâtre selon le jeu <i>Assassin's Creed Origins</i> .....	77
Tableau 5.1 Réponses des sujets après avoir joué à la mission <i>Le bon vieux temps</i> .....	118

## LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES

AC : *Assassin's Creed*

ACO : *Assassin's Creed Origins*

JVH : Jeux vidéo d'histoire / historique

OBS : *Open Broadcaster Software*

PC: Personal computer (ordinateur personnel)

PNJ: Personnage non-joueur (NPC)



## RÉSUMÉ

Le but de ce mémoire est d'offrir les prémisses d'un cadre d'analyse pour les futurs travaux sur les jeux vidéo historiques, et notamment leur effet sur l'apprentissage de connaissances historiques. Pour ce faire, nous avons sélectionné le jeu vidéo *Assassin's Creed Origins* qui se déroule durant l'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre VII (51-30 av. J.-C.). Pour orienter notre recherche, la question posée est la suivante : quelles sont les connaissances historiques sur l'Égypte dite grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre VII que peuvent acquérir les joueurs en dehors des contextes formels d'apprentissage en jouant au jeu *Assassin's Creed Origins* ?

Un regard historiographique est porté dans ce mémoire sur l'évolution du champ d'études à propos des jeux vidéo historiques chez les historiens, mais aussi de l'utilisation de ce médium en tant qu'un « outil » à l'apprentissage de connaissances en contexte scolaire par les didacticiens. Il en ressort que ces deux champs historiographiques se concentrent quasi exclusivement sur le support et son utilisation dans le contexte de classe, mais on ne connaissait pas l'effet de ces jeux chez les joueurs issus des contextes informels.

De cette façon, puisque peu de spécialistes se sont penchés sur l'Égypte au temps du dernier pharaon d'après les représentations du jeu *Assassin's Creed Origins*, nous sommes allés à la rencontre de cinq joueurs pour voir le potentiel de ce jeu vidéo historique sur leur compréhension de cette période. Pour y arriver, nous avons, avant tout, vérifié ce que les historiens considèrent essentiel à retenir sur cette époque, puis nous avons exploré et analysé ce jeu vidéo historique en utilisant les thématiques suivantes : la religion, la politique, l'économie, la culture et la société. Après ces deux étapes, nous avons posé un questionnaire en ligne à ces joueurs en guise de pré-test, pour nous aider à brosser un portrait de leurs connaissances sur cette période. Enfin, nous avons échangé avec ces joueurs en reprenant les mêmes questions du questionnaire en ligne pour saisir si ce jeu vidéo historique a eu un effet réel sur leurs connaissances historiques à propos de cette période.

L'analyse comparative entre le premier questionnaire et les entrevues semi-dirigées montre qu'*Assassin's Creed Origins* est bel et bien un outil pour permettre aux joueurs d'en apprendre davantage sur l'Égypte grecque et romaine. L'étude des réponses de nos sujets témoigne qu'ils ont développé une vision générale de la période ainsi que ses différentes composantes, notamment sur les croyances et la religion ainsi que le contexte politique.

**MOTS CLÉS** : Jeux vidéo historiques, Égypte ptolémaïque, Cléopâtre VII, apprentissage, connaissances historiques.

**KEYWORDS** : Historical video games, Ptolemaic Egypt, Cleopatra VII, learning, historical knowledge.

## INTRODUCTION

### Sujet du mémoire

La place qu'occupe l'histoire au sein de la société pose souvent de nombreux questionnements, que ce soit à propos de son enseignement ou de la forme qu'elle peut prendre. Il y a plusieurs décennies, le film historique cherchait sa légitimité en raison des erreurs historiques possibles ainsi que des nombreux anachronismes que les contraintes cinématographiques peuvent engendrer. Ces « dangers » pourraient en quelque sorte modifier notre rapport au passé et déstabiliser le récit historique validé par la recherche. Ces débats persistent encore aujourd'hui; pourtant, un média plus contemporain taille sa place dans le monde du divertissement et s'impose aujourd'hui comme un objet de recherche incontournable : le jeu vidéo. Depuis 2002, en chiffre d'affaires global, le jeu vidéo représente la première industrie culturelle mondiale<sup>1</sup>, et la place des jeux vidéo dans la culture populaire n'est plus à démontrer. Il nous semble donc important que la recherche se penche sur ce média tout autant qu'elle l'a fait pour le cinéma.

En effet, si le jeu vidéo s'est bien intégré dans nos foyers, il reste encore peu étudié formellement dans le milieu académique, et ce bien qu'ils retiennent l'attention de plusieurs chercheurs et notamment d'historiens, tel qu'Adam Chapman, qui se réjouissent de ce nouveau médium en remarquant qu'il permet d'offrir une représentation du passé très différente des autres médias historiques comme le livre ou le film<sup>2</sup>. Par ailleurs, plusieurs auteurs comme Laurent Turcot, Jean-Clément Martin (dans l'ouvrage *Au cœur de la Révolution*) et Adam Chapman considèrent que la possibilité d'expérimenter l'histoire grâce au caractère interactif du jeu vidéo rendrait le passé davantage « intelligible ». D'autres, tels que Jean-Luc Mélenchon, Keith Stuart et Matthew Gabriele, en revanche, nous mettent en garde contre les dangers des productions vidéoludiques qui tracent une frontière floue entre fiction et histoire. D'après ces derniers, la technologie présente dans les jeux vidéo historiques permet de rendre la fiction réaliste au point de la confondre avec la

---

<sup>1</sup> Thomas Rabinos, « Jeux vidéo et histoire », dans *Le Débat*, vol. 5, n°177, 2013, p. 110.

<sup>2</sup> Adam Chapman, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York, Routledge, 2016, p. 18.

vérité. Mais, malgré ces erreurs historiques possibles, les jeux vidéo historiques ne garderaient-ils pas une forme de pertinence dans le partage et la transmission des connaissances ?

Il faut noter que ce nouveau médium historique intéresse également les didacticiens (Marc-André Éthier, David Lefrançois, Alexandre Joly-Lavoie) ainsi que de nombreux enseignants qui s'interrogent sur la place qu'il peut prendre en contexte scolaire dans l'apprentissage de connaissances historiques. D'ailleurs, ces chercheurs proposent que, quoiqu'il s'agisse d'un discours profane plutôt que savant, les jeux vidéo historiques traitent de la constitution ainsi que de la marche du monde social et que de ce fait, les élèves puissent gagner à apprendre, à l'école, à le lire de façon critique comme des historiens<sup>3</sup>. Ainsi, en l'intégrant de manière critique dans la classe, les enseignants peuvent rendre ce médium un formidable outil didactique. Afin d'illustrer cette idée, nous avons choisi de prendre la série de jeux vidéo historique intitulée *Assassin's Creed* comme outil pédagogique utile pour apprendre et enseigner certains faits historiques<sup>4</sup>. Le jeu vidéo peut devenir alors un document sur lequel l'enseignant s'appuie et l'élève travaille afin de se renseigner sur les différentes périodes historiques.

Malgré un nombre croissant d'écrits sur les jeux vidéo historiques par les chercheurs en éducation et en histoire, peu d'entre eux entreprennent une analyse de l'expérience des joueurs dans un contexte plus large. Les joueurs qui jouent à la maison représentent un nombre bien plus élevé d'individus que celui des élèves qui les « exploitent » dans un contexte scolaire. Par conséquent, il faut se rendre à l'évidence que ces jeux vidéo historiques ne sont pas seulement la propriété des acteurs en éducation ainsi que des historiens. Notons que d'après certaines statistiques de l'Association canadienne du logiciel de divertissement, en 2018, il y a plus de 23 millions de Canadiens qui sont considérés comme des « joueurs actifs » qui consacrent 10 heures en moyenne au jeu vidéo par semaine<sup>5</sup> ; la plupart d'entre elles et eux y jouent à la maison ou à l'extérieur de contextes formels. Or, peu d'écrits entreprennent une analyse de l'expérience de ces joueurs. Reste que ces joueurs développent tout de même une certaine relation avec le passé par l'entremise de

---

<sup>3</sup> Marc-André Éthier et David Lefrançois, « Quelle lecture les historiens d'*Assassin's Creed* font-ils de ce jeu vidéo d'histoire ? », dans *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, vol. 7, 2018, p. 1.

<sup>4</sup> Vincent Boutonnet et David Lefrançois, « Négocier le sens entre histoire et fiction: analyse transversale de la série *Assassin's Creed* », dans *Essais, Québec*, 2019, p. 40.

<sup>5</sup> Association canadienne du logiciel de divertissement, *Faits essentiels sur : Le secteur canadien du jeu vidéo*, Ottawa, 2018, p. 2.

ces jeux vidéo historiques et il y a aussi la possibilité que ces derniers permettent d'acquérir plusieurs habiletés liées de près à l'histoire.

Qu'en est-il de l'expérience de ces joueurs ? Qu'en est-il des connaissances et habiletés historiques qu'ils et elles acquièrent – ou non – tout en jouant ? Pour répondre à ces questions, il ne suffit plus d'analyser uniquement les représentations dans le jeu vidéo comme il était courant de le faire avec le cinéma. Effectivement, il serait aisé de montrer les problèmes et anachronismes des jeux vidéo historiques, mais l'historien se doit d'aller plus loin dans sa recherche en englobant le jeu dans une analyse qui réfléchit également à la perception ainsi qu'à la réception des joueurs à l'intérieur de ce contexte plus large. Pour ce faire, les chercheurs dans ce domaine, soit Adam Chapman et Kurt Squire, encouragent une approche par études de cas afin d'appréhender tous les aspects de jeux vidéo historiques<sup>6</sup>. De cette façon, en sélectionnant un ou plusieurs jeux à analyser et à explorer, les chercheurs peuvent, selon leur expertise, réellement saisir les rouages d'un jeu vidéo historique. Dans cette recherche, nous proposons ainsi d'aller à la rencontre de cinq joueurs que nous avons fait jouer au jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*, qui, d'après les professionnels de publications réputées, serait ce qui se fait de mieux en matière de jeux vidéo historiques. Mentionnons pour le moment qu'il offre une reconstitution d'univers historiques avec des détails impressionnants et il représente le passé de façon réaliste. Ce passé, il s'agit plus précisément de l'Égypte grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre VII. Le joueur peut alors interagir et observer directement l'Égypte durant cette période ainsi que de nombreux personnages historiques comme le dernier pharaon d'Égypte<sup>7</sup>, Jules César, Pompée dit le Grand, etc.

Devant un tel constat, nous posons le problème de recherche suivant : quelles sont les connaissances historiques sur l'Égypte dite grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre VII que peuvent acquérir les joueurs en dehors des contextes formels d'apprentissage en jouant au jeu *Assassin's Creed Origins* ? En d'autres mots, nous avons l'ambition d'évaluer les connaissances historiques des jeux vidéo historiques retenues par des joueurs, et plus précisément, celles proposées par le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins* en ce qui concerne l'Égypte au

---

<sup>6</sup> Adam Chapman, *op. cit.*, p. 8.

<sup>7</sup> Notons ici qu'il n'y a pas un consensus parmi les historiens sur le fait que Cléopâtre VII serait le dernier pharaon d'Égypte. Par contre, nous adoptons cette idée selon les propositions de Michel Chauveau dans l'ouvrage *L'Égypte au temps de Cléopâtre – 180-30 av. J.-C.* Dans ce livre, l'historien tente de réhabiliter cette femme comme une reine puissante, régnant ainsi sur l'Égypte et devenant, en l'occurrence, le dernier pharaon.

temps du dernier pharaon (entre 51 et 30 av J.-C.). Cette question centrale induit une série de questions secondaires telles que : qu'est-ce que les concepteurs du jeu représentent à travers *Assassin's Creed Origins* ? Quelles sont les connaissances historiques considérées comme essentielles par les historiens à retenir et à transmettre sur la période proposée par le jeu ? Et finalement, qu'est-ce que les joueurs vont conserver et retenir après avoir expérimenté le jeu ? Ce mémoire vise également à répondre à des sous-questions issues d'un contexte plus large : peut-on réellement apprendre en jouant à des jeux vidéo ? Est-ce que les jeux vidéo sont uniquement un divertissement ou peuvent-ils être un outil de diffusion de l'histoire ?

Nos deux principaux objectifs sont les suivants : le premier serait d'évaluer si et comment le jeu peut être considéré comme un support à l'apprentissage de connaissances historiques quant à cette période précise. Le deuxième objectif visera à montrer si et comment les jeux vidéo proposent des représentations qui prennent en considération les propos des historiens sur ce qui est essentiel à retenir et à transmettre sur l'Égypte au temps de Cléopâtre. Selon nous, en atteignant nos objectifs, en répondant à notre question centrale de recherche, nous répondons directement aux intentions du programme de maîtrise en histoire. En fait, ce programme « vise à former des spécialistes qui manifestent une réelle maîtrise de la discipline dans ses productions et interprétations; des techniques et méthodes de production et de communication de la recherche historique »<sup>8</sup>. De plus, le profil avec mémoire a pour objectifs spécifiques de former « des historiens capables d'établir des stratégies de recherche originale satisfaisant aux exigences de la pratique historique; de mettre ces stratégies en œuvre à travers un projet de recherche de nature fondamentale »<sup>9</sup>. Et c'est en effet ce que nous proposons de faire dans cette étude en mettant en place un protocole méthodologique au croisement des démarches scientifiques de l'histoire et des sciences de l'éducation qui offrira ainsi aux chercheurs de ces deux disciplines une conception renouvelée des jeux vidéo historiques ainsi que de son rapport à l'apprentissage. La pertinence de cette recherche réside dans le fait que nous allons offrir les prémisses d'un cadre d'analyse pour les futurs travaux sur les JVH. À titre d'exemple, nous allons pouvoir proposer des pistes de réflexion pour alimenter les débats à propos

---

<sup>8</sup> Faculté des sciences humaines, « Maîtrise en histoire », dans *Présentation du programme*, Université du Québec à Montréal, 2022. <https://etudier.uqam.ca/programme?code=1963>. (11 avril 2022).

<sup>9</sup> *Ibid.*

de la volonté d'intégrer davantage les jeux vidéo dans un cadre scolaire exprimée par Vincent Boutonnet ou de partager plus largement et par des moyens divers les savoirs historiques.

Pour répondre à nos questions de recherche ainsi que pour atteindre nos objectifs, nous commencerons par définir le cadre conceptuel et spatio-temporel de notre étude. C'est aussi dans ce premier chapitre que nous évoquerons en détail ce qu'est un jeu vidéo historique. Par la suite, dans un deuxième chapitre, nous brosserons le bilan historiographique concernant l'étude des jeux vidéo historiques. Il faut mentionner que l'historiographie est particulière considérant le fait que l'étude et la recherche sur les jeux vidéo historiques ainsi que l'expérience des joueurs restent tout de même assez nouvelles. En fait, les principales lacunes historiographiques témoignent d'un savoir partiel et incomplet. Dans son état actuel, l'historiographie sur les jeux vidéo historiques ne permet que d'éclairer certains phénomènes spécifiques, dont l'utilisation de ce support à l'intérieur du contexte scolaire. Notons aussi que ces deux premiers chapitres serviront d'assise au reste de la démonstration dans le sens où nous comprendrons le cheminement ainsi que la progression quant à l'étude des jeux vidéo historiques, et plus précisément, des dernières problématiques et des procédés méthodologiques employés pour aller à la rencontre des joueurs.

Dans un troisième chapitre, nous présenterons la méthodologie ainsi que le corpus de sources de notre recherche. Il s'agit d'une recherche que nous considérons descriptive, exploratoire et prudente dans le sens où il n'y a pas nécessairement de méthodologie qui se manifeste directement lorsqu'on souhaite étudier ce support. Nous mettrons de l'avant des moyens ainsi que des méthodes afin de récolter et analyser les données requises nous permettant de répondre aux objectifs spécifiques formulés précédemment. Durant ce chapitre, nous allons aussi présenter en détail la source qui sera étudiée de fond en comble, soit le jeu vidéo historique intitulé *Assassin's Creed Origins*. Par exemple, nous allons proposer d'identifier les points incontournables de la série, notamment le système de l'Animus, analyser les principes du jeu, définir le système de jeu, examiner les critiques spécialisées, etc.

Dans le quatrième chapitre, nous définirons l'Égypte grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre VII. Pour ce faire, nous présentons l'Égypte telle que véhiculée par les concepteurs du jeu vidéo historiques *Assassin's Creed Origins* sous l'angle de certaines thématiques : les croyances et religions, le système politique, la vie économique, l'organisation culturelle et sociale.

Ensuite, nous verrons en quoi cette vision coïncide avec celle des historiens spécialistes de cette époque en révélant plusieurs divergences notables et les points de convergences. Ce chapitre nous permet aussi de définir ce qui est important à transmettre comme connaissances historiques à propos de cette période.

Enfin, le cinquième chapitre dévoile les résultats de notre étude. Dans ce chapitre, nous répondons donc à notre question centrale de recherche : quelles sont les connaissances historiques sur l'Égypte dite grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre que peuvent acquérir les joueurs en dehors des contextes formels d'apprentissage en jouant au jeu *Assassin's Creed Origins* ? Pour y arriver, nous allons présenter une analyse comparative entre les réponses d'un questionnaire en ligne (prétest) et nos discussions avec des joueurs après avoir joué à ce jeu vidéo (posttest). De cette manière, nous pourrions établir si ce jeu vidéo historique a un effet direct sur leur apprentissage de connaissances historiques en ce qui concerne cette période.

## CHAPITRE 1

### CADRE CONCEPTUEL ET SPATIO-TEMPOREL

Avant toute chose, il nous semble essentiel de bien situer les cadres dans lesquels nous inscrivons notre étude, soit à l'intérieur d'un cadre conceptuel et spatio-temporel. Nous commencerons par définir le concept clé sur lequel repose cette recherche : les jeux vidéo historiques. Puis, il faut rappeler que notre sujet s'inscrit au présent, car le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*, sorti en 2017, est un produit de son époque. Néanmoins, notre recherche s'inscrit également dans le règne de Cléopâtre VII à l'intérieur de l'Égypte grecque et romaine, car il s'agit de la période proposée par ce jeu vidéo traitant d'histoire.

#### 1.1 Le concept de jeux vidéo historiques

Arrêtons-nous un bref instant sur un concept majeur de cette étude. Définir les jeux vidéo s'avère une tâche plutôt complexe, faute de consensus. En revanche, d'après les historiens ainsi que les spécialistes du monde vidéoludique, il est nécessaire de considérer certains facteurs essentiels afin de saisir ce qu'on entend par les jeux vidéo historiques. « Pour MacCallum-Stewart et Parsler, un jeu vidéo historique doit prendre sa source dans un phénomène historique et ce dernier doit avoir un impact significatif sur la nature du jeu et sur ce que le joueur expérimente »<sup>10</sup>. Pour d'autres, comme Adam Chapman, il s'agit de jeux vidéo qui représentent le passé ou qui exposent les discours à propos de ce dernier<sup>11</sup>. Dans cette optique, les séries de jeux vidéo suivantes répondent bien à ce facteur : *Assassin's Creed*, *Civilization*, *Total War*, *Age of Empires*, certains *Call of Duty*, *Crusader King*, *Europa Universalis*, etc. Dans les faits, ces séries représentent bel et bien le passé à l'intérieur de différents contextes historiques ou des cadres spatiotemporels s'apparentant au passé. Par exemple, l'opus *Assassin's Creed Unity* (2014) propose une intrigue qui se déroule à Paris lors de la Révolution française<sup>12</sup>. À partir de ce moment, le joueur peut y observer des représentations de ce contexte historique et ce jeu vidéo fait revivre au joueur les événements qui auraient façonné la Révolution. Selon les historiens qui ont participé à la conception de ce jeu,

---

<sup>10</sup> Alexandre Joly-Lavoie, *Représentation de l'agentivité historique dans des jeux vidéos : étude de cas multiples*, thèse de PH.D. (éducation), Université de Montréal, 2020, p. 52.

<sup>11</sup> Adam Chapman, *op. cit.*, p. 79.

<sup>12</sup> Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015, p. 15.



*Assassin's Creed Unity* propose un certain respect de la réalité historique, malgré le fait qu'il est inclus dans un monde extra-terrestre<sup>13</sup>.

Selon ces définitions, il nous semble important d'explorer les différentes catégories de jeux vidéo historiques existantes, car elles permettent d'identifier quelques caractéristiques communes entre ces derniers. Il faut rappeler qu'une catégorisation unique n'existe pas pour les JVH. Premièrement, il est nécessaire que les jeux vidéo historiques soient basés sur un phénomène historique réel. En d'autres mots, le jeu doit être en quelque sorte plus ou moins fidèle aux événements dépeints d'un élément historique comme point de départ. « Le degré de fidélité de l'historiographie varie selon la linéarité du jeu. En effet, plus le jeu est linéaire, moins le joueur peut altérer le récit historique proposé, alors que moins le jeu est linéaire, plus il est difficile de s'approcher d'une histoire contrefactuelle »<sup>14</sup>. Deuxièmement, certains auteurs, notamment Urricchio, considèrent une certaine approche conceptuelle au sein des jeux vidéo historiques. Cette catégorie, en faisant abstraction des concepts complexes de l'histoire, propose donc aux joueurs de « faire l'histoire » à l'intérieur d'un univers inspiré d'éléments du réel.

MacCallum-Stewart et Parsler examinent deux autres catégories de jeux vidéo historiques: histoire altérée et histoire justifiée. D'un côté, l'histoire altérée, réfère nécessairement à des jeux qui présentent un phénomène historique selon une perspective historiographique reconnue, c'est-à-dire qu'ils adhèrent à une interprétation plutôt prédéterminée de ces phénomènes. D'un autre côté, les jeux vidéo historiques faisant partie de la catégorie dite « histoire justifiée » sont associés à des phénomènes révolus et récents. Ces jeux sont conçus et validés à l'aide de témoins afin d'atteindre un certain niveau de réalisme à travers les représentations audiovisuelles<sup>15</sup>. Afin d'illustrer cette idée, prenons par exemple les JVH mettant en scène certains événements durant la Seconde Guerre mondiale.

En plus de ces catégories, plusieurs auteurs, dont Chapman, envisagent les jeux vidéo historiques sur le plan du réalisme. Effectivement, cette catégorie transforme le joueur en un certain témoin du passé et le jeu lui permet d'agir à l'intérieur de celui-ci. Ainsi, le jeu vidéo dit « réaliste » propose

---

<sup>13</sup> Alexandre Joly-Lavoie, *op. cit.*, p. 28.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 53.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 54.

certaines caractéristiques : la représentation du passé est très fidèle sur le plan audiovisuel, le jeu utilise des techniques stylistiques consacrées dans la mémoire collective, il y a une relation inversement proportionnelle entre le niveau de fidélité visuelle et l'étendue des événements historiques dépeints, les règles du jeu qui gouvernent le monde historique virtuel sont conséquentes avec l'époque proposée, etc.<sup>16</sup> e d'Chapman soulève aussi l'idée qu'il est possible de catégoriser les jeux vidéo historiques qui tentent de présenter le passé, sans toutefois le représenter fidèlement sur le plan visuel. Il s'agit des jeux historiques dits conceptuels et Chapman recense quatre caractéristiques : la représentation audiovisuelle se veut plus abstraite, les règles sont complexes et cherchent à reproduire des processus virtuellement, l'information fournie au joueur est abondante afin d'explorer des idées et le point de vue adopté par le jeu se situe à une échelle macro qu'aucun agent humain ne peut adopter<sup>17</sup>.

Pour conclure sur la catégorisation des jeux vidéo historiques, il est nécessaire de considérer des éléments que nous pouvons qualifier de facteurs d'historicité. D'après Joly-Lavoie, « ceux-ci aident à consacrer la véridicité des représentations du passé proposées. Ils ne constituent pas des catégories de jeux vidéo historiques. Ces facteurs permettent plutôt de situer sur un spectre l'historicité d'un JVH »<sup>18</sup>. D'abord, le niveau d'historicité représente l'importance qu'occupe l'historiographie à l'intérieur d'un jeu vidéo donné. Par exemple, l'emploi de certaines mécaniques propres aux tirs à travers les jeux comme *Call of Duty* peut se servir du passé comme justificatif. Il s'agit d'un facteur immersif pour le joueur. Ensuite, il y a aussi la provenance historique qui est un facteur d'historicité lorsque les JVH introduisent des anachronismes sous la forme de conceptions contemporaines qui n'ont pas leur place dans la période historique proposée par le jeu. Puis, le dernier facteur est la légitimation qui se manifeste par une rhétorique justificative qui fait appel à des experts comme l'utilisation de consultants et d'historiens pour la création d'un opus d'*Assassin's Creed*. Sinon, ce facteur peut aussi se retrouver dans les jeux vidéo historiques lorsque les développeurs incluent des outils de références comme des encyclopédies, des manuels et des capsules dans le jeu. « Citons entre autres la Civlopedia de la série *Civilization* ou encore la base de données de l'Animus dans *Assassin's Creed* comme manifestation de ce facteur d'historicité.

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 54.

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 55.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 60.

Ces derniers servent à renforcer la fiction historique »<sup>19</sup>. *Assassin's Creed* offre aussi la fonctionnalité du *Discovery Tour* qui répond directement à ce facteur, car il propose aux joueurs de transformer le jeu d'action-aventure en une visite guidée interactive alimentée par des historiens, leur permettant alors de découvrir des monuments, des sites et des objets historiques.

Bref, les différentes catégories permettent de brosser un meilleur portrait des jeux vidéo historiques ainsi que de leurs caractéristiques. À partir de ces dernières, nous proposons de définir les jeux vidéo historiques comme des représentations du passé, soit réalistes ou conceptuelles, qui se veulent plus ou moins fidèles à certains phénomènes historiques. D'ailleurs, il est impératif de rappeler l'importance accordée au fait que la plupart des jeux vidéo historiques font appel à des éléments historiographiques tirés d'époques différentes. Enfin, certains facteurs d'historicité, dont la provenance historique ou la légitimation, permettent de mesurer qualitativement le caractère historique de ces jeux grâce à l'historiographie. Le tableau 1.1 fait la synthèse de ces approches.

Tableau 1.1 Synthèse des catégorisations des jeux vidéo historiques<sup>20</sup>

Auteur	Catégories	Caractéristiques
Uricchio (2005)	Basé sur un phénomène historique réel	Le jeu est plus ou moins fidèle aux événements dépeints. Plus ou moins linéaire, selon l'agentivité du joueur.
	Approche conceptuelle	Abstraction des concepts historiques. Invite le joueur à « faire » l'histoire.
MacCallum-Stewart et Parsler (2007)	Histoire altérée	Représentation d'un événement historique. Agentivité limitée pour les joueurs.
	Histoire altérée	Phénomènes récents. Réalisme atteint et validé par des témoins.
Chapman (2016)	Réaliste	Joueur comme témoin du passé. Agentivité spatiale, mais pas narrative.
	Conceptuel	Abstraction de concepts historiques. Point de vue macro.

Finalement, pour saisir la définition des jeux vidéo historiques, il faut mentionner que le site *Historiagames* est la seule base de données sur ce type de jeux. Dans les faits, ce site classe les jeux par périodes historiques (Préhistoire, Antiquité, Moyen-Âge, Moderne, Contemporain, Non

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 60.

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 59.

classé, etc), ces jeux nous donnent des informations sur l'évolution du média dans son ensemble. À titre d'exemple, la période contemporaine domine largement ce classement de jeux historiques. Celle-ci regorge vraisemblablement « d'événements marquants qui offrent aux développeurs des terrains de jeu particulièrement intéressants, la Seconde Guerre mondiale en tête de lice. La proximité de cet événement et son caractère particulier en font une des périodes les plus jouées à ce jour »<sup>21</sup>. Autrement, *HistoriaGames* est le premier site d'information sur les jeux vidéo à thématique historique. Sa mission est d'aider les joueurs à trouver les jeux vidéo selon leur période historique préférée, référencer tous les jeux vidéo historiques ainsi que de rassembler une communauté autour du thème de l'Histoire. Ce site propose également des jeux vidéo historiques selon les différentes plateformes (PC, Xbox, Nintendo, PlayStation), mais surtout par genre. Cette base de données soulève donc les genres suivants : action-aventure, action, aventure, jeu de rôle, réflexion, simulation, stratégie et autres genres. En d'autres termes, il est intéressant de noter qu'il s'agit donc des genres qui dominent quant aux jeux vidéo historiques, mais ces derniers tendent tout de même à se renouveler ainsi qu'à proposer de nouvelles idées afin d'innover sur le marché.

## 1.2 Cadre spatio-temporel

### Le présent

Évidemment, notre sujet s'inscrit bel et bien au présent, puisque, pour répondre à nos questions de recherche, il est nécessaire d'étudier le jeu vidéo historique comme un produit de son temps qui parle d'histoire et qui expose certains discours à propos de l'histoire ainsi que de ses composantes. Dans les faits, pour certains historiens, comme Laurent Turcot ainsi que Jean-Clément Martin, les jeux vidéo historiques s'intéressent à de nombreuses périodes historiques, mais aussi de notre histoire, soit celle du XXI<sup>e</sup> siècle. Par conséquent, l'histoire est un présent perpétuel et ce présent se reflète alors à l'intérieur des jeux vidéo historiques<sup>22</sup>. Par ailleurs, le jeu vidéo historique étant un pur produit de notre époque, l'historien qui tente de l'étudier doit absolument examiner le contexte de production de ces derniers, avant même de réfléchir au contenu et à la forme. À titre d'exemple, il serait possible de se concentrer uniquement sur la fidélité historique du jeu intitulé *Soldats inconnus : Mémoire de la Grande Guerre* ou de montrer les problèmes ainsi que les

---

<sup>21</sup> Jorris Sermet, *L'Histoire dans les jeux vidéo : une nouvelle approche pour les historiens*, mémoire de M.A. (histoire), Université de Lausanne, 2016, p. 16.

<sup>22</sup> Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, *op. cit.*, p. 16.

nombreux anachronismes à l'intérieur d'*Assassin's Creed Unity*, mais il reste qu'il faut aller plus loin dans sa recherche, en englobant le jeu vidéo dans une analyse qui réfléchit notamment sur les points de vue de ceux qui l'ont créé. Donc, plus que jamais, le passé devient présent et la distance temporelle s'efface comme l'indique Philippe Joutard, à l'intérieur d'un article intitulé *Révolution numérique et rapport au passé*<sup>23</sup>.

L'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre VII et durant le règne des Ptolémées

*Assassin's Creed Origins*, étant bel et bien un jeu vidéo historique conçu par Ubisoft, est effectivement un produit de son temps. Le développement du jeu commence au début 2014, après la fin de celui d'*Assassin's Creed IV Black Flag*. Le jeu sera officiellement commercialisé en octobre 2017 sur les supports suivants : PlayStation 4, Xbox One et Microsoft Windows. Ce jeu s'inscrit vers la fin de la période ptolémaïque. Plus précisément, la période et les territoires retenus sont le règne de Cléopâtre VII à l'intérieur de l'Égypte grecque et romaine. Cette période est significative, car l'Égypte devient incontestablement une société multiculturelle. En effet, il y a une transition entre une Égypte influencée principalement par la Grèce à une domination déterminante sur les différents plans de la société égyptienne par Rome. Cette période suscite particulièrement l'attention des chercheurs ainsi que du grand public, car elle montre indirectement les efforts du dernier pharaon d'Égypte afin de réaffirmer le pouvoir central et conséquent de la dynastie lagide. Son but était vraisemblablement de restaurer la suprématie de ses ancêtres, soit la dynastie d'origine macédonienne dont elle était issue. Prenons par exemple les ambitions avant tout politiques de Cléopâtre VII : assurer la survie de son royaume, renforcer son pouvoir, étendre sa domination sur de nouveaux territoires, etc. Par ailleurs, le personnage proprement dit, soit la dernière reine d'Égypte, soulève les passions dues aux nombreux mythes qui l'entourent. Dans l'histoire, peu de figures ont autant marqué l'imaginaire collectif. Elle appartient au groupe très restreint de femmes qui ont joué un rôle dominant au sein d'événements politiques de leur temps. Elle « occupe la place aussi unique qu'involontaire de maillon entre le monde hellénistique et le monde romain »<sup>24</sup>. Autrement dit, cette période a connu une forte popularité autant dans le monde académique que dans la culture populaire grâce à ce personnage emblématique pour l'Égypte, ce

---

<sup>23</sup> Philippe Joutard, « Révolution numérique et rapport au passé », dans *Le Débat*, vol. 5, n°177, 2013, p. 150.

<sup>24</sup> Michel Chauveau, *Cléopâtre : au-delà du mythe*, Paris, Liana Levi, 1998, p. 7.

qui rend la période à l'étude plus malléable pour les concepteurs de jeux vidéo historiques ainsi que pour l'image que le public veut s'en faire.

Cependant, il est important de rappeler l'idée que les sources de l'époque y sont plutôt limitées sur le sujet. Les historiens, dont Evelyne Ferron (consultante pour le jeu), considèrent qu'on détient seulement un papyrus qu'on « croit » être signé de la main de Cléopâtre. Devant ce manque de documentation, il s'agit donc d'une zone d'ombre pour les historiens ainsi que les archéologues. Malgré cet aspect pourtant crucial afin de bien définir la période, l'équipe d'Ubisoft Montréal propose un jeu dans lequel le personnage principal, soit le medjaï appelé Bayek de Siwa, explore en 49 av. J.-C. l'Égypte antique de Cléopâtre. Étant en quête pour venger la mort de son fils, le joueur va tout de même participer à la guerre civile entre César et Pompée, puis s'allier à la dernière reine d'Égypte afin d'évincer Ptolémée XII du trône. On pourra notamment y croiser de nombreuses représentations de l'époque, y voir les pyramides d'Égypte, visiter le grand sphinx de Gizeh et la bibliothèque d'Alexandrie, etc. Ainsi, *Assassin's Creed Origins* propose quand même des décors fidèles ainsi que des représentations historiques de cet espace-temps.

## CHAPITRE 2

### L'HISTORIOGRAPHIE

Au-delà des cadres que nous venons de proposer dans le chapitre précédent, il faut soulever l'idée que, dans cette recherche, l'historiographie est particulière considérant le fait que l'étude et la recherche sur les jeux vidéo historiques ainsi que l'expérience des joueurs restent tout de même assez nouvelles. Néanmoins, plusieurs productions scientifiques contribuent à mettre en place le cadre interprétatif et méthodologique de ce mémoire. Évidemment, cette partie du mémoire repose essentiellement sur notre définition de ce qu'est un JVH. Dans les pages qui suivent, nous proposons une historiographie composée d'abord de travaux d'historiens qui s'intéressent aux jeux vidéo historiques comme objet d'étude, puis de ceux de didacticiens qui se sont penchés sur la question de l'utilisation de ce support dans les contextes scolaires.

#### 2.1 Les historiens spécialistes des JVH

Avant toute chose, il nous semble important de définir les tenants et les aboutissants du champ d'études des jeux vidéo historiques. Dans cette perspective, nous retenons la définition d'Adam Chapman: « It's the study of games that in some way represent the past or relate to discourse about it, the potential applications of such games to different domains of activity and knowledge, and the practices, motivations and interpretations of player of these games and other stakeholders involved their production or consumption »<sup>25</sup>. Reprenons chaque élément de cette définition. D'abord, comme l'historien le mentionne, il s'agit de l'étude des jeux vidéo qui représentent le passé ou qui exposent les discours à propos de ce dernier. Les séries de jeux vidéo suivantes répondent bien à ce premier facteur : *Assassin's Creed*, *Civilization*, *Total War*, *Age of Empires*, certains *Call of Duty*, *Crusader Kings*, *Europa Universalis*, *A Plague Tale*, *Making History*, *Rule the Wave*, *Ancient Cities*, etc. Comme mentionné dans notre définition même des jeux vidéo historiques, ces séries ainsi que les différents *opus* qu'ils proposent représentent le passé de multiples façons à l'intérieur de différents contextes. Par exemple, le jeu *A Plague Tale : Innocence* est un jeu d'action-aventure développé par le studio Asobo sur PlayStation 4, Xbox One et PC dans lequel le joueur est plongé dans la Guyenne du XIV<sup>e</sup> siècle. L'histoire de cet *opus* se déroule plus

---

<sup>25</sup> Adam Chapman, Anna Foka et Jonathan Westin, « Introduction: what is historical game studies? », dans *Rethinking History. The journal of Theory and Practice*, vol. 21, n°3, 2017, p. 362.

précisément en 1348 durant la guerre de Cent Ans ainsi que la Peste Noire. En incarnant les personnages de ce jeu, soit Suivez Amicia et son jeune frère Hugo, les joueurs peuvent alors y observer des représentations de ce contexte historique et ce jeu vidéo fait revivre au joueur les événements au cœur d'un monde médiéval en pleine mutation.

Par la suite, le champ d'études concernant les jeux vidéo historiques doit considérer le potentiel et l'application de ce nouveau support à l'intérieur de différents domaines d'activités, notamment l'éducation. Autrement dit, il faut aller au-delà de la simple analyse des jeux vidéo eux-mêmes, mais plutôt se questionner à propos de ce qu'ils peuvent nous offrir. Ce champ d'études vise l'étude des pratiques, des motivations ainsi que des interprétations des joueurs, car les historiens spécialistes des jeux vidéo historiques prennent en considération l'idée que ces jeux s'adressent à une grande audience, soit à plusieurs millions de joueurs dans le monde. De cette manière, les chercheurs de ce champ d'études soutiennent que ces joueurs vont établir un lien particulier avec le passé, il faut donc considérer ce rapport entre le joueur et le jeu. Au final, Adam Chapman rappelle que les *Historical Game Studies* doivent considérer les parties prenantes en ce qui concerne la production des jeux vidéo historiques. Les chercheurs doivent aussi tenir compte des propositions des concepteurs. Afin d'illustrer cette idée, prenons par exemple l'intérêt d'Ubisoft d'engager des historiens afin de participer à la réalisation des prochains *Assassin's Creed*.

Depuis plusieurs années, les études portant sur les jeux vidéo historiques ont connu une croissance spectaculaire avec le développement de nouvelles technologies. L'article rédigé par William Uricchio (*Simulation, History and Computer Games*) en 2005 représente, en quelque sorte, la prémisse de cette historiographie. « A few other articles on the topic of historical games had been published before this point (and some of these also contained valuable insights and ideas). However, it is Uricchio's piece that seems to have been most consistently and frequently cited and used as course literature since its publication »<sup>26</sup>. Effectivement, comme le soulignent plusieurs auteurs (Chapman, Kapell, Joly-Lavoie) ce texte est le premier à examiner les jeux vidéo comme une forme historique, car l'auteur propose qu'ils offrent des variations à propos des discours sur le passé et qu'il s'agit de nouveaux modes d'expression<sup>27</sup>. Par ailleurs, William Uricchio soutient l'idée que

---

<sup>26</sup> Adam Chapman, Anna Foka et Jonathan Westin, *op. cit.*, p. 358.

<sup>27</sup> *Ibid.*



la technologie et les jeux vidéo ont ouvert l'accès à l'histoire à des publics plus larges. Par conséquent, Uricchio considère que ce nouveau média permet de repenser l'histoire et il propose d'étudier cette industrie culturelle en considérant les variations ainsi que les différents modèles de cette nouvelle façon de transmettre l'histoire. L'auteur de cet article soutient que les jeux vidéo historiques ont mobilisé de nouveaux paradigmes pour la discipline. Cependant, depuis 2005, les jeux vidéo historiques ont grandement évolué, et c'est pareil pour le champ de recherche des *Historical Game Studies*. Effectivement, ils n'ont plus le même modèle sur un plan technologique, mais les concepteurs des jeux vidéo historiques ont dorénavant un souci de respect des « vérités » historiques, ce qui fait en sorte que les auteurs traitent différemment la réalité de ce média<sup>28</sup>. Par exemple, les *Historical Game Studies* incluent dorénavant une plus grande variété de jeux vidéo historiques.

Pendant plusieurs années, les publications quant aux jeux vidéo historiques prenaient généralement la forme d'articles ou de chapitres d'ouvrages. Aujourd'hui, « it is now becoming much more common to find books focused exclusively on the meeting of history and games »<sup>29</sup>. De cette façon, plusieurs tendances historiographiques voient désormais le jour à propos de la question des jeux vidéo historiques. En premier lieu, citons l'ouvrage collectif *Playing with the Past* rédigé en 2013 et dans lequel différents auteurs examinent les représentations de l'histoire à travers les jeux vidéo historiques, mais aussi le jeu dans son ensemble. En d'autres termes, ces auteurs souhaitent saisir l'importance de ces jeux sur le plan culturel et académique. Le volume fournit une bonne introduction aux réflexions en ce qui concerne les jeux vidéo historiques et il encourage les chercheurs à poursuivre l'étude de ce média. Ainsi, les auteurs de cet ouvrage proposent que les personnes qui jouent à ces jeux soient dorénavant engagées avec le passé et qu'ils se familiarisent avec certaines notions historiques<sup>30</sup>. À titre d'exemple, les auteurs de ce livre explorent comment les jeux vidéo reconstituent des événements historiques, des lieux, des personnages et des cultures, tout en analysant les mécanismes utilisés pour représenter le passé. Puis, cet ouvrage met de l'avant comment les joueurs interagissent avec les discours sur le passé proposé dans les jeux vidéo

---

<sup>28</sup> Thomas Rabino, *op. cit.*, p. 112.

<sup>29</sup> Adam Chapman, Anna Foka et Jonathan Westin, *op. cit.*, p. 363.

<sup>30</sup> Mathew Wilhelm Kapell et Andrew B.R. Elliot, *Playing with the Past. Digital Games and the simulation of history*, Londres, Bloomsbury Academic, 2013, p. 359.

historiques et comment ces expériences peuvent avoir un impact sur leur apprentissage et leur compréhension de l'histoire.

En deuxième lieu, évoquons l'important corpus d'écrits proposant d'analyser spécifiquement les représentations historiques à l'intérieur de nombreux jeux. Cette profusion d'écrits s'explique sans doute en partie par le fait qu'il y a eu de nombreuses controverses en ce qui concerne la présence de faits historiques à l'intérieur de ces jeux vidéo :

Historical games are often blamed for their lack of accuracy and linear depictions of historical events. At the same time, they often involve recreations of history which may alter events, or encourage players to pursue multiple paths through a game which potentially follows different routes through history or offers alternative endings. Both of these issues are seen as problematic. One ignores history, the other changes it.<sup>31</sup>

Mais, comme le rappellent Laurent Turcot et Jean-Clément Martin dans l'ouvrage *Au cœur de la Révolution*, ce n'est pas la première fois que le divertissement ne fait pas bon ménage avec la vérité historique. Tout comme plusieurs films inspirés de faits historiques ont été critiqués dans le passé, les JVH, *Assassin's Creed Unity* par exemple, sont avant tout créés pour le divertissement et non pour offrir une leçon d'histoire. En revanche, Laurent Turcot et Jean-Clément Martin considèrent que ce jeu justement, *Assassin's Creed Unity*, introduit un rapport particulier aux événements du passé et qu'il faut analyser ce qu'il dit de notre relation avec l'histoire. Ainsi, dans leur ouvrage, ces historiens se concentrent sur les représentations historiques certes, mais ils invitent aussi les lecteurs et chercheurs potentiels à envisager le jeu comme une porte d'entrée ouverte sur le passé.

Toujours parmi les ouvrages s'intéressant aux représentations de l'histoire dans les jeux vidéo historiques, citons l'étude intitulée *Early Modernity and Video Games*. Les auteurs, Tobias Winnerling et Florian Kerschbaumer, proposent de réfléchir sur le progrès et la modernité de la société. Selon eux, il est impensable de réfléchir à la société actuelle sans considérer la place prépondérante des jeux vidéo. De plus, ils considèrent qu'il est difficile d'explorer les jeux vidéo sans réfléchir à l'histoire. « Games that deal with history are sold in ever-increasing numbers, striving to create increasingly lively images of things of the past. For the science of history, this

---

<sup>31</sup> Ester MacCallum et Justin Parsler, « Controversies: Historicising the Computer Game », dans *Staffordshire University*, 2007, p. 204.

means that the presentation of historical content in such games has to be questioned, as well as the conceptions of history they embody »<sup>32</sup>. Ces auteurs vont également essayer de répondre aux questions suivantes : « How do games create the feeling that they portray a past acceptable to their players? Do these popular representations of history intersect with academic narratives, or not<sup>33</sup> » ? Pour ce faire, l'ouvrage est séparé en deux parties. La première propose une méthodologie ainsi qu'un cadre théorique pour analyser les jeux vidéo historiques. À titre d'exemple, participant ainsi à un ouvrage collaboratif, certains auteurs vont soulever l'idée que les jeux vidéo historiques proposent un message et un discours unique sur l'histoire, ce qui implique une approche différente pour analyser les jeux vidéo historiques :

Up to this point, the connection between historical knowledge and the subject could be summarized like this: The game uses a series of available special discourses (in which the special discourse of history was just one – though a privileged one – amongst others) and superimposes its specific knowledge as a « proposal » in form of a « knowledge-algorithm that is decidedly directed to the communication and active appropriation through the player.<sup>34</sup>

D'autres, comme Josef Köstlbauer, vont tout simplement considérer ces jeux comme un phénomène historique à proprement parler<sup>35</sup>. Pour lui, les JVH sont un produit de contextes culturels, politiques, économiques et sociétaux, autant que l'est une lecture académique. Les jeux vidéo historiques ne peuvent pas être simplement considérés comme des divertissements sans lien avec la réalité historique, mais plutôt comme des produits qui sont façonnés et influencés par les forces et les dynamiques de la société. En adoptant cette perspective, Köstlbauer suggère que les JVH peuvent être analysés à travers des méthodes similaires à celles utilisées dans l'étude des autres phénomènes historiques<sup>36</sup>. Pour cet auteur, il s'agit de considérer les jeux vidéo comme des sources potentielles pour comprendre les représentations, les récits et les perceptions de l'histoire à l'intérieur de la culture.

---

<sup>32</sup> Tobias Winnerling et Florian Kerschbaumer (éd.), *Early Modernity and Video Games*, Cambridge, Cambridge Scholars Publishing, 2014, p. 3.

<sup>33</sup> *Ibid.*, p. 4.

<sup>34</sup> *Ibid.*, p. 16.

<sup>35</sup> *Ibid.*, p. 32.

<sup>36</sup> *Ibid.*, p. 34.

Cette première section de l'ouvrage guide donc les prochains chercheurs dans l'étude des jeux vidéo historiques dans l'optique où les auteurs offrent un cadre théorique : des pistes pour analyser ces jeux, un vocabulaire et ils répondent comment ces jeux abordent des questions historiques complexes, etc. La deuxième partie de ce livre propose plusieurs études de cas sur la série *Assassin's Creed*. D'après Winnerling et Kerschbaumer, cette série est un candidat idéal qui permet de « tester » les considérations discutées dans la première partie de l'ouvrage. En effet, les différents *opus* d'*Assassin's Creed* plongent les joueurs à l'intérieur de nombreux contextes historiques comme la Renaissance, les croisades, la période coloniale, l'Égypte antique au temps de Cléopâtre, la guerre du Péloponnèse, l'ère viking, etc. Les auteurs abordent ici la question de l'authenticité historique de cette fiction historicisante qui est influencée par l'Animus. Le design de ce monde virtuel représente une narration particulière, car le joueur a la possibilité de rejouer certaines séquences des jeux et, indirectement, renouer avec le passé une nouvelle fois<sup>37</sup>.

Grâce à ces deux parties, *Early Modernity and Video Games* permet de mieux saisir les dispositions d'un jeu vidéo historique, notamment sur l'apprentissage et sur le média lui-même. En d'autres mots, ce livre propose plusieurs façons, dont la reconstitution historique, la narration historique et l'exploration et la découverte, d'examiner ainsi que de mieux comprendre le passé à travers les jeux vidéo historiques, et ce, selon des auteurs ayant un parcours différent (Rolf Nohr, René Schalleger, Simon Maria Hassemer, Simon Huber, Andreas Fischer, etc). Néanmoins, pour ce qui est de l'apprentissage de connaissances historiques par les jeux vidéo, les auteurs de ce livre exposent certainement quelques intentions ainsi que des réflexions. Certains, comme Angela Schwarz, ne font référence qu'à quelques jeux vidéo historiques, notamment les jeux de la série *Assassin's Creed*, qui intègrent des mécanismes conçus pour enseigner des connaissances historiques aux joueurs. Ces jeux peuvent inclure des questions de connaissances historiques qui nécessitent une réponse correcte pour progresser dans le jeu. Reste qu'ils effleurent seulement le sujet et ils ne proposent pas réellement de données empiriques afin de soutenir leurs idées, ce qui relève plutôt d'hypothèses.

En troisième lieu, Spring Dawn (2015) explore dans l'article intitulé *Gaming history : computer and video games as historical scholarship* certains jeux populaires basés sur l'histoire comme la

---

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 5.

série *Assassin's Creed* ou celle de *Civilization*. L'auteur critique l'idée que les jeux vidéo semblent éloignés des formes historiques traditionnelles (les livres, les études archéologiques), malgré le fait qu'ils peuvent servir de sources et de méthodes d'analyse pour les historiens. Dans les faits, les jeux vidéo historiques examinent différents aspects de l'histoire. Spring Dawn souligne que les jeux peuvent offrir des représentations interactives du passé qui permettent aux joueurs de vivre des expériences historiques et de développer une compréhension unique des événements historiques. D'après Spring Dawn, « the video game offers far greater potential for the creation and presentation of history than any other entertainment or interactive media »<sup>38</sup>. Par ailleurs, cet article met en évidence l'importance de l'interdisciplinarité dans l'étude des jeux vidéo. Effectivement, les historiens sont encouragés à collaborer avec des experts en jeux vidéo, des concepteurs de jeux et d'autres chercheurs, notamment dans le domaine de l'éducation. Spring Dawn considère que les historiens doivent en faire davantage pour l'étude des jeux vidéo historiques dans le contexte scolaire: « in education, gaming as pedagogy is eminent across disciplines in both secondary and post-secondary education and historians need to become engaged in analyzing, developing, and utilizing video games »<sup>39</sup>. Par conséquent, cet article est pertinent dans le sens où il rappelle l'idée qu'il est essentiel d'adopter une approche critique et interdisciplinaire lors de l'étude des jeux vidéo historiques.

D'autres articles, comme celui de Scott A. Metzger et Richard J. Paxton, peuvent guider les chercheurs dans le monde vidéoludique afin de considérer le jeu vidéo historique comme un produit de son temps qui permet d'apprendre aux joueurs le passé ainsi que des connaissances historiques, notamment sur des événements et des personnages historiques. *Gaming History : A Framework for What Video Games Teach About the Past* veut donc offrir de nouvelles pistes de réflexion pour analyser les jeux vidéo historiques ainsi que des outils comme le développement d'un vocabulaire afin de mieux saisir l'influence de ces jeux:

This article offers a typological framework for analyzing how video games make use of historical elements, shaping the ways players engage with and think about the past. [...] Building on the literature of gaming, popular media, and history education, the authors theorize specifically about the interactions between game design, player response, historical thinking, and historical representations encountered in video games.

---

<sup>38</sup> Spring Dawn, « Gaming history: computer and video games as historical scholarship », dans *Rethinking History. The Journal of Theory and Practice*, vol. 19, n°2, 2015, p. 220.

<sup>39</sup> *Ibid.*, p. 208.

The goal is to develop vocabulary useful to researchers and educators that attends to the interface between school-based history learning and the extra-curricular influence of video games.<sup>40</sup>

Pour ce faire, les auteurs de ce texte dressent une revue de la littérature et énoncent les théories à propos de l'apprentissage et la façon de penser l'histoire. Ils rappellent l'idée que les recherches se sont centrées principalement sur le contexte scolaire, mais que peu d'attention a été portée aux activités parascolaires. Metzger et Paxton proposent alors une méthodologie permettant d'explorer et d'analyser les mécaniques, les concepts, le visuel ainsi que la rhétorique au sein des jeux vidéo. En sélectionnant certains jeux (*Assassin's Creed IV : Black Flag*, *Ryse : Son of Rome*, *Sid Meyer's Civilization : Revolution*, *Medieval II : Total War*, *Total War : Rome II*, etc.) ils saisissent le contexte de production, l'évolution à travers les années des nouvelles technologies et des nouveaux paradigmes dans les JVH, puis ils tentent de comprendre comment ces derniers reproduisent le passé. D'après les auteurs, les jeux vidéo historiques « do not purely reproduce the past any more than do other media forms. In the choices of their designers, video games use or « deploy » history and advance particular representations, generalizations, or interpretations. Every game constructs a historical narrative [...] through its appropriations of the past reflected in historical content and purposes the game incorporates »<sup>41</sup>. Enfin, Metzger et Paxton abordent le potentiel des jeux vidéo historiques sur le plan de la motivation des joueurs à apprendre les rouages du passé. Effectivement, les joueurs vont expérimenter et interpréter les jeux vidéo historiques différemment, ce qui constitue, en quelque sorte, de nouvelles connaissances d'après les auteurs<sup>42</sup>. « The role of the player is central. Just as readers construct responses to print text, gamer response is important in processing game experience. Every individual will experience and interpret game worlds somewhat uniquely »<sup>43</sup>. Donc, les auteurs de cet article considèrent l'importance d'appréhender l'expérience de ces joueurs, surtout que les individus accordent plus d'intérêt à la culture populaire plutôt qu'aux recherches académiques.

En quatrième lieu, la dernière contribution significative pour le présent bilan est l'ouvrage d'Adam Chapman (2016), soit *Digital Games as History*. Ici, il est indéniable que les auteurs (Alexandre

---

<sup>40</sup> Scott Alan Metzger et Richard J. Paxton, « Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past », dans *Theory & Research in Social Education*, vol. 44, n° 4, 2016, p. 532.

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 541.

<sup>42</sup> *Ibid.*, p. 557.

<sup>43</sup> *Ibid.*

Joly-Lavoie, Vincent Boutonnet, Romain Vincent, Julien Bazile) considèrent cette monographie comme étant une source incontournable quant à l'étude des jeux vidéo historiques. Chapman avance dans ce livre que cette industrie culturelle propose de nouvelles représentations du passé et qu'elle offre un moyen d'accéder à l'histoire et au passé en y participant activement. Par ailleurs, cet ouvrage est pertinent pour l'historiographie, car l'auteur insiste sur l'importance d'étudier les jeux vidéo historiques et il soutient l'idée qu'il faut considérer ces derniers comme une forme d'expression spécifique de l'histoire. En effet, au lieu de lire seulement l'histoire, le joueur va y participer indirectement. Le joueur devient alors un agent historique au cœur du passé. Aussi, *Digital Games as History* contextualise le jeu vidéo comme création qui tient un discours sur son époque de conception et l'auteur cherche à comprendre comment une conscience historique se construit par la mise en jeu. Chapman explique que ces jeux vidéo historiques font plonger les joueurs dans des expériences interactives, ce qui les amène à interagir avec des représentations du passé. En jouant à ces jeux, les joueurs sont impliqués dans des récits historiques, des environnements et des personnages qui les incitent à réfléchir sur les différentes représentations.

L'ouvrage propose des outils critiques et théoriques pour repenser les jeux vidéo traitant d'histoire :

Plus encore, ce livre invite à repenser ce à quoi peut renvoyer une production que l'on juge « historique ». Il rappelle notamment pourquoi, si l'on cherche à approcher les jeux vidéo historiques et comprendre leur fonctionnement, il ne faut pas seulement juger leur « historicité » à l'aune de leur exactitude perçue, de leur conformité avec des discours académiques reposant eux-mêmes sur d'autres formes, d'autres conventions, d'autres codes de représentation. Dans une perspective de compréhension des formes médiatiques, cet ouvrage cherche à mettre en évidence ce qui fait du jeu vidéo une forme d'expression spécifique, et comment celle-ci induit un certain type d'écriture historique dans les cadres que proposent les systèmes de jeux.<sup>44</sup>

Adam Chapman pense que chaque forme historique a sa propre valeur culturelle. Pour ce qui est des jeux vidéo historiques, l'auteur propose que le joueur a la possibilité de créer une certaine forme de narration historique. « Whenever we play a historical game we are simultaneously creating a historical narrative. Importantly, this doesn't mean that we necessarily *read* this historical narrative [...]. Nonetheless, playing historical games always involves the production of

---

<sup>44</sup> Julien Bazile, « Adam Chapman, *Digital Games as History*. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice », dans *Questions de communication*, vol. 31, 2017, p. 488.

historical narrative by players in some way »<sup>45</sup>. D'ailleurs, le gameplay doit être considéré comme une combinaison de ludisme et d'acquisition de connaissances par le biais des représentations du contexte historique présent dans ces jeux, et ce, malgré le fait que le cours de l'histoire dans les JVH est dicté par quelques règles comme la jouabilité et le système jeu. Pour l'auteur, les jeux vidéo sont en quelque sorte un système d'historisation : « one of the most important things about historical games is that they can also function as systems for historying. In other words, games, as well as being a form of media, can offer structured access to types of historical practice »<sup>46</sup>. Chapman fait même un parallèle avec les musées, car les joueurs peuvent observer des objets historiques à travers les jeux vidéo en utilisant des armes, des outils ou en rencontrant des personnages historiques. De ce fait, dans certains types de jeux comme *Assassin's Creed*, le joueur peut être confronté plus longtemps avec ces représentations que pourraient le faire les autres médias historiques<sup>47</sup>. Enfin, l'auteur défend l'idée que le jeu vidéo historique propose un discours nouveau sur le passé en l'expérimentant différemment et que, de ce fait, il ne faut pas discréditer son apport à la discipline.

Ce livre est par ailleurs extrêmement pertinent pour saisir l'évolution de l'historiographie au sein des *Historical Game Studies*, parce qu'il ajoute des pistes de réflexion nouvelles visant à mieux cerner les problématiques liées à l'étude des jeux vidéo historiques :

In terms of the future of historical game studies, certainly more empirical work on player experiences and practices, alongside continuing work on the form itself, would be a useful addition. For instance, this book has argued that games offer opportunities for historying and that this says something significant about games as a historical form. Future studies of players themselves could add to this by revealing how many players take these opportunities up and in what ways, or where the distinctions between these opportunities and other types of play might lie. Such studies might also seek to further examine the nature of historical knowledge transfer from games, what players learn, what they discuss and believe, how they make sense of the history in games or how they use historical games to make sense of history in other forms.<sup>48</sup>

Ce mémoire veut justement répondre à ce nouveau tournant historiographique proposé par Adam Chapman en offrant des données empiriques sur l'expérience des joueurs d'*Assassin's Creed*

---

<sup>45</sup> Adam Chapman, *op. cit.*, p. 34.

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 173.

<sup>47</sup> *Ibid.*, p. 179.

<sup>48</sup> *Ibid.*, p. 278.



*Origins* quant à l'acquisition de connaissances historiques sur l'Égypte antique au temps de Cléopâtre, mais aussi une réflexion sur le jeu dans son ensemble.

Enfin, notons la contribution d'un ouvrage qui se concentre spécifiquement sur *Assassin's Creed*, puis d'un article sur le *Discovery Tour d'Assassin's Creed Origins*. Le livre *Assassin's Creed – 2500 ans d'histoire : Apprendre l'histoire avec l'un des jeux vidéo les plus célèbres au monde* associe les différentes représentations des jeux vidéo historiques de cette licence à des textes écrits par des historiens. Cet ouvrage collectif présente la manière dont les jeux ont été créés avec un souci d'exactitude historique, et comment ils peuvent être utilisés comme un moyen d'apprendre et de comprendre différentes périodes de l'histoire. Pour y arriver, les historiens (Maxime Durand, Colin Woodard, Thierry Sarmant, Violaine Sebillotte Cuchet, etc.) se penchent sur les différentes époques couvertes par les jeux *Assassin's Creed*, allant de l'Égypte antique au Moyen Âge et bien d'autres périodes marquantes de l'histoire. Pour chaque époque, les historiens présentent des informations historiques précises et détaillées sur les personnages, les lieux et les événements clés représentés dans le jeu. Par exemple, Catherine Salles se sert de représentations du jeu *Assassin's Creed Origins* afin de retracer les guerres fratricides des Lagides entre Cléopâtre VII et son frère Ptolémée XII<sup>49</sup>. Ce livre explore également la manière dont les développeurs d'*Assassin's Creed* se sont appuyés sur des sources historiques fiables, des historiens et des experts pour créer des mondes virtuels réalistes et éducatifs. D'après les directeurs de cet ouvrage collectif, Ubisoft a un objectif depuis le premier opus : « investir l'Histoire sans en faire le sujet principal. [...] Depuis, les équipes ont gagné en maturité, l'Histoire reste un incroyable espace de jeu, mais l'approche est bien plus rigoureuse et documentée qu'elle ne l'a été au début. L'engagement auprès des joueurs, des passionnés d'Histoire, des institutions, des musées [...] a permis d'exposer toute la rigueur du travail collectif accompli »<sup>50</sup>. Bien que cet ouvrage explore l'approche historique des jeux de cette série et met de l'avant son potentiel en tant qu'outil éducatif, les historiens n'explorent pas les effets de ces jeux sur l'apprentissage de connaissances historiques.

Puis, Perrine Poiron, égyptologue, parle de l'expérience du *Discovery Tour d'Assassin's Creed Origins* et de sa participation dans la conception des différentes capsules pour cette fonctionnalité

---

<sup>49</sup> Aymar Azaïzia et Victor Battagion (dir.), *Assassin's Creed - 2500 ans d'histoire. Apprendre l'histoire avec l'un des jeux vidéo les plus célèbres au monde*, Québec, Guy Saint-Jean Éditeur, 2019, p. 110.

<sup>50</sup> *Ibid.*, p. 9.

du jeu dans l'article *Assassin's Creed Origins Discovery Tour : A Behind the Scenes Experience*. Cette historienne commence par souligner l'attention portée aux détails historiques dans le jeu de base, qui a été minutieusement recherché et recréé. Poiron mentionne également que l'équipe de développement a travaillé en collaboration avec des historiens et des experts égyptologues pour garantir l'exactitude et l'authenticité de l'environnement au sein du *Discovery Tour* :

To develop the *Discovery Tour* in addition to the game, however, Ubisoft required the help and collaboration of four more Egyptologists and two Hellenists. I was lucky enough to be chosen as one of them. [...] I was contacted by Durand again, and I was offered work on researching and writing 15 of the scientific capsules of the *Discovery Tour*. If this request seems simple in theory, it was more complex in practice. [...] Unfortunately, we had to limit ourselves to texts between 5,000 and 6,000 words, and fitting all the information known on any given topic into such a limited amount of words was not always easy.<sup>51</sup>

Selon Poiron, le *Discovery Tour* propose plus de 75 visites guidées couvrant des sujets tels que la construction des pyramides, la vie dans les temples, les coutumes funéraires et les pratiques médicales de l'époque, etc<sup>52</sup>. Chaque visite est agrémentée d'illustrations et de modèles 3D pour aider à la compréhension. Pour cette historienne, cette fonctionnalité du jeu représente une expérience éducative et divertissante qui permet aux joueurs de plonger dans l'Égypte ancienne de manière authentique et instructive. Il s'agit d'une nouvelle façon de découvrir l'histoire à travers les jeux vidéo. « Ubisoft wanted to use the *Assassin's Creed Origins* world to welcome such a tour, even if they were not always historically accurate, to give the audience a general impression of the time period »<sup>53</sup>. Cependant, bien que cet article présente les apports éducatifs de cette fonctionnalité du jeu, l'historienne ne considère pas l'expérience réelle des joueurs. Poiron émet des hypothèses par rapport au fait qu'il est possible que le *Discovery Tour* a un effet sur l'apprentissage des connaissances historiques des joueurs, mais l'égyptologue se concentre quasi exclusivement sur les représentations présentes dans cette fonctionnalité du jeu *Assassin's Creed Origins*.

Les *Historical Game Studies* offrent un corpus de connaissances relativement complémentaires et précises, notamment sur les représentations à l'intérieur des jeux vidéo historiques. Les conclusions

---

<sup>51</sup> Perrine Poiron, « *Assassin's Creed Origins Discovery tour: A Behind the Scenes Experience* », dans *New Eastern Archaeology*, vol. 84, n° 1, 2021, p. 81.

<sup>52</sup> *Ibid.*, p. 82.

<sup>53</sup> *Ibid.*, p. 83.

des études examinées relèvent qu'il faut considérer les jeux vidéo historiques comme un objet d'étude fertile et que ce champ d'études se dirige progressivement vers de nouvelles formes. D'un autre côté, ils encouragent les chercheurs à ne plus analyser uniquement les représentations à l'intérieur des jeux vidéo historiques mais aussi à considérer d'autres directions permettant de développer ce champ d'études, en s'intéressant, notamment sur la forme des jeux elle-même ou sur la relation entre les joueurs et le passé véhiculé à travers les jeux.

## 2.2 Les didacticiens et l'utilisation des JVH comme support à l'apprentissage

Les jeux vidéo historiques suscitent également l'attention de nombreux chercheurs dans le milieu de l'éducation. Dans leurs travaux, les didacticiens s'intéressent essentiellement au support comme un outil permettant l'acquisition de connaissances historiques en contexte scolaire. Bien que la recherche sur l'enseignement de l'histoire à l'aide des jeux vidéo en soit encore à ses débuts, nous pouvons déjà distinguer plusieurs écrits intéressants pour notre étude.

La thèse de Kurt D. Squire intitulé *Replaying history : Learning world history through playing Civilization III* (2004) est pionnière dans cette historiographie. Dans ses travaux, Squire explore l'intégration du jeu vidéo *Civilization III* dans un cadre formel d'apprentissage, dans les classes, et propose de répondre aux questions suivantes: « How might we leverage these games for use in formal or informal learning environments? What happens when you bring a complex world history simulation game such as *Civilization III* into the classroom? Does such a complex game [...] provide opportunities for supporting new kinds of learning? »<sup>54</sup> L'auteur a été l'un des premiers à vouloir comprendre comment les enseignants peuvent utiliser ce jeu. Squire examine « how the game engaged players, the social interaction that occur, how understanding emerge, and what role game play serves in mediating students' understandings »<sup>55</sup>. En d'autres termes, Squire suggère que les apprenants peuvent apprendre des connaissances historiques par les jeux et que ces derniers peuvent contribuer à leur compréhension d'une période. Squire conclut que, malgré la complexité des mécanismes et du système-jeu, les élèves semblent bien raisonner et mobiliser les concepts historiques simulés dans le jeu.

---

<sup>54</sup> Kurt D. Squire, *Replaying history: Learning world history through playing Civilization III*, thèse de PH.D. (éducation), Université de l'Indiana, 2004, p. 10.

<sup>55</sup> *Ibid.*, p. 3.

Quelques années plus tard, certaines recherches, notamment celle de J. K. Lee et J. Probert (2010), démontrent que les élèves retiendraient mieux les savoirs historiques et manifesteraient une meilleure compréhension des concepts grâce à l'utilisation des jeux vidéo historiques en classe qu'à l'intérieur d'un cours dans lequel l'enseignant utilise l'enseignement magistral comme méthode pédagogique<sup>56</sup>. D'autres chercheurs, comme J. Pagnotti et W. B. Russel, tout en reconnaissant certaines lacunes dans la représentation du passé, soutiennent que ce support est capable d'aider les élèves à identifier et à discuter de certains enjeux sociaux et historiques, dont le développement d'une nation par exemple<sup>57</sup>. Par ailleurs, Pagnotti et Russel soulignent que la motivation et l'engagement des élèves dans la tâche sont aussi accrus lorsque les enseignants sollicitent le jeu vidéo historique dans leurs classes. Or, nous savons que la motivation est essentielle à l'apprentissage. Cependant, bien qu'aucune étude ne quantifie l'impact des jeux sur l'apprentissage des jeunes dans le cadre scolaire, les résultats de ces recherches poussent à croire que « les effets sur la conceptualisation, la motivation des élèves et la mobilisation de savoirs variés semblent donc faire [des jeux vidéo historiques] une ressource pertinente à utiliser en classe »<sup>58</sup>. Mais, il faudrait préciser ce qu'ils entendent par « une ressource pertinente à utiliser en classe » du secondaire. En effet, les cours d'histoire au secondaire visent le développement des habiletés liées à la démarche historique, de la pensée critique ainsi que du concept de démocratie. Autrement dit, l'objectif des cours d'histoire au secondaire est de développer la pensée critique des élèves à l'aide d'un appareillage intellectuel, dont l'intégration de jeux vidéo historiques dans le curriculum ferait partie.

Récemment, Vincent Boutonnet a analysé le jeu *Civilization VI* afin de déterminer s'il serait pertinent de considérer son utilisation en éducation à la citoyenneté. D'après Boutonnet, ce jeu vidéo historique permet de réfléchir aux contingences historiques qui ont une influence sur le développement culturel et politique d'une nation. Mais, « cela implique une intégration bien réfléchie si l'on veut effectivement mener une réflexion sur le rôle des institutions démocratiques, le militarisme, le nationalisme, le colonialisme, la diplomatie ou l'interventionnisme »<sup>59</sup>. Ainsi,

---

<sup>56</sup> J. K. Lee et J. Probert, « Civilization III and whole-class play in high school social studies », dans *The journal of Social Studies*, vol. 34, n°1, 2010, p. 25.

<sup>57</sup> J. Pagnotti et W. B. Russell, « Using Civilization IV to engage students in world history content », dans *The social studies*, vol. 103, n° 1, 2012, p. 44.

<sup>58</sup> Vincent Boutonnet, *op. cit.*, p. 3.

<sup>59</sup> *Ibid.*, p. 24.

bien que ce jeu engage une discussion sur certains principes de la citoyenneté, l'auteur considère que *Civilization VI* n'est pas la meilleure ressource pour éduquer à la citoyenneté ou à la démocratie. Ceci s'explique en partie par la complexité du jeu. Vincent Boutonnet rappelle qu'il est nécessaire de passer parfois plusieurs heures à jouer et à simuler différentes situations afin de comprendre et reconnaître les concepts mobilisés par les jeux vidéo historiques<sup>60</sup>. Imaginons alors l'exercice dans un contexte scolaire dans lequel il y a d'autres facteurs à considérer : gestion de classe, durée du cours, familiarité des élèves avec cette technologie, l'attention des élèves, etc. Les résultats peuvent alors être différents en fonction de ces facteurs.

Notons aussi les contributions de Marc-André Éthier, David Lefrançois ou encore Alexandre Joly-Lavoie au champ de la recherche qui s'intéresse à l'enseignement de l'histoire par plusieurs types de fictions (les romans, la télévision, les films, les jeux vidéo, etc.). En effet, ces auteurs offrent depuis quelques années de nombreuses pistes de réflexion quant à l'utilisation pédagogique des jeux vidéo historiques. Citons notamment leurs contributions à la section intitulée *Histoire et jeux vidéos : construction, stratégie et aventure*, dans l'ouvrage collectif *Mondes profanes : Enseignement, fiction et histoire*. Dans leurs écrits, bien que reconnaissant les apports possibles des JVH, ces chercheurs soulignent aussi que certains enjeux demeurent, dont le manque de formation des enseignants à l'utilisation des jeux vidéo historiques ainsi que de nombreux dangers associés à une conception téléologique de l'histoire. Ils notent que les jeux vidéo se distinguent des autres supports à l'apprentissage de l'histoire, car ils reposent, en plus des représentations, sur la simulation :

Comme l'explique Dor dans son chapitre *Les jeux de stratégie à thématique historique*, c'est la simulation qui distingue le jeu vidéo des autres médias. Pour savoir ce que le jeu vidéo peut apporter, il faut comprendre la logique de la simulation. L'une des pionniers et pionnières du champ qu'on a fini par nommer les *game studies* (ou études du jeu vidéo), Murray, identifiait quatre propriétés expressives des environnements numériques : ils sont d'une part procéduraux et participatoires (fondés sur des règles de manipulation et des algorithmes plutôt que scénarisés d'avance [...]) et, d'autre part, spatiaux et encyclopédiques (organisés en termes d'espaces à parcourir, explorer ou conquérir, et dotés de grandes quantités d'informations et de données). Les deux

---

<sup>60</sup> *Ibid.*

premières propriétés correspondent à ce que l'on appelle souvent « l'interactivité » et, les deux dernières, « l'immersion ».<sup>61</sup>

Ces quatre propriétés enrichissent l'apprentissage et l'enseignement de l'histoire en favorisant la pensée critique, l'engagement actif, la compréhension spatiale et l'accès à des informations historiques détaillées. Ces propriétés contribuent à une expérience immersive qui peut renforcer la compréhension et l'intérêt des joueurs pour l'histoire. Selon les auteurs de *Mondes profanes*, la simulation qu'offre le jeu vidéo d'histoire faciliterait l'acquisition de connaissances et même l'enseignement de l'histoire<sup>62</sup>. En effet, en faisant l'expérience des jeux vidéo historiques, les élèves se sensibilisent quant aux différents récits historiques. Les jeux vidéo historiques offrent également une expérience immersive où les élèves peuvent être plongés dans des environnements virtuels représentant des périodes historiques, des événements ou des concepts. Par ailleurs, ces jeux vidéo soutiennent l'enseignant dans sa tâche, car ils permettent aux enseignants d'introduire aux élèves une diversité d'interprétations et de perspectives historiques, encourageant ainsi une réflexion critique et une compréhension nuancée de l'histoire<sup>63</sup>. Les chercheurs soulignent néanmoins les défis à surmonter, comme la formation des enseignants, l'évaluation de l'apprentissage et les limitations techniques des jeux, afin d'utiliser divers jeux vidéo dans un contexte pédagogique. Il n'en demeure pas moins que ces jeux peuvent s'avérer être un outil porteur et stimulant pour une variété de pratiques et de considérations.

À cet ouvrage s'ajoute certainement celui intitulé *Le jeu et l'histoire, Assassin's Creed vu par les historiens*, publié en 2020. Marc-André Éthier et David Lefrançois y envisagent l'idée que les jeux vidéo historiques surclassent le roman, le cinéma ou la bande dessinée par rapport à la diffusion des discours sur le passé. Pour les élèves, ils surpasseraient même l'influence de l'école à de nombreux égards. Dans cet ouvrage, les deux didacticiens cherchent à répondre aux questions suivantes : Pourquoi certains jeux sont-ils si différents entre eux à certains égards ? Comment peut-on exploiter le jeu pour développer l'esprit critique des jeunes ? Que pensent les historiens de tout cela ? Comment voient-ils cette nouvelle technologie par rapport à l'apprentissage et le contexte scolaire ? Pour répondre à ces questions, Marc-André Éthier et David Lefrançois s'entretiennent

---

<sup>61</sup> Marc-André Éthier, David Lefrançois et Alexandre Joly-Lavoie (dir.), *Mondes profanes - Enseignement, fiction et histoire*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2018, p. 158.

<sup>62</sup> *Ibid.*, p. 238.

<sup>63</sup> *Ibid.*

avec plusieurs historiens consultés par l'équipe d'Ubisoft au moment de la conception des différents opus de la série *Assassin's Creed*, pour en assurer la vraisemblance historique (Laurent Turcot, Jackson Crawford, Évelyne Ferron, François Furstenberg, Jean-Pierre Le Glaunec, Collin Woodard, Jean-Clément Martin, etc.) et analyser avec ces derniers la teneur historique du jeu et explorer les coulisses de ce succès commercial. La plupart des historiens interrogés s'accordent pour dire que l'histoire publique et profane serait plus influente que le discours savant<sup>64</sup>. Citons par exemple les propos de François Furstenberg:

Le jeu a atteint des millions de personnes. Mes recherches rejoignent ... en fait, je ne sais pas combien de lecteurs elles rejoignent. Je pense avoir vendu approximativement 5000 exemplaires de mon dernier livre. Ce n'est pas si mal pour un universitaire, mais ce n'est pas beaucoup, quand on pense aux millions de personnes qui jouent à un jeu vidéo. Quand j'étais à l'Université de Montréal, les cours d'introduction étaient offerts dans un amphithéâtre. Il y avait 50 personnes, parfois 200 qui y assistaient. C'était le maximum.<sup>65</sup>

Les historiens consultés « louent la qualité du contexte historique – en particulier la vraisemblance technique, la reconstitution des accessoires et costumes, du décor et du vocabulaire – et la trame générale des volets les plus récents. Ils complimentent également la pertinence et l'originalité des choix historiographiques. »<sup>66</sup> En revanche, d'après l'avis de l'une des participantes de cette étude qui voulait rester anonyme, cette apparente stature historique pourrait avoir un caractère pernicieux : il est possible que les élèves acceptent les contenus d'un jeu et, du même coup, évitent de développer une pensée critique à l'égard des sources. Éthier et Lefrançois pensent que le jeu vidéo historique a le même effet sur la rétention des connaissances déclaratives que les manuels scolaires, mais que le jeu suscite beaucoup plus l'engagement chez les joueurs qu'un manuel peut le faire. Les historiens consultés considèrent que des jeux comme *Assassin's Creed* peuvent servir à former les élèves à l'histoire et les entraîner à être plus vigilants envers le jeu et les autres fictions historiques<sup>67</sup>. Il s'agit d'engager les élèves dans un processus de problématisation et de débat, plutôt que de consommation du jeu sans examen critique de celui-ci. Pour ce faire, l'enseignant peut se servir des conceptions erronées proposées parfois par l'histoire profane, notamment dans les jeux

---

<sup>64</sup> Marc-André Éthier et David Lefrançois, *Le jeu et l'histoire – Assassin's Creed vu par les historiens*, Québec, Del Busso, 2020, p. 207.

<sup>65</sup> *Ibid.*

<sup>66</sup> *Ibid.*, p. 22.

<sup>67</sup> *Ibid.*, p. 23.

vidéo historiques, et les interroger (soumettre à un examen critique)<sup>68</sup>. Marc-André Éthier et David Lefrançois soutiennent que, « quelle que soit la valeur d'un outil au regard de son contenu en histoire, la façon dont on l'emploie affecte l'apprentissage des élèves »<sup>69</sup>, c'est-à-dire que l'enseignant peut quand même utiliser le jeu vidéo historique de façon adéquate, compte tenu de la situation didactique.

Certains auteurs, dont Romain Vincent, observent que le jeu vidéo transformé en document scolaire semble gagner en popularité ces dernières années. En 2021, Romain Vincent a joué au jeu *Assassin's Creed Unity* avec une trentaine d'élèves de secondaire en France lors de deux séances de cours. Certains constats se dégagent de cette recherche. D'abord, l'enseignante voit le jeu vidéo historique comme un document historique, tandis que la plupart des élèves s'intéressent plutôt au jeu<sup>70</sup>. Ensuite, il y a certains éléments que nous devons rappeler lorsque Romain Vincent demande aux élèves ce qu'ils ont retenu après la séance : « les élèves en entretien parlent en priorité des éléments visuels et du caractère vraisemblable d'*Assassin's Creed* : c'était plus réel (...) on a vu enfin une image de ce qui s'est passé pendant la prise de la Bastille »<sup>71</sup>. Romain Vincent rappelle l'idée qu'il est difficile de cerner précisément l'effet des jeux vidéo historiques, tel qu'*Assassin's Creed*, sur les connaissances historiques. Il soulève d'ailleurs les questions pertinentes suivantes :

Hors du cadre scolaire et pédagogique, qu'apprend-on réellement en jouant à *Assassin's Creed*, si ce n'est les règles du jeu et la maîtrise du logiciel ? À la maison devant son écran, on peut supposer qu'un joueur retiendra surtout le scénario de la série : une histoire ayant pour moteur la lutte entre Templiers et Assassins tirant les ficelles d'un complot mondial. Or, un joueur prendrait-il autant au sérieux *Assassin's Creed* que le font les recherches et l'usage en classe détaillés dans cet article ?<sup>72</sup>

Enfin, mentionnons l'article *Utilisation d'Assassin's Creed Origins en classe d'histoire, rétention de connaissances déclarative et intérêt des élèves pour l'Égypte antique* rédigé par Marc-André Éthier, David Lefrançois et Catherine Déry. Cet article est incontournable pour notre recherche, puisque ces chercheurs utilisent le jeu vidéo *Assassin's Creed Origins* pour comparer l'effet d'un

---

<sup>68</sup> *Ibid.*

<sup>69</sup> *Ibid.*, p. 24.

<sup>70</sup> Romain Vincent, « Du jeu vidéo au document de travail : la scolarisation d'*Assassin's Creed* », dans *Le Temps des médias*, vol. 2, n°37, 2021, p. 193.

<sup>71</sup> *Ibid.*, p. 194.

<sup>72</sup> *Ibid.*, p. 196.



enseignement avec et sans jeu vidéo, notamment sur la rétention de connaissances sur l'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre. Éthier, Lefrançois et Déry partent de la prémisse que plusieurs enseignants d'histoire prennent en considération les effets des jeux vidéo historiques sur l'apprentissage de connaissances des élèves, mais que les recherches empiriques pertinentes sont rares. Ainsi, ces chercheurs cherchent à répondre à la question de recherche suivante : « quels effets l'utilisation autonome d'un JV peut-elle exercer sur la rétention à court terme de connaissances déclaratives et la volonté exprimée de pratiquer des activités de loisirs avec l'histoire publique (tourisme, vulgarisation) ou profane (cinéma, roman, etc.) ? »<sup>73</sup> Ces chercheurs vont également poser quelques hypothèses et tenter de répondre à des questions secondaires :

D'abord, nous pouvons supposer que l'attention relativement répandue pour les JV en fait des outils précieux pour la classe, ne serait-ce que sur le plan de l'intérêt des élèves pour tel ou tel élément de connaissance. Cette supposition doit être vérifiée : l'utilisation d'un JVH, tel que le TD (*Discovery Tour*), accroît-elle l'intérêt des élèves pour l'objet étudié? Affecte-t-elle leur capacité de retenir à court terme des connaissances déclaratives en lien avec un objet particulier? Enfin, peut-elle mener les élèves à développer des habiletés critiques de plus haut niveau, comme celles liées à la pensée historique, et à mettre celles-ci en œuvre pour analyser les interprétations de l'histoire profane ou les autres usages de l'histoire ?<sup>74</sup>

Pour ce faire, Éthier, Lefrançois et Déry vont développer un protocole expérimental de recherche dans lequel les participants sont distribués aléatoirement en neuf groupes de 27 à 40 élèves (1 groupe par école) totalisant 321 élèves. Chacun des groupes étant ensuite divisé en deux sous-groupes égaux (de 13 à 21 élèves). Le premier groupe témoin suit un enseignement magistral sur l'Égypte antique à la fin du règne des Ptolémée, le deuxième groupe expérimental utilise le *Discovery Tour d'Assassin's Creed Origins*, portant sur l'Égypte au temps de Cléopâtre VII<sup>75</sup>. « Les résultats montrent que les élèves ayant suivi un cours traditionnel ont retenu davantage de connaissances déclaratives que ceux ayant utilisé le jeu »<sup>76</sup>. En revanche, cette recherche montre qu'il y a une légère hausse d'intérêt pour les élèves du groupe expérimental pour l'Égypte antique, tandis que la tendance est inverse pour le groupe témoin<sup>77</sup>. D'ailleurs, l'impression d'avoir appris,

---

<sup>73</sup> Marc-André Éthier, David Lefrançois et Catherine Déry, « Utilisation d'*Assassin's Creed Origins* en classe d'histoire, rétention de connaissances déclaratives et intérêt des élèves pour l'Égypte antique », dans *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, vol. 15, 2022, p. 11.

<sup>74</sup> *Ibid.*, p. 18.

<sup>75</sup> *Ibid.*, p. 20.

<sup>76</sup> *Ibid.*, p. 2.

<sup>77</sup> *Ibid.*, p. 25.

peu importe les modalités, était importante à évaluer pour Éthier, Lefrançois et Déry. Les participants affirment avoir appris après l'expérimentation, mais il n'y a pas de distinction entre l'impression des élèves « quant à leur apprentissage selon qu'ils aient reçu un enseignement traditionnel ou qu'ils aient utilisé le TD »<sup>78</sup>. Dans cette recherche, l'enseignement magistral s'est montré plus efficace que le Discovery Tour et cette situation s'explique d'après les facteurs suivants :

Cela peut s'expliquer, entre autres, par les attentes claires (écouter l'enseignant), par l'habitude des exercices de ce genre (repérage et rappel de l'information), par l'organisation plus structurée de la matière dans le magistral, voire par des croyances épistémiques et les représentations sociales des élèves concernant l'apprentissage, l'enseignement et l'évaluation ou l'histoire, souvent plus près de la conception bancaire de l'éducation que de la vision coopérative, critique, émancipatrice des Dewey, Freire, Vygotski ou Wallon.<sup>79</sup>

Cet article est porteur de sens pour notre projet de recherche dans l'optique où il propose d'évaluer l'apprentissage de connaissances sur l'Égypte antique à la fin du règne des Ptolémées par le jeu vidéo. Aussi, les résultats montrent que l'effet des jeux vidéo sur l'apprentissage est moins grand que les chercheurs peuvent se l'imaginer. Néanmoins, cette recherche et cette expérimentation n'envisagent pas le monde ouvert du jeu *Assassin's Creed Origins*, ces chercheurs se concentrent uniquement sur la partie du *Discovery Tour*. Il faut rappeler l'idée que la majorité des joueurs de ce jeu s'intéresse surtout à la première option du jeu, soit d'incarner un personnage qui explore librement un environnement virtuel représentant l'Égypte antique à l'époque de Cléopâtre. Cette étude n'aborde pas cette partie du jeu, encore moins l'effet sur l'apprentissage par les jeux vidéo historiques chez les joueurs en dehors du contexte scolaire.

Les publications mentionnées dans cette section permettent d'amener plusieurs pistes de réflexion. En fait, il est possible de remarquer que peu d'entre elles mettent l'accent sur le développement ou l'acquisition de connaissances historiques par le jeu vidéo historique en dehors du contexte scolaire. C'est un point qui semble essentiel à prendre en considération, car les élèves ont tendance à jouer aux jeux vidéo historiques à la maison plutôt que dans la classe. De plus, il faut mentionner que la majorité des auteurs se concentrent majoritairement sur les élèves qui touchent leur pays, soit la

---

<sup>78</sup> *Ibid.*, p. 42.

<sup>79</sup> *Ibid.*, p. 33.

France et le Québec. Certains didacticiens abordent les défis reliés à l'utilisation du jeu vidéo traitant d'histoire à l'école, ce qui est pertinent pour mieux saisir les modalités afin de mieux analyser l'influence du jeu sur les élèves. Néanmoins, aucun ne traite spécifiquement de l'influence directe des jeux vidéo historiques sur l'apprentissage du passé dans les contextes informels d'apprentissage. Ainsi, ce mémoire se veut comme une prémisse à ce côté de la recherche, mais il cherche également à encourager d'autres chercheurs à explorer ces avenues afin de faciliter l'étude sur les effets des jeux vidéo historiques chez les joueurs.

### 2.3 Conclusion du bilan historiographique

Notre étude se situe au carrefour de deux historiographies. D'une part, nous nous référons aux travaux de plusieurs historiens spécialistes des jeux vidéo historiques, d'autre part, nous retenons les contributions savantes de différents didacticiens qui s'interrogent sur l'utilisation de ce support en contexte scolaire. Nous retenons essentiellement des travaux d'Adam Chapman qui propose que les jeux vidéo offrent un moyen d'accéder à l'histoire et au passé en y participant activement et les travaux de Marc-André Éthier, David Lefrançois et Vincent Boutonnet qui envisagent que les jeux vidéo historiques exercent une influence directe sur l'apprentissage de connaissances (plus grande motivation, intérêts envers les jeux vidéo, produits de leur temps).

À la lumière de ce bilan historiographique sur l'utilisation des jeux vidéo historiques quant au développement de connaissances historiques, nous pensons qu'il ne faut plus simplement supposer des réponses aux questions que soulève Romain Vincent, mais qu'il est maintenant temps de combler cette lacune. En effet, ces deux courants historiographiques partagent une lacune commune : celle de se concentrer presque exclusivement sur le support ainsi que sur l'utilisation de ce dernier en contextes formels d'apprentissage. Les auteurs de ces courants nous informent donc peu sur les effets des jeux vidéo historiques chez les joueurs à la maison. L'attention générale a jusqu'ici été portée davantage sur l'utilisation des jeux vidéo historiques dans le cadre des cours d'histoire au secondaire, soit des élèves devant se « prêter au jeu ». Pourtant, les joueurs faisant partie de contextes informels constituent la grande majorité des consommateurs de jeux vidéo. De même, on sait peu de choses du rapport entre jeux vidéo historiques et histoire, mais il faut considérer qu'on en sait encore moins sur cette dynamique particulière entre les jeux et ces joueurs.

Par ailleurs, si plusieurs historiens et didacticiens ont analysé la série *Assassin's Creed*, peu d'entre eux ont exploré en profondeur le jeu *Assassin's Creed Origins*. Effectivement, peu de spécialistes se sont penchés sur l'Égypte antique au temps de Cléopâtre dépeint dans les jeux vidéo historiques et dans *Assassin's Creed Origins* en particulier. Pourtant, comme nous le verrons dans le prochain chapitre, et nous l'avons déjà dit, ce jeu est considéré par les critiques professionnels comme l'un des meilleurs jeux vidéo traitant d'histoire. Ce mémoire se veut une réflexion en ce sens en prenant pour point de départ ses différentes lacunes au sein de l'historiographie.

Ce chapitre a servi d'assise au reste de la démonstration dans la mesure où nous avons présenté le cheminement ainsi que la progression en ce qui concerne l'étude des jeux vidéo historiques et, plus précisément, les dernières problématiques quant aux JVH. Les quelques questions et les cadres d'analyse que nous avons soulevés dans ce bilan historiographique serviront à guider les prochains chapitres.

### CHAPITRE 3

#### PRÉSENTATION DU CORPUS ET DE LA MÉTHODOLOGIE

Ce chapitre a pour but de présenter les fondements de notre corpus de sources et de notre méthodologie pour récolter ainsi qu'analyser les données requises nous permettant de répondre à notre question centrale et à nos objectifs. Par conséquent, notre recherche s'inscrit au carrefour entre les études vidéoludiques et la didactique de l'histoire, ce qui implique certains choix méthodologiques. Dans un premier temps, nous allons décrire notre corpus, soit le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*. Pour ce faire, il sera nécessaire de revoir entre autres les tenants ainsi que les aboutissants de la série *Assassin's Creed*. Dans un deuxième temps, nous allons aborder nos méthodes pour créer un pont entre le jeu et les historiens, et saisir s'il y a des points de convergences, des similitudes ou des différences notables par rapport aux connaissances historiques de l'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre VII. D'une part, nous avons adopté une *approche de l'historien* en plongeant dans l'historiographie afin de cibler ce que les historiens considèrent important à transmettre comme connaissances historiques pour cette période donnée. D'autre part, nous avons adopté une *approche chercheur-joueur* à travers laquelle il a été possible d'analyser les représentations que ce jeu propose aux joueurs sur l'Égypte antique durant le règne du dernier pharaon. Puis, pour faciliter l'édification de ce « pont » entre ce qui est important à transmettre selon les historiens et les représentations dans le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*, nous avons constitué une analyse de contenu dite thématique en créant des tableaux résumant les propositions de ces deux méthodes. L'objectif ultime de cette partie du mémoire vise essentiellement à appréhender ce que les joueurs dans les contextes informels d'apprentissage devraient apprendre pour avoir une compréhension adéquate de cette période. De cette façon, soulignons nos choix méthodologiques ainsi que notre ambition d'offrir des données empiriques sur l'expérience des joueurs après avoir exploré le jeu *Assassin's Creed Origins*. En reprenant cette analyse thématique de l'Égypte antique, nous avons interrogé directement certains joueurs afin de les amener à avoir un regard critique entre le support, les jeux vidéo historiques et la possibilité que ce dernier propose une certaine transmission de connaissances historiques. En d'autres termes, par ces rencontres, nous voulons vérifier si les jeux vidéo historiques, notamment ceux de la franchise *Assassin's Creed*, peuvent être considérés comme un outil à l'apprentissage

ainsi que la potentialité pour les joueurs d’acquérir certaines connaissances historiques à l’extérieur des contextes formels d’apprentissage.

### 3.1 Le corpus de sources – *Assassin’s Creed Origins*

Notre corpus de sources est constitué d’un jeu vidéo historique, répondant à notre définition des JVH, tiré de la série *Assassin’s Creed : Assassin’s Creed Origins*. Nous avons sélectionné ce jeu grâce à la plateforme *Steam* ainsi que la base de données du site *HistoriaGames* qui dispose de plus de 1800 jeux vidéo historiques qui peuvent être classés par périodes, genres, supports, année de diffusion, etc. Nous avons ainsi retenu *Assassin’s Creed Origins* selon quelques critères de sélection. Le premier critère, la qualité, permet d’identifier des jeux qui représentent des exemples probants selon les critiques professionnels de publications réputées. Les critiques affirment qu’il a définitivement un intérêt particulier pour l’histoire :

Les différentes expériences, les avancées technologiques des studios d’Ubisoft leur permettent d’entreprendre des projets plus ambitieux. [...] Le monde d’*Origins* est sans précédent par rapport aux volets précédents de la série en raison de la taille de la carte, des monuments représentés et du système de progression retravaillé présentant des caractéristiques du genre de jeux de rôle. D’un point de vue historique, le réalisme de l’architecture, des paysages, du travail des artisans dans les villes est encore plus vraisemblable avec une grande diversité de faune et de flore.<sup>80</sup>

Par ailleurs, pour valider la qualité d’un jeu, nous avons utilisé l’agrégateur *Metacritic* qui propose un score synthétique pour chaque jeu dans sa base de données. Le pointage est assez simple, car il peut s’obtenir par l’entremise d’une moyenne pondérée des résultats octroyés par chaque critique recensée. Le deuxième critère, l’historicité, est lié à la définition réelle que nous avons donnée des jeux vidéo historiques. Alors, pour nous, cet opus offre une reconstitution de certains univers historiques avec des détails impressionnants. Ces jeux permettent également d’observer et d’interagir directement avec le passé. Aussi, il est important de mentionner que le jeu sélectionné se déroule durant l’Égypte antique, ce qui permet d’avoir un point de départ que nous pourrions qualifier de « contexte historique ou de trame générale » pour l’explorer puis l’analyser. Le troisième critère, éducatif, signifie que ce jeu vidéo historique offre indirectement le développement de connaissances historiques sur une période donnée. Pour ceux qui n’ont pas eu

---

<sup>80</sup> Vincent Boutonnet et David Lefrançois, *op. cit.*, p. 37.

la chance d'expérimenter la série *Assassin's Creed*, il faut leur rappeler que chaque jeu de la série possède une encyclopédie entretenue par des historiens et l'équipe de conception afin d'approfondir certains sujets, notamment la vie quotidienne ou les vêtements des habitants. Également, ce jeu vidéo historique va repousser les limites en proposant un *Discovery Tour* afin d'en apprendre davantage sur l'histoire et la vie quotidienne des civilisations présentes dans les différents opus. Dépourvue de violence, cette fonction des jeux permet au grand public de découvrir ces époques ou ils peuvent participer à des visites guidées élaborées par des historiens et d'autres experts.

Avant de se concentrer sur ce jeu précisément, il est nécessaire de rappeler les prémises ainsi que les rouages de cette série. « *Assassin's Creed* est une franchise créée et produite par Ubisoft depuis 2007 avec un nouveau titre sorti presque annuellement. Cette série de jeu d'aventure et d'infiltration totalise des ventes importantes (environ 95 millions de copies) et rivalise avec d'autres jeux vidéo du même genre action-aventure »<sup>81</sup>. Les jeux vidéo historiques tirés de cette série offrent alors de l'action ainsi que de l'aventure dans un monde ouvert statique (le monde est généré manuellement), et ils ont pour particularité de plonger le joueur directement dans un récit où l'avatar peut parcourir des villes entières à des époques passées. Effectivement, chaque volet de la franchise présente des événements, des périodes, des édifices ainsi que des personnages historiques. Prenons quelques exemples afin d'illustrer cette idée. *Assassin's Creed* passe des Croisades (*Assassin's Creed I*) à la Révolution française (*Assassin's Creed Unity*) ou cette série permet également d'incarner un acteur durant la guerre du Péloponnèse (*Assassin's Creed Odyssey*).

Le principe des jeux issus de cette franchise repose essentiellement sur l'« Animus », une machine capable de lire la mémoire génétique d'un sujet. Partant de l'idée que la vie et les expériences des ancêtres peuvent être retracées à travers l'ADN des protagonistes, le joueur peut incarner, au travers des différents jeux, des ancêtres fictifs faisant partie de la confrérie des Assassins pour revivre le passé à différentes époques. Il semble important de souligner que ce groupe est dans la série en constant conflit avec les Templiers qui n'ont également cessé d'exister dans le jeu, même après leur dissolution officielle. Cela dit, de nombreux personnages historiques ou fictifs sont alors introduits dans cette série. Ainsi, le jeu est introduit en 2007 par le protagoniste des premiers titres, soit le

---

<sup>81</sup> *Ibid.*, p. 27.

jeune américain Desmond Miles. En raison de ses gènes, Desmond peut revivre les mémoires de ses ancêtres. Ces voyages servent à retrouver des objets variés ayant des pouvoirs surnaturels que se disputent les Templiers ainsi que les Assassins. Par contre, d'après Vincent Bouttonnet et David Lefrançois, « la visite de ces périodes historiques n'est donc qu'un prétexte pour contrôler le présent et prévenir le futur »<sup>82</sup>.

À la suite de la découverte de différents artefacts, Desmond rencontre les intelligences artificielles des Anciens encore actives sous le nom de Minerve et de Junon. Il fait face à un dilemme moral important : activer l'artéfact qui emprisonne Junon et sauver le monde d'une violente éruption solaire qui décimera une grande partie de l'humanité ou laisser Junon emprisonnée et survivre avec une poignée de l'humanité pour laquelle il deviendra un demi-dieu. Desmond décide de se sacrifier pour le plus grand nombre et meurt en touchant l'artéfact qui active un bouclier protégeant la Terre de l'éruption solaire. Junon est libérée et peut alors accomplir son projet d'asservir l'humanité.<sup>83</sup>

Bien que la mort de ce protagoniste permette de sauver l'humanité, il faut considérer qu'elle met en péril le lien avec les joueurs pour s'engager dans les voyages temporels grâce à l'Animus. Néanmoins, dans les volets suivants, la compagnie Abstergo (compagnie fictive) veut commercialiser une version de cette machine pour le grand public. Le rôle du joueur est modifié, car il doit plutôt identifier les failles dans le système afin d'assurer la réussite du lancement de la première version publique. Pour certains auteurs, il s'agit d'une mise en abîme, créant ainsi un jeu vidéo à l'intérieur d'un jeu vidéo. Étant dorénavant accessible au public (dans le jeu), Abstergo permet aux joueurs d'être témoins directs de notre passé (selon notre ADN) par l'usage d'une machine à remonter le temps<sup>84</sup>.

En termes de *gameplay* ainsi que du système de jeu, *Assassin's Creed* utilise une structure de missions dans un monde ouvert. Le joueur devra généralement commettre un assassinat ou remplir quelques missions d'infiltration, mais il a également le loisir d'explorer des cartes entières ainsi que de grimper aux monuments qui l'entourent, comme la cathédrale Notre-Dame de Paris dans *Assassin's Creed Unity*. En plus de la trame générale des différents opus, *Assassin's Creed* propose aux joueurs différentes missions secondaires qui consistent souvent à rassembler divers objets à l'intérieur d'une zone, de parcourir des points stratégiques appelés « point d'observation » ou à

---

<sup>82</sup> *Ibid.*, p. 33.

<sup>83</sup> *Ibid.*, p. 34.

<sup>84</sup> *Ibid.*, p. 39.



éliminer quelques Templiers. Ces missions ne contribuent pas nécessairement à la trame générale du jeu, mais elles permettent aux joueurs de gagner certains avantages : expérience pour développer les compétences de l'assassin, de nouvelles aptitudes, des armes et des équipements, etc. Ainsi, en réussissant des objectifs multiples, le joueur obtient une certaine « synchronisation », ce qui lui permet d'avancer davantage dans la quête principale. Au contraire, si le joueur effectue des actions à l'encontre des principes de la confrérie des Assassins (assassiner des civils, mourir dans le jeu, explorer une zone à laquelle nous n'avons pas accès), la « synchronisation » sera alors brisée, ce qui oblige le joueur à recommencer au dernier point de sauvegarde. Par ailleurs, il y a une fonction du jeu qui est plutôt intéressante, soit celle qui permet au joueur de recommencer des missions déjà complétées grâce à l'Animus. Cela rend possible une certaine rejouabilité, mais aussi de faire revivre à nouveau les événements du passé.

Pour Adam Chapman, il existe plusieurs catégories de narration pour les jeux vidéo historiques : *deterministic story*, *open story* et *open-ontological story*<sup>85</sup>. D'après ce spécialiste des jeux vidéo traitant d'histoire, la franchise *Assassin's Creed* correspond à la catégorie *open story*, mais il s'agit aussi de jeux qui mettent l'accent sur le réalisme. La structure des différents opus implique en effet la création d'univers fictifs à explorer en se concentrant principalement sur des représentations authentiques de ces espaces historiques :

Indeed, in the *Assassin's Creed* series alone, players are offered the exploration of heritage environments representing the Holy Land during the Third Crusade, Renaissance Italy, America during the War of Independence and Seven Years War, the Golden Age of Piracy Caribbean, Paris during the French Revolution and Victorian era London.<sup>86</sup>

La série de jeux vidéo historiques *Assassin's Creed* fait partie de la catégorie nommée *open story* parce qu'elle est définie entre autres par le fait que les actions du joueur ont une influence directe sur la structure narrative du jeu. À titre d'exemple, les joueurs peuvent complètement ignorer certaines missions secondaires ainsi que des quêtes annexes. « In such games, players can make plotment decisions by deciding the order, sequence and timing in which they experience missions/ events, [...] or even by ignoring some missions/ events entirely and therefore making

---

<sup>85</sup> Adam Chapman, *op. cit.*, p. 127.

<sup>86</sup> *Ibid.*, p. 179.

story/content decisions »<sup>87</sup>. Par conséquent, cela influence directement le *gameplay*, mais aussi la vision du joueur quant aux événements du passé. Ce dernier est dorénavant un *acteur* agissant sur un passé fictif, lui permettant ainsi de créer et de découvrir certaines interprétations, voire des historiographies, des périodes proposées par les différents jeux de la franchise *Assassin's Creed*.

Plus précisément, avec la sortie initiale du jeu en 2017, l'Animus est à nouveau intégré dans le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*. Généralement bien reçu par la critique, l'agrégateur *Metacritic* soulève 29 évaluations positives, pour un score moyen de 84 %<sup>88</sup>. À l'intérieur de cet opus, le joueur incarne une archéologue, soit Laylan Hassan, qui travaille pour Abstergo et les Templiers. « Dans ses travaux, elle découvre les momies de deux proto-assassins – Bayek et sa femme Aya – et utilise leurs restes pour lancer l'Animus et visiter leurs mémoires »<sup>89</sup>. De cette façon, le joueur explore l'Égypte antique au temps de Cléopâtre, soit en 49 av. J.-C., à travers les mémoires de Bayek de Siwa, le dernier medjay et fondateur de la confrérie des Assassins. Dans leur village, le protagoniste et son fils Khemou sont faits prisonniers par des hommes masqués possédant un artefact ressemblant à un orbe doré et lumineux, soit la Pomme d'Éden. Les ravisseurs obligent le medjay à leur ouvrir la porte d'un sanctuaire situé sous le temple d'Amon. Bayek, refusant d'obtempérer, voit alors ces hommes mettre fin à la vie de son fils. Un an plus tard, Bayek et sa femme sont chacun à la recherche de ces hommes mystérieux afin de venger la mort de leur fils. Pour y arriver, la femme du medjay reçoit l'aide d'Apollodorus ainsi que de Cléopâtre VII afin de trouver le responsable. Le protagoniste cherche des réponses à ses questions, va donc se rendre directement auprès du dernier pharaon d'Égypte. Il apprend de cette dernière que le responsable ne désigne pas une seule et unique personne, mais plutôt un groupe intitulé l'Ordre des Anciens. D'après Cléopâtre, il s'agit de ce groupe qui l'a évincée du trône d'Égypte et remplacé par son jeune frère Ptolémée XIII. Ainsi, Bayek accepte de devenir en quelque sorte l'assassin et le protecteur de Cléopâtre, il part en chasse pour éliminer les membres de cette organisation. Pendant ce temps, Aya, de son côté, va chercher de l'appui auprès de Pompée. Néanmoins, l'homme d'État romain se fait assassiner par les responsables de la mort de Khemou. Devant ce constat, Cléopâtre change sa tactique et parvient à rencontrer César ainsi qu'à obtenir son aide dans la bataille pour

---

<sup>87</sup> *Ibid.*, p. 130.

<sup>88</sup> Metacritic, « *Assassin's Creed Origins – PC* », octobre 2017. <https://www.metacritic.com/game/pc/assassins-creed-origins>. (9 février 2022).

<sup>89</sup> Vincent Boutonnet et David Lefrançois, *op. cit.*, p. 37.

retrouver le trône d'Égypte. En tentant de fuir, le jeune frère de Cléopâtre se fait dévorer par les crocodiles sous les yeux d'Aya qui allait lui prendre sa vie.

Dès lors, ayant pris le pouvoir, Cléopâtre et César vont se rendre au tombeau d'Alexandre le Grand, puis ils vont trahir Bayek et Aya pour s'allier avec l'Ordre des Anciens. Devant cette trahison, le protagoniste de ce jeu veut contre-attaquer. En cherchant quelques indices, le medjay apprend que le lieutenant de César, soit Flavius, est le chef de l'Ordre des Anciens. Il se dirige vers le temple même dans lequel le fils de Bayek est mort. Arrivant en retard à quelques reprises, Bayek retrouve enfin Flavius dans l'Acropole de Cyrène. Malgré les pouvoirs de Flavius grâce à un Bâton d'Éden, Bayek venge la mort de son fils en éliminant le chef de cette organisation. La femme de Bayek, de son côté, décide de partir à Rome pour assassiner César. À la fin du jeu, Aya et Bayek se rencontrent pour décider de se séparer pour un instant. Durant cette dernière rencontre, le joueur découvre qu'Aya et Bayek sont à l'origine de l'histoire et des principes de la confrérie des Assassins, soit d'œuvrer dans l'ombre pour protéger le peuple contre les oppresseurs.

Bien que ce jeu demeure un construit social et narratif au service du divertissement<sup>90</sup>, *Assassin's Creed Origins* propose tout de même aux joueurs d'en apprendre davantage sur cette période de mutations entre l'Égypte grecque et romaine. En raison du contexte historique plus éloigné dans le temps, Ubisoft a modélisé une Basse-Égypte aussi variée que cohérente. Nous pouvons découvrir les différents quartiers d'Alexandrie, observer la reconstitution de toutes sortes de métiers de l'époque, être éblouis devant les détails ainsi que l'architecture qui sont respectés, entrer en contact avec plusieurs personnages historiques (Jules César, Cléopâtre VII, Pompée dit le Grand), etc. D'ailleurs, il faut noter qu'il y a eu des historiens consultants qui ont participé de près ou de loin à l'élaboration de ce jeu. Prenons par exemple Maxime Durand et Evelyne Ferron. Dans le cadre des entrevues du livre *Le jeu et l'histoire – Assassin's Creed vu par les historiens*, Evelyne Ferron aborde sur ce que les joueurs d'*Origins* peuvent apprendre sur l'Égypte antique au temps de Cléopâtre VII :

Le jeu se concentre plutôt sur la toute fin de l'époque ptolémaïque, une époque difficile, avec des personnages plus grands que nature dans un imaginaire populaire. [...] Bien que ce ne soit pas l'époque la plus facile, je pense qu'on voit la diversité géographique

---

<sup>90</sup> *Ibid.*, p. 38.

de l'Égypte et je trouve ça intéressant, parce que, souvent, dans les films et les bandes dessinées, on a à peu près toujours la même vision du milieu égyptien qui est pourtant très diversifié. L'approche de l'équipe de création permet de faire découvrir aux joueurs une Égypte qui ne se limite pas au Nil. [...] Cette approche initie les joueurs à une diversité géographique et, en même temps, au fait qu'une dynastie grecque régnait sur l'Égypte à l'époque de Cléopâtre. Alexandrie était une ville grecque avant toute chose. C'était la capitale grecque. La culture grecque était dominante. Il y avait tout de même des emprunts à la culture égyptienne : les souverains ptolémaïques, Cléopâtre en tête, tissaient un lien très fort avec le peuple égyptien qui, lui, gardait ses traditions depuis l'époque des pharaons. [...] Plusieurs des monuments de l'époque où Cléopâtre était au pouvoir ne sont plus intacts aujourd'hui et les gens ont beaucoup de difficulté à le comprendre. Je trouve intéressant qu'on puisse voir l'usure du temps sur ces monuments. On voit un côté de l'Égypte que les gens conçoivent peu.<sup>91</sup>

Sinon, le jeu présente également la trame politique à l'époque de Cléopâtre qui est en exil. Les joueurs apprennent qu'elle n'est pas sur le trône et que c'est son jeune frère qui l'occupe. Selon l'historienne consultante sur le jeu, les joueurs apprennent entre autres que les personnages égyptiens sont parfois grecs et qu'ils ont aussi un contact direct avec la Méditerranée romaine. Les joueurs peuvent donc prendre en considération qu'il s'agit d'une Égypte en constante évolution et qu'elle emprunte différentes traditions mythologiques, sociales, culturelles, politiques, économiques, religieuses, etc. En plus du scénario principal, l'équipe d'Ubisoft a conçu des activités corolaires pour garder les joueurs actifs, mais aussi pour assurer la progression du joueur et son engagement dans ce monde ouvert : fouiller des pyramides, récupérer un objet volé à un habitant, défendre des personnages non-joueurs contre des attaques de voleurs ou d'animaux sauvages, explorer des temples en ruine, accomplir des quêtes annexes ainsi que des missions secondaires, etc. Nous reviendrons plus en profondeur à la fin du chapitre 3, puis dans le 4 sur ce que le jeu propose à propos de l'Égypte antique durant le règne de Cléopâtre VII, mais aussi sur ce que les joueurs peuvent y apprendre.

Ce jeu que nous avons regroupé dans le corpus de sources permettra d'établir différents rapports entre l'histoire, la didactique ainsi que le jeu en tant que support de transmission de connaissances historiques quant à l'Égypte antique grecque et romaine au temps de Cléopâtre VII. La prochaine partie de ce chapitre présente alors notre méthodologie afin d'analyser cette source ainsi que pour répondre à notre problématique.

---

<sup>91</sup> Marc-André Éthier et David Lefrançois, *op. cit.*, p. 113.

## 3.2 La méthodologie

Cette partie du mémoire présente en quelque sorte la méthodologie que nous avons mise de l'avant pour récolter et analyser les données nous permettant de répondre à la problématique ainsi qu'aux questions principales formulées précédemment. Par contre, il faut se rappeler que les sciences historiques n'ont pas trouvé la manière ou la méthodologie unique pour véritablement étudier ce nouveau support<sup>92</sup>. En fait, plusieurs historiens ont rejeté catégoriquement les jeux vidéo historiques, mais nous croyons qu'il est possible d'établir de nombreux liens de ce média avec l'histoire et l'éducation. Effectivement, les jeux vidéo ouvrent des perspectives d'études aux chercheurs en étant des objets qui définissent l'histoire et sa transmission par des codes spécifiques. Ils font aussi réfléchir sur notre propre perception de cette discipline. À titre d'exemple, comme l'indique Adam Chapman dans le livre intitulé *Digital Games as History*, les jeux vidéo permettent d'offrir une représentation du passé très différente des autres « médias » comme le livre ou le film<sup>93</sup>. En effet, cet auteur considère la possibilité d'expérimenter l'histoire grâce au caractère interactif du jeu vidéo qui rendrait le passé davantage « intelligible ». Bref, compte tenu de la difficulté à établir une liste exhaustive de jeux vidéo historiques ainsi que de la méthodologie à adopter pour étudier ce support, notre recherche se veut d'abord descriptive, exploratoire et prudente dans le sens où il n'y a pas une méthodologie qui se manifeste directement lorsqu'on veut étudier ce support.

### 3.2.1 Protocole et outils de collecte et d'analyse de données

D'après les historiens ainsi que les didacticiens, nous ne disposons que peu de données empiriques en ce qui concerne l'étude des jeux vidéo historiques, surtout dans le cadre de l'expérience des joueurs originaires de contextes informels. En effet, en abordant cette étude, notre principale intention était d'offrir aux chercheurs en histoire et en sciences de l'éducation une piste de réflexion pour penser ou repenser l'effet des jeux vidéo historiques sur l'apprentissage de connaissances historiques à propos d'une période donnée. Dans ce mémoire, nous souhaitons mettre à l'épreuve nos hypothèses et aller au-delà de la simple description des effets « potentiels » de ces jeux chez les joueurs. Plus précisément, afin de répondre à notre question principale de recherche, nous avons donc soumis le jeu vidéo *Assassin's Creed Origins* à des joueurs de façon à déterminer, avec leur aide, l'expérience vécue du jeu en termes d'acquisition de connaissances historiques sur l'Égypte

---

<sup>92</sup> Ester MacCallum-Stewart et Justin Parsler, *op. cit.*, p. 207.

<sup>93</sup> Adam Chapman, *op. cit.*, p. 18.

grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre VII. Dans les lignes qui suivent, nous présenterons notre protocole méthodologique et les outils de collecte et d'analyse de données. Pour l'analyse de ces résultats, nous verrons plus tard dans ce chapitre qu'il a été nécessaire d'expérimenter directement le jeu et de se renseigner auprès des écrits d'historiens spécialistes sur cette période pour en faire une analyse de contenu historique, ce qui nous a permis d'avoir une compréhension globale de cette période. Ainsi, en nous inspirant de ces autres étapes de notre méthodologie, nous pouvions saisir ce qui est important à retenir quant à la période proposée par le jeu *Assassin's Creed Origins* et ce qui est réellement présenté dans ce jeu vidéo historique, fournissant alors un cadre d'analyse pour interroger ces joueurs.

#### 3.2.1.1 Échantillon

Avant même de procéder à l'évaluation des connaissances historiques acquises ou non par le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*, nous devions « trouver » des joueurs qui accepteraient de participer à toutes les étapes du protocole : répondre au questionnaire en ligne, jouer au jeu sélectionné dans le cadre de ce projet de recherche et, finalement, se faire interroger sur l'Égypte antique au temps de Cléopâtre VII. Puis, puisque nous souhaitions interroger des joueurs issus des contextes informels d'apprentissage, les participants devaient répondre à quelques critères. D'abord, nous voulions que ces participants maîtrisent bien les différentes composantes des jeux vidéo. Prenons par exemple le système-jeu, les mécaniques, la réactivité et la prise de décisions durant le jeu, les compétences techniques, etc. Ce critère aura permis aux participants de faciliter l'apprentissage des rouages du jeu *Assassin's Creed Origins*, leur permettant ainsi de se concentrer sur le contenu et les représentations du jeu vidéo historique. Souvent, ces participants possèdent déjà le matériel et le support nécessaires afin de jouer aux jeux vidéo. Ensuite, nous visions des joueurs majeurs parce que l'âge des joueurs nous permettait d'envisager un investissement plus grand de leur part que ce qui pourrait être envisagé d'apprenants au primaire ou au secondaire. En effet, il s'agit d'une participation qui demandait aux participants une certaine maturité intellectuelle ainsi qu'un temps considérable afin de contribuer aux différentes étapes de ce protocole. Les participants de cette recherche sont donc pour la plupart de jeunes adultes, soit des individus entre 18 à 30 ans, ce qui constitue la majorité des joueurs de jeux vidéo. Puis, nous voulions des participants qui avaient peu de connaissances sur la période proposée par ce jeu vidéo historique. Dans cette optique, nous avions l'hypothèse de départ qu'il va y avoir une différence significative

entre les réponses du questionnaire en ligne et de l'entrevue. En revanche, pour le bien de cette recherche, dû à un taux de participation assez faible, nous avons tout de même considéré la participation de certains joueurs ayant quelques connaissances historiques sur l'Égypte grecque et romaine avant même d'avoir joué au jeu. Enfin, pour ce projet de recherche, il était nécessaire de « trouver » des joueurs qui n'avaient pas encore expérimenté le jeu *Assassin's Creed Origins*. Ce critère nous a donné l'occasion d'évaluer réellement l'acquisition de connaissances historiques entre le questionnaire en ligne ainsi que les entrevues, car ils n'auraient pas été influencés par les représentations de ce jeu vidéo historique avant de participer à cette étude.

Pour recruter ces joueurs, nous avons distribué un questionnaire en ligne en prenant le temps d'expliquer les différentes étapes de ce protocole et le but de cette recherche. De cette manière, vingt (20) personnes ont répondu au questionnaire visant à évaluer leurs connaissances et leur intérêt sur l'Égypte antique au temps de Cléopâtre. Pour des questions de respect de la confidentialité, aucun nom des participants ne sera évoqué dans cette recherche. Ainsi, nous avons donc sélectionné huit (8) participants qui répondaient à nos critères pour passer à la deuxième étape de ce protocole de recherche, soit expérimenter le jeu *Assassin's Creed Origins*. Après l'explication des consignes des dernières étapes de la recherche, 3 participants ont décidé de mettre un terme à leur participation. La recherche s'est donc poursuivie avec cinq (5) joueurs volontaires d'explorer ce jeu vidéo traitant d'histoire, puis de nous rencontrer afin d'échanger sur les différentes thématiques de l'Égypte hellénistique et romaine.

### 3.2.1.2 Le déroulement de l'étude – le prétest et le questionnaire en ligne

Pour collecter les connaissances historiques des participants avant de jouer au jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*, nous avons bâti un questionnaire comprenant des questions portant sur leur profil sociodémographique (âge, niveau de scolarité et études, compétences et connaissances dans les jeux vidéo, expériences professionnelles), des questions sur leur intérêt par rapport à l'histoire et les jeux vidéo historiques (intérêt pour l'histoire, intérêt pour l'Égypte antique, intention de consulter des ressources à ce sujet) et des questions de connaissances sur l'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre VII. Le but de ce questionnaire était de connaître l'image que les participants ont de l'Égypte au temps du dernier pharaon d'Égypte, soit entre 51 et 30 av. J.-C. Ce questionnaire en ligne comporte des questions ouvertes et il visait à évaluer les

connaissances des participants. Les questions portaient notamment sur les thématiques religieuse, sociale, culturelle, économique et politique abordées dans le jeu *Assassin's Creed Origins*. Notons que ces questions ont été élaborées dans l'objectif d'avoir une vision globale de cette période, soit sur ce qui est important à retenir d'après les historiens. Pour ce qui est de la formulation de leur réponse, les participants avaient comme consigne de répondre à toutes les questions de manière instinctive. Nous avons rassuré les participants par rapport au fait qu'il n'y a aucune mauvaise réponse et que nous voulions justement qu'ils répondent au meilleur de leur connaissance sur les différentes thématiques. Voyons les questions formulées dans ce questionnaire (voir annexe B pour l'ensemble du questionnaire) :

1. Quel est votre intérêt porté à l'Égypte antique ou à l'histoire dans son ensemble ?
2. Qu'est-ce que vous évoque l'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre VII ?
3. Dans vos mots, décrivez qui était Cléopâtre VII.
4. Décrivez brièvement la ville d'Alexandrie à cette époque (les quartiers, les monuments, les bâtiments principaux, etc.).
5. Décrivez ce qu'est un pharaon au temps de Cléopâtre selon vous (fonctions, pouvoirs, ambitions, conditions de vie, richesse, etc.).
6. Décrivez dans vos mots la situation politique globale de cette période (le contexte, les personnages et leurs ambitions, les tensions entre les différentes régions, etc.).
7. Comment le territoire était-il découpé et qui intervenait dans la gestion des terres du royaume ?
8. À quoi ressemble l'organisation sociale de la population en Égypte antique ?
9. Quel aspect était central dans la société égyptienne à cette époque ? Expliquez dans vos mots.
10. Décrivez les liens qui unissent les Égyptiens, les Grecs et les Romains à l'époque du dernier pharaon d'Égypte (relations, considérations, tensions, conflits, alliances, etc.).
11. Quelles étaient les spécialités de l'Égypte en termes de ressources ?
12. À quoi ressemblent les échanges commerciaux à cette époque ?
13. Y avait-il un système monétaire (de la monnaie) pour l'achat de biens ou de services ? Expliquez dans vos mots.



14. Quelles sont les ressemblances ainsi que les différences entre un Égyptien et un Grec durant le règne de Cléopâtre VII (vêtements, représentations, langues, culture, etc.) ?
15. Quel type de monde correspond le mieux à l'Égypte à cette époque (multiculturel, biculturel, unique, etc.) ? Expliquez dans vos mots pourquoi.
16. Quelles sont les institutions ainsi que les systèmes qui jouaient un rôle central dans la culture égyptienne ?
17. Quel est le rôle du clergé à cette époque ? Quel est celui du prêtre ?
18. Quelles étaient les principales divinités vénérées dans l'Égypte grecque et romaine durant cette période ?
19. Comment se manifestait la pratique religieuse dans l'Égypte de Cléopâtre VII ?
20. Y avait-il des cultes particuliers ou des rituels spécifiques associés à cette époque ?
21. Qu'est-ce que vous aimeriez apprendre ou savoir sur l'Égypte antique pendant le règne du dernier pharaon d'Égypte ?
22. Selon vous, est-ce que le jeu vidéo historique est un bon outil pour acquérir des connaissances historiques sur une période donnée, notamment l'Égypte grecque et romaine ? Expliquez dans vos mots pourquoi.

Ce questionnaire est divisé en plusieurs thématiques (la société, la politique, l'économie, la culture et la religion) pour couvrir différents aspects de l'Égypte grecque et romaine. En regroupant les questions en thématiques, cela a permis de mieux comprendre comment les participants perçoivent et comprennent cette période. Les réponses peuvent être analysées de manière plus approfondie en fonction des thèmes, ce qui aura aidé à identifier les tendances dans les connaissances et les perceptions des participants. Ainsi, il y a une certaine catégorisation des thématiques au sein de ce questionnaire en ligne. Les questions numéro 1 et 21 visent à évaluer l'intérêt des participants à propos de l'Égypte antique et de l'histoire dans son ensemble. La question numéro 2, pour sa part, propose aux participants de présenter la première chose qu'ils considèrent quant à cette période. Les questions numéro 3, 4, 5, 6 et 7 s'inscrivent à l'intérieur de la thématique politique, car elles invitent les sujets à réfléchir sur les différents pouvoirs ainsi que la situation politique globale. Les questions 8 à 10 misent plutôt sur l'aspect social de l'époque en abordant, notamment, l'organisation sociale de la population et des liens entre les Égyptiens, les Grecs ainsi que les Romains. Les questions 11, 12 et 13 amènent les participants à réfléchir sur la vie économique et

les échanges commerciaux durant cette période. Les questions 14, 15 et 16 visent à déterminer les connaissances des participants sur cette période sous un angle culturel. Les questions 17 à 20 se concentrent sur les pratiques religieuses, le culte et la religion à l'époque du dernier pharaon d'Égypte. La dernière question de ce questionnaire en ligne veut recueillir l'opinion des participants sur l'utilité des jeux vidéo historiques en tant qu'outil d'acquisition de connaissances historiques, spécifiquement sur la période de l'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre VII. Cette question est importante et elle est au cœur de notre recherche, car elle permet de comprendre comment les participants perçoivent le potentiel des jeux vidéo en tant que moyen d'apprentissage de l'histoire.

Nous avons ainsi reçu 20 questionnaires remplis. Nous n'avons cependant gardé que 8 questionnaires produits par les répondants d'après nos critères. Par exemple, certains d'entre eux avaient déjà joué au jeu vidéo historique *Assassin's Creed*. Ces 8 questionnaires sélectionnés furent ensuite analysés afin de dépeindre un panel des connaissances historiques sur la période proposée par le jeu dont témoignaient ces participants. Nous avons traité les données issues de ces questionnaires en adoptant une approche comparative entre le pré-test et le post-test. Dans les deux cas, l'analyse thématique nous a permis de voir l'évolution ou l'effet de ce jeu vidéo sur les connaissances des participants. Hypothétiquement, il est possible qu'un participant ne connaissait pas de divinités vénérées dans l'Égypte grecque et romaine en répondant au questionnaire en ligne. Puis, après avoir exploré ce jeu vidéo historique, il est également possible que ce même participant apprenne les divinités proposées dans le jeu *Assassin's Creed Origins*, ce qui implique un certain apprentissage d'une connaissance historique qu'il n'avait pas avant d'y avoir joué.

### 3.2.1.3 Le déroulement de l'étude – expérimenter le jeu *Assassin's Creed Origins*

La deuxième étape de notre protocole de recherche invite les participants à aller explorer le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins* créé par l'équipe d'Ubisoft. Pour ce faire, nous avons donné quelques lignes directrices aux joueurs afin de nous assurer du bon fonctionnement de cette étape de notre recherche. Dans un souci de rigueur, nous avons encouragé les participants à explorer le jeu comme s'ils l'avaient acquis de manière indépendante, sans se soucier de notre recherche. Ceci leur a permis de vivre l'expérience de jeu de manière naturelle, en explorant l'Égypte grecque et romaine à leur rythme et selon leurs préférences. Toutefois, nous avons suggéré

qu'il serait préférable de compléter au moins la mission principale avant d'entrer dans la dernière étape de notre protocole. Cette recommandation découle de notre conviction que la mission principale renferme les représentations les plus riches et significatives de cette période historique, offrant ainsi une vision d'ensemble complète de l'Égypte grecque et romaine. D'ailleurs, dans un souci de flexibilité, nous avons accordé environ un mois aux participants pour mener à bien cette tâche, et ce, immédiatement après avoir répondu à notre questionnaire en ligne. Bien que nous ayons encouragé les participants à prendre des notes sur des séquences qu'ils considéraient pertinentes pour leur compréhension de cette période historique, aucune obligation ou restriction stricte n'a été imposée. L'unique contrainte était que le jeu devait être joué en français, étant donné que le *chercheur-joueur* avait également utilisé cette langue pour sa propre exploration, ce qui facilite le lexique et l'utilisation de quelques termes.

D'après nous, cette phase d'exploration des joueurs permet de recueillir des données essentielles sur les expériences de jeu des participants et sur les représentations historiques dans *Assassin's Creed Origins*. Aussi, avec la dernière étape de ce protocole, nous avons pu répondre aux questions suivantes : qu'en est-il de l'expérience de ces joueurs ? Qu'en est-il des connaissances et habiletés historiques qu'ils et elles acquièrent – ou non – tout en jouant ? En effet, en prenant en considération les différentes étapes de ce protocole de recherche et surtout l'expérience de ces joueurs après avoir exploré ce jeu vidéo historique, nous avons pu découvrir ce qu'ils ont appris – ou non – sur cette période en y jouant.

#### 3.2.1.4 Le déroulement de l'étude – le posttest et les entrevues semi-dirigées

Finalement, notre méthodologie n'a que de sens que si nous interrogeons des joueurs de façon à déterminer, avec leur aide, l'expérience vécue du jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins* en termes d'acquisition de connaissances historiques sur l'Égypte grecque et romaine au temps du dernier pharaon, entre 51 et 30 av. J.-C. La pertinence de cette approche réside dans le fait que nous allons les amener à porter un regard critique sur les propositions et les représentations historiques de ce jeu. En allant interroger ces cinq (5) joueurs, nous pouvons non seulement répondre à notre objectif de recherche, mais aussi offrir les prémises d'un cadre d'analyse pour les futurs travaux sur les jeux vidéo historiques quant à l'évaluation de l'expérience générale du joueur et l'acquisition de certaines connaissances en jouant.

Pour y arriver, nous avons privilégié de rencontrer ces joueurs en contexte « réel » afin d'échanger avec eux sur leur expérience en tant que joueur, mais aussi sur les représentations de cette époque par rapport aux mêmes thématiques proposées à l'intérieur du questionnaire en ligne. Également, pour conserver des traces de ces rencontres et pour faciliter la prise de notes, il était nécessaire d'enregistrer nos discussions avec ces participants à l'aide de caméras. Ces enregistrements nous ont permis de synthétiser les propos des joueurs et de présenter l'apprentissage – ou non – de connaissances historiques sur le champ spatio-temporel proposé dans ce jeu vidéo. Donc, les participants devaient répondre à toutes les questions de manière instinctive en prenant en considération leur expérience de joueurs à travers le jeu *Assassin's Creed Origins*. Nous avons pris le temps de rassurer les participants en mentionnant qu'il n'y a aucune mauvaise réponse, car nous voulions justement voir leurs réponses dans les différentes questions.

Ainsi, cette entrevue était divisée en trois parties distinctes. La première consistait spécifiquement à discuter avec les participants de leur expérience à travers ce jeu vidéo historique. Dans les faits, nous voulions retracer le parcours de ces joueurs et leur façon d'y jouer. Nous étions conscients que certains joueurs se concentraient davantage sur la trame narrative et les représentations historiques au sein d'un jeu, mais il y en d'autres qui jouaient principalement pour le système de jeu et les affrontements entre le protagoniste ainsi que ses ennemis. Devant cette incertitude, cette étape de l'entrevue visait à comprendre en profondeur comment le participant avait vécu son expérience de jeu avec *Assassin's Creed Origins*. Elle a permis de recueillir des données sur différents aspects de cette expérience, y compris le style de jeu, la durée consacrée au jeu, les endroits fascinants, les réactions à l'histoire et aux personnages, et l'équilibre entre histoire réelle et éléments de jeu. Bref, cette étape de notre méthodologie a été cruciale dans le sens où elle a permis au chercheur de comprendre comment les joueurs interagissent avec un jeu vidéo historique et comment ils percevaient les représentations historiques qu'il offre. Les informations recueillies aident ainsi à établir des liens entre l'expérience du joueur et les objectifs de recherche liés aux représentations historiques dans le jeu. Voyons les questions proposées dans la première partie de cette entrevue (voir annexe C pour l'ensemble du guide d'entretien) :

1. Globalement, comment qualifieriez-vous votre expérience de ce jeu vidéo (facile à prendre en main / difficile, intéressant / ennuyeux, lent / rapide, etc.) ?

2. Dans vos mots, pouvez-vous décrire votre style de jeu dans *Assassin's Creed Origins* ? Étiez-vous un joueur qui recherchait plus les affrontements et le gameplay assassin ou plutôt qui s'intéressait à la trame narrative et aux représentations proposées par le jeu ?
3. Approximativement, combien de temps avez-vous passé à jouer à *Assassin's Creed Origins* pour le terminer ou atteindre un certain point dans le jeu ? Si vous ne l'avez pas terminé, où étiez-vous rendu ?
4. Y a-t-il des endroits particuliers qui vous ont fasciné (des villes, des villages, des marchés, des bâtiments, etc.) ?
5. Quels sont les personnages non-joueurs (PNJ) que vous avez trouvés les plus intéressants ou mémorables dans le jeu ?
6. Y a-t-il des éléments spécifiques du jeu qui vous ont amené à vous intéresser davantage à la période ptolémaïque de l'Égypte ?
7. Enfin, recommanderiez-vous ce jeu à d'autres joueurs ? Pourquoi ou pourquoi pas ?

La deuxième partie de cette entrevue propose d'évaluer les « nouvelles » connaissances historiques des participants, s'il y a lieu, sur l'Égypte grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre VII à l'aide du jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*. En effet, nous reprenons sensiblement les mêmes questions que durant le questionnaire en ligne. Ceci permet réellement de saisir s'il y a une évolution entre la première réponse du participant ainsi que celle durant l'entrevue. En posant les mêmes questions dans le questionnaire en ligne et lors de l'entrevue, nous pouvons distinguer si ce jeu vidéo historique a un certain effet sur l'apprentissage de cette période. Durant cette partie de l'entrevue, nous rappelons aux participants qu'il faut répondre au meilleur de leur connaissance et de s'inspirer de leur expérience de ce jeu vidéo et ce qu'ils croient avoir appris à l'intérieur de celui-ci. Par conséquent, nous reprenons bel et bien les questions entre ces deux étapes de notre protocole de recherche, mais nous formulons plutôt des questions en prenant en considérations les propositions de ce jeu vidéo historique. Prenons par exemple la question 14 du questionnaire en ligne. Cette question demande au participant de mentionner les principales ressemblances et les différences entre les Égyptiens et les Grecs durant cette période. Durant l'entrevue, nous avons reformulé cette question de la manière suivante : *Assassin's Creed Origins* propose de nombreuses représentations quant aux Égyptiens et aux Grecs. Quelles sont les ressemblances ainsi que les différences entre un Égyptien et un Grec durant le règne de Cléopâtre VII (vêtements,

représentations, langues, culture, métiers, etc.) ? De cette manière, le joueur est invité à répondre à cette même question, mais en prenant dorénavant en considération les représentations des Égyptiens et des Grecs proposées dans le jeu *Assassin's Creed Origins*. Nous pouvons donc comparer directement les réponses initiales des participants, basées sur leurs connaissances préalables, avec leurs réponses après avoir joué au jeu. Cela met en évidence toute évolution ou changement dans leur compréhension de la période historique, montrant ainsi l'efficacité du jeu en tant qu'outil d'apprentissage. À la fin de cette partie, nous avons aussi créé deux nouvelles questions pour mieux saisir ce que les participants retiennent le plus de leur expérience de jeu et pour voir si ce jeu était une source d'inspiration pour en apprendre davantage sur cette période, et ce, en dehors du jeu. Ici, nous voulions observer si ce jeu pourrait inciter les joueurs à utiliser d'autres ressources pour obtenir des précisions sur la période concernée.

La troisième et dernière partie de cette entrevue propose aux chercheurs des JVH une manière d'appréhender directement les liens qui unissent le joueur à un jeu vidéo historique. Pour terminer, nous voulions jouer avec nos participants au jeu *Assassin's Creed Origins* en discutant notamment de l'apprentissage de certaines connaissances historiques grâce à des séquences que nous avons sélectionnées préalablement. Pour ce faire, après avoir exploré ce jeu vidéo, le *chercheur-joueur* a considéré deux missions secondaires à explorer avec ces participants. La première s'agit de la quête intitulée *Le bon vieux temps* dans laquelle Bayek retrouve à l'hippodrome d'Alexandrie une vieille connaissance originaire de Siwa. Durant cette quête, le joueur est confronté à un phénomène d'acculturation, car l'ami du protagoniste change complètement sa culture, son nom et ses vêtements pour adopter « la vie » d'un Grec. La deuxième s'agit de la quête *Embuscade au temple* dans laquelle le protagoniste retrouve également une vieille connaissance dans le temple local du village d'Imou. Durant celle-ci, le joueur peut y observer les tâches d'un prêtre et l'organisation sociale du clergé. Nous croyons que ces deux séquences sont pertinentes, car elle montre explicitement certaines réalités de cette Égypte antique. Après avoir complété ces missions secondaires, nous posons les questions suivantes aux participants afin d'évaluer ce qu'ils retiennent de ces séquences :

1. Pouvez-vous me décrire votre expérience en jouant à cette quête annexe ? Qu'avez-vous trouvé intéressant et instructif dans celle-ci ?

2. Est-ce que cette mission vous a donné l'impression d'apprendre quelque chose de nouveau sur la période historique représentée dans le jeu ?
3. Dans cette mission, y a-t-il eu des éléments qui vous ont semblé en lien avec la vie quotidienne en Égypte à l'époque ptolémaïque ? Pouvez-vous me donner des exemples ?
4. Pendant cette mission, avez-vous eu l'impression que le jeu mettait en avant certains aspects de la société égyptienne et hellénistique de manière particulière ?
5. Comment avez-vous trouvé l'équilibre entre le gameplay et les éléments historiques dans cette mission ? Est-ce que l'un a pris le dessus sur l'autre ?

Avant de terminer officiellement l'entrevue, nous invitons le participant à s'exprimer et à réfléchir de manière critique sur l'effet d'un jeu vidéo historique sur l'apprentissage de connaissances historiques : après votre expérience du jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*, croyez-vous que le jeu vidéo historique est un bon outil pour acquérir des connaissances historiques sur une période donnée, notamment l'Égypte grecque et romaine ? Expliquez dans vos mots pourquoi. Ce dernier avait dorénavant une expérience considérable et intéressante quant aux jeux vidéo historiques. Il pouvait alors utiliser son expérience d'*Assassin's Creed Origins* en disant s'il était un bon outil – ou non - pour acquérir des connaissances sur l'Égypte grecque et romaine. Ainsi, cela donne aux chercheurs un aperçu authentique de la perception d'un participant derrière un jeu vidéo historique. En demandant au participant s'il considère le jeu comme un bon outil pour acquérir des connaissances, nous avons découvert des informations sur les points forts et faibles du jeu en termes de représentations historiques. Nous pouvions donc évaluer l'utilité éducative et mieux comprendre l'impact individuel du jeu sur les participants.

### 3.2.2 Approche de l'historien – L'Égypte de Cléopâtre à travers les écrits des historiens

Avant de plonger directement dans notre corpus, soit le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*, nous voulions vérifier ce que les historiens considèrent important à transmettre comme connaissances historiques quant à l'Égypte de Cléopâtre (51-30 av. J.-C.). Cette approche, que nous avons intitulée *l'approche de l'historien*, offre aux chercheurs plusieurs avantages. Premièrement, en s'intéressant à l'historiographie ainsi qu'aux écrits de nombreux historiens, le chercheur peut se familiariser avec les différentes composantes de cette période. Le chercheur se spécialise et il devient presque un expert, lui permettant ainsi de réfléchir adéquatement sur les événements et le

contexte d'une époque donnée. Deuxièmement, *l'approche de l'historien*, proposée dans ce mémoire comme une méthode de collecte de données, aide les chercheurs à examiner les représentations historiques au sein des jeux vidéo historiques. Alors, les chercheurs peuvent confirmer ou infirmer ce que présente un jeu vidéo historique en ce qui concerne des événements historiques ou une période issue du passé. Néanmoins, le chercheur d'aujourd'hui qui veut étudier les jeux vidéo historiques doit prendre en considération l'idée qu'il faut aller au-delà de la simple analyse des représentations que les concepteurs mettent de l'avant dans le jeu vidéo. Troisièmement, cette approche favorise la mise en place d'un « pont » entre l'histoire savante ainsi que l'histoire profane, dans le sens où le chercheur peut reconnaître s'il y a un certain apprentissage de connaissances historiques en jouant à des jeux vidéo historiques qui est validé par la recherche. En d'autres termes, le chercheur, qui adopte *l'approche de l'historien* avant d'examiner ce que dit un jeu vidéo historique à propos du passé, peut vérifier que ces représentations respectent ce que les historiens considèrent important à retenir sur une époque ou un événement historique. Naturellement, il devrait y avoir une continuité et une cohésion entre l'historiographie et le jeu vidéo quant à une période donnée, sinon comment les concepteurs de jeux vidéo historiques peuvent-ils modéliser un univers historique sans prendre en considération ce qui est important à retenir sur cette période ? Les éléments de cette historiographie devraient se retrouver dans le jeu. Évidemment, il faut se rappeler que les jeux vidéo historiques constituent avant tout un divertissement, mais il reste que le jeu doit être en quelque sorte plus ou moins fidèle aux événements dépeints d'un élément historique afin de proposer un univers historique (fictif) cohérent. Notre mémoire repose essentiellement sur ce troisième avantage, car nous voulions examiner si le jeu vidéo *Assassin's Creed Origins* exprime et évoque les considérations sur les connaissances historiques importantes à retenir d'après les historiens sur l'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre VII. En adoptant cette approche, nous avons ainsi consulté et passé en revue les ouvrages pertinents pour saisir ce qui est important à représenter sur la période proposée par le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*.

Bref, avant de retracer les étapes de cette approche, il faut mentionner l'idée que nous n'avons pas inclus les ouvrages de ces historiens sur l'Égypte antique au temps de Cléopâtre à l'intérieur de notre bilan historiographique. Dans les faits, nous voulons contribuer à la recherche en ce qui concerne les jeux vidéo historiques ainsi que leur rapport à l'histoire. Plus précisément, nous avons



comme ambition d'offrir une conception renouvelée des jeux vidéo historiques ainsi que de son rapport à l'apprentissage de connaissances historiques. Il ne s'agit pas d'une problématique qui se concentre uniquement sur la période, mais plutôt sur le média lui-même ainsi que sur son potentiel éducatif. Nous avons fait le point sur les connaissances actuelles que la recherche peut mettre à sa disposition à travers des articles, des ouvrages et des spécialistes sur l'utilisation du jeu vidéo historique en contexte d'apprentissage. Par conséquent, il faut plutôt envisager cette *approche de l'historien* comme une méthode de collecte de données nous permettant de dépeindre ce qu'on sait jusqu'à présent sur cette période historique. Cela implique que nous plongeons à l'intérieur d'une historiographie différente, mais cette étape de notre mémoire se veut plutôt comme une analyse et un examen approfondi des connaissances historiques sur l'Égypte antique au temps du dernier pharaon. Ces deux démarches n'ont pas le même statut pour ce mémoire. La première historiographie, soit celle sur les jeux vidéo historiques, permet de placer ce mémoire au sein des nouvelles problématiques sur le jeu vidéo dans son ensemble. La deuxième historiographie, soit celle sur l'Égypte antique de Cléopâtre, amène plutôt le chercheur à sélectionner les contenus, les connaissances historiques ainsi que les points importants sur lesquels nous allons porter un regard.

De cette façon, avant même de retenir ce qui est important à représenter sur l'Égypte au temps de Cléopâtre, il a été nécessaire de sélectionner quelques ouvrages ainsi que des auteurs qui abordent précisément le cadre spatio-temporel proposé par le jeu *Assassin's Creed Origins*. Cette sélection a été basée sur l'idée que nous avons besoin d'informations sur les grandes composantes ainsi que les thématiques de cette Égypte, c'est-à-dire qu'il fallait l'examiner sur une vue d'ensemble pour en avoir un portrait global. Toutefois, nous voulions également répondre à certaines questions spécifiques afin de bien saisir ce qu'est l'Égypte ptolémaïque. À titre d'exemple, nous devons nous renseigner notamment sur les systèmes économiques et les spécialités de l'Égypte, car la thématique dite *économique* se retrouve à plusieurs reprises dans le jeu issu de notre corpus : échanges dans les marchés, exploration dans les ports dans lesquels il y avait de l'importation ainsi que de l'exportation de marchandises, les systèmes d'imposition, la monétarisation, etc. De façon évidente, il y a une centaine d'ouvrages académiques consacrés à l'étude de cette période. Pour ce mémoire, nous avons considéré et recensé principalement trois monographies qui constituent des ouvrages incontournables pour répondre à la question de ce que les historiens estiment important à retenir sur ce sujet. Nous avons sélectionné ces auteurs en fonction de quelques critères. Outre le

fait qu'ils soient reconnus dans ce domaine, il faut mentionner que ces ouvrages sont en français, facilitant la compréhension des concepts ou des connaissances à apprendre entre le jeu vidéo historique et les écrits de ces historiens. Il s'agit d'un critère pour favoriser une certaine uniformité à travers les différentes étapes de cette recherche. Également, ces auteurs adoptent une approche thématique pour présenter les rouages de cette période. Encore une fois, il y a un lien entre notre méthodologie, soit de comprendre l'Égypte antique au temps de Cléopâtre sous différents angles thématiques, et ces ouvrages. Ces critères facilitent la transition entre les différentes étapes de cette recherche. Notons tout de même la contribution des auteurs suivants qui répondent surtout à des questions spécifiques sur cette Égypte grecque et romaine : Michel Chauveau avec quelques apports sur Cléopâtre, André Bernand en abordant les inscriptions grecques d'Égypte, Pascal Ballet qui propose une analyse de la vie quotidienne à Alexandrie en Égypte ptolémaïque, etc.

Voyons brièvement les propositions ainsi que les considérations des ouvrages sélectionnés pour cette méthode. En premier lieu, nous avons pris en considération l'ouvrage *L'Égypte grecque et romaine* de Bernard Legras. Ce livre est sans doute le plus pertinent pour notre collecte de données. Publiée en 2004, cette étude s'intéresse à la période de la conquête de l'Égypte par Alexandre le Grand en 332 avant notre ère jusqu'à la victoire d'Octave sur Cléopâtre VII. Bernard Legras suppose que ces événements et cette période ont fait entrer l'Égypte dans des mondes nouveaux, soit dans le monde hellénistique, puis le monde romain<sup>94</sup>. C'est justement sur cette mutation que l'auteur de cet ouvrage accorde son attention. Il examine précisément :

Comment le nouveau pouvoir va exercer sa domination sur un espace territorial organisé par de solides et anciennes traditions étatiques. [...] La donnée fondamentale de l'époque est en effet la mutation de la société égyptienne en une société multiculturelle. Désormais, Grecs et Égyptiens, puis Grecs, Égyptiens et Romains cohabitent sur un même territoire. Des langues, des traditions, des mœurs, des mondes religieux d'essence différente sont contraints de se côtoyer.<sup>95</sup>

Bernard Legras entreprend un examen de cette Égypte dite grecque et romaine, car elle va vivre effectivement une transition institutionnelle, socio-économique et culturelle avec l'arrivée des Ptolémées, puis des empereurs de Rome. Pour arriver à déterminer la forme que prennent ces rencontres entre des hommes et des femmes venus de civilisations différentes, l'historien a divisé

---

<sup>94</sup> Bernard Legras, *L'Égypte grecque et romaine*, Paris, Armand Colin, 2004, p. 3.

<sup>95</sup> *Ibid.*

cette monographie en neuf chapitres thématiques. Nous pouvons en effet retrouver cette approche thématique à l'intérieur des titres ainsi que des sous-titres de cet ouvrage. Prenons par exemple le septième chapitre intitulé *Le royaume des Ptolémées : la vie économique*. Dans ce chapitre, Bernard Legras propose entre autres qu'il y avait une monétarisation et que l'imposition fiscale était largement en nature. Par conséquent, le livre *L'Égypte grecque et romaine* de cet historien est pertinent pour répondre à cette *approche de l'historien*, puisqu'il montre spécifiquement les différentes composantes de l'Égypte de Cléopâtre en gardant en tête qu'il s'agit d'une civilisation qui reçoit une influence directe de la Grèce et de Rome.

En deuxième lieu, nous avons également sélectionné le livre intitulé *L'Égypte hellénistique et romaine* de Bertrand Lançon et Christian-Georges Schwentzel. Cet ouvrage propose un panorama de la civilisation de l'Égypte hellénistique, puis romaine qui, au début de l'ère chrétienne, fut un des grands foyers de la nouvelle religion. Pour ce faire, les auteurs de cette étude la divisent en deux parties. La première se concentre sur la domination et la conquête de l'Égypte par les Grecs ainsi que les Romains. Les historiens de ce livre présentent l'idée que les Ptolémées n'hellénisèrent pas le pays en profondeur, mais qu'ils vont plutôt donner des cadres administratifs grecs en puisant dans l'imagerie pharaonique pour affirmer leur royauté<sup>96</sup>. D'un autre côté, « les Romains n'effacèrent pas ce double legs, mais l'agrégèrent au leur. La royauté fut investie par les princes romains et l'Égypte devint une province romaine, dirigée par des préfets nommés par eux. [...] Quant aux Égyptiens de souche, ils demeurèrent au plus bas niveau de la hiérarchie, avec une faible possibilité de promotion »<sup>97</sup>. C'est dans ce contexte de domination politique que s'inscrit l'Égypte de Cléopâtre, malgré l'ambition de cette dernière de réaffirmer son pouvoir. La deuxième partie de cet ouvrage tente de réfléchir sur ce qui compose l'Égypte autant dans celle des Ptolémées que des Romains. Par exemple, Bertrand Lançon et Christian-Georges Schwentzel évoquent la structure de l'administration lagide et romaine. Ils vont d'ailleurs s'intéresser au clergé égyptien à l'époque des Ptolémées ainsi qu'aux métamorphoses dans la religion au début de l'époque romaine. Dans son ensemble, *L'Égypte hellénistique et romaine* est un livre qui résume bien les constituants et le contexte à travers lesquels s'inscrit la trame du jeu *Assassin's Creed Origins*. Il s'agit d'un ouvrage

---

<sup>96</sup> Bertrand Lançon et Christian-Georges Schwentzel, *L'Égypte hellénistique et romaine – nouvelle présentation*, Paris, Armand Colin, 2005, p. 7.

<sup>97</sup> *Ibid.*

de base très court sur l'Égypte au temps de Cléopâtre, ce qui répond parfaitement à notre volonté de saisir ce que les historiens considèrent important à transmettre aux lecteurs sur cette période.

En troisième lieu, afin de nous renseigner davantage sur l'Égypte antique durant le règne du dernier pharaon d'Égypte, nous avons consulté l'ouvrage *L'État et les institutions en Égypte : des premiers pharaons aux empereurs romains*. Les auteurs de ce livre, soit Geneviève Husson et Dominique Valbelle, proposent une confrontation originale des grandes étapes institutionnelles de l'Égypte dans l'Antiquité. Dans les faits, elles auront mis en lumière la façon dont les pharaons ont géré leur pays, puis sous diverses influences étrangères, avant d'aborder les époques lagide et impériale. La première partie de ce livre est intitulée *L'Égypte pharaonique*, tandis que la seconde est consacrée à *L'Égypte ptolémaïque et romaine*. « Bien que les Ptolémées ainsi que les empereurs romains puissent être considérés comme des pharaons au même titre que leurs prédécesseurs indigènes et étrangers. Néanmoins, la conquête d'Alexandre annonce des changements suffisamment radicaux dans la structure de l'État égyptien et dans ses institutions pour justifier cette distinction »<sup>98</sup>. Évidemment, pour ce mémoire, nous avons surtout analysé ce que ces historiennes proposent dans la deuxième partie de ce livre. Elles se sont concentrées sur certaines institutions qui caractérisent l'Égypte ptolémaïque. Pour ce faire, les auteurs ont « divisé la matière par thèmes, en abordant successivement les divers secteurs institutionnels, pouvoir central et pouvoirs locaux, cités grecques, fiscalité, justice et droit, clergé et temples, armée, monnaie et banques »<sup>99</sup>. Afin d'illustrer cette idée, prenons par exemple le fait qu'elles abordent le clergé comme le principal dépositaire de la culture égyptienne, soit une culture essentiellement religieuse<sup>100</sup>. Ce qui est intéressant dans cet ouvrage, c'est que les auteurs prennent le temps de définir les nombreuses institutions ainsi que les fonctions des membres à l'intérieur de ces dernières. Contrairement aux autres livres sélectionnés afin de répondre aux connaissances historiques importantes à retenir selon les historiens, *L'État et les institutions en Égypte : des premiers pharaons aux empereurs romains* était pertinent pour notre compréhension de l'Égypte antique au temps de Cléopâtre, car les auteurs vont

---

<sup>98</sup> Geneviève Husson et Dominique Valbelle, *L'État et les institutions en Égypte : des premiers pharaons aux empereurs romains*, Paris, Armand Colin, 1992, p. 11.

<sup>99</sup> *Ibid.*, p. 182.

<sup>100</sup> *Ibid.*, p. 291.

vraiment dans le spécifique en précisant les différentes composantes, tandis que les autres historiens vont plutôt dans le général.

En dernier lieu, il est important de mentionner qu'il y a de nombreux points communs dans les propositions ainsi que les considérations de ces historiens. Effectivement, la plupart des auteurs sélectionnés pour répondre à cette partie de notre méthodologie proposent une approche thématique afin de transmettre ce qui est important à retenir des particularités de cette Égypte grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre. Ils abordent principalement les thématiques suivantes, sous les angles : religieux, politique, économique, culturel et social. Il n'y a pas de hiérarchisation des idées selon les thématiques, il s'agit plutôt de se donner un cadre pour cibler les points importants à communiquer aux lecteurs. Ils conservent tout de même une certaine analyse chronologique des événements en s'intéressant d'abord à la domination des Ptolémées, puis l'influence des Romains en Égypte. Souvent, les auteurs traitent de la même façon la période en utilisant le même titre ainsi que des sous-titres similaires. Bernard Legras se penche sur la vie économique dans le royaume des Ptolémées dans le septième chapitre, mais l'historien va présenter celle de l'Égypte romaine dans le chapitre qui suit. Bertrand Lançon et Christian-Georges Schwentzel reproduisent sensiblement la même démonstration pour chaque thématique. Ils s'intéressent avant tout aux composantes à l'époque des Ptolémées, puis des ruptures et des continuités avec l'époque des Romains. D'après nous, ce phénomène est porteur de sens pour notre mémoire, car ces historiens, étant des spécialistes de l'époque en question, dictent pour ainsi dire la manière d'appréhender l'Égypte antique au temps de Cléopâtre, ce qui devrait se refléter à l'intérieur du jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*. Prenons un exemple afin d'illustrer cette idée. Les auteurs de ces ouvrages s'accordent sur l'importance d'Alexandrie en la décrivant comme une mégapole antique qui tient une place exceptionnelle dans l'imaginaire des Anciens<sup>101</sup>. Alors, vu qu'il s'agit d'un élément sur lequel les historiens attribuent de la valeur, il est possible que les concepteurs d'Ubisoft préconisent une approche qui mettrait de l'avant cette ville au sein même du jeu. Bref, pour nous, si les historiens considèrent important à transmettre une connaissance sur un élément donné de cette période, nous croyons que ces informations se retrouveront bel et bien dans le jeu. Nous verrons justement dans le prochain chapitre s'il y a une relation entre ce que les historiens présentent dans ces ouvrages ainsi que les représentations présentes dans le jeu issu de notre corpus

---

<sup>101</sup> Bernard Legras, *op. cit.*, p. 43.

quant aux différentes thématiques permettant une compréhension globale de l'Égypte grecque et romaine.

Enfin, il est important de souligner que les jeux vidéo historiques ne se limitent pas seulement à la présentation de théories ou de concepts, ils offrent également des images ainsi que des représentations d'une époque donnée. À titre d'exemple, dans le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Unity*, on peut directement observer la cathédrale de Notre-Dame ainsi que les événements qui façonnent la prise de la Bastille. Les joueurs de jeux vidéo historiques sont alors confrontés à ces représentations, ce qui peut impliquer indirectement un certain apprentissage de ces éléments. Cependant, lorsqu'il s'agit de représenter l'Égypte ptolémaïque au temps de Cléopâtre, la tâche devient plus difficile, car il y a peu de vestiges de cette époque, à l'exception d'une poignée d'éléments d'origine grecque et romaine. Pour ce mémoire, il a été nécessaire de se renseigner davantage sur la forme et les détails spécifiquement visuels de cette Égypte grecque et romaine pour vérifier avec précision si l'environnement virtuel du jeu vidéo *Assassin's Creed Origins* est cohérent. Pour ce faire, nous avons consulté des études ainsi que des catalogues d'exposition. Prenons par exemple les ouvrages suivants : *Cleopatra of Egypt : from history to myth* de Susan Walker et Peter Higgs, *Égypte romaine, l'autre Égypte* proposé lors d'une exposition en 1997, *Cléopâtre, mythe et réalité* de Michel Chauveau, *Queens of Egypt: From Hetepheres to Cleopatra* de Christiane Ziegler, *Le mythe Cléopâtre* de Marc Restellini, etc. Grâce à ces ouvrages, nous avons recensé une vingtaine de vestiges qui représentent l'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre. Il s'agit de statues, de sculptures, de bijoux, de vases, des bustes de personnages historiques comme Jules César et Cléopâtre, de pièces de monnaie ainsi que quelques stèles. Afin de conserver en tête les aspects visuels de ces vestiges, nous avons pris des captures d'écran et scanné certains passages, puis nous avons regroupé ces images dans un dossier de l'application *Google Photos* en y inscrivant une courte description. Ces dernières nous ont permis de voir comment l'Égypte antique était représentée et de vérifier, du même coup, si le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins* respecte fidèlement la forme et les canons visuels de cette période.

Le tableau ci-dessous synthétise les thématiques et les codes permettant à saisir l'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre d'après ces ouvrages. Avant de voir précisément les considérations de ces historiens dans le prochain chapitre, le tableau 3.1 résume les dimensions religieuses, politiques, économiques, culturelles et sociales de cette période. En d'autres mots, il

s'agit des points importants et de mots clés sur chaque thématique que ces historiens présentent dans les ouvrages, notamment dans le titre, les sous-titres ou dans le corps du texte.

Tableau 3.1 L'Égypte durant le règne de Cléopâtre VII selon les historiens

	Thématiques et codes pour saisir l'Égypte grecque et romaine de Cléopâtre					
	Religion	Politique	Économique	Culturelle	Sociale	Points importants entre les historiens
<b>Connaissances historiques essentielles à retenir sur cette période selon les historiens Bernard Legras, Michel Chauveau, André Bernand, Pascal Ballet, Bertrand Lançon, Christian-Georges Schwentzel, Geneviève Husson et Dominique Valbelle, etc.</b>	Transfert de divinités entre les Grecs et les Égyptiens + coexistence entre ces divinités	Découpage du territoire selon les <i>nomes</i> ainsi que les <i>kômes</i>	Le Nil représente une ressource pour les Égyptiens	Il s'agit d'un monde multiculturel, cohabitation entre les Grecs et les Égyptiens	Les immigrants comme une nouvelle composante de la population de l'Égypte	Alexandrie, mégapole antique, rayonne à l'intérieur de toutes ces thématiques
	Les hiéroglyphes constituaient l'écriture sacrée	Le pharaon intervenait de manière active dans la gestion des terres du royaume	Monétarisation incomplète, mais il y a un certain progrès	Plusieurs héritages pharaoniques	Environ 7 à 8 millions d'habitants, soit un Grec sur cinq Égyptiens	5 types de terres: royale, sacrée, en don, cléricale et les propriétés foncières privées
	Le patrimoine des dieux échappait au contrôle royal	Présence de différents conseils grecs comme les magistrats, la gérance et la boulé	Imposition fiscale largement en nature, mais majoritairement par tête	Mariage limité entre les Grecs et les Égyptiens, puis il n'y a pas réellement de bilinguisme	Système juridique avec des punitions et des arrestations	Processus de transfert culturel au lieu d'une acculturation
	Le prêtre est un serviteur des dieux, un agent de l'ordre cosmique et de la stabilité	Volonté de Cléopâtre de reconquérir le royaume contre son frère	Contrôle de la production agricole et des paysans par la puissance royale	Importance du musée, de la bibliothèque et des théâtres à Alexandrie	Le rôle des femmes est important: elles peuvent divorcer, réclamer sa dot, intenter des procès.	La <i>chôra</i> comme unité représentant le territoire égyptien
	La divinité est un être matériel vivant pour les Égyptiens	Le pharaon est présenté comme un sauveur ( <i>sôter</i> ) et le bienfaiteur ( <i>évergète</i> ) de ses sujets	Spécialités et monopole de l'Égypte: le blé, l'orge, les plantes textiles, le papyrus.	Le clergé fut le dépositaire de la culture égyptienne, une culture surtout religieuse	Phylacites (agent de la police) afin d'assurer le contrôle dans les différentes régions de l'Égypte	L'Égypte ptolémaïque manque de moyens afin d'assurer un réel contrôle étatique centralisé
	La richesse du clergé est considérable, voire une certaine indépendance économique	L'idéologie royale s'inspire de l'idéologie pharaonique, mais le roi réside à Rome au lieu d'Alexandrie	Échanges commerciaux surtout sur la base de troc	Représentations de divinités par des statues, des sculptures et des monuments	Une population diverse, hiérarchisée et inégalitaire	Plusieurs difficultés à saisir ce qu'est un Égyptien durant cette période, car il y a des confrontations
	Une certaine hiérarchisation au sein du clergé et des membres de la classe sacerdotale	L'Égypte ptolémaïque est présentée comme un état centralisé, mais aussi comme un royaume hellénistique	Diocèse: responsable de l'économie et des finances du royaume	Les Ptolémées n'hellénisèrent pas le pays, ils vont créer des cadres administratifs	Adopter différentes attitudes et des cultures selon le milieu dans lequel la personne va vivre	Le temple est au cœur de la société égyptienne

En résumé, cette partie de ce chapitre a mis en évidence l'importance de *l'approche de l'historien* pour étudier les jeux vidéo historiques et nous avons présenté les ouvrages historiques que nous avons consultés pour nous renseigner à propos des connaissances nécessaires sur l'Égypte de Cléopâtre que les historiens considèrent essentielles à retenir. Ces connaissances serviront de fondement à l'analyse ultérieure du jeu *Assassin's Creed Origins* dans le contexte de notre recherche sur le rapport entre les jeux vidéo historiques et l'apprentissage de l'histoire, et ce, à

l'intérieur de contextes informels. D'après nous, ces informations des historiens sur les thématiques devraient se retrouver dans le jeu afin que les représentations dans le jeu vidéo *Assassin's Creed Origins* soient en cohésion avec ce qu'ils proposent sur cette période. De cette façon, nous verrons par la suite si ce jeu vidéo traitant d'histoire exprime et évoque bel et bien les considérations de ces historiens.

### 3.2.3 Approche du *chercheur-joueur* – Explorer l'Égypte de Cléopâtre à travers le jeu

Lorsqu'il est question d'analyser les jeux vidéo historiques, les auteurs (Chapman, Gish, Éthier, Lefrançois, Joly-Lavoie) sont d'accord pour opter pour une méthodologie qui vise une étude formelle des mécanismes du jeu. Pour ce faire, nous avons adopté une posture de *chercheur-joueur* dans le cadre de notre collecte de données en analysant en profondeur notre corpus, soit *Assassin's Creed Origins*. En d'autres mots, nous avons privilégié une approche dans laquelle nous avons agi comme un sujet agissant dans cet univers vidéoludique sélectionné. Il s'agit donc d'une étude de cas en favorisant une analyse riche et exhaustive d'un phénomène particulier, soit les représentations de l'Égypte antique au temps de Cléopâtre auxquelles les joueurs peuvent être confrontés. Par cette approche, nous avons avant tout joué à ce jeu afin de l'explorer ainsi que de découvrir les mécanismes qui permettent un certain apprentissage de connaissances historiques, mais également de réfléchir à l'expérience vécue dans cet environnement virtuel et ce que cela pourrait impliquer pour d'autres joueurs issus des contextes informels d'apprentissage. Cependant, il ne faut pas tomber dans le piège suivant : considérer uniquement notre expérience comme une réponse à la problématique, car nous avons déjà quelques connaissances historiques en ce qui concerne le jeu vidéo historique sélectionné. D'ailleurs, nous avons également considéré, comme un atout, notre familiarité avec les mécaniques du jeu, car la découverte de nouvelles mécaniques peut parfois s'avérer longue ou difficile. Cette situation peut engendrer quelques problèmes qui auraient pu influencer nos résultats.

Les différents chercheurs (Chapman, Alexandre Joly-Lavoie, Vincent Boutonnet, etc.) proposent qu'il faille considérer certains aspects avant de se lancer dans la recherche lorsqu'on veut adopter cette *approche de chercheur-joueur*. En premier lieu, il importe de souligner qu'il y a une contrainte de nature technique, puisque le matériel informatique à la disposition du chercheur doit être assez puissant pour lui permettre d'y jouer et d'enregistrer en simultané. À titre d'exemple, il faut avoir un espace disque suffisamment grand pour conserver l'ensemble des données. Dans les



faits, notre corpus est le produit de son temps, ayant été élaboré en 2017. Dans cette optique, nous avons sélectionné ce jeu vidéo historique parce qu'il fonctionne aisément sur l'environnement Windows 10. En deuxième lieu, il est important de mentionner qu'au-delà des critères énoncés dans la partie précédente, le choix du jeu au sein de notre corpus s'appuie, d'une part, sur nos propres connaissances des jeux vidéo historiques et, d'autre part, sur nos connaissances historiques en ce qui concerne l'histoire antique mise en scène dans le jeu. Cette sélection aura facilité vraisemblablement notre exploration ainsi que l'analyse d'*Assassin's Creed Origins*.

Par conséquent, cette approche de *chercheur-joueur* nous a permis d'explorer le jeu, d'analyser quelques moments clés et de comprendre ce que le jeu présente réellement sur la période donnée : l'Égypte antique au temps de Cléopâtre. À partir de ce moment, nous avons l'objectif de compléter le jeu à 100% afin de connaître l'ensemble des éléments constituant ce jeu. Pour ce faire, il a été nécessaire de terminer la mission principale, soit d'aider Cléopâtre à reprendre le trône et d'éliminer les différents membres de l'Ordre des Anciens pour venger le fils du protagoniste, mais nous avons aussi dû composer avec les tâches suivantes : explorer l'entièreté des zones (6 grandes régions ainsi que de plus petites), compléter les missions annexes et secondaires (chercher et éliminer le responsable d'un empoisonnement dans un grenier à blé par exemple), découvrir les différents points d'observation ainsi que des pyramides, améliorer notre équipement, détruire les statues de propagande au profit de Ptolémée XIII, prendre en contrôle plusieurs bases militaires, tuer des animaux nuisant aux habitants, activer des cercles de pierres et des mécanismes pour contempler les constellations, etc. Évidemment, il faut mentionner que ce n'est pas toutes ces missions ou ces tâches secondaires qui ont un intérêt significatif pour notre problématique. Effectivement, il y a plusieurs passages qui sont purement ludiques afin d'agrémenter le *gameplay*. Nous voulions tout de même compléter ce jeu à 100% afin d'examiner exhaustivement ce jeu ainsi que sur ce qu'il offre aux joueurs comme représentations de l'Égypte antique durant le règne de Cléopâtre. Selon notre progression sur *Ubisoft Connect*, soit une plate-forme de distribution qui propose aux utilisateurs de voir leur progression dans la plupart des jeux issus de la compagnie Ubisoft, terminer le jeu à 100% a pris environ 60 heures.

L'outil principal de notre collecte de données pour l'*approche chercheur-joueur* a été l'enregistrement d'extraits vidéo à l'aide du logiciel *Open Broadcaster Software*. Ce logiciel permet à son utilisateur d'enregistrer tout ce qui se passe à l'écran durant une session de jeu. Nous

considérons que cet outil était un atout incontournable pour notre recherche, car il nous a permis de revenir, à loisir, sur les différents extraits enregistrés. La procédure pour l'enregistrement était assez simple : il démarrait lorsque le chercheur-joueur appuyait sur une touche donnée et s'arrêtait lorsqu'il appuyait à nouveau sur cette touche. Nous verrons à la fin de cette partie que ces enregistrements ont permis de revoir certains passages du jeu, permettant ainsi de saisir certains moments clés de ce dernier quant à l'apprentissage de connaissances historiques sur l'Égypte antique. Puisque nous nous intéressons autant au design du jeu (les représentations, les mécaniques, les règles, le visuel, la forme, etc.) qu'à son contenu (personnages, textes, etc.) et qu'à son expérience, cette approche de *chercheur-joueur* implique aussi un deuxième outil d'analyse, soit le journal de bord. Celui-ci nous a permis de « consigner des notes descriptives de nos actions ainsi que de nos réflexions [...] – le journal constitue un aide-mémoire »<sup>102</sup> dans l'optique où nous avons pu revoir ces notes ainsi que les enregistrements. Pour notre recherche, nous avons privilégié la prise de notes spontanées et consignées, car l'intérêt de cet outil est de permettre aux chercheurs de documenter notre perception émergente de l'interaction entre les différentes facettes des jeux vidéo. Dans cette optique, nous n'avons pas adopté une forme précise pour notre journal, mais nous croyons que « ces notes servent à rendre concret le processus réflexif de l'analyste lors de l'enregistrement des extraits vidéos et, lorsque pertinent, à rendre explicite les raisons qui expliquent les décisions prises »<sup>103</sup>. Bref, ce journal de bord (voir annexe A) a permis d'expliquer notre expérience vécue par rapport aux différents phénomènes présents dans le jeu, puis de noter certaines représentations qui nous semblaient importantes à considérer.

Enfin, ces méthodes, ces outils de collecte de données et cette *posture de chercheur-joueur* ont permis de récolter des données pertinentes quant à la question de l'apprentissage de connaissances historiques sur l'Égypte antique grecque et romaine au temps de Cléopâtre. Cette approche propose également de réfléchir sur l'expérience vécue des joueurs, car nous avons nous-même été en relation avec le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*. Par ailleurs, l'utilité de ces outils pour notre collecte de données est qu'il est possible de revenir sur les différents extraits lors de la progression du *chercheur-joueur*. À ce moment-là, nous avons ciblé certaines séquences dites révélatrices pour notre problématique dans le sens où elles proposent peut-être, indirectement, aux joueurs de ce jeu vidéo historique l'apprentissage de nouvelles connaissances historiques sur des

---

<sup>102</sup> Vincent Boutonnet, *op. cit.*, p. 10.

<sup>103</sup> Alexandre Joly-Lavoie, *op. cit.*, p. 238.

thématiques précises. Par exemple, grâce à ces enregistrements, le *chercheur-joueur* avait le loisir de revoir la rencontre entre Cléopâtre et Jules César à Alexandrie, soit un événement très significatif pour notre compréhension de cette période en pleine mutation. Avec cette séquence enregistrée, nous pouvons interpréter à nouveau cet épisode entre ces deux personnages mythiques qui échappe parfois aux historiens. Bref, par ces extraits, nous voulions identifier les moments clés stimulant un certain apprentissage de connaissances historiques aux joueurs issus de contextes informels permettant ainsi une compréhension globale de l'Égypte antique au temps du dernier pharaon. Ils ont été analysés dans le cadre d'une analyse de contenu thématique que nous verrons dans la prochaine partie.

Voulant réunir ces séquences au même endroit, nous avons pris la décision de faire un court montage avec le logiciel *Movavi Video Editor 2023* pour faciliter leur analyse. Nous avons sélectionné plus d'une dizaine d'extraits enregistrés qui abordent les différentes composantes de l'Égypte antique. Prenons par exemple l'introduction du jeu qui engage directement le joueur dans le cadre spatio-temporel de cet opus ou une mission secondaire dans laquelle le protagoniste va retrouver le meurtrier d'un prêtre à l'intérieur d'un temple. L'intérêt de ce montage réside dans le fait qu'il va simplifier aussi d'autres étapes de notre méthodologie. En fait, ceci se reflète dans notre ambition d'aller interroger des joueurs sur leur expérience après avoir joué au jeu *Assassin's Creed Origins*. Lors des entrevues semi-dirigées, nous voulions jouer directement ces passages issus des extraits de ce montage pour saisir la perception et la réception de ces joueurs sur l'apprentissage de l'Égypte grecque et romaine.

### 3.2.4 Analyse du contenu thématique de l'Égypte au temps de Cléopâtre

Pour l'analyse de notre corpus de sources ainsi que des écrits des historiens sur l'Égypte au temps de Cléopâtre, nous privilégions l'analyse de contenu dite thématique. Cette dernière se définit comme une méthode d'analyse des différents discours historiques (iconographiques, textuels, vidéoludiques, audiovisuelles, etc.) qui vise à classer et à coder des éléments afin d'identifier des thèmes récurrents ainsi que des idées centrales<sup>104</sup>. Cette méthode offre ainsi des perspectives sur des représentations et les connaissances d'une époque donnée, notamment celle proposée par le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*. Il faut noter que l'analyse thématique se différencie de

---

<sup>104</sup> Alexandre Joly-Lavoie, *op. cit.*, p, 76.

l'analyse sémantique, car la première ne se concentre pas uniquement sur le texte, mais elle inclut tous les éléments du discours : images, graphiques, etc. Par contre, il est impératif de se rappeler que cette méthode d'analyse nécessite une approche critique et réflexive de la part du chercheur dans le sens où il faut prendre en considération nos propres biais et perspectives afin d'éviter d'influencer directement nos interprétations en ce qui concerne les sources étudiées. Pour ce qui est de l'analyse de contenu dite thématique, le chercheur doit établir des codes ainsi que des catégories afin d'organiser et analyser les données qui s'offrent à lui. Ces éléments permettent entre autres de regrouper ces données autour de thèmes spécifiques. Prenons un exemple que l'on pourrait certainement utiliser dans une étude historique :

Tableau 3.2 Exemple d'étude sur la représentation de la colonisation dans la littérature

Catégorie	Codes
Image du colonisé	Code 1 : Stéréotypes racistes
	Code 2 : Primitivisme et exotisme
	Code 3 : Résistance et lutte anticoloniale
	Code 4 : Collaboration et assimilation

Cette méthode peut être très pertinente lors de l'étude des jeux vidéo historiques. Effectivement, les jeux vidéo historiques, dont *Assassin's Creed Origins*, contiennent une multitude d'éléments et d'événements historiques. L'analyse de contenu dit thématique permet alors d'identifier les thèmes récurrents ou prédominants au sein de ces jeux. En regroupant ces thèmes, le chercheur peut mettre en lumière les aspects historiques ou les thématiques les plus importants dans le jeu. Indirectement, cette méthode d'analyse permet d'analyser les discours et les messages véhiculés à l'intérieur des jeux vidéo historiques. Du même coup, cette approche permet d'évaluer leurs effets potentiels sur la compréhension et la réception d'une période donnée. Vu que les jeux vidéo historiques proposent des systèmes qui mettent de l'avant des composantes ludiques et historiques, l'analyse de contenu thématique permet au chercheur d'examiner comment ces deux dimensions s'entremêlent et interagissent dans le jeu. Par exemple, cela peut inclure l'étude des mécanismes de *gameplay* utilisés pour représenter l'histoire, l'intégration d'éléments historiques dans les défis et les objectifs du jeu, ainsi que l'impact des choix du joueur sur le déroulement de l'histoire, etc.

De cette façon, nous avons bel et bien utilisé cette méthode d'analyse des données à travers les différentes étapes de notre recherche. Cette approche nous a permis de comprendre, d'une part, ce

que les historiens considèrent essentiel à présenter quant à ces thématiques à propos de l'Égypte antique au temps du dernier pharaon et, d'autre part, ce que le jeu *Assassin's Creed Origins* propose comme représentations sur les mêmes thématiques. Cette étape de notre mémoire était importante pour répondre directement à notre problématique, car cela facilite la mise en place d'un « pont » entre les différentes étapes de cette recherche. En analysant thématiquement les ouvrages des historiens et le jeu vidéo historique, il a été possible de développer une structure ou un fil conducteur qui offre au chercheur une certaine compréhension de l'Égypte au temps de Cléopâtre, mais aussi un point de départ sur lequel le chercheur va s'appuyer afin de poser des questions aux joueurs quant à leur apprentissage sur ces thématiques.

Avant d'analyser le contenu des ouvrages ainsi que du jeu *Assassin's Creed Origins*, nous avons fixé des codes qui permettent d'organiser les éléments clés autour de quelques thèmes spécifiques. Pour ce faire, nous avons pris en considération cinq des grandes thématiques couramment utilisées en histoire pour analyser les différentes périodes historiques, notamment celle à l'étude. Pour notre part, il faut rappeler l'idée que ces thématiques ou ces codes ne sont pas hiérarchisés. Pourtant, comme nous le verrons dans le prochain chapitre, les historiens et le jeu *Assassin's Creed Origins* mettent parfois l'accent sur une thématique plus qu'une autre. Donc, le tableau 3.2 relève ces thématiques et les explique brièvement.

Tableau 3.3 Thématiques utilisées pour une compréhension de l'Égypte antique de Cléopâtre

<b>Catégorie : compréhension de l'Égypte antique au temps de Cléopâtre VII</b>	
<b>Thématiques/ Codes</b>	<b>Explication et exemples</b>
Économique	<p>Cette thématique se concentre principalement sur les aspects économiques d'une période donnée comme les systèmes économiques, les modes de production, les échanges ainsi que le commerce, les crises économiques, le contrôle et le pouvoir économique, les spécialités de la région à l'étude, etc.</p> <p>Exemple : Alexandrie dépeinte comme une ville portuaire au cœur des échanges économiques entre les marchands</p>

Politique	<p>Cette thématique aborde l'étude du pouvoir, des institutions politiques, des conflits entre différents personnages historiques, des guerres, des systèmes de gouvernance, des mouvements politiques, etc.</p> <p>Exemple : les conflits entre Cléopâtre VII et Ptolémée XIV pour accéder au trône</p>
Religieux	<p>Cette thématique explore les dimensions religieuses de l'histoire par rapport aux croyances, aux institutions religieuses, à l'influence de la religion sur la société, le rôle des membres religieux, les conflits religieux, les mouvements religieux, etc.</p> <p>Exemple : la place des temples dans la société égyptienne à cette époque</p>
Culturel	<p>Cette thématique se concentre sur les traditions, les pratiques culturelles, les représentations symboliques et les aspects culturels, tels que les arts, la littérature, la musique, la religion, la philosophie, etc.</p> <p>Exemple : les marqueurs culturels entre les Égyptiens, les Grecs et les Romains</p>
Social	<p>Cette thématique s'intéresse aux relations sociales, aux structures sociales, aux inégalités, aux classes sociales, aux changements sociaux, aux normes et aux valeurs sociales, etc.</p> <p>Exemple : la place des esclaves au sein de la société égyptienne durant ces transformations</p>

Ainsi, autant pour notre analyse du jeu que de la littérature, nous avons porté notre attention sur ces thématiques afin de saisir ce que les joueurs devraient apprendre sur cette Égypte. Prenons un exemple pour illustrer cette idée. Pour ce qui est de la thématique religieuse, les historiens considèrent que le prêtre est un serviteur des dieux, un agent de l'ordre cosmique ainsi que de la

stabilité<sup>105</sup>. Le jeu *Assassin's Creed Origins* présente une définition similaire de ces fonctions. En fait, il est dit à l'intérieur d'une mission secondaire que le rôle des prêtres est d'assister les dieux plutôt que le peuple. Ils ont également des devoirs quotidiens à l'intérieur des temples, ils doivent aussi repousser les démons et s'assurer du bien-être des divinités. Par cette analyse de contenu dite thématique, le chercheur peut dès lors se renseigner quant à l'apprentissage de ces connaissances sur les différentes thématiques, notamment sur ce qu'il a appris sur le rôle et les fonctions des prêtres après avoir expérimenté ce jeu vidéo historique. Est-ce que le joueur va réellement appréhender cette connaissance historique ? C'est dans cette optique que nous voulons offrir des données empiriques pour voir s'il y a un lien entre le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*, les écrits de quelques historiens ainsi que l'expérience des joueurs en ce qui concerne l'apprentissage de connaissances historiques sur cette période donnée.

### 3.3 Considération éthique et limites méthodologiques

Dans le cadre de ce mémoire, il faut mentionner que plusieurs démarches ont été nécessaires afin de respecter les règles d'éthique liées à la recherche impliquant des êtres humains. Cette démarche est peu commune en histoire, mais nous avons dû soumettre les propositions de recherche au comité éthique de la Faculté des Sciences humaines de l'Université du Québec à Montréal (CERPÉ FSH). Ainsi, voulant offrir des données empiriques à propos de l'expérience des joueurs à travers les jeux vidéo historiques, plusieurs documents ont été ainsi remis et évalués par les membres du comité, dont le protocole de recherche, le formulaire de consentement, une copie du questionnaire en ligne ainsi que du guide d'entretien pour les entrevues semi-dirigées. À la suite de l'évaluation du dossier, un certificat d'approbation éthique nous a été délivré, dont le numéro est le 2024-4737 (voir annexe D pour l'ensemble du certificat) permettant ainsi le début des recherches en prenant en considération les différentes règles d'éthiques.

Les limites de notre recherche sont importantes à prendre en considération pour interpréter les résultats et comprendre en quelque sorte le contexte dans lequel notre recherche a été menée. En effet, nous avons rencontré des défis considérables lors du recrutement de joueurs pour participer à notre étude. Soulignons notre idée qui était d'aller à la rencontre d'élèves au niveau collégial pour répondre à nos différentes questions principales. Nous voulions répondre à un besoin : celui qu'il

---

<sup>105</sup> Geneviève Husson et Dominique Valbelle, *op. cit.*, p. 288.

Il y a peu d'études qui s'intéressent à l'expérience des joueurs au niveau collégial. En revanche, cet échantillon s'éloignait considérablement de notre intention initiale d'interroger des joueurs issus des contextes informels d'apprentissage. Ainsi, nous avons pris la décision d'ouvrir les critères pour la sélection de nos participants, permettant alors de répondre davantage à notre question principale de recherche. Malgré cette décision, le nombre limité de joueurs prêts à s'engager dans une telle recherche a rendu le recrutement complexe. Par exemple, il a été nécessaire de relancer à quelques reprises la demande de recrutement de participants pour cette recherche, car peu était enclin à participer directement aux trois étapes de notre protocole. Cela peut être attribué à divers facteurs, notamment le manque d'intérêt, de temps ou de disponibilité des joueurs pour s'engager dans une expérience de recherche de longue durée. Plus précisément, une autre limitation majeure, que nous n'avons pas prise en considération lors de la rédaction du protocole de recherche, était le coût élevé du jeu *Assassin's Creed Origins* ainsi que la durée nécessaire pour le compléter. Ces deux facteurs ont constitué un obstacle pour de nombreux participants potentiels, en particulier ceux qui n'avaient pas déjà le jeu en leur possession. Le jeu demandant un investissement financier et des heures de jeu substantielles pour être pleinement exploré, cela a restreint le nombre de participants prêts à s'engager dans notre étude. Néanmoins, pour pallier cette limitation, nous avons pris la responsabilité d'aider les participants à trouver des copies moins chères de ce jeu, voire l'emprunter. Cette démarche a exigé des ressources supplémentaires pour guider les participants vers des moyens d'acquérir le jeu à moindre coût et cela a entraîné des retards dans le démarrage de l'expérience de jeu des participants.

Bien que nous ayons explicitement demandé aux participants de jouer au jeu sans tenir compte de cette recherche, il est important de noter que leur compréhension des objectifs de la recherche et la perspective de l'entrevue peuvent avoir influencé leur expérience de jeu de manière indirecte. Le biais des joueurs peut inconsciemment modifier leur comportement en se concentrant davantage sur les éléments du jeu liés à notre recherche. Effectivement, les participants peuvent être enclins à accorder une attention accrue aux détails historiques, aux représentations et aux éléments du jeu qui sont pertinents pour notre recherche, tout en négligeant leur façon réelle d'appréhender ce jeu. En prévision de l'entrevue, les participants pourraient choisir d'explorer certains éléments du jeu plus en profondeur afin de « mieux » répondre aux questions du chercheur. Par exemple, ils pourraient rechercher en ligne des informations sur le contexte historique du jeu afin de mieux



comprendre les événements et les personnages, ce qui pourrait influencer leur expérience en la rendant plus analytique qu'en situation réelle. Implicitement, peut-être que ces participants voulaient répondre aux attentes du chercheur en tentant de percevoir et mémoriser des éléments spécifiques du jeu qui correspondent à nos thématiques de recherche. Pour atténuer ces biais potentiels, il a été essentiel de rappeler aux participants que l'objectif principal est de jouer au jeu de manière naturelle, comme s'ils le faisaient normalement. En outre, lors de l'entrevue, nous avons adopté une approche ouverte et non directive, en encourageant les participants à partager leurs expériences de jeu et sur les éléments qu'ils auraient – ou non – appris. En fin de compte, la reconnaissance de cette limite nous aura permis de prendre en compte ces facteurs potentiels lors de l'analyse des réponses des participants.

D'ailleurs, nous pouvons considérer que le questionnaire à caractère historique élaboré en guise de pré-test, pour déterminer le niveau de connaissances des participants avant de jouer au jeu *Assassin's Creed Origins*, s'adressait plutôt à des personnes issues d'un milieu fortement scolarisé, et non pas à monsieur madame Tout-le-monde, soit le public cible de cette recherche. Effectivement, la construction du questionnaire nécessitait d'emblée d'être précis en se concentrant principalement sur les différentes thématiques de l'Égypte de Cléopâtre, mais cela entraîne un degré élevé de complexité des questions posées. En effet, pour répondre à ces questions, le joueur devait connaître certains concepts historiques ou être familier avec des questions l'invitant à réfléchir de manière « critique et historique », mais rappelons-nous que les joueurs ne manifestaient pas au départ d'une grande affinité avec l'histoire. De cette façon, il y avait un décalage assez important entre les réponses attendues et celles fournies par les candidats. À titre d'exemple, la plupart des répondants à ce questionnaire ne comprenaient pas du tout la question suivante : quel type de monde correspond le mieux à l'Égypte à cette époque (multiculturel, biculturel, unique, etc.) ? Par conséquent, il a été nécessaire de reformuler quelques questions lors des entrevues afin de faciliter la compréhension de nos sujets, sans toutefois s'éloigner de l'essence de ces questions.

Une dernière limite que nous devons mentionner est que nous avons dépassé le format généralement recommandé par le guide des études de second cycle en histoire. Ceci s'explique en partie par un développement méthodologique conséquent. Effectivement, nous devons réaliser des questionnaires, un canevas pour nos entrevues, plonger au sein de plusieurs historiographies, créer quelques tableaux afin de présenter les résultats des différentes étapes de cette méthodologie, etc.

En fait, la nature de ce travail recommandait d'expliquer en bonne et due forme cette méthodologie descriptive et exploratoire dans le sens où elle s'inspire des méthodes à la croisée des historiens ainsi que des didacticiens.

## CHAPITRE 4

### L'ÉGYPTE GRECQUE ET ROMAINE DURANT LE RÈGNE DE CLÉOPÂTRE SELON LES HISTORIENS ET AC ORIGINS

Ce quatrième chapitre vient répondre à deux questions secondaires de recherche : qu'est-ce que les concepteurs du jeu représentent à travers le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins* ? Quelles sont les connaissances historiques considérées comme essentielles par les historiens à retenir et à transmettre sur la période proposée par le jeu ? Pour ce faire, l'objectif est de définir et de préciser ce qu'est l'Égypte grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre en partant des éléments présentés dans le jeu, qui constitue la source principale de cette recherche, pour évaluer dans quelle mesure ils coïncident avec la perception qu'ont les historiens de divers aspects de la vie égyptienne de l'époque tels que la religion, la politique, la vie économique, la culture, et l'organisation sociale. Par notre *approche de chercheur-joueur*, nous savons que ce dernier propose des représentations sur cette époque, mais nous croyons qu'il est nécessaire de décortiquer le tout entre la trame narrative du jeu ainsi que le contenu purement historique. Ce chapitre nous permet aussi d'identifier ce qui est essentiel à retenir comme connaissances historiques à propos de cette période afin d'avoir une compréhension générale de celle-ci.

L'intérêt de ce chapitre réside dans le fait qu'il est possible de croiser les données entre les représentations dans le jeu et les connaissances historiques qu'un individu devrait retenir sur cette période donnée. Ainsi, si le jeu *Assassin's Creed Origins* représente et intègre les propositions des historiens, on pourra alors le considérer comme un bon outil pour offrir une compréhension générale de l'Égypte grecque et romaine. Le dernier chapitre va pouvoir confirmer si les joueurs appréhendent bien ces représentations pour acquérir des connaissances historiques, mais nous verrons à travers ce chapitre même qu'il y a des similitudes, des différences et des points de convergences entre l'histoire académique et cette histoire profane. Le tout s'inspire d'une analyse thématique des ouvrages des historiens ainsi que du jeu vidéo historique.

#### 4.1 L'Égypte grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre selon les représentations du jeu *Assassin's Creed Origins*

Nous envisageons donc maintenant d'analyser comment le jeu vidéo appréhende et traduit les différentes composantes de la société égyptienne à cette époque, puis à juxtaposer les interprétations fournies par le jeu avec les propositions des historiens comme Bernard Legras, Geneviève Husson, Dominique Valbelle, Bertrand Lançon et Christian-Georges Schwentzel, etc. D'après nous, en confrontant les représentations proposées par ce jeu vidéo historique avec les connaissances historiques établies, nous pourrions évaluer dans quelle mesure *Assassin's Creed Origins* parvient à saisir l'essence de l'Égypte grecque et romaine, permettant ainsi aux joueurs de comprendre généralement cette époque. Si le jeu parvient à incorporer les propositions et les considérations des historiens, il pourrait potentiellement servir d'outil à l'apprentissage de cette période. Nous pouvons nous interroger si *Assassin's Creed Origins*, étant un jeu vidéo historique proposant des représentations sur cette période, reflétera correctement l'Égypte durant le règne de Cléopâtre VII dans son gameplay et ses éléments narratifs. À titre d'exemple, est-ce que le jeu intégrera des éléments visuels ou des interactions qui mettent en évidence la coexistence des panthéons grec et égyptien ? Est-ce que les joueurs auront l'occasion de visiter des sanctuaires dédiés à des divinités grecques et égyptiennes, ou auront-ils des dialogues avec des personnages qui représentent directement ce transfert culturel ?

Bref, cette partie du chapitre 4 vise à éclairer la manière dont *Assassin's Creed Origins* construit et transmet son récit historique quant à ces différentes thématiques, mais notons que ces dernières sont décrites selon la perception et l'expérience du *chercheur-joueur* par rapport aux nombreuses représentations que propose ce jeu. Il convient de prendre en compte que cette interprétation est teintée par les connaissances préexistantes du *chercheur-joueur* à propos de l'Égypte hellénistique et romaine durant le règne du dernier pharaon. Ces connaissances influencent inévitablement sa perception et sa manière d'appréhender les différentes représentations proposées dans le jeu. Par conséquent, les observations et les notes prises pendant l'exploration du jeu doivent être comprises et filtrées à travers le bagage intellectuel et historique du *chercheur-joueur*. Les considérations du *chercheur-joueur* ne seront sûrement pas les mêmes que des joueurs issus d'autres contextes.

Le tableau ci-dessous résume les représentations du jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins* en prenant en considération différentes thématiques ainsi que les codes proposés au sein de notre

méthodologie. Avant de se lancer dans l'analyse de ces représentations, le tableau 4.1 synthétise les dimensions religieuses, politiques, économiques, culturelles et sociales de la société égyptienne à cette époque. En d'autres termes, il s'agit des représentations importantes sur chaque thématique que le chercheur a conservées. Ces représentations de cette histoire se retrouvent essentiellement à l'intérieur de la quête principale du joueur, des missions secondaires ainsi que dans le monde ouvert de ce jeu vidéo historique. Il faut être cependant conscient que certains sous-thèmes peuvent parfois apparaître dans différentes sections, le rôle des temples pouvant être considéré aussi bien comme un marqueur religieux que culturel.

Tableau 4.1 L'Égypte durant le règne de Cléopâtre selon le jeu *Assassin's Creed Origins*

		Représentations de l'Égypte au temps de Cléopâtre dans le jeu vidéo historique <i>Assassin's Creed Origins</i>
Thématiques et codes pour saisir l'Égypte grecque et romaine de Cléopâtre	Religion	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Thématique omniprésente à l'intérieur du jeu: quêtes au nom des dieux, linguistique et un champ lexical très religieux, etc.</li> <li>* Plusieurs représentations et des références aux divinités (crocodile représentant Sobek à Krokodilopolis, Bayek remercie la déesse de la chasse Neith ou il mentionne Anubis lors d'un assassinat)</li> <li>* Les malédictions et les croyances influencent les actions ainsi que les attitudes des habitants</li> <li>* Présence de nombreux temples ainsi que des offrandes à l'honneur des divinités</li> <li>* Le rôle des prêtres est d'assister les dieux plutôt que le peuple. Ils ont des devoirs quotidiens à l'intérieur des temples, ils doivent repousser les démons et s'assurer du bonheur des divinités</li> <li>* Partage de certains dieux entre les Égyptiens et les Grecs, il y a une certaine coexistence comme le Dieu Sarapis</li> <li>* Descriptions physiques des divinités selon plusieurs animaux ou des astres (crocodile, taureau, soleil, oiseau, etc.)</li> <li>* Dons en biens pour entretenir les temples ainsi que la terre sacrée</li> <li>* Pratiques magiques: la maladie et les malédictions sont causées par la colère des divinités. Il faut donc aller dans leur sens et les habitants ont accès à des guérisseurs et des mediums</li> <li>* Momification: sécher les corps à l'aide de natron / momifier avec différents tissus selon la classe de l'individu/ parfumer les momies</li> </ul>
	Politique	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Il est plus question de la localité que de la globalité (les habitants abordent peu sur le pharaon et les enjeux du pouvoir que des dirigeants locaux comme Gennadios)</li> <li>* Guerre civile entre César et Pompée. Tensions entre Cléopâtre et Ptolémée pour la succession au trône de l'Égypte</li> <li>* Succession au pouvoir (Césarion) et fin de la didacture de César à la fin du jeu</li> <li>* Découpage du territoire en <i>nômes</i> ainsi qu'en <i>kômes</i>, il y a aussi des représentants et des fonctionnaires selon ce découpage</li> <li>* Les pouvoirs locaux influencent majoritairement la vie des habitants, tandis que le pouvoir central est une trame de fond</li> <li>* Un royaume fortement hellénisé et qui subit progressivement des influences romaines (modification du paysage politique)</li> </ul>
	Économique	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Il est possible d'observer plusieurs « métiers » en action: tanneurs, embaumeurs, paysans, prêtres, miliciens, scribes, etc.</li> <li>* Selon les habitants, les Grecs payent moins d'impôt que les Égyptiens, ce qui explique en partie la richesse des premiers par rapport aux autres</li> <li>* Présence de plusieurs marchés et la place des marchands est importante à l'intérieur de la société</li> <li>* Principe de l'offre et de la demande présent dans le jeu et il y a l'utilisation du tétradrachme comme monnaie d'échange</li> <li>* Exportations et spécialisations de l'Égypte: le blé, le papyrus, la création de statuettes/ Importations: des fruits exotiques, des légumes et différents tissus</li> <li>* Systèmes d'impositions: pour la propriété, pour le temple ainsi que pour les autorités (pas nécessairement le roi)</li> <li>* Alexandrie comme ville portuaire au cœur des échanges économiques</li> </ul>
	Culturelle	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Acculturation des Égyptiens (changer son nom ou adopter les divinités des Grecs pour certains avantages)</li> <li>* Le rapport aux rites et le processus de momification sont complets</li> <li>* Importance accordée à l'architecture ainsi qu'aux monuments comme les pyramides, les temples et les arènes de gladiateurs</li> <li>* Représentations assez fidèles des hiéroglyphes</li> <li>* La place du théâtre est très importante pour les élites et le peuple</li> <li>* Alexandrie est considéré comme un haut lieu de culture: bibliothèque, musée, philosophie, théâtres, temples, etc.</li> <li>* Marqueurs culturels clairs entre les Égyptiens et les Grecs: architecture, habillements, logements, métiers. Il y a même une séparation nette des deux groupes à l'intérieur des quartiers dans les cités</li> <li>* Anthroponymie: il y a des noms propres aux Grecs et aux Égyptiens</li> </ul>
	Sociale	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Plusieurs tensions sociales entre les Égyptiens et les Grecs (un certain racisme entre eux, car les derniers se sentent supérieurs)</li> <li>* Système de hiérarchie sociale entre les habitants et les dirigeants</li> <li>* La femme en Égypte pouvait emprunter de l'argent, être prêtresse, intenter des procès, être autonome et posséder plusieurs biens</li> <li>* L'éducation est au cœur de la propagande des dirigeants (affirmer que Ptolémée était un faux pharaon contrairement à Cléopâtre)</li> <li>* Loisirs pour les individus: la chasse, la musique, le théâtre, contempler les constellations, contes et légendes, jeux pour les enfants (la cachette par exemple), etc.</li> <li>* Système de hiérarchie locale: il y a des chefs dans les villages ainsi que les cités, mais ils sont tous sous la supervision du pharaon</li> <li>* L'éducation semble surtout accessible dans les grandes cités et elle a pour but d'apprendre aux jeunes les nouvelles en Égypte</li> <li>* Il y a clairement une hiérarchisation entre les différents travailleurs (des employeurs et des employés)</li> <li>* Présence d'un certain système pour assurer le contrôle de la population avec les <i>Phylakitais</i></li> </ul>
	Autres représentations importantes à considérer	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Personnages historiques présents dans le jeu: Cléopâtre, Jules César, Pompée, Ptolémée, Apollodoros de Sicile, Brutus ainsi que la représentation de nombreux pharaons</li> <li>* Présence de plusieurs dates à travers le jeu, notamment de 49 à 44 av. J.-C.</li> <li>* Plusieurs lieux et localisations de l'Égypte (<i>nômes</i>, <i>kômes</i>, palais, campagnes, etc.): Siwa, Alexandrie, Cyrène, Memphis, Héracléion, Gizeh, Haoueris, Libue, Marmarique, Létopolis, le Sarapeoin d'Alexandrie et de Karanis, temple de Thot, temple de Zeus, temple de Sekmeth, temple d'Amon, pyramides de Gizeh et les tombeaux de Djéser et Snéfrou, etc.</li> </ul>

#### 4.1.1 Croyances et religions

Cette partie du chapitre 4 s'attache à explorer la manière dont *Assassin's Creed Origins* construit sa représentation de l'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre en abordant spécifiquement la dimension religieuse. Dès le départ, notons que la dimension religieuse est omniprésente à l'intérieur de ce jeu vidéo historique. De manière générale, le joueur doit effectuer plusieurs quêtes au nom des dieux comme lors du combat contre le dévoreur d'âme d'Anubis. La linguistique et le champ lexical sont largement ancrés dans la religiosité, reflétant le rôle central des religions et des croyances dans les actions et les interactions des personnages. Le protagoniste, soit Bayek de Siwa, travaille de concert à quelques reprises à travers le jeu avec les membres religieux de la société égyptienne, notamment des prêtres, pour rétablir l'ordre et la stabilité dans les différentes régions proposées par *Assassin's Creed Origins*.

Dans un premier temps, le panthéon égyptien joue un rôle majeur dans le jeu vidéo qui propose de multiples représentations et références aux nombreuses divinités. Le jeu offre ainsi des descriptions physiques des divinités basées sur divers animaux et astres. Dans cette optique, lorsque Bayek chasse un animal, il remercie la déesse Neith; lorsqu'il assassine un individu, il mentionne le dieu Anubis qui permet aux morts de se rendre dans l'au-delà; il y a un crocodile représentant le dieu Sobek à Krokodilopolis; il y a un taureau à Karanis représentant le dieu Apis, etc. *Assassin's Creed Origins* montre également de nombreuses statues ainsi que des statuettes de divinités. Ces éléments représentent en quelque sorte l'importance des dieux et de la religion dans la vie quotidienne et les rituels funéraires des habitants de l'Égypte. Une autre facette incontournable présentée par le jeu est l'impact des divinités dans les croyances sur le comportement des habitants. Les malédictions et les convictions religieuses influencent réellement leurs attitudes et leurs actions. Par exemple, lors de la quête intitulée *Rites d'Anubis*, un personnage non-joueur (PNJ) demande de l'aide au joueur afin d'implorer le pardon du dieu Anubis, car les torches de son sanctuaire se sont éteintes. D'après ce PNJ, ce dieu est mécontent par ce phénomène, sa colère s'abat sur les habitants et les conséquences néfastes ne tardent pas : une moins grande récolte de natron, plusieurs maladies ainsi que quelques disparitions au sein du village, etc. Donc, il a été nécessaire de rallumer ces torches pour protéger les habitants et mettre fin à cette malédiction. Il s'agit d'un lien tangible entre les croyances de la société de cette époque et le vécu du joueur devant cette représentation de la colère d'Anubis.

Figure 4.1 Représentation du dieu Apis par un taureau. Cet animal est assisté par le prêtre Pasherentpah au grand temple de Ptah. *Assassin's Creed Origins*.



*Assassin's Creed Origins* suggère aux joueurs qu'il y a un certain partage des divinités entre les Égyptiens et les Grecs. En fait, il s'agit plutôt d'une coexistence qui est abordée dans ce jeu vidéo historique, comme en témoigne le dieu Sarapis qui est vénéré principalement à Alexandrie. Cette situation illustre la fusion des croyances dans cette période multiculturelle, mais *Assassin's Creed Origins* va même amener les joueurs à comprendre que les Égyptiens, puis les Grecs, vont adopter les dieux d'un côté et de l'autre côté pour obtenir certains bénéfices : attirer des commerçants d'ailleurs, accéder à certains métiers ou à l'élite, s'enrichir, etc. Les historiens et ce jeu vidéo historique s'accordent sur le fait que les Égyptiens et les Grecs partageaient et fusionnaient leurs divinités, soulignant une coexistence et une intégration des croyances entre les deux cultures. Bernard Legras souligne bien cette coexistence entre ces deux cultures religieuses et le phénomène de syncrétisme religieux. D'après l'historien, « les Grecs ont de fait pratiqué précocement l'interprétation des dieux égyptiens d'après leurs fonctions (*interpretatio graeca*). Hérodote mentionne ces concordances : Apollon est Horus, Artémis est Bastet, Athéna est Neith, Déméter est Isis, Dionysos est Osiris, Héphestos est Ptah, Typhon est Seth, Zeus est Amon, etc. »<sup>106</sup> Par conséquent, il y a un certain transfert, car les divinités égyptiennes et grecques se côtoient et interagissent dans la société, témoignant ainsi de l'adaptation mutuelle des croyances. Il reste tout de même que les Grecs demeurent fidèles à leurs divinités traditionnelles qui auront été transférées

---

<sup>106</sup> Bernard Legras, *op. cit.*, p. 176.



en Égypte<sup>107</sup>. *Assassin's Creed Origins* représente alors bien les considérations de ces historiens sur ces composantes de la religion en Égypte grecque et romaine.

Dans un autre ordre d'idées, les concepteurs ont mis de l'avant le rôle particulier des prêtres durant cette période à travers le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*. Ce jeu vidéo représente les prêtres comme des figures essentielles dans la société de l'Égypte grecque et romaine au temps du dernier pharaon. Ainsi, mentionnons l'idée que ces membres de la classe sacerdotale sont davantage perçus comme les assistants des dieux que comme des intermédiaires pour le peuple ainsi que pour les habitants. À cette époque, le prêtre avait des tâches et de nombreux devoirs quotidiens à l'intérieur des temples. L'aspect interactif du jeu vidéo permet aux joueurs de découvrir de manière immersive les tâches quotidiennes des prêtres. On peut les voir s'adonner à des activités comme la purification, la préparation d'offrandes, et l'accomplissement de rituels complexes. Les prêtres sont aussi chargés de repousser les influences négatives, soit les forces maléfiques et les démons, qui pourraient perturber l'ordre naturel et spirituel.

Voyons un rappel des devoirs quotidiens au prêtre Dedjedioufankh proposés durant la quête intitulé *Le faux Oracle* :

Voilà un rappel de tes devoirs quotidiens au temple : 1. Brise le sceau menant à la statue d'Amon. 2. Allume une torche pour marcher vers Amon. 3. Fais brûler de l'encens autour d'Amon et adresse-lui une prière. 4. Lave la statue d'Amon. 5. Recouvre la statue de nouveaux vêtements et bijoux et dépose des offrandes. 6. À la fin du jour, efface tes traces en partant et remets le sceau en place. Tant que tu suivras ces règles, tu n'auras pas à craindre la colère d'Amon.<sup>108</sup>

Le jeu vidéo met en lumière ce que les historiens écrivent le rôle crucial des prêtres en tant qu'intermédiaires entre les dieux et les humains, mais surtout comme les serviteurs des dieux. Les prêtres jouent ainsi un rôle essentiel dans les rituels et les pratiques religieuses<sup>109</sup>. Geneviève Husson et Dominique Valbelle définissent plus précisément les fonctions des prêtres : « en rendant au dieu le culte qui lui est dû, les prêtres assurent la pérennité de l'ordre de l'univers tel qu'il a été fixé au premier jour de la création. Sans eux et sans l'accomplissement du rituel quotidien, l'univers

---

<sup>107</sup> *Ibid.*

<sup>108</sup> *Assassin's Creed Origins*, papyrus dans le temple d'Amon sur lequel est inscrit les devoirs quotidiens du prêtre Dedjedioufankh.

<sup>109</sup> Geneviève Husson et Dominique Valbelle, *op. cit.*, p. 288.

retournerait au chaos originel »<sup>110</sup>. Toutefois, lorsqu'*Assassin's Creed Origins* est comparé aux écrits des historiens sur le rôle des prêtres, des différences notables apparaissent. Ces spécialistes ont relevé l'importance économique du clergé égyptien et sa relative indépendance financière. Le clergé tirait d'importants revenus de l'exploitation de la terre cultivée par les paysans attachés au temple. « Les prêtres exploitaient aussi des manufactures de lin dépendant directement des temples, des brasseries, des boulangeries, des ateliers de sculpteurs, et même des *aphrodisia*, lieux de prostitution »<sup>111</sup>. En plus de cette richesse, il faut noter que les historiens rappellent que le patrimoine des dieux échappait au contrôle royal, ce que le jeu n'aborde pas. Pour les historiens, le clergé égyptien avait constitué une corporation toute-puissante, un véritable contre-pouvoir face aux pharaons. Alors, les prêtres accrurent leur influence, mais ils contribuèrent également au maintien de la monarchie. « Les rapports entre la monarchie et les prêtres oscillaient entre deux tendances : la volonté du roi de contrôler la caste sacerdotale et le désir de faire du clergé, grâce à d'importantes concessions, le meilleur soutien et défenseur de la dynastie »<sup>112</sup>. Donc, la monarchie accordait de nombreuses concessions aux prêtres, notamment une rémunération en argent, mais aussi des exonérations d'impôts, provoquant ainsi une certaine autonomie du clergé à l'égard du pouvoir royal. *Assassin's Creed Origins* ne représente pas cet aspect de la religion à cette époque, pourtant au cœur de la société de l'Égypte grecque et romaine.

Autrement, la présence de temples disséminés dans *Assassin's Creed Origins* ainsi que les offrandes qui y sont faites à l'honneur des divinités illustrent la place centrale des lieux de culte dans la société de cette époque. Dans les faits, les joueurs ont l'opportunité d'explorer plusieurs temples : celui d'Horus, d'Amon, de Sekhmet, de Ptath, d'Hathor, de Thot, etc. Indirectement, ces sites permettent aux joueurs d'appréhender la manière dont la foi se matérialisait dans le quotidien de l'Égypte ptolémaïque. En jouant à ce jeu, nous pouvons comprendre que le temple est aussi au cœur de la société égyptienne, car il y a des échanges, des fêtes, des rituels, de l'éducation et il s'agit d'un lieu dans lequel s'érige une cohésion sociale, car les fidèles connectent avec leurs croyances ainsi que celles des autres, etc. D'ailleurs, Ubisoft a voulu représenter les mécanismes de dons et en biens pour entretenir les temples ainsi que la terre sacrée. De manière indirecte, *Assassin's Creed Origins* montre aux joueurs que le clergé perçoit des offrandes matérielles telles

---

<sup>110</sup> *Ibid.*

<sup>111</sup> Bertrand Lançon et Christian-Georges Schwentzel, *op. cit.*, p. 95.

<sup>112</sup> *Ibid.*

que des produits alimentaires, des objets artisanaux, des tissus précieux, des bijoux et même de l'argent. De cette manière, les dons sont perçus comme des actes de dévotion et de respect envers les dieux et cela permet au clergé de maintenir l'architecture et la fonctionnalité des temples.

*Assassin's Creed Origins* considère globalement les propositions des historiens spécialistes de cette époque à propos de la dimension religieuse. Ce jeu vidéo historique met en avant les divinités égyptiennes, illustre les rituels quotidiens des prêtres, et souligne l'influence des croyances sur les comportements des habitants. Cette vision est largement corroborée par les travaux des historiens qui soulignent le rôle central de la religion dans la société de l'époque, mettant en évidence les pratiques partagées entre les Égyptiens et les Grecs et la place prépondérante des prêtres et des temples. La présence de temples et le rôle des offrandes y sont mis en avant dans les deux approches. Les temples étaient non seulement des lieux de culte, mais aussi des centres sociaux et économiques importants. Dans les deux cas, il est possible de concevoir que les temples ont toujours joué un rôle important dans l'économie, car ils étaient considérés comme le « château du dieu », véritable palais dans lequel résidait la divinité, et ils étaient dotés de terres dont les revenus servaient à l'entretien du clergé. En plus de cette richesse, le temple était au cœur de la société égyptienne, ce que le jeu *Assassin's Creed Origins* arrive bien à démontrer. Les temples sont restés des centres d'activités multiples : ateliers, transactions publiques et privées, fêtes culturelles, lieux de conservation et de transmission du savoir, etc<sup>113</sup>.

#### 4.1.2 Le système politique

*Assassin's Creed Origins* propose aussi des représentations aux joueurs à travers lesquelles ils peuvent explorer les dynamiques politiques au sein de l'Égypte hellénistique et romaine au temps de Cléopâtre. Voyons les éléments clés de la trame politique de ce jeu. Dès le début, le joueur est plongé à Siwa en 49 avant notre ère et il va participer de près et de loin à résoudre le conflit pour la succession du trône de l'Égypte entre Cléopâtre VII et son frère Ptolémée XIII. La scène politique est également marquée dans le jeu par la guerre civile opposant César et Pompée, un conflit qui se prolonge jusqu'en Égypte. Bref, un an plus tard, selon le scénario de ce jeu vidéo historique, Cléopâtre demande à Aya, la femme de Bayek, d'aller à la rencontre de Pompée le Grand afin d'obtenir son appui pour reprendre le contrôle du royaume. Lors de la rencontre entre

---

<sup>113</sup> Geneviève Husson et Dominique Valbelle, *op. cit.*, p. 293.

Aya et Pompée, la protagoniste considère qu'une alliance avec Cléopâtre est une véritable union de pouvoir, que la reine cherche un roi pour régner avec elle sur l'Égypte. Néanmoins, quelques mois plus tard, certains membres de l'Ordre des Anciens parviennent à tuer Pompée, ce qui prive Cléopâtre de son allié potentiel. D'ailleurs, d'après la reine, cette organisation était responsable de son exil et aidait Ptolémée XIII dans l'ombre à accéder plus facilement au trône, pour contrôler l'Égypte par la suite. Jules César est alors informé de l'assassinat de Pompée par les hommes du pharaon Ptolémée XIII. Cléopâtre demande alors aux protagonistes de se rendre au palais d'Alexandrie pour rencontrer César qui y réside. Dans cette optique, le joueur peut observer directement l'épisode du tapis en tissu, tant abordé par les historiens, dans lequel la reine se serait fait enrouler afin de parvenir auprès de César. Arrivée à César, Cléopâtre VII demande alors à l'homme d'état romain de se marier avec elle afin de former une alliance pour partager le trône d'Égypte. S'ensuit alors un affrontement à Alexandrie entre les effectifs de Cléopâtre et de César ainsi que ceux de Ptolémée XIII. Les premiers vont arriver à vaincre les troupes du pharaon et, en tentant de fuir, Ptolémée se fait dévorer par les crocodiles sous les yeux d'Aya, notamment du joueur. De cette façon, Cléopâtre et Jules César reprennent le pouvoir sur l'Égypte, puis la reine considère qu'elle est la seule pour mener l'Égypte vers une nouvelle ère de bien-être et de prospérité.

Ayant pris le pouvoir, la reine coupe les ponts avec ses anciens alliés, soit Aya et Bayek, et décide de pactiser avec l'Ordre des Anciens. Devant cette « injustice », le joueur est invité à contre-attaquer en partant à la recherche d'indices dans le tombeau d'Alexandre le Grand. Ces indices mènent, d'un côté, Bayek à se venger en tuant Flavius dans l'Acropole de Cyrène et, d'un autre côté, Aya à se rendre à Rome pour assassiner César et Septimius. Aya finit par éliminer ce dernier lors d'un duel, puis le joueur peut observer une représentation de l'assassinat de César par la protagoniste ainsi que certains sénateurs durant les ides de mars de l'an 44 av. J.-C. Peu de temps après, soit vers la fin du jeu, Aya retrouve Cléopâtre, et son fils Césarion, pour la prévenir qu'elle l'a à l'œil et qu'elle est la dernière des pharaons. Bref, ces conflits et ces événements politiques marquants abordés dans le jeu illustrent les alliances ainsi que les rivalités qui ont façonné la politique de cette époque, notamment la transition de l'Égypte hellénistique à une Égypte dite romaine.

Les historiens spécialistes de cette époque ont naturellement étudié la trame politique et le système politique de l'Égypte grecque et romaine sous le règne de Cléopâtre VII, dévoilant ainsi un panorama des dynamiques politiques et des acteurs qui ont façonné cette période. Cette période est surtout marquée par la volonté de Cléopâtre de reconquérir son royaume contre son propre frère, Ptolémée XII :

Accusée de vouloir supprimer Ptolémée XIII, la jeune reine dut quitter Alexandrie. Elle se rendit à la frontière orientale de l'Égypte où elle comptait recruter une armée pour reconquérir son royaume. Le roi et son armée, commandée par Achilles, installèrent leur camp près de Péluse. C'est alors qu'arriva Pompée qui venait d'être défait à Pharsale et cherchait refuge en Égypte. Craignant la vengeance de César s'ils offraient l'asile à Pompée, les conseillers de Ptolémée décidèrent d'assassiner l'*imperator* dès son arrivée à Péluse. Trois jours plus tard, César, qui poursuivait son ennemi, arriva à Alexandrie et reçut des mains de Théodote de Chios la tête de Pompée. Mais, contrairement aux espoirs du *trophéus*, il ordonna à ses troupes (3200 hommes et 800 chevaux) de débarquer à Alexandrie. Il s'installa au palais royal et s'érigea en arbitre du conflit entre le frère et la sœur. Devenu l'amant de Cléopâtre, il tenta de réconcilier les deux parties. [...] Jules César se rendit maître de l'Égypte en janvier 47. César ne quitta l'Égypte qu'en avril et, deux mois plus tard, la reine mit au monde un fils, Ptolémée César ou Césarion, dont l'*imperator* reconnut la paternité. En 46, Cléopâtre le rejoignit à Rome où elle demeura jusqu'à l'assassinat de César, aux ides de mars 44. Puis, de retour en Égypte, à l'été 44, elle fit monter sur le trône le petit Césarion, âgé de seulement trois ans.<sup>114</sup>

Ces informations fournissent un aperçu de la trame politique complexe, des intrigues et des luttes de pouvoir au sein de la famille royale égyptienne. Notons que le jeu vidéo *Assassin's Creed Origins* reflète somme toute assez bien cette trame politique générale proposée par les historiens spécialistes de cette période. Le jeu vidéo et les écrits des historiens s'accordent sur ces événements qui ont entraîné des conséquences sur la stabilité du royaume et la manière dont ils ont transformé l'Égypte en un acteur majeur dans le contexte géopolitique de l'époque, notamment durant les guerres civiles romaines ou lors de la défaite dans la bataille d'Actium entre Antoine et Octave<sup>115</sup>. Cependant, il faut mentionner que ce jeu vidéo présente également quelques personnages fictifs à l'intérieur de ce contexte politique. Prenons par exemple l'intervention de Bayek et Aya qui s'allient directement à Cléopâtre pour évincer Ptolémée du trône. Ces personnages n'existaient pas, mais ils interviennent à plusieurs reprises dans le conflit. Autrement, le joueur peut y comprendre

---

<sup>114</sup> Bernard Legras, *op. cit.*, p. 23.

<sup>115</sup> *Ibid.*, p. 24.

l'intérêt réel de l'alliance entre Pompée et Cléopâtre, surtout ce que représente la mort du premier pour la reine. *Assassin's Creed Origins* réussit donc à refléter fidèlement les enjeux politiques et les dynamiques de pouvoir de l'époque de Cléopâtre VII considérés essentiels à retenir.

Figure 4.2 Représentation de Cléopâtre et César devant le tombeau d'Alexandre le Grand avant la bataille d'Alexandrie. *Assassin's Creed Origins*.



Sur le plan politique, le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins* représente également un certain découpage du territoire. En effet, le joueur peut accéder à cette information dès le début du jeu en ouvrant tout simplement la carte du monde conçu par Ubisoft. Ainsi, nous pouvons comprendre que le territoire de l'Égypte au temps de Cléopâtre VII était découpé en *nômes* et en *kômes*. Par exemple, le joueur a plusieurs quêtes ainsi que des missions secondaires à effectuer dans le *nôme* d'Héracléion. Mentionnons quelques *nômes* présentés dans le jeu afin d'illustrer cette idée : Iment, Ineb-Hedjet, Saqqarah, Atef-Pehu, Haoueris, Ouab, Khensou, Ka-Khem, Im-Khent, Sap-Meh, Kanopos, etc. Ce découpage est un fondement politique important représenté par ce jeu vidéo, car les concepteurs ont d'ailleurs pris la peine d'y insérer la notion de représentants et de fonctionnaires de ces différents territoires. Il est effectivement question de certains dirigeants locaux pour gérer ces territoires à travers le jeu. Par exemple, le jeu fait référence à un tombeau d'un nomarque situé dans la région du Désert Noir dans lequel il y a plusieurs papyrus louant la force et le pouvoir d'un nomarque. Voulant représenter ce découpage du territoire propre à l'Égypte antique, les concepteurs d'Ubisoft ont réussi en quelque sorte à refléter la structure administrative de l'Égypte ptolémaïque, où le pays était divisé en unités administratives distinctes. Par ailleurs, ce jeu vidéo insiste sur les dynamiques des politiques locales en prenant en considération que les pouvoirs locaux exercent une influence significative sur la vie des habitants, tandis que le pouvoir central du pharaon et des puissances extérieures telles que Rome constitue plus une trame de fond, sans effets notables sur le peuple. Les interactions des habitants avec les dirigeants locaux, tels que

Gennadios dans le jeu, prennent une place prépondérante. Cela pourrait refléter la réalité de l'époque où le pouvoir central du pharaon pouvait être éclipsé par les pouvoirs locaux. *Assassin's Creed Origins* propose aussi que les Ptolémées héritèrent du découpage administratif créé lors de la mise en place de l'État égyptien et qu'ils maintinrent les différents échelons administratifs : le village, les fonctionnaires, les provinces, etc<sup>116</sup>.

Le jeu vidéo respecte donc dans une large mesure la division administrative et le découpage du territoire soulevé par les historiens. Dans les faits, la structuration du territoire repose sur l'administration de la *chôra* et il s'agit de l'unité qui représente en quelque sorte le territoire royal égyptien. Le pays est divisé en province, les nômes (*nomoi*), et nous comptons en Égypte de 30 à 40 nomes environ<sup>117</sup>. Le nombre de ces nomes a varié au cours des différents siècles, mais il reste que le principe du nome est demeuré constant, et le jeu considère ce principe sur la carte interactive. Néanmoins, les historiens approfondissent plus le rôle et les tâches des principaux fonctionnaires du nome, ce qu'*Assassin's Creed Origins* fait peu. En effet, il y a le *stratège* qui est un fonctionnaire militaire et « son rôle est d'abord de régler les questions administratives concernant les clérouques, c'est-à-dire les colons gréco-macédoniens établis dans la *chôra* et dotés d'un *clèros*, une tenure de terre qu'ils cultivaient eux-mêmes ou, plus souvent, donnaient à bail à des paysans égyptiens »<sup>118</sup>. Il y a également le *secrétaire royal*, le *basilicogrammateus*, qui vient immédiatement après le stratège. Effectivement il est le principal collaborateur du stratège et il peut le suppléer durant quelques affaires comme lors de ses vacances ou aux assises judiciaires<sup>119</sup>. Puis, il y a l'*économe* qui est le régisseur des revenus royaux à l'échelle du nome<sup>120</sup>. Ce fonctionnaire désigne les fermiers des impôts et s'occupait de la perception de taxes qui relevaient du système de la ferme. « Il contrôle les cultures des terres royales; par exemple il surveille l'exécution du programme d'ensemencement qui a été fixé par village après concertation avec l'administration centrale; il fait relever l'état des ensemencements pour vérifier s'il est conforme au bordereau d'ensemencement, la *diagraphè sporou* »<sup>121</sup>. Par conséquent, contrairement aux historiens et ce qu'ils considèrent important à retenir sur cette période, *Assassin's Creed Origins* fait référence aux fonctionnaires

---

<sup>116</sup> Bernard Legras, *op. cit.*, p. 90.

<sup>117</sup> Geneviève Husson et Dominique Valbelle, *op. cit.*, p. 231.

<sup>118</sup> *Ibid.*, p. 232.

<sup>119</sup> *Ibid.*, p. 235.

<sup>120</sup> *Ibid.*

<sup>121</sup> *Ibid.*

administratifs dans les nomes égyptiens, mais de manière très sommaire et sans entrer dans les détails de leurs rôles et responsabilités spécifiques.

Enfin, ce jeu vidéo historique représente la modification et la transformation du paysage politique à l'intérieur de l'Égypte grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre VII. Il s'agit, au début du jeu, d'un royaume fortement hellénisé et qui subit progressivement des influences romaines. Le jeu met en évidence d'abord les noms des personnages, les coutumes, les vêtements, et même les structures architecturales dans les villes qui sont influencés par la culture grecque. Par la suite, la campagne de César en Égypte durant la guerre civile, sa présence à la cour de Cléopâtre, et les événements qui s'ensuivent illustrent comment la scène politique égyptienne était désormais liée de près aux affaires de Rome. Ces éléments montrent comment les changements politiques au sein d'un territoire étaient souvent liés aux puissances étrangères ainsi qu'à des transformations culturelles et sociétales plus larges.

Le jeu vidéo représente assez fidèlement l'idéologie royale qui s'inspire de l'idéologie pharaonique traditionnelle. On peut qualifier ces idéologies monarchiques de théologiques. « Le pharaon apparaît en effet comme un dieu vivant, garant du maintien de l'ordre terrestre et cosmique. Il détient la *Maât*, concept de justice et de vérité maintenant l'équilibre du monde »<sup>122</sup>. Il apparaît aussi comme victorieux, sauveur et bienfaiteur. « Par la victoire, le roi devient aussi le sauveur (*Sôter*) et le bienfaiteur (*Évergète*) de ses sujets. S'il est vainqueur, c'est parce qu'il est le favori et le protégé des dieux »<sup>123</sup>. C'est pour cette raison qu'ils sont pourvus de nombreux attributs divins dans l'iconographie officielle. *Assassin's Creed Origins* propose bien cette idéologie royale afin de représenter Cléopâtre. Elle est effectivement dépeinte à plusieurs reprises comme une déesse vivante ou comme la seule pouvant mener l'Égypte vers la prospérité.

*Assassin's Creed Origins* effleure cependant l'intervention active du pharaon dans la gestion des terres et des ressources de son royaume, pourtant cruciale dans notre compréhension de cette période. Le joueur devrait observer Cléopâtre agissant directement dans les affaires économiques

---

<sup>122</sup> Bertrand Lançon et Christian-Georges Schwentzel, *op. cit.*, p. 41.

<sup>123</sup> *Ibid.*, p. 39.



et politiques en témoignant de son autorité renforcée, mais le jeu diverge grandement de cette proposition.

#### 4.1.3 La vie économique

Le jeu *Assassin's Creed Origins* met en lumière un éventail varié et représentatif des dynamiques économiques et commerciales durant l'Égypte hellénistique et romaine au temps du dernier pharaon. Le jeu offre un aperçu de la diversité des métiers et des activités économiques qui animent et édifient la société de l'époque. Le joueur peut y observer en action des tanneurs, des embaumeurs, des paysans et des prêtres en passant par les miliciens et les scribes. Prenons par exemple la quête intitulée *Peau dure*. Durant cette mission, Bayek voit le campement d'un tanneur ainsi que les besoins de ce métier. Le protagoniste va aider le tanneur à rassembler divers éléments qui lui permettront de fabriquer ses peaux. Pour ce faire, le joueur devra aller chercher des œufs de crocodiles, des crânes de vautours et des oreilles de hyènes. Ce PNJ mentionne que les crânes de vautours servent aux prêtresses pour agrémenter leurs coiffures, elles paient bien pour en obtenir. Ce processus de collecte d'ingrédients divers pour le tanneur illustre de manière comment chaque métier avait ses propres besoins et spécificités. La variété des objets à collecter reflète également la diversité des ressources nécessaires pour soutenir les différentes activités économiques. Cette quête met en évidence comment la société de l'époque comptait sur la contribution de nombreux métiers différents pour fonctionner de manière adéquate. Plus précisément, en observant ces métiers à travers ce jeu vidéo historique, le joueur peut appréhender la nature interdépendante des activités économiques et comment elles se sont combinées pour soutenir la vie quotidienne des habitants.

Le jeu évoque aussi à plusieurs reprises les systèmes d'imposition qui étaient en place ainsi que leur fonctionnement. Dans *Assassin's Creed Origins*, ces systèmes comprennent en particulier l'imposition liée à la propriété, aux temples et aux autorités locales. Il n'est pas réellement fait mention des personnes qui s'occupaient de percevoir l'impôt, mais on montre régulièrement que les ressources collectées étaient des biens plutôt que de nature monétaire. La quête intitulée *Dilemme pâtissier* illustre bien cette idée. Durant celle-ci, Bayek va aider la boulangère locale de Memphis et il sera mis au courant qu'il y a un impôt sur les épices et la cannelle. Par ailleurs, *Assassin's Creed Origins* met aussi de l'avant l'importance de l'imposition pour entretenir les

temples. Encore là, cette imposition n'est pas d'ordre monétaire, mais plutôt sous forme de récoltes des habitants ou des offrandes à l'endroit des divinités. Pour ce qui est de l'imposition par tête, le jeu propose que les habitants payent de l'impôt. En revanche, durant la quête *La maladie*, l'investigatrice de la mission rappelle à Bayek que les Grecs paient moins d'impôts que les Égyptiens, ce qui a contribué à la relative richesse de la communauté grecque. Cette distinction souligne les aspects économiques et sociaux qui se chevauchent, contribuant ainsi à la caractérisation du paysage économique de l'époque.

Aussi, les marchés, les marchands et les échanges commerciaux occupent une place centrale au sein du jeu. Mentionnons tout simplement l'idée que le protagoniste doit échanger à plusieurs reprises avec des marchands afin d'obtenir des ressources pour des quêtes, améliorer son armure ou pour faciliter le *gameplay*. Ces marchands offrent aux joueurs du bois, des tissus, des métaux, des armes, des armures, des boucliers ainsi que plusieurs autres objets. Le joueur utilise les tétradrachmes comme monnaie d'échange, des pièces de monnaie qu'il peut obtenir à travers les différentes quêtes du jeu ou en fouillant dans les butins. En outre, le joueur peut réaliser l'importance de la monnaie à cette époque à l'intérieur de la quête intitulée *Pompée le Grand*. À la fin de cette quête, Aya lance un tétradrachme à Pompée sur lequel est frappée le portrait de Cléopâtre VII, montrant ainsi à l'homme d'État romain la puissance et le développement de la société égyptienne. Devant ce constat, cela l'a incité à former une alliance avec la reine pour l'aider à retrouver le trône. Par conséquent, l'utilisation et la circulation de la monnaie dans le jeu montrent aux joueurs qu'il y avait un certain système monétaire à l'époque afin de faciliter les échanges commerciaux, mais qu'il était plutôt incomplet. Par exemple, le joueur doit aussi faire appel au troc avec les marchands pour obtenir des services ou pour améliorer son équipement ainsi que ses outils. À titre d'exemple, afin d'augmenter l'armure et la santé du personnage-joueur, il était nécessaire d'aller échanger avec des marchands du bois, des métaux et des peaux d'animaux rares pour améliorer la cuirasse.

Sinon, les spécialistes de cette Égypte suggèrent que les Ptolémées firent frapper de nombreuses monnaies, mais que la monétarisation du pays était incomplète<sup>124</sup>. Le jeu ne présente pas cette réalité, car le joueur peut accéder à de la monnaie quasiment en tout temps pour échanger avec les

---

<sup>124</sup> Bernard Legras, *op. cit.*, p. 123.

autres PNJ. En plus, les milieux les plus pauvres n'utilisent qu'exceptionnellement les monnaies et le roi a le monopole de l'émission monétaire. L'utilisation de cette monnaie fut une importante source de bénéfices pour les Ptolémées, notamment pour l'affirmation du pouvoir du pharaon. D'ailleurs, « Les monnaies ptolémaïques offrent une collection de portraits réalistes des souverains et des souveraines. On y reconnaît le visage volontaire du fondateur de la dynastie, le visage bouffi par les excès de Ptolémée IV et le profil de Cléopâtre avec son célèbre nez »<sup>125</sup> (voir aussi figure 4.4). Bien que l'économie ne soit pas entièrement basée sur la monnaie, celle-ci commençait à être utilisée pour certaines transactions commerciales. Reste que les échanges commerciaux étaient principalement basés sur le troc, impliquant des échanges de marchandises et de biens, « avec des unités de référence métalliques (généralement en argent, bronze ou cuivre) servant à évaluer, entre autres, le « prix » des produits »<sup>126</sup>. Notons qu'il s'agit de nuances qui ne sont pas explorés en profondeur dans le jeu, ce qui pourrait influencer l'apprentissage des connaissances des joueurs sur la thématique économique de cette période.

*Assassin's Creed Origins* met en évidence les exportations et les spécialisations économiques de l'Égypte grecque et romaine. Il suffit d'aller à Alexandrie, une ville portuaire clé dans le jeu qui est représentée comme le cœur des échanges économiques entre les différentes régions, pour constater en quoi l'Égypte se démarque sur le plan économique. De ce fait, l'Égypte exportait surtout du blé, du papyrus ainsi que des statuettes créées à l'honneur de divinités ou de fonctionnaires. D'un autre côté, l'Égypte avait aussi besoin de quelques importations, notamment de la Grèce ou de Rome : des fruits exotiques, des légumes et différents tissus. Le principe de l'offre et de la demande est également abordé dans ce jeu vidéo historique. Dans le contexte du jeu, plusieurs produits étaient exportés depuis l'Égypte vers d'autres régions, et certains étaient importés pour répondre aux besoins et aux désirs des habitants. D'après un PNJ, les importations mentionnées ci-dessus ne pouvaient pas être produites en abondance en Égypte en raison des conditions climatiques ou des ressources limitées. Dès lors, pour répondre à la demande de ces biens, l'Égypte devait les importer. La rareté de ces produits importés pouvait contribuer à les rendre plus précieux et à influencer leur prix dans les échanges.

---

<sup>125</sup> *Ibid.*, p. 126.

<sup>126</sup> Geneviève Husson et Dominique Valbelle, *op. cit.*, p. 323.

Figure 4.3 Zone portuaire d'Alexandrie. Présence de ressources importées et exportées à Alexandrie. *Assassin's Creed Origins*.



Pour ce qui est des points de convergence entre les propositions des historiens ainsi que les représentations de ce jeu vidéo historique, *Assassin's Creed Origins* aborde les systèmes d'imposition de l'époque, notamment les impôts liés à la propriété, aux temples et aux autorités locales. Alors, il semble y avoir une certaine convergence sur cet aspect économique, car le joueur peut observer que la fiscalité est omniprésente et multiforme durant cette période. Selon Geneviève Husson, elle a été organisée « en fonction d'impératifs pratiques et adaptée pragmatiquement aux conditions égyptiennes en vue de rassembler les revenus les plus considérables possibles »<sup>127</sup>. Par ailleurs, *Assassin's Creed Origins* reflète bien ce phénomène, mais il propose aussi qu'il y a un nombre considérable d'impôts qui relèvent du système de la ferme. Les fermiers sont chargés de percevoir l'impôt sur quelques produits agricoles, dont le lin, le papyrus et le blé. Ils doivent alors « fournir en échange au Trésor royal une somme globale qui a été fixée à l'avance et qu'ils s'engagent à verser. Ils gardent pour eux l'excédent (*epigenèma*), s'il y en a un, en fin d'exercice, et ils donnent des cautions sur leurs biens pour le cas où leurs recettes seraient déficitaires par rapport au montant fixé »<sup>128</sup>. Par conséquent, autant dans le jeu que dans les propositions des

<sup>127</sup> Geneviève Husson et Dominique Valbelle, *op. cit.*, p. 256.

<sup>128</sup> *Ibid.*

historiens, l'imposition fiscale était largement effectuée en nature, c'est-à-dire en produits agricoles ou en biens matériels, mais également par tête, impliquant une contribution financière individuelle à l'État.

En revanche, ce jeu vidéo n'aborde pas le contrôle de la production et l'exploitation des terres, ce qui est un aspect fondamental de la vie économique de l'Égypte grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre. D'après les historiens sélectionnés dans cette recherche, l'Égypte est un pays prospère et le roi dirigeait l'exploitation des terres (royale, sacrée, en don, cléruchique et les propriétés foncières privées)<sup>129</sup>. Le contrôle de la production agricole et des paysans était exercé par la puissance royale, évitons toute généralisation : « le contrôle étatique centralisé apparaissait plutôt comme un idéal économique de la monarchie qui, dans les faits, devait probablement se faire moins sentir, faute de moyens, que dans la plupart de nos États modernes »<sup>130</sup>.

Quelle que soit la période historique, les historiens observent que l'Égypte antique connaît des contraintes naturelles liées à l'importance de la crue du Nil. *Assassin's Creed Origins* souligne aussi son importance au sein de plusieurs quêtes. D'après quelques PNJ, ce fleuve favorise grandement l'agriculture et il constitue un excellent moyen de se déplacer ou de transporter des marchandises. Dans les faits, l'inondation est le seul apport d'eau et ce fleuve a bel et bien joué un rôle crucial en tant que ressource vitale pour les Égyptiens. « La récolte est tributaire de l'irrigation dans le lit majeur du Nil dont la largeur est de 1 km à Syène (Assouan) et de 30 km à Babylone (une forteresse romaine dite de Babylone qui se trouve au Caire). La question qui revient chaque année est donc la hauteur et son étendue »<sup>131</sup>. En effet, les Égyptiens ont dû exploiter stratégiquement le Nil, car il laissait un limon fertile qui permettait une irrigation naturelle des champs, favorisant une agriculture prospère et de plus grande récolte. Plus précisément, « Hérodote avait déjà remarqué l'extraordinaire fertilité de la vallée du Nil et de son delta, du fait de la crue annuelle du fleuve qui permettait jusqu'à trois récoltes par an. Il est devenu un lieu commun de comparer la vallée du Nil à une longue oasis »<sup>132</sup>. De plus, il est indéniable que le Nil servait de voie navigable cruciale pour le commerce intérieur et extérieur de l'Égypte grecque et romaine au

---

<sup>129</sup> Bertrand Lançon et Christian-Georges Schwentzel, *op. cit.*, p. 76.

<sup>130</sup> *Ibid.*

<sup>131</sup> Bernard Legras, *op. cit.*, p. 129.

<sup>132</sup> Bertrand Lançon et Christian-Georges Schwentzel, *op. cit.*, p. 75.

temps de Cléopâtre. Ainsi, ces éléments historiques coïncident avec les représentations et les considérations du Nil dans le jeu vidéo *Assassin's Creed Origins*.

Figure 4.4 Bronze de Cléopâtre VII – Alexandrie, 57-30 avant J.-C. (À gauche) aigle sur foudre et corne d'abondance. (À droite) Représentation de Cléopâtre VII. Cabinet des monnaies, médailles et antiques de Paris.



#### 4.1.4 L'organisation culturelle

Le jeu vidéo *Assassin's Creed Origins* plonge également le joueur à l'intérieur de la dimension culturelle de l'Égypte hellénistique et romaine durant le règne de Cléopâtre VII. Les représentations de ce jeu offrent un regard intéressant sur la vie quotidienne des habitants : les valeurs, les coutumes, les rites, les pratiques, l'architecture, les rapports entre les Grecs, les Égyptiens et les Romains, etc. Plus précisément, ce jeu vidéo traitant d'histoire met de l'avant l'importance des rites religieux, surtout en ce qui concerne le processus de momification. Effectivement, les différentes étapes de ce rituel funéraire sont minutieusement explorées, soulignant ainsi l'importance des croyances et des pratiques funéraires pour la société à cette époque. À titre d'exemple, autant durant les écrans de chargement qu'à l'intérieur de plusieurs quêtes, le joueur peut y apprendre que les momies étaient parfumées pour que leur odeur soit acceptée par les dieux, que les Égyptiens étaient tellement préoccupés par cette pratique funéraire qu'ils fabriquaient même un modèle miniature en cire en guise de réserve si la momie était endommagée ou que l'âme des défunts explorait la Douât durant la journée et qu'il retournait à la momie durant la nuit, etc. Il s'agit précisément de traditions et de coutumes qui permettent de préparer le corps pour l'au-delà. D'ailleurs, durant la quête *Memphis méphitique*, Bayek doit trouver le responsable qui a causé certaines momies à pourrir, car ce dernier avait mis du sable dans le natron, un minéral normalement utilisé pour dessécher les

corps. Dans cet ordre d'idées, il est indiqué dans une astuce intitulée *Un moment, momie* que le processus de momification réclamait de 40 à 70 jours et quelque 300 kg de natron pour dessécher le corps. Bref, selon les Égyptiens ainsi que les différents PNJ de cette quête, il s'agit d'un vrai crime contre les morts et qu'il est nécessaire de punir le responsable malintentionné.

Le jeu accorde également une attention particulière à l'architecture et aux monuments qui marquaient le paysage égyptien à cette époque. Des pyramides majestueuses aux temples richement ornés en passant par les arènes de gladiateurs, *Assassin's Creed Origins* reconnaît que ces structures et ces bâtiments étaient bien plus que des édifices physiques. Ils servaient de lieux de culte, de rassemblement et d'expression culturelle. Les concepteurs du jeu ont investi des efforts considérables pour recréer et respecter les architectures emblématiques de l'époque, ce qui offre aux joueurs une expérience immersive dans l'environnement culturel et historique de cette période. Dans les faits, ces monuments sont souvent conçus selon des plans, ce qui transmet une vision authentique de l'Égypte grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre VII. Afin d'illustrer cette idée, prenons par exemple les figures 4.5 et 4.6 qui présentent une vue générale des pyramides de Khéops d'après Jean-Claude Golvin, architecte et égyptologue français, ainsi que celle proposée par le jeu vidéo *Assassin's Creed Origins*. Les concepteurs chez Ubisoft ont respecté les propositions des historiens ainsi que des archéologues, créant ainsi un univers et des monuments qui ressemblent fidèlement à ceux de l'époque. Cette fidélité à l'architecture renforce l'engagement des joueurs, qui peuvent ressentir entre autres le caractère majestueux des pyramides ou du phare d'Alexandrie avant qu'il ne soit détruit par Aya dans le jeu. De cette manière, les joueurs peuvent y explorer librement l'extérieur et l'intérieur des monuments suivants : le tombeau d'Alexandre le Grand (jamais retrouvé jusqu'à ce jour), les pyramides de Gizeh, le sphinx de Gizeh, le temple d'Amon, le Sarapeion à Alexandrie, le palais royal à Alexandrie, la bibliothèque d'Alexandrie, la curie, etc.

Figure 4.5 Vue générale des pyramides de Khéops. 2018. Selon une restitution par l'image de Jean-Claude Golvin<sup>133</sup>.



Figure 4.6 Vue générale des pyramides de Khéops dans le jeu. *Assassin's Creed Origins*.



Autrement, le jeu *Assassin's Creed Origins* propose une certaine acculturation des Égyptiens à travers des choix déterminants, tels que l'adoption de noms grecs pour des avantages sociaux et économiques ou la reconnaissance des divinités grecques. Ce phénomène s'illustre très bien à l'intérieur de la quête intitulée *Le bon vieux temps*. À l'hippodrome d'Alexandrie, Bayek retrouve une vieille connaissance originaire de Siwa, Sennefer. Durant cette mission, le joueur peut y apprendre que ce dernier a changé son nom pour se nommer Claridas, soit un nom grec. Selon

---

<sup>133</sup> Jean-Claude Golvin, *Égypte – Vue générale des pyramides de Khéops*, 2018. <https://jeanclaudegolvin.com/project/egypte/>. (25 juin 2023).



Claridas, cela convient mieux pour attirer les Grecs aux courses d'hippodromes. Pour lui, il était nécessaire de changer son nom ainsi que son style vestimentaire pour gagner les faveurs des maisons grecques. Le protagoniste du jeu remarque même que Claridas a adopté les dieux des Grecs, car il fait l'éloge d'Icarus et de Dionysos. En plus, ce jeu vidéo historique montre parfois le remplacement d'un dieu égyptien par un dieu grec, vice versa. Certains habitants veulent même remplacer complètement les divinités égyptiennes. Notons qu'il n'y a pas uniquement la représentation d'une acculturation, mais aussi d'une coexistence entre la culture grecque et celle égyptienne. Par exemple, les Égyptiens et les Grecs partageaient des pratiques comme la momification ou l'utilisation d'animaux pour représenter le divin, des techniques agricoles qui consistent à brûler des parties de terres, des temples pour honorer les divinités, etc. *Assassin's Creed Origins* montre que la culture grecque et égyptienne ne s'opposent pas systématiquement, mais qu'il y a tout de même des marqueurs culturels entre les Égyptiens et les Grecs et que ces groupes doivent composer avec de nouvelles réalités, dont plusieurs tensions sociales entre les individus.

Selon Bernard Legras, « différents concepts ont été mis en avant pour étudier les relations interculturelles entre Grecs et Égyptiens : acculturation, plus récemment transferts culturels. Le concept d'« acculturation » a été largement utilisé pour l'étude des interactions et des appropriations réciproques »<sup>134</sup>. En revanche, pour comprendre les interactions entre les Ptolémées et les Égyptiens, les historiens ont contesté cette notion en mettant plutôt en avant celui de transferts culturels. D'un côté, l'acculturation représente en quelque sorte la modification directe de la culture de base d'un groupe par le contact d'un autre groupe, tandis que le transfert culturel désigne plutôt l'adoption de différents traits culturels entre les différents groupes. La première ressemble plus à une imposition d'une culture à une autre. La deuxième permet aux différents groupes de s'imprégner des cultures des autres. Le domaine religieux est un espace pour mesurer ces phénomènes. Les Grecs ont voué un culte aux dieux égyptiens, mais ils vont rester fidèles à leurs traditions religieuses et aux divinités qui seront transférées en Égypte et vice versa<sup>135</sup>. D'ailleurs, à Memphis, les Hellénomemphites ont adopté le rite égyptien de la momification, tout en restant fidèles à la langue grecque<sup>136</sup>. Du côté des Égyptiens, certains « vont se comporter en grec », «

---

<sup>134</sup> Bernard Legras, *op. cit.*, p. 167.

<sup>135</sup> *Ibid.*, p. 175.

<sup>136</sup> *Ibid.*, p. 162.

adopter les mœurs grecques » et « vivre en grec »<sup>137</sup>. *Assassin's Creed Origins* prend en considération ces phénomènes pour aider les joueurs à mieux saisir les relations interculturelles entre les Grecs et les Égyptiens. Dans le jeu, il va bel et bien y avoir des concessions de leur culture de la part des Égyptiens pour obtenir des avantages sociaux, ce qui reflète une certaine acculturation de ce groupe par rapport aux autres.

Alexandrie est présentée comme un centre culturel majeur, abritant la célèbre bibliothèque, le musée, des temples, des théâtres et des écoles de philosophie. Cela reflète l'importance d'Alexandrie en tant que carrefour intellectuel et culturel de l'époque. Par ailleurs, étant un lieu intellectuel, Alexandrie, telle que proposée par *Assassin's Creed Origins*, démontre l'importance des hiéroglyphes et du théâtre, autant pour la culture égyptienne que grecque. D'un côté, les habitants dans ce jeu soulèvent que les hiéroglyphes constituent l'écriture sacrée de l'Égypte, il s'agit alors d'un facteur important de la culture et de la communication de l'époque. D'un autre côté, le jeu accorde une place significative au théâtre, car il s'agit d'un divertissement, d'une plateforme pour l'expression artistique et la transmission de valeurs culturelles et des traditions. Les pièces pouvaient mettre en avant des éléments de la mythologie, de l'histoire et des croyances religieuses, contribuant ainsi à maintenir et à renforcer l'identité culturelle de la société. De cette façon, le théâtre pouvait avoir un impact social et culturel chez les habitants, en influençant les opinions et attitudes du public.

Malgré l'influence grecque et romaine en Égypte, *Assassin's Creed Origins* n'accorde pas d'importance à l'héritage pharaonique qui était toujours présent dans la culture égyptienne. En effet, certaines traditions, nombreuses coutumes et croyances ont persisté dans la société à cette époque même s'il y a eu des changements politiques et culturels, dont la place des dirigeants. Les temples égyptiens ont continué de vénérer leurs divinités ancestrales et les hiéroglyphes, l'écriture sacrée des Égyptiens, sont utilisés dans certains contextes. « Mais, qu'on ne s'y trompe pas, les Ptolémées n'hellénisèrent pas le pays en profondeur. Maîtres du Double Pays, ils lui donnèrent des cadres administratifs grecs, et puisèrent dans l'imagerie pharaonique pour affirmer leur royauté »<sup>138</sup>. Pour les historiens, l'approche des Ptolémées était de respecter l'héritage pharaonique et de le fusionner

---

<sup>137</sup> *Ibid.*, p. 166.

<sup>138</sup> Bertrand Lançon et Christian-Georges Schwentzel, *op. cit.*, p. 7.

avec les influences grecques afin de maintenir un équilibre entre les deux cultures, sans que l'une ne prédomine totalement sur l'autre. Ainsi, ils ont régné sur l'Égypte en s'inspirant de l'idéologie pharaonique pour renforcer leur légitimité auprès de la population égyptienne. Afin d'illustrer cette idée, prenons par exemple la construction de la mégapole antique qui représente un modèle grec et qui s'inspire de références égyptiennes. Alexandrie est considéré par les historiens « comme une ville double, à l'image de l'idéologie royale ptolémaïque, revendiquant à la fois l'héritage gréco-macédonien et l'héritage pharaonique, un double héritage qui sera intégré à l'idéologie de la domination romaine »<sup>139</sup>. Le jeu vidéo historique abonde dans ce sens et accorde de l'importance à cette mégapole antique, car il représente, comme le considèrent aussi les historiens, le centre culturel du monde grec, grâce à des institutions culturelles telles que le musée, la bibliothèque et le théâtre. « Alexandrie s'affirma encore comme le plus haut lieu du savoir hellénique et fut le berceau de brillants intellectuels »<sup>140</sup>. D'un côté, le Musée était un centre de recherches accueillant les savants grecs et, de l'autre côté, la bibliothèque d'Alexandrie était considérée comme la plus grande bibliothèque du monde grec, dans laquelle les Ptolémées firent acheter et recopier plusieurs ouvrages<sup>141</sup>. Ces lieux étaient ainsi essentiels pour l'éducation, la recherche ainsi que la préservation du savoir. Autant pour les historiens que pour les concepteurs de ce jeu vidéo, Alexandrie était considérée comme un carrefour intellectuel et culturel promoteur pour l'Égypte.

En somme, les points de convergence entre les considérations des historiens et les représentations de ce jeu vidéo historique révèlent une compréhension commune de l'importance de la culture, de l'architecture et des rites funéraires dans l'Égypte hellénistique et romaine. Dans les deux cas, il est question d'une coexistence entre les cultures égyptiennes et grecques. L'Égypte de Cléopâtre était donc caractérisée par un monde multiculturel où les Grecs et les Égyptiens se sont influencés mutuellement, créant un environnement d'échanges culturels. Cette coexistence « a cependant donné naissance à des rencontres qui ont pu déboucher sur une « mixité familiale » ainsi pour les mariages, une double culture pour tous ces Égyptiens hellénisés, ou des syncrétismes dans le domaine religieux »<sup>142</sup>. Notons que la majorité de la population utilise deux langues qui appartiennent à des ensembles linguistiques complètement différents, le grec et l'égyptien, ce que

---

<sup>139</sup> Bernard Legras, *op. cit.*, p. 59.

<sup>140</sup> Bertrand Lançon et Christian-Georges Schwentzel, *op. cit.*, p. 84.

<sup>141</sup> *Ibid.*

<sup>142</sup> Bernard Legras, *op. cit.*, p. 171.

le jeu représente très bien<sup>143</sup>. L'acquisition d'une autre langue est d'ordre purement pratique, car les Égyptiens peuvent ainsi atteindre, voire faire partie de l'élite et les différents cadres administratifs. Puis, les deux univers religieux cohabitent sans interférer nécessairement l'un avec l'autre. À titre d'exemple, « les Grecs d'Égypte [...] rendent un culte à Sarapis sous une forme anthropomorphisée hellénisée, alors que les Égyptiens continuent à l'honorer sous sa forme taurine d'Apis »<sup>144</sup>.

Par ailleurs, pour les spécialistes de cette période, « c'est le clergé qui, durant toute la période ptolémaïque, fut le principal dépositaire de la culture égyptienne, une culture essentiellement religieuse »<sup>145</sup>. Le clergé a certainement joué un rôle central dans la préservation et le développement de la culture égyptienne, comme nous l'avons vu précédemment. Il est question de cette réalité au sein même du jeu, car le temple était au cœur des échanges entre les PNJ. La culture égyptienne était alors marquée par la présence de nombreuses représentations de divinités sous la forme de statues, de sculptures et de monuments, mais il y a aussi les temples égyptiens qui ont été les centres rayonnants de cette culture<sup>146</sup>. Selon Bernard Legras, ces temples sont demeurés les centres de la vie intellectuelle et culturelle de l'Égypte jusqu'à la victoire du christianisme, car ils étaient liés au système scolaire et ils représentaient la résistance à l'hellénisation<sup>147</sup>.

#### 4.1.5 L'organisation sociale

Finalement, le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins* offre aussi de nombreuses représentations de la société et de l'organisation sociale de l'Égypte hellénistique et romaine durant le règne du dernier pharaon. Ainsi, le jeu met en évidence dès le départ la hiérarchie sociale qui existait à l'époque entre les différents groupes de la société. Les dirigeants présentés dans ce jeu vidéo, tels que les pharaons et les chefs locaux, détenaient un pouvoir considérable sur la population, notamment économique et militaire. À titre d'exemple, le joueur peut observer à plusieurs reprises la richesse de Cléopâtre dans son palais royal à Alexandrie ou la grande puissance militaire de Jules César durant la guerre civile entre lui et Pompée. Le jeu présente également une hiérarchie locale avec des chefs dans les villages et les cités. D'un autre côté, la plupart des habitants semblent avoir de la difficulté à subvenir à leurs besoins, car ils doivent remettre des

---

<sup>143</sup> *Ibid.*, p. 178.

<sup>144</sup> *Ibid.*, p. 176.

<sup>145</sup> Bertrand Lançon et Christian-Georges Schwentzel, *op. cit.*, p. 87.

<sup>146</sup> Bernard Legras, *op. cit.*, p. 178.

<sup>147</sup> *Ibid.*, p. 180.

biens et des récoltes aux dirigeants ou au clergé à titre d'imposition. Le jeu vidéo considère aussi que les Grecs auraient eu une meilleure position sociale au sein de cette hiérarchie à cette époque, ce qui reflète en partie les tensions sociales et le racisme perçus entre les Égyptiens et les Grecs. En effet, les Grecs se considéraient meilleurs que les Égyptiens, car les premiers ont de meilleurs emplois, ils peuvent accéder à des postes de supérieurs et ils croient qu'ils mènent l'Égypte à un autre niveau. Sinon, notons qu'*Assassin's Creed Origins* dépeint une hiérarchisation claire entre les différents types de travailleurs. Autrement dit, il y a des employeurs et des employés, reflétant ainsi une certaine diversité des professions. Durant une mission secondaire, le protagoniste doit aller aider un Romain à recruter des travailleurs égyptiens pour construire un aqueduc. Le Romain est alors l'employeur qui gère la construction de l'infrastructure, tandis que les Égyptiens représentent plutôt la main-d'œuvre.

De plus, ce jeu vidéo montre une stratification sociale au sein de l'Égypte hellénistique. Il y a plusieurs différences notables entre les dirigeants et les autres membres de la société. L'esclavage au sein de la société égyptienne proposait des écarts sociaux entre les différentes classes qui paraissaient vertigineux à cette époque. Le pharaon et les hauts fonctionnaires vivent en quelque sorte dans la richesse et dans l'abondance à l'intérieur du palais à Alexandrie, tandis que certains individus pouvaient faire l'objet de cadeaux au diocète. Les pharaons et les chefs locaux exerçaient un pouvoir important sur la population pour s'enrichir et se développer sur l'échiquier politique. De ce fait, la population égyptienne était alors diverse, hiérarchisée et inégalitaire et *Assassin's Creed Origins* représente bien ce phénomène tant considéré par les historiens<sup>148</sup>.

D'après les représentations de ce jeu vidéo ainsi que les astuces durant les écrans de chargement, les femmes en Égypte étaient dotées de droits et de possibilités uniques pour l'époque. Les Égyptiennes pouvaient emprunter de l'argent, être prêtresses, intenter des procès et posséder des vignes, des navires, des esclaves et des biens, etc. Les femmes jouaient effectivement un rôle important dans la société égyptienne à cette époque. D'après les historiens, elles avaient le droit de divorcer, de réclamer leur dot et d'intenter des procès. Leur statut juridique et social était relativement avancé par rapport à certaines autres sociétés de l'époque, comme les Grecs ou les Romains. *Assassin's Creed Origins* représente bien la réalité des Égyptiennes. Cléopâtre VII, en

---

<sup>148</sup> Bertrand Lançon et Christian-Georges Schwentzel, *op. cit.*, p. 71.

particulier, est un personnage central qui incarne parfaitement le rôle des femmes de pouvoir à cette époque. Dans *Assassin's Creed Origins*, elle est présentée comme une femme connaissant plusieurs langues, festive, mais surtout comme une « femme fatale ». Par exemple, Cléopâtre est dépeinte comme une figure politique puissante, déterminée à reconquérir le trône d'Égypte après avoir été chassée par son frère Ptolémée XIII. Son ambition, son intelligence politique et son charisme sont mis en avant à plusieurs reprises à travers ce jeu vidéo historique. D'ailleurs, elle est considérée comme une déesse vivante par les habitants, possédant des attributs divins, notamment par sa beauté ainsi qu'un charme inimaginable. Le dernier pharaon d'Égypte est également un symbole de la manière dont les femmes étaient perçues, surtout celles de pouvoir. Son image a été l'objet de débats et de nombreuses controverses, montrant alors les limites imposées aux femmes durant l'Égypte grecque et romaine. Néanmoins, certaines missions proposent que des hommes n'accordent aucune importance aux Égyptiennes. Prenons par exemple la quête intitulée *La belette* dans laquelle le maître d'armes Dymnos a tué une femme en mentionnant qu'elle était stupide et sans importance.

De plus, dans ce jeu, le joueur peut comprendre que l'éducation semble principalement accessible dans les grandes cités. Effectivement, le protagoniste rencontre quelques étudiants ainsi que des enseignants principalement dans la ville d'Alexandrie. Cependant, l'éducation était au cœur de la propagande des dirigeants. *Assassin's Creed Origins* montre comment l'éducation était utilisée pour façonner les croyances et les loyautés, y compris la propagande selon laquelle Cléopâtre était la vraie pharaonne, tandis que Ptolémée était considéré comme un faux. Prenons par exemple un extrait tiré d'un cours d'une « enseignante » et d'une discussion avant la quête intitulée *Des rebelles en situation délicate* :

Il a été prouvé que Ptolémée était un faux pharaon. Il n'est ni un dieu, ni même un Égyptien. Ce n'est qu'une marionnette. Ils nous ont traités d'hérétiques. Ils nous ont pris la citadelle de Pissa Oros et ils nous ont pourchassés. Mais les autres gens savent que le pharaon est un homme mauvais, pas vrai, Naoua ? Tu as raison. Mais ils ont trop peur pour le dire. Et à juste titre, d'ailleurs. Les gens qui détiennent le pouvoir sont prêts à tout pour le conserver. Il est dangereux de dire du mal du pharaon. Mais maintenant que Sebni est parti, nous allons pouvoir parler de politique.<sup>149</sup>

---

<sup>149</sup> Naoua (PNJ), *Assassin's Creed Origins*. Cours d'une enseignante avant la quête *Des rebelles en situation délicate*.

Figure 4.7 Naoua (PNJ) enseignant à des élèves que Ptolémée était un faux pharaon. *Assassin's Creed Origins*.



Cet extrait montre comment l'éducation peut s'avérer un outil de propagande pour délégitimer le règne de Ptolémée et gagner le soutien du peuple égyptien. L'enseignante suggère que Ptolémée est une « marionnette », car il est manipulé par d'autres forces, notamment l'Ordre des Anciens. Cela indique indirectement que l'arrivée de Cléopâtre représente un moyen de libérer les Égyptiens et qu'elle est une solution pour enrichir et mener l'Égypte vers la prospérité. Par ailleurs, ce jeu offre un aperçu des loisirs et des divertissements populaires de l'époque, tels que la chasse, la musique, le théâtre, l'observation des étoiles, les contes et légendes, ainsi que des jeux pour les enfants. Ces activités, en plus d'influencer le pouvoir des dirigeants dans le sens où le divertissement participe parfois à l'implémentation d'une autorité sur le peuple, contribuent au développement de la société et de l'harmonie entre les habitants.

Enfin, *Assassin's Creed Origins* met en évidence comment le contrôle de la population était assuré durant l'Égypte antique au temps de Cléopâtre. En fait, la société était composée de mécanismes de surveillance et de maintien de l'ordre en place par une police nommée les *Phylakitais*. Ces derniers parcourent les villes ainsi que les villages à la recherche des individus s'opposant aux règles ainsi qu'aux lois de la société. Ils constituaient une force paramilitaire d'élite gréco-romaine qui servait de chasseurs de primes pour le pharaon dans les dernières années de la dynastie ptolémaïque. Ils étaient donc répartis dans différentes régions de l'Égypte et avaient pour mission de surveiller les activités de la population. Étant armée, leur présence contribuait au contrôle social en décourageant les comportements indésirables. D'un autre côté, ce jeu vidéo historique propose que la présence des troupes de Jules César et de Cléopâtre a eu un impact significatif sur le contrôle

de la population. Ces troupes ont réprimé les mouvements de résistance et ont assuré la stabilité dans les zones qu'elle gouvernait. Les troupes de César ont joué un rôle clé dans la consolidation du pouvoir de Cléopâtre en Égypte. Leur présence a contribué à éliminer les obstacles à son règne et participé au contrôle des ressources économiques de l'Égypte.

Bref, dans la peinture détaillée de l'Égypte hellénistique et romaine par *Assassin's Creed Origins*, plusieurs aspects correspondent remarquablement bien aux considérations des spécialistes de cette période. Ce jeu vidéo reflète bien que la société présentait plusieurs caractéristiques significatives, qui témoignaient de la diversité et de l'organisation complexe de la population égyptienne. Prenons quelques exemples afin d'illustrer cette idée. En premier lieu, les recensements de l'histoire récente de l'Égypte avancent qu'il y a environ 7 à 8 millions d'habitants, soit 1 Grec sur 5 Égyptiens, en Égypte ptolémaïque lors du règne de Cléopâtre VII<sup>150</sup>. Bernard Legras soutient que les immigrants deviennent une nouvelle composante de la population de l'Égypte. « L'Égypte conquise par Alexandre allait attirer immédiatement une puissante vague d'immigration sur son sol. Le caractère multiculturel de sa population était désormais clairement affirmé. [...] L'Égypte est très probablement le pays qui a accueilli le plus grand nombre d'immigrants »<sup>151</sup>. En deuxième lieu, l'esclavage était présent dans l'Égypte ptolémaïque, aussi dans ce jeu vidéo historique, et les sources sont constituées, d'une part, par la réduction en esclaves de personnes de statuts libres et, d'autre part, dans l'acquisition d'une main-d'œuvre de statut servile<sup>152</sup>. Pour les historiens, ces esclaves se concentrent dans les villes, surtout à Alexandrie et la possession de ces individus est un signe extérieur de richesse. Les esclaves sont très peu présents dans les travaux agricoles, qui sont plutôt accomplis par des paysans égyptiens<sup>153</sup>.

Contrairement à *Assassin's Creed Origins*, les historiens s'entendent pour dire qu'il est difficile de discerner ce qu'est à proprement dit un Égyptien durant cette période, car il y a plusieurs mutations au sein de la société. Alors, comment les concepteurs d'Ubisoft peuvent-ils y arriver ? Effectivement, il y a une rencontre entre les Grecs, les Égyptiens, les Romains, mais aussi d'autres groupes culturels comme les Perses ou les Juifs. Pour Bernard Legras, deux composantes

---

<sup>150</sup> Bernard Legras, *op. cit.*, p. 61.

<sup>151</sup> *Ibid.*, p. 63.

<sup>152</sup> *Ibid.*, p. 76.

<sup>153</sup> *Ibid.*, p. 77.



permettaient d'une certaine manière de confirmer l'identité des individus en Égypte : le nom et la patrie. En revanche, Bernard Legras remet en question ces composantes :

Le nom (*onoma*) ne peut être utilisé comme un élément fiable pour déterminer l'appartenance ethnique d'un individu. La règle qui veut qu'au III<sup>e</sup> siècle ce critère soit à peu près faible, et qu'il n'ait plus aucune pertinence ensuite reste valable dans ses grandes lignes. Dans le premier siècle de l'ère ptolémaïque, une personne qui porte un nom grec est presque certainement de statut grec; une personne qui a un nom à consonance égyptienne est très probablement égyptienne. Mais il existe des exceptions : les personnes qui ont deux noms, l'un, grec, en milieu grec, l'autre, égyptien, en milieu égyptien. La mention de la patrie (*patris*) est exprimée différemment selon qu'il s'agisse des Grecs, des immigrants, ou des Égyptiens.<sup>154</sup>

Ainsi, durant le règne de Cléopâtre VII, le terme d'« Égyptien » désigne plutôt l'ensemble des pérégrins non-citoyens, mais, dans un contexte culturel ou religieux, il fait également référence aux Égyptiens de souche<sup>155</sup>. De l'autre côté, la notion de Grec en Égypte ne reflète pas une égyptianisation de ce groupe, mais il se définit plutôt par son enracinement à l'Égypte<sup>156</sup>. En d'autres mots, pour mieux définir les Grecs en Égypte, la mention de l'ethnie n'est pas suffisante, elle est complétée aussi par celle du domicile. « Ils ne faisaient en cela que suivre l'exemple des Grecs installés à Memphis sous le pharaon Amasis au VI<sup>e</sup> siècle av. n. è. qui se définissent comme des « Grecs de Memphis », les Hellénomemphites »<sup>157</sup>. Cette nuance n'apparaît pas à l'intérieur du jeu vidéo historique, pourtant bel et bien présente dans les écrits des historiens.

#### 4.2 Discussion sur l'Égypte grecque et romaine au temps du dernier pharaon

Avant de conclure ce chapitre, nous souhaitons partager nos réflexions quant à cette analyse thématique des représentations historiques sur l'Égypte hellénistique et romaine à l'intérieur du jeu vidéo *Assassin's Creed Origins* et les propositions d'historiens spécialistes sur cette période. Somme toute, nous considérons que ce jeu vidéo historique représente bien, et de manière immersive et originale, l'Égypte de Cléopâtre VII. Aussi, les concepteurs d'Ubisoft semblent bel

---

<sup>154</sup> Bernard Legras, *op. cit.*, p. 69-70.

<sup>155</sup> *Ibid.*

<sup>156</sup> *Ibid.*

<sup>157</sup> *Ibid.*

et bien prendre en considération plusieurs connaissances essentielles à retenir afin d'offrir aux joueurs une vue générale de cette Égypte. Par contre, certaines remarques générales s'imposent ici.

Bien que ce jeu vidéo historique propose un certain contenu historique ou une perspective unique sur l'histoire de cette période, il est important de comprendre qu'il s'agit avant tout d'un jeu mettant de l'avant le divertissement au profit de l'apprentissage. Nous croyons qu'*Assassin's Creed Origins* s'efforce de rester fidèle à de nombreux éléments historiques, mais les concepteurs ont dû tout de même équilibrer la jouabilité et le récit avec le contenu purement historique. De cette façon, certaines parties de l'histoire et plusieurs représentations ont été ajustées ou simplifiées pour mieux correspondre au modèle du jeu vidéo, soit d'action-aventure à l'intérieur d'un monde ouvert. Cela implique entre autres que les développeurs ont pris la liberté de mettre de côté quelques éléments historiques afin de garantir que le jeu soit engageant pour les joueurs. Prenons par exemple le contrôle de la population égyptienne par les *phylakes*. D'un côté, les historiens retenus à l'intérieur de cette recherche font mention de ce groupe, mais de manière accessoire, en quelques lignes. D'un autre côté, les *phylakitais* sont au cœur d'*Assassin's Creed Origins* dans l'optique où le protagoniste (le joueur) engage de multiples combats avec eux. Dans les faits, il s'agit même du crédo des Assassins de défier l'autorité et les forces militaires, apportant ainsi une nouvelle sorte de justice ou de contrôle de la société. Par conséquent, les mécanismes de jeu, tels que la mécanique de combat, la progression du personnage et la structure des missions, nécessitent des concessions pour rendre le jeu plus accessible et amusant pour les joueurs, et ce, au détriment de l'importance relative de ce groupe proposée à l'intérieur d'*Assassin's Creed Origins*. Un autre exemple que nous pouvons considérer est le fait que la carte qu'offre ce jeu aux joueurs a été grandement modifiée ou simplifiée pour s'adapter au format du jeu. Nous pouvons saluer le travail de recherche par l'équipe de développement d'avoir recréé l'Égypte ptolémaïque en portant une attention particulière à la topographie et à l'environnement unique de l'Égypte, mais ils ont également agrandi certaines régions, notamment l'oasis de Siwa, pour offrir plus de possibilités d'exploration ou pour inclure des éléments de l'intrigue dans le jeu. L'objectif principal d'Ubisoft est de créer une expérience immersive pour les joueurs tout en racontant une histoire cohérente basée sur de réels faits historiques.

L'exploration de l'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre à travers le jeu vidéo *Assassin's Creed Origins* révèle également plusieurs divergences notables par rapport aux travaux des

historiens spécialistes de cette période. Contrairement aux propositions de ces derniers, ce jeu vidéo historique considère plutôt un phénomène d'acculturation qu'un certain transfert culturel afin d'expliquer les changements quant à la culture des habitants de l'époque. Par exemple, plusieurs Égyptiens, comme Sennefer dans la quête intitulée *Le bon vieux temps*, vont adopter et adhérer complètement à la culture grecque en changeant leur nom ou en louant de nouvelles divinités. D'après ces PNJ, il ne s'agit plus ou moins d'un sacrifice, car cela permet à ces Égyptiens d'accéder à plusieurs nouvelles réalités, notamment s'enrichir en attirant les autres Grecs. Pour ce qui est de la vie économique véhiculée par *Assassin's Creed Origins*, les propositions apparaissent mitigées. En fait, ce dernier reflète bien l'idée que la monétarisation était incomplète à l'époque, mais il reste que le joueur peut acheter la plupart des armes, boucliers et ressources avec des tétradrachmes. Il y avait bel et bien du troc entre les marchands eux-mêmes et le protagoniste. Par contre, parallèlement à cette représentation, il est possible qu'un joueur considère que la monnaie était beaucoup plus utilisée qu'elle l'était réellement. Par ailleurs, les historiens spécialistes suggèrent qu'il y a eu une certaine politique de conciliation entre les pharaons et le clergé égyptien, *Assassin's Creed Origins* évoque bien cette alliance. À titre d'exemple, il y a multiples missions secondaires, voire au sein de la quête principale, à travers lesquelles les prêtres viennent en aide directement à Cléopâtre. En revanche, il n'était pas question d'un véritable contre-pouvoir face aux pharaons, créant ainsi une certaine divergence avec les considérations des historiens. Enfin, ce jeu vidéo traitant d'histoire considère le découpage administratif du territoire en l'Égypte au temps de Cléopâtre VII, mais il n'aborde pas la question des fonctionnaires comme le *stratège* ou le *secrétaire royal*. Encore moins sur la question de l'immigration ainsi que de l'esclavage qui étaient en quelque sorte de nouvelles réalités pour l'Égypte durant cette période.

Malgré ces aménagements, il y a de nombreuses similitudes entre les propositions des historiens ainsi que les représentations « historiques » du jeu vidéo *Assassin's Creed Origins* sur l'Égypte grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre VII. Rappelons-en quelques-unes. En jouant à ce jeu vidéo historique, le joueur peut certainement y apprendre la trame politique globale de cette époque, soit en se concentrant sur la lutte pour le pouvoir en Égypte. Par exemple, ce jeu représente bien ce que les historiens considèrent important à retenir sur la thématique politique de cette période : des rivalités entre Cléopâtre et son frère Ptolémée pour reconquérir le trône, une alliance entre la reine et Jules César pour restaurer son autorité en tant que pharaon, la transformation

progressive du paysage politique pour s'aligner sur les intérêts de Rome, etc. En plus, pour les historiens, l'Égypte se spécialise principalement dans la production de papyrus ainsi que la culture du blé. Encore une fois, *Assassin's Creed Origins* représente bien cette spécialisation économique dans le sens où le joueur échange avec les marchands et peut explorer les marchés ou les zones portuaires. Ces dernières illustrent effectivement l'exportation de ces ressources ainsi que l'importation de fruits exotiques et de différents tissus. Pour ce qui est de la religion, le jeu vidéo montre bien le rôle des prêtres à cette époque. À l'intérieur de la quête principale ainsi que dans quelques missions secondaires, le joueur réalise que son rôle est d'assister les dieux plutôt que le peuple et qu'ils ont de nombreux devoirs quotidiens dans les temples afin d'assurer le bonheur des divinités. Sinon, *Assassin's Creed Origins* reflète bien le caractère anthropomorphe des divinités tant proposé par les historiens. Effectivement, le joueur peut apercevoir à de multiples reprises des divinités matériellement vivantes. Pour couronner le tout, ce jeu vidéo historique fait comprendre que cette période se caractérise principalement par des échanges culturels entre les Grecs, les Égyptiens et les Romains. Il s'agit donc d'une société multiculturelle comme le conçoit Bernard Legras. Il met aussi de l'avant le fait que la population égyptienne était hiérarchisée et inégalitaire. Dans les faits, le joueur voit dans ce jeu la richesse de certains Grecs ainsi que du pharaon dans son palais, tandis qu'il y a plusieurs Égyptiens qui ne subviennent pas à leurs besoins.

Dans ce chapitre, notre tâche était de répondre à deux questions secondaires de recherche : nous voulions examiner comment le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins* représente l'Égypte grecque et romaine sous le règne de Cléopâtre, tout en identifiant les connaissances historiques essentielles à retenir sur cette période, en se basant sur les travaux d'historiens spécialistes. Cette analyse thématique visait à croiser les données du jeu avec les connaissances historiques pour évaluer si le jeu reflète les propositions des historiens, offrant ainsi une compréhension générale de cette époque, tout en mettant en lumière les différences et les convergences entre l'histoire académique et cette représentation vidéoludique. Dans le prochain chapitre, notre tâche sera de voir si ce jeu vidéo historique peut être considéré comme un outil informel pour l'apprentissage de connaissances historiques quant à cette époque.

## CHAPITRE 5

### LES RÉSULTATS: LES CONNAISSANCES HISTORIQUES SUR L'ÉGYPTE GRECQUE ET ROMAINE AU TEMPS DE CLÉOPÂTRE VII CHEZ LES JOUEURS

Le chapitre suivant présentera les résultats découlant d'une analyse qualitative et comparative entre les réponses obtenues lors de la passation du questionnaire en ligne (pré-test) et celles que nous avons obtenues lors d'entrevues semi-dirigées menées auprès de cinq joueurs après qu'ils eurent joué au jeu *Assassin's Creed Origins*. Nous avons donc rencontré ces joueurs et discuté avec eux sur les différentes composantes de cette période pour évaluer si ce jeu vidéo historique leur avait permis d'acquérir certaines connaissances historiques. Nous voulons donc répondre à notre question : qu'est-ce que les joueurs vont retenir ou apprendre de nouveau après avoir joué à ce jeu vidéo ? De cette manière, l'objectif de ce chapitre suit de près celui de notre mémoire, soit d'évaluer l'effet des jeux vidéo historiques quant à l'apprentissage de connaissances historiques, notamment sur l'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre VII.

Notons que les cinq joueurs n'ont pas de bagage spécifique en ce qui concerne l'Égypte hellénistique et romaine. Il s'agit de cinq hommes, ayant entre 20 et 30 ans, occupant des emplois divers : programmeur, superviseur à l'intérieur d'une brasserie, ambulancier, spécialiste en automatisation et comptable. Nous avons sélectionné ces joueurs, car leurs réponses au questionnaire en ligne nous permettaient de considérer qu'ils semblaient avoir peu, voire aucune connaissance historique sur la période proposée par le jeu. Nous pensions de cette manière qu'il serait possible de cerner l'effet réel de ce jeu vidéo historique sur leur apprentissage, car nous pouvions avoir la certitude que c'était bel et bien ce jeu vidéo qui avait permis à ces joueurs d'en apprendre davantage sur les différentes thématiques, et non une formation antérieure.

À la lumière de nos résultats ainsi que de nos échanges avec les joueurs, et même si, conscients qu'ils participaient à une étude visant à apprécier l'effet d'un jeu vidéo historique sur l'acquisition de connaissances, nous pouvons établir que le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins* a largement répondu à nos attentes. Il peut être considéré comme un outil d'apprentissage de connaissances historiques sur l'Égypte durant le règne de Cléopâtre VII. En effet, notre analyse nous permet de souligner une différence significative entre les réponses du pré-test ainsi que celles

formulées lors des entrevues. Notons par ailleurs que les réponses de nos joueurs vont parfois dans le sens de connaissances essentielles à retenir d'après les historiens. Par exemple, lors de la passation du questionnaire, certains sujets avaient de la difficulté à répondre à la question concernant le contexte politique de la période. Or, après avoir joué à ce jeu vidéo historique, les joueurs avaient dorénavant une vue d'ensemble de la période politiquement parlant. Ils soulignent les tensions, la lutte pour le trône entre Cléopâtre et Ptolémée, puis la guerre civile entre César et Pompée. Ces joueurs avaient donc une vision plus générale de la période et sur plusieurs composantes, mais ils ne semblent pas en avoir appris sur des éléments spécifiques de la période. Également, nous avons l'impression qu'ils étaient parfois confus par rapport à quelques éléments, notamment la relation entre les Égyptiens, les Romains ainsi que les Grecs. Reste que la majorité de nos sujets ont su appréhender ce jeu vidéo historique et acquérir des connaissances sur cette période. Néanmoins, il ne faut pas oublier l'idée que les résultats peuvent être biaisés, car les joueurs participaient à une étude dans laquelle il était question de voir l'effet d'un jeu vidéo sur les connaissances de ces derniers. En d'autres termes, malgré la consigne de jouer à ce jeu comme s'il allait le chercher en magasin, il est possible que le joueur ait porté une attention particulière aux représentations historiques, favorisant ainsi l'apprentissage sur la période proposée par le jeu.

Dans les lignes qui suivent, nous commencerons par présenter les tendances générales dans les réponses des joueurs, ainsi que les divergences notables. Puis, nous présenterons les réponses de nos sujets à la question posée en fin d'entrevue : après votre expérience du jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*, croyez-vous que le jeu vidéo historique est un bon outil pour acquérir des connaissances historiques sur une période donnée, notamment l'Égypte grecque et romaine ? Par conséquent, ayant une expérience considérable et intéressante en ce qui concerne les jeux vidéo historiques, nos sujets offraient une vision unique du potentiel réel de ce médium sur l'apprentissage et sur l'intérêt développé en jouant à propos de la période ou de l'histoire.

### 5.1 Analyse comparative et qualitative sur les connaissances historiques des joueurs quant aux différentes thématiques

Dans ce point, nous présenterons une analyse comparative et qualitative des réponses des joueurs entre le questionnaire en ligne et les entrevues. Il faut mentionner que nous avons échangé avec ces joueurs sur leur expérience en tant que joueur, les différentes thématiques pour saisir l'Égypte grecque et romaine et nous avons joué à certaines missions du jeu *Assassin's Creed Origins*. De

cette façon, la durée des entrevues était plutôt conséquente (en moyenne une heure), la quantité d'informations à présenter l'est également. Nous voulons ainsi cibler les tendances entre les joueurs, soit de mettre de l'avant les connaissances historiques que la majorité retient sur les thématiques suivantes : la religion, la politique, la vie économique, l'organisation sociale et culturelle. Au sein de notre analyse, nous considérons aussi les propositions qui divergent entre les joueurs, puisque ces dernières révèlent que nos sujets apprennent différemment et accordent de l'importance à certaines thématiques plutôt qu'à d'autres. Il y a des thématiques qui paraissent mieux saisies que d'autres. Nous allons aborder au départ des connaissances sur la religion, car les joueurs semblent avoir appris la plupart des éléments essentiels à retenir d'après les historiens de cette période, tandis que nous allons terminer avec les connaissances sur la vie économique parce qu'il s'agit d'une thématique que les joueurs n'ont pas considérée en jouant au jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*.

Les références aux joueurs s'effectuent selon le numéro qui leur a été attribué lors de la transcription pour protéger leur anonymat (ex. sujet n°1 renvoi au questionnaire en ligne et à l'entrevue du premier sujet sélectionné dans ce projet de recherche).

### 5.1.1 Les croyances et la religion selon les joueurs

Dès le départ, nous pouvons affirmer que cette thématique est celle qui a retenu le plus l'attention des joueurs à l'intérieur du jeu *Assassin's Creed Origins*. Ceci s'explique sans doute en partie par le fait que les croyances, la religion, la pratique religieuse, les cultes et les rituels sont omniprésents dans ce jeu vidéo historique. Effectivement, l'entièreté de notre échantillon propose l'idée que l'aspect central de la société égyptienne est la religion. D'après eux, ceci s'illustre à travers l'importance accordée aux divinités, mais aussi en ce qui concerne la place qu'occupent les temples. Pour eux, le temple est au cœur de la société égyptienne. Le temple, lieu de culte, est aussi l'institution qui favorise la culture et les échanges entre les individus. Le sujet n°5 retient l'idée que chaque aspect de la vie avait sa propre divinité et que ces dieux avaient leur propre temple. D'après ce dernier, il s'agit d'une partie centrale du jeu, mais aussi de l'histoire. Ce joueur mentionne également que beaucoup d'argent sert aux temples pour les entretenir, enrichir les prêtres ou à titre d'offrandes pour les divinités. Pourtant, avant de jouer à ce jeu, seul le sujet n°2 soulevait l'importance des temples à cette époque. D'après la plupart des joueurs, la vie quotidienne

des habitants était régie par la religion : « pour moi, c'était vraiment la religion qui était le plus central de tout, donc on demande l'aide des divinités pour manger, on demande l'aide des dieux pour la prospérité, on demande l'aide des dieux pour le soleil. C'est tout qui était religieux et lorsqu'il y a quelque chose qui ne fonctionne pas, on se retourne vers les dieux et la religion. C'est vraiment la religion qui serait mise de l'avant ».<sup>158</sup>

Néanmoins, les réponses des sujets quant à la question sur les divinités révèlent que nos participants n'ont pas appris sur les divinités de cette période. Lors des entretiens, ils évoquent souvent les mêmes dieux que durant le questionnaire en ligne. Les joueurs avaient de la difficulté à décrire plus précisément la fonction ou même l'apparence de ces divinités. Prenons par exemple la réponse du sujet n°1 : « Anubis était pas mal présent dans le jeu vidéo historique. Sinon, il y avait Serketh. Il y avait aussi Khépri et Rê. Mais, vite comme ça, c'est difficile d'avoir en tête ces divinités. Honnêtement, je ne pourrais pas t'en dire plus sur les divinités. On en abordait à plusieurs reprises dans le jeu, sans rentrer dans les détails ou dans le spécifique »<sup>159</sup>. Ainsi, ils ne témoignent pas de l'apprentissage de connaissances historiques sur cet aspect de la religion, encore moins à propos du syncrétisme religieux entre les Égyptiens, les Grecs et les Romains. Un seul sujet, soit le numéro 3, aborde ce phénomène, avec une certaine retenue : « il y avait un Dieu en commun de mémoire. Je ne me rappelle plus son nom, car c'était au début du jeu. On en parlait dans une quête de niveau 10 à 12, soit à Alexandrie. Je crois qu'il y avait un Dieu qui était commun entre les Grecs et Égyptiens, mais j'invente peut-être quelque chose »<sup>160</sup>. Paradoxalement, nos sujets semblent se souvenir du fait que les divinités sont tout de même représentées à plusieurs reprises dans ce jeu vidéo historique. Ils soutiennent aussi qu'ils sont, par exemple, « matériellement vivants », ce que les historiens considèrent important à retenir pour bien saisir la thématique religieuse de l'Égypte hellénistique et romaine. Les sujets n°2 et n°4 évoquent qu'il y a des « avatars » des divinités, comme le taureau vénéré dans la région de Memphis représentant Apis ou le crocodile blanc

---

<sup>158</sup> Sujet n°2 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : D'après les propositions du jeu Assassin's Creed Origins, quel aspect était central dans la société égyptienne à cette époque ?*, 1 novembre 2023.

<sup>159</sup> Sujet n°1 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Quelles étaient les principales divinités vénérées dans l'Égypte grecque et romaine durant cette période selon ce jeu vidéo ?*, 20 octobre 2023.

<sup>160</sup> Sujet n°3 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Quelles étaient les principales divinités vénérées dans l'Égypte grecque et romaine durant cette période selon ce jeu vidéo ?*, 1 novembre 2023.



incarnant Sobek à Krokodilopolis. Selon ces sujets, il s'agit d'une manifestation physique de ces divinités.

Soulignons que certains sujets ont de la difficulté à différencier le rôle du clergé de celui des prêtres. Dans les faits, le clergé représente l'institution religieuse dans son ensemble, tandis que le prêtre est plutôt l'individu responsable de la vie religieuse à l'intérieur des temples. Si les joueurs considèrent que le clergé est important pour la population, ils n'ont pas réellement su quoi répondre à la question suivante : quel est le rôle et les tâches du prêtre en Égypte grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre ?

Pour le sujet n°2, le clergé est un exemple pour la population et il guide les habitants dans la vie quotidienne, une sorte de ligne directrice. D'après ce joueur, les membres de cette institution vont établir des règles et indiquer les valeurs morales qu'il est impératif à suivre. Ce jeu montre que cette ligne directrice n'est pas optionnelle, elle est obligatoire pour le maintien de l'ordre et de la balance de l'univers. Mis à part cet élément, les sujets ne semblent pas indiquer qu'il y a une certaine hiérarchie au sein de la classe sacerdotale. Les joueurs n'abordent pas non plus la puissance réelle du clergé par rapport au « pouvoir officiel », soit les pharaons, ou qu'il présente une certaine indépendance financière par rapport à d'autres institutions.

En ce qui concerne les prêtres, la majorité de nos sujets a soumis l'idée durant le questionnaire en ligne que les prêtres s'occupaient de gérer la messe ainsi que d'embaumer les morts. Durant l'entrevue, ils reprennent sensiblement les mêmes propositions en rajoutant qu'ils maintiennent le temple et aident la population dans le quotidien. Par ailleurs, selon les joueurs, le prêtre est le responsable du bien-être des divinités. Un seul joueur, le sujet n°5, fournit une perspective plus détaillée des tâches d'un prêtre grâce à un parchemin situé dans le temple d'Amon :

Pour ce qui est des tâches du prêtre, j'ai lu une lettre au début du jeu par rapport aux tâches d'un prêtre. Chaque matin, il devait nettoyer, la statue, s'arranger pour qu'il n'y ait pas de traces de pieds proches des statues dans le sable. C'était minutieux pour apaiser les dieux, il y avait alors une liste de tâches. Je crois que pour celui-là, c'était

pour le dieu Amon, mais je ne sais pas les rites pour les autres dieux. Mais, ils se levaient le matin pour prier ce Dieu-là et s'assurer de son confort.<sup>161</sup>

Enfin, pour les joueurs, il est indéniable que la religion se manifestait dans le quotidien. Pour eux, les habitants pouvaient aller prier, discuter avec le prêtre pour obtenir son aide ou se rendre dans les temples pour offrir des biens aux divinités fréquemment. Et, si les sujets de cette recherche connaissaient peu de choses sur les cultes et les rituels avant de jouer au jeu *Assassin's Creed Origins*, après y avoir joué, ils affirment que l'Égypte grecque et romaine se caractérise entre autres par les offrandes et des sacrifices aux divinités. L'ensemble de notre échantillon a proposé l'exemple que certains habitants offraient de la nourriture au crocodile albinos à Krokodilopolis, car il est l'incarnation de Sobek et qu'il était nécessaire qu'il soit heureux pour la prospérité de la population, ou encore, la momification qui est un élément incontournable de cette période. Certains sujets évoquent même l'idée que ne pas pratiquer la momification serait un blasphème d'après leur expérience du jeu. Dès lors, le sujet numéro 3 soutient que les habitants accordaient de l'importance à la mort et ce qui se passe après. Donc, pour eux et selon les représentations de ce jeu vidéo historique, la momification était un rituel nécessaire pour protéger le corps du défunt dans l'au-delà et qu'il s'agit d'un rituel bien ancré dans la société de l'Égypte hellénistique et romaine au temps du dernier pharaon.

### 5.1.2 Le système politique selon les joueurs

La thématique politique de cette période est bien saisie par nos sujets en jouant au jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*. Lors des entrevues, cette thématique ressort dans les réponses dès la première question : en pensant à ce jeu vidéo historique, qu'est-ce que vous évoque l'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre VII ? La totalité des joueurs a mentionné que c'était le contexte politique particulier de cette période qui était la première chose qui leur venait en tête. Pour eux, il s'agit d'une période de conflits et de tensions entre plusieurs puissances pour le pouvoir. Ils formulent l'idée que la Grèce et Rome envahissent l'Égypte pour contrôler le territoire, surtout sur le plan commercial. Néanmoins, les joueurs de ce jeu vidéo affirment que leur compréhension est plutôt difficile sur cet aspect du contexte politique, car ils ne comprennent pas pourquoi il y a

---

<sup>161</sup> Sujet n°5 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Quel est le rôle et les tâches du prêtre en Égypte grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre ?*, 4 novembre 2023.

une rencontre entre les Grecs, les Romains et les Égyptiens en Égypte. À titre d'exemple, le sujet numéro 5 mentionne durant l'entretien qu'il ne sait pas pourquoi Jules César est en Égypte et qu'il a la mainmise sur le palais à Alexandrie. Ce dernier soulève qu'il est incertain quant au rôle des Grecs et leur présence dans le jeu : « Les Grecs, je sais qu'ils étaient là, mais je ne sais pas ce qu'était leur rôle. Il colonisait l'Égypte, mais j'ai de la misère à comprendre la relation entre les Romains et les Grecs, mais je sais qu'ils contrôlaient une partie de l'Égypte »<sup>162</sup>. Bref, ce joueur ne considère pas l'ascendance grecque de Cléopâtre qui se rattachait à la branche des Ptolémées. Pour nos sujets, la période se caractérise aussi par le fait que Cléopâtre essaye de reprendre le trône à son frère Ptolémée. Ils évoquent l'alliance conjugale qu'elle conclue avec Jules César. Grâce à son aide, elle arrive à réellement à reconquérir l'Égypte. Les joueurs soutiennent qu'après la mort de Ptolémée (dévoré par des crocodiles dans le jeu) elle devient alors le dernier pharaon de l'Égypte, puis qu'elle va même mettre au monde un fils, Césarion, avec Jules César. Cependant, nos sujets rappellent que la reine trahit Bayek et Aya, incitant ainsi le protagoniste à assassiner l'*imperator* romain aux ides de mars en 44 av. J.-C. Cléopâtre se retrouve à la fin du jeu plutôt impuissante devant cette situation, car elle voulait élever Césarion sur le trône d'Égypte. Ce que nous narrent nos sujets lors des entrevues, en comparaison avec leurs réponses au questionnaire, nous permet de penser que le jeu a eu un effet réel sur leur compréhension générale de la situation politique à cette époque. Lors de la passation du questionnaire, ils abordaient brièvement Cléopâtre et ils ne connaissaient pas nécessairement le contexte politique de la période. Maintenant, nous réalisons que ces joueurs témoignent d'un certain apprentissage des événements majeurs de la période et qu'ils proposent une vision générale des tensions et des conflits entre les différentes puissances durant le règne de Cléopâtre. La différence est plutôt marquante entre le questionnaire en ligne ainsi que l'entrevue chez nos joueurs sur cet aspect.

Par ailleurs, la façon dont nos sujets construisent leur « vision » de Cléopâtre et du titre de pharaon à travers leur expérience du jeu mérite qu'on s'y intéresse. En effet, certains, comme les sujets 2 et 4, décrivent plutôt Cléopâtre - dans le jeu - comme une reine qui se disait être née pour régner et pour amener l'Égypte vers la prospérité. Ces sujets évoquent même le fait qu'elle se compare elle-même à plusieurs reprises à une déesse. Pour d'autres, elle est dépeinte grossièrement comme une

---

<sup>162</sup> Sujet n°5 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Décrivez dans vos mots le contexte politique durant cette période proposé par ce jeu vidéo historique*, 4 novembre 2023.

filles de joie. Par exemple, le sujet n°2 adopte une posture critique quant à la représentation du dernier pharaon dans ce jeu vidéo : « J'ai un gros problème avec Cléopâtre. Encore une fois, une femme dans l'histoire a été décrite comme une catin quand, de ma connaissance, c'est une femme qui est extrêmement cultivée, qui parlait plusieurs langues, qui avait une personnalité forte, qui avait un caractère de leader »<sup>163</sup>. Mais, les joueurs reprennent tout de même quelques caractéristiques en commun pour mieux la décrire. Physiquement parlant, elle ne porte aucune pièce d'armure sur elle, elle possède plusieurs bijoux, elle avait des cheveux courts et elle portait souvent des vêtements en tissu comme une robe avec un décolleté. Sinon, nos sujets considèrent qu'il s'agit de la sœur de Ptolémée et qu'elle va tout faire pour reconquérir le trône. Pour le sujet n°3 en revanche, « elle veut juste obtenir le pouvoir. Mais, elle ne veut pas faire la tâche d'être la reine, elle veut juste le titre pour obtenir le trône. Puis, une fois sur le trône, elle ne veut rien faire, mais je n'ai pas l'impression qu'elle a l'air d'une bonne dirigeante »<sup>164</sup>. Notons ici qu'il est tout à fait normal que les joueurs puissent avoir de la difficulté à réhabiliter Cléopâtre, car même l'historien se trouve souvent réduit au silence devant des lacunes documentaires immenses. Il faut donc dire combien subsistent de nombreuses incertitudes quant à son règne et on en connaît peu de ses actes officiels. « Ainsi, du point de vue purement historique, Cléopâtre n'est-elle qu'une figure en creux, sans existence propre, partenaire privilégiée mais toujours subordonnée dans la vie de ses contemporains : Jules César, Marc Antoine, Octave, voire même Hérode, le roi des Juifs »<sup>165</sup>. Il reste qu'il s'agit d'une grande reine qui avait des ambitions avant tout politiques : assurer la survie de son royaume, renforcer son pouvoir, étendre sa domination sur de nouveaux territoires, etc. D'après Michel Chauveau, il s'agit d'une grande souveraine qui gagne à être connue en se débarrassant des mythes qui l'entourent<sup>166</sup>.

Avant de jouer à *Assassin's Creed Origins*, les cinq sujets considéraient que le titre de pharaon est réservé à la personne la plus riche et la plus influente en Égypte d'un point de vue économique et militaire, et qu'il s'agissait d'un souverain au pouvoir absolu sur la population. Aujourd'hui, nos joueurs ont développé une vision nouvelle par rapport au pharaon qui se rapprochait davantage de celle retenue par les historiens. Pour nos sujets, les pharaons sont au sommet de la hiérarchie sociale

---

<sup>163</sup> Sujet n°2 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Dans vos mots, décrivez qui était Cléopâtre VII.*, 1 novembre 2023.

<sup>164</sup> Sujet n°3 avec Raphaël Desormeaux, *op. cit.*, 1 novembre 2023.

<sup>165</sup> Michel Chauveau, *Cléopâtre : au-delà du mythe*, Paris, Liana Lévi, 1998, p. 9.

<sup>166</sup> *Ibid.*, p. 112.

et ils ont le pouvoir de faire ce qu'ils veulent. Les pharaons peuvent exécuter quiconque se dressant devant eux. D'ailleurs, d'après le sujet numéro 1, le pharaon régnait sur l'Égypte, prenait toutes les décisions et il avait toute la richesse du pays. Il vivait dans l'opulence, contrairement au reste de la population. Cela semble assez conforme à la vision qu'ils avaient avant de jouer, mais il arrive désormais à préciser ce pouvoir et la richesse du pharaon. Pour la plupart, le pharaon était un envoyé des dieux, donc il devait avoir le trône dès sa naissance. C'est pour cette raison que Cléopâtre elle-même se présentait comme une déesse voulant ramener l'Égypte à son apogée. Certains, comme le sujet n°4, mentionnent que le pharaon a même une certaine fonction militaire et politique, pourtant ce n'était pas le cas lors de la passation du questionnaire en ligne. Selon ce joueur, le pharaon régit et gère les relations entre les différentes puissances et tente de protéger, voire accroître l'influence, de l'Égypte, mais il ne va jamais prendre les armes et aller au combat, il a des alliés puissants au niveau militaire pour être sa force brute. Le sujet numéro 3 affirme clairement qu'on ne voit pas les pharaons agir, surtout Ptolémée. Ce joueur mentionne qu'il construit seulement des petites statues et qu'il se promène sur le territoire pour s'assurer de la loi et de l'ordre, mais le pharaon n'agit pas sur le cours des événements. Le sujet numéro 5 pensait, avant de jouer, que les pharaons avaient de bonnes conditions de vie, mais, après le jeu, il a « l'impression que les pharaons avaient moins de pouvoir qu'il pouvait se l'imaginer avant de commencer le jeu. Il mentionne également qu'il était porté à croire qu'ils avaient plus de pouvoir lorsqu'on pense à un pharaon à cette époque-là »<sup>167</sup>.

Enfin, soulignons que ce jeu vidéo historique n'a pas permis aux sujets d'en apprendre davantage à propos du découpage du territoire et de la gestion des terres du royaume. Durant les entrevues, nous pouvions observer que les sujets ne savaient pas quoi répondre ou tentaient des réponses qui n'allaient pas dans le sens de la question. En d'autres mots, ils ne considèrent pas qu'il y a des fonctionnaires sur le territoire qui gèrent et qui interviennent activement sur celui-ci. Ils ne connaissent pas non plus l'appellation des différents territoires. Au contraire, il n'y a pas d'homogénéité dans les réponses de nos sujets, dans le sens où il y a de multiples réponses qui vont dans plusieurs sens. Pour eux, l'idée de savoir qui intervenaient sur le territoire varie entre les marchands, les prêtres, les Romains, les Grecs ou le pharaon lui-même. Lorsque nous demandions

---

<sup>167</sup> Sujet n°5 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Décrivez ce qu'est un pharaon au temps de Cléopâtre selon vous.*, 4 novembre 2023.

aux sujets ce qu'ils faisaient sur le territoire, ils ne savaient pas quoi répondre à cette question. Seul le sujet numéro 4 se risque en avançant l'idée que le territoire était divisé en fonction de la richesse des individus. Selon ce joueur, le nord de l'Égypte était invariablement plus riche et plus développé que le sud (en se référant à la carte intégrée au jeu), là où vivaient la majorité des Égyptiens.

### 5.1.3 L'organisation culturelle selon les joueurs

La culture est évidemment une thématique à travers laquelle il a été possible d'observer un certain apprentissage de connaissances historiques sur l'Égypte hellénistique et romaine dans le JVH *Assassin's Creed Origins* entre le questionnaire en ligne et l'entrevue. Globalement, d'après les commentaires de nos sujets, nous pouvons établir des ressemblances et des différences entre les Égyptiens et les Grecs grâce à ce jeu. En effet, les joueurs soulignent que les deux groupes possèdent des religions polythéistes, et cette croyance en plusieurs dieux a des implications profondes sur leur culture, leurs rituels et leur manière d'appréhender le divin. Les Égyptiens et les Grecs ont alors un rapport commun et une vision similaire quant à la conception des divinités. Certains sujets, comme le joueur numéro 3 de notre recherche, évoquent même l'idée qu'il y a des dieux communs à ces deux cultures. Aussi, les joueurs proposent que les Grecs et les Égyptiens accordent de l'importance à certains métiers ou des groupes sociaux (les prêtres, les artisans, les soldats, les intellectuels, les marchands, etc.), et qu'ils jouent un rôle important dans la culture. Par exemple, les artisans vont fabriquer des objets comme des statues pour représenter certaines divinités. Mais, selon les joueurs, les Grecs et les Égyptiens présentent de nombreuses différences dans ce jeu vidéo historique d'un point de vue de la culture, notamment par rapport à la langue, aux castes sociales ainsi qu'au style vestimentaire. Pour le sujet numéro 2, les vêtements que portent les Égyptiens semblent plus adaptés à la chaleur du climat, tandis que les Grecs étaient en toge et en sandales, une tenue vestimentaire certes un peu plus luxueuse, mais extrêmement inconfortable, d'après ce sujet. En ce qui concerne les castes sociales, la totalité des joueurs soutiennent que les Grecs avaient accès à de meilleurs postes et qu'ils représentaient en quelque sorte l'élite de la société sur le plan culturel. Le joueur n°3 affirme que les Grecs avaient l'air de personnes socialement cultivées, plus avancées technologiquement et plus axées sur les savoirs, plutôt que de la religion, pour forger leur identité.

Les sujets de notre recherche avaient l'impression que les Grecs et les Romains tentaient d'imposer leur culture aux Égyptiens. Ils décrivent le phénomène comme un « copier-coller » au lieu d'une acculturation ou d'un transfert culturel tant considéré par les historiens spécialistes de cette période. Pour nos sujets, ceci s'explique en partie par le fait que les Grecs et les Romains se sentaient supérieurs sur le plan culturel, à en juger par leur statut dans ce jeu vidéo historique. Par conséquent, les Égyptiens devaient adopter la culture de ces groupes pour accéder à différents postes ou obtenir certaines faveurs. Nos joueurs sont bien conscients de cette « réalité » et ils mentionnent que les Égyptiens vont progressivement changer leur culture pour adopter celle des Grecs. Pour creuser davantage cette question, nous avons joué à la mission *Le bon vieux temps* avec nos sujets, puis nous leur avons posé les questions suivantes : Pouvez-vous me décrire votre expérience en jouant à cette quête annexe ? Qu'avez-vous trouvé intéressant et instructif dans celle-ci ?

Tableau 5.1 Réponses des sujets après avoir joué à la mission *Le bon vieux temps*

<b>Sujets</b>	<b>Réponses des sujets après avoir joué à la mission secondaire <i>Le bon vieux temps</i></b>
1	Oui, le fait qu'il a abandonné les dieux égyptiens pour aller voir les dieux grecs, pour avoir sa faveur dans l'hippodrome. Qu'il a changé de nom pour avoir, justement, plus une faveur grecque. Il a dit aussi que Siwa, la ville égyptienne, c'était petit et laid contrairement à où ils sont en ce moment.
2	Ben outre le fait justement de c'est sûr que là on a posé plein de questions justement de voir la représentation de la colonisation. Le fait que justement il a changé de Dieu, il a changé d'apparence, il a changé de nom, il a changé d'identité pour se conformer à justement à la classe dirigeante. Donc, le colonialisme. Le fait que ça l'a été colonisé partiellement.
3	On peut voir qu'il s'agit d'une personne qu'il connaissait à son village natal, et ce dernier a décidé de renoncer à l'Égypte pour aller se coller plus vers les Grecs pour avoir une meilleure situation de vie. En rien, il

	n'a adopté l'autre religion, il fait juste copier ce que les autres veulent qu'il fasse.
4	Un Égyptien doit se faire passer pour un Grec pour recevoir leur faveur, être respecté et riche et célèbre. Ça ressemble à de l'assimilation, mais je trouve aussi que ça ressemble à une hypocrisie. Il va changer ses racines jusqu'à son nom, même sa religion. Il parle des autres divinités, notamment Dionysos. Il change complètement sa culture.
5	Le fait que pour réussir dans l'hippodrome, il fallait que tu sois un Grec. Donc, lui qui est un Égyptien, il a changé son nom pour se faire passer pour un Grec afin de réussir. Bayek n'était pas bien avec ça et c'est pour cette raison qu'ils se sont battus.

Ici, les réponses des joueurs sont similaires. En jouant à cette quête annexe, nous pouvons voir que les joueurs apprennent le fait que cet Égyptien a dû changer son nom, sa religion, ses vêtements et son comportement pour adopter celui d'un Grec. De cette manière, il change complètement sa culture pour obtenir les faveurs des maisons grecques afin de réussir à l'hippodrome. En donnant la consigne de se concentrer sur les représentations de l'Égypte grecque et romaine et d'éviter d'explorer les zones à l'extérieur de la quête, nous pouvons affirmer qu'il s'agit d'un apprentissage sur ce phénomène culturel, car les joueurs n'abordaient pas cette réalité dans la partie précédente de l'entrevue.

Durant notre entretien avec les joueurs, nous avons posé la question suivante : « quel type de monde correspond le mieux à celui de l'Égypte présenté dans *Assassin's Creed Origins* (multiculturel, biculturel, unique, etc.) ? » Ici, nous voulions saisir si les sujets comprenaient que cette période est caractérisée par un monde multiculturel où les Grecs et les Égyptiens coexistaient. Bernard Legras explique le phénomène par l'afflux d'immigrants hellénophones, puis avec l'arrivée des Romains<sup>168</sup>. Dans les faits, les cultures grecques et égyptiennes se sont influencées mutuellement, créant un environnement d'échanges culturels. Nos sujets ne vont pas dans le même sens : ils hésitent dans leur réponse entre un monde biculturel et un monde multiculturel pour qualifier l'Égypte durant le règne de Cléopâtre. Ils ont de la difficulté à se prononcer sur cette question, car la plupart ne

<sup>168</sup> Bernard Legras, *op. cit.*, p. 163.



différencie pas un Romain d'un Grec. Certains sujets croient qu'ils ont les mêmes origines ou la même culture. Ils mentionnent donc qu'il y a deux cultures dominantes : égyptienne et grecque. Le sujet n°5 s'interroge durant l'entrevue :

Soit biculturelle ou multiculturelle, je ne sais pas vraiment. Comme je disais avant cette question, je ne sais pas si les Romains et les Grecs avaient la même culture. Mais, il y en a au moins deux, ça, j'en suis certain. Il y a les Égyptiens d'un bord qui ont leur propre culture, puis il y a les Grecs et les Romains de leur bord, mais les Romains, on ne les voit pas assez pour dire s'ils ont la même culture que les Grecs. Définitivement plus qu'une culture dominante.<sup>169</sup>

À cet égard, il convient de rappeler que le règne de Cléopâtre coïncide avec la fin de la période lagide, certes, mais l'Égypte n'est pas encore complètement sous le contrôle de Rome, ce qui implique qu'il y a tout de même une certaine dominance grecque quant à la culture présentée dans ce jeu vidéo historique.

Une institution joue un rôle central dans la culture durant l'Égypte hellénistique et romaine, notamment dans sa diffusion et dans sa transmission, il s'agit des temples. Grâce à ce jeu vidéo historique, nos sujets, sans exception, ont reconnu que ce sont les temples qui sont dépositaires de la culture égyptienne à cette époque. Mentionnons que la plupart proposaient dans le questionnaire en ligne que ce sont les artisans et le théâtre qui étaient au cœur de la culture de cette période, mais, après avoir expérimenté *Assassin's Creed Origins*, leurs réponses convergent vers les temples. Prenons quelques exemples tirés des entretiens. Pour le deuxième sujet de cette recherche, ce sont les temples qui sont au cœur de la culture en Égypte grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre, car ils sont directement en lien avec le clergé qui avait la mainmise sur la société et la culture de cette époque. Il propose même l'analogie suivante : « ces prêtres-là étaient donc vus comme une tête dirigeante, plus que ce qu'on peut comparer ici qui est plutôt optionnel, tandis qu'en Égypte c'est réellement obligatoire. Donc, ça serait le temple qui serait central. Si on pouvait comparer ça au Québec, je pourrais comparer le tout aux années avant la Révolution tranquille »<sup>170</sup>.

---

<sup>169</sup> Sujet n°5 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Quel type de monde correspond le mieux à celui de l'Égypte présenté dans Assassin's Creed Origins (multiculturel, biculturel, unique, etc.) ?*, 4 novembre 2023.

<sup>170</sup> Sujet n°2 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : D'après le jeu, quelles sont les institutions ainsi que les systèmes qui jouent un rôle central dans la culture égyptienne, notamment dans sa transmission ou sa diffusion ?*, 1 novembre 2023.

Pour le sujet numéro 3, les habitants se dirigeaient vers les temples pour obtenir de l'aide, mais il s'agit aussi d'un lieu d'échanges entre les individus. Puis, le quatrième joueur propose que « les temples et les institutions religieuses sont dépositaires de cette culture. C'est là qu'il y a le plus de choses qui se passent, on va remercier les divinités et la vie tourne beaucoup autour de ces divinités. Il s'agit donc d'une importance qu'on attribue aux divinités et à la religion. La vie tourne autour de cette institution-là »<sup>171</sup>.

#### 5.1.4 L'organisation sociale selon les joueurs

Dans les lignes qui suivent, nous présentons les réponses de nos sujets à propos de la thématique sociale et les composantes de la société de l'Égypte grecque et romaine au temps du dernier pharaon. Avant de présenter les résultats, il faut souligner que cette thématique semble être moins bien comprise par les joueurs que les trois premières. Nous pensons que ceci s'explique en partie par le fait que les sujets ont de la difficulté à discerner les différents membres de la société. Ils ne semblent pas saisir les distinctions entre les acteurs ou entre les castes sociales. Par exemple, les joueurs ne voient pas la différence entre un marchand ou un paysan. La même situation se produit, voire encore plus, pour distinguer les Romains des Grecs et des Égyptiens. À la lumière de ces entrevues, nous pensons que les sujets démontrent qu'il est difficile de discerner les individus entre eux par rapport aux puissances étrangères, c'est-à-dire qu'il n'y a pas une façon claire et précise de distinguer à quelle puissance ou à quelle culture appartient un individu dans ce jeu vidéo historique. Afin d'illustrer cette difficulté, prenons les considérations des sujets 2 et 4. Le joueur numéro 2 a l'impression qu'il y a un amalgame très homogène entre les Grecs et les Romains dans la façon dont ils sont représentés dans *Assassin's Creed Origins*. Ce joueur souligne qu'il y avait des représentations ou des images pour l'aider comme le « centurion avec le balai sur la tête », mais, encore là, ce sujet insiste que ce n'était pas facile de faire la différence. Ce sujet exprime de manière implicite le fait que la présence romaine en Égypte était essentiellement de nature militaire. Pour le sujet n°4, il était tellement difficile de discerner un Grec d'un Romain qu'il n'avait même pas l'impression que les Grecs étaient présents dans le jeu. Cette situation se reflète à travers la réponse du participant dans la question sur le contexte politique de la période : « C'est vraiment Rome et

---

<sup>171</sup> Sujet n°4 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : D'après le jeu, quelles sont les institutions ainsi que les systèmes qui jouent un rôle central dans la culture égyptienne, notamment dans sa transmission ou sa diffusion ?*, 2 novembre 2023.

l'Égypte qu'on apprend à propos du contexte politique. Je ne savais pas qu'il y avait des Grecs sur le territoire. Ce n'était pas clair qu'est-ce qui venait de Rome, de l'Égypte ou de la Grèce »<sup>172</sup>. Cette difficulté à discerner les différents groupes sociaux entraîne des répercussions significatives sur la compréhension globale de la thématique sociale. Cela peut créer une vision simplifiée et homogène de ces groupes. Cette problématique peut également influencer la perception des sujets sur les interactions réelles entre ces cultures. Par exemple, si un joueur ne peut pas discerner clairement un Grec d'un Romain dans le jeu, cela pourrait influencer sa perception de la réalité historique et conduire à des généralisations inexactes sur la coexistence de ces groupes dans l'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre. En revanche, il faut noter que même les historiens ont de la difficulté à définir proprement dit ce qu'est, par exemple, un Grec ou ce qu'est un Égyptien. Devant ce constat, il nous semble compréhensible que les joueurs puissent avoir de la difficulté à en faire autant. La différenciation entre Grecs et Romains est d'autant plus difficile à formuler, que Cléopâtre a vécu à une époque charnière, dans laquelle le modèle grec déclinait progressivement en allant céder le pas au monde romain.

Malgré cette difficulté, les participants de cette étude semblent tout de même avoir appris certains aspects quant à la thématique sociale de cette époque. Contrairement à leur réponse dans les questionnaires en ligne, nos sujets évoquent, comme le font les historiens, une société hiérarchisée, inégalitaire et diversifiée. En premier lieu, ils décrivent une hiérarchie en forme de pyramide. Ils sont d'accord sur la structure suivante : au sommet, le pharaon et son entourage possédant la plupart des richesses de l'Égypte, vient ensuite le clergé qui a la mainmise sur la vie quotidienne des habitants par la religion, finalement il y a les artisans, les paysans et les esclaves. Notons ici que l'esclavage était bel et bien une composante de la société à cette époque. Le sujet numéro 3 aborde cette réalité en s'inspirant d'une mission dans le jeu : « Il y a un ouvrier qui s'est fait accuser d'avoir volé les outils pour finir un projet. Cette personne allait se faire tuer, mais le contremaître explique qu'il veut garder cet individu en vie, car il s'agit de son travailleur. Mais clairement, cette personne-là n'est plus dans son foyer, il est là pour construire un aqueduc. Il est là contre son gré. Je doute que les conditions de travail étaient super bonnes »<sup>173</sup>. Ainsi, pour la plupart des joueurs, cette hiérarchie ressemble à différents paliers d'un gouvernement qui géraient la population, mais

---

<sup>172</sup> Sujet n°4 avec Raphaël Desormeaux, *op. cit.*, 2 novembre 2023.

<sup>173</sup> Sujet n°3 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : À quoi ressemble l'organisation sociale de la population en Égypte antique ?*, 1 novembre 2023.

soulignent aussi qu'il y a des différences notables entre les strates de cette pyramide. Par exemple, le joueur numéro 1 explique que la grande majorité de la population a de la difficulté à subvenir à ses besoins de bases, tandis que le pharaon possède une richesse conséquente qui lui permet de faire ce qu'il veut réellement.

En deuxième lieu, les joueurs d'*Assassin's Creed Origins* évoquent qu'il y a une démarcation claire entre les riches et les pauvres, mais aussi entre les régions ou entre les différentes strates de la hiérarchie. Pour eux, la société est inégalitaire pour plusieurs raisons. D'abord, il y a plusieurs divergences entre les villes. Par exemple, le joueur numéro 5 pense qu'Alexandrie était une ville très développée et plus soignée si on la compare aux autres comme l'oasis de Siwa. De plus, selon les joueurs, il est même possible de noter des inégalités au sein même de la mégapole. Ils abordent des quartiers qui témoignent d'une immense richesse, mais aussi des quartiers pauvres dans lesquels les habitants ont l'air défavorisés. Ensuite, d'après le sujet numéro 1, il y avait des inégalités de richesse entre les échelons de la hiérarchie : « Tu avais deux aspects très concrets, soit tu es riche, soit tu es pauvre. Il y avait le pharaon et ses gardes qui étaient très riches. Après ça, tu avais les fermiers et les villageois. Tu vois par leurs vêtements qu'ils n'étaient pas très fortunés, puis qu'ils avaient de la difficulté à vivre »<sup>174</sup>. La plupart des participants évoque l'idée qu'il semble y avoir des inégalités entre les puissances présentes dans ce jeu vidéo historique, mais surtout au détriment de l'Égypte. Pour le joueur numéro 4, l'Égypte doit « se remonter », donc elle va s'allier à Rome, mais cette puissance va la soumettre pour obtenir ses ressources. Le sujet n°5 dit, de son côté, que l'Égypte semble avoir de la difficulté contrairement aux autres puissances et que les Égyptiens n'ont pas les mêmes ressources que les Grecs et les Romains qui possédaient les richesses en Égypte. Ils exploitaient le territoire, car l'Égypte représentait seulement une colonie pour ces puissances selon le sujet numéro 2.

En troisième lieu, nos sujets évoquent l'idée que la société et l'organisation sociale de l'Égypte grecque et romaine est plutôt diversifiée. Il est question de l'idée qu'il y a une certaine coexistence entre les Égyptiens, les Romains, puis les Grecs, ce qui fait en sorte que l'Égypte est un lieu de rencontre pour ces cultures différentes. La population est alors diversifiée. La culture l'est

---

<sup>174</sup> Sujet n°1 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : À quoi ressemble l'organisation sociale de la population en Égypte antique ?*, 20 octobre 2023.

également d'après le joueur numéro 5 : « C'était aussi très diversifié, juste au niveau du clergé, ils avaient tellement de divinités à plaire et à vénérer. C'était polythéiste, il y avait un clergé pour Sobek, il y en avait un pour Ra ou pour Apis. Une population et une culture assez diversifiée »<sup>175</sup>. Le sujet numéro 3 suggère que la société est aussi diversifiée, dû à la multiplicité des métiers. D'après lui, certains corps de métiers auraient plus de valeurs pour certaines personnes, mais *Assassin's Creed Origins* représente une dizaine de métiers qui compose la société : prêtre, embaumeur, paysans, artisans, de la miliciens, pêcheurs, gardes pour le pharaon, marchands, tanneurs, forgerons, tisserands, etc.

Cependant, il faut souligner que les joueurs n'ont pas réellement appris sur les éléments suivants : la place des femmes, l'immigration et le système juridique. Pourtant, ce jeu vidéo historique représente à quelques reprises la place des femmes au sein de la société de l'Égypte hellénistique et romaine. Rappelons-nous qu'il y a effectivement des représentations et des astuces durant les temps de chargement qui vont dans ce sens. *Assassin's Creed Origins* propose la réalité des Égyptiennes, soit qu'elles avaient plusieurs droits, elles pouvaient posséder des biens, intenter des procès, etc. Reste que nos joueurs ne semblent pas avoir porté une attention aux représentations des femmes de cette époque, c'est peut-être pourquoi ils n'ont pas évoqué leur place dans cette thématique durant nos entrevues. Par ailleurs, nos joueurs ne semblent pas avoir développé des connaissances historiques sur une nouvelle composante de la population de l'Égypte durant cette période : l'immigration. Dans ce jeu, on peut bel et bien apercevoir une coexistence de Grecs, de Romains et d'Égyptiens sur un même territoire, mais le jeu ne présente pas ces individus comme des immigrants en Égypte. C'est peut-être pour cette raison que certains sujets, dont le numéro 5, ne saisissent pas pourquoi il y a des hellénophones et des Romains en Égypte. En fin de compte, les sujets ne témoignent pas d'un apprentissage à propos d'un système juridique en Égypte grecque et romaine. Mentionnons l'idée que ce jeu vidéo historique ne met pas réellement de l'avant cette facette de la société, donc il est normal que les joueurs n'aient pas appris sur cette composante que les historiens considèrent essentielle à retenir.

---

<sup>175</sup> Sujet n°5 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : À quoi ressemble l'organisation sociale de la population en Égypte antique ?*, 4 novembre 2023.

### 5.1.5 La vie économique selon les joueurs

D'après nos observations, nous pouvons affirmer que la thématique économique de l'Égypte grecque et romaine au temps du dernier pharaon est celle qui a été la moins retenue par les joueurs du jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*. Ceci se reflète surtout dans la disparité des réponses de nos sujets. Globalement, nous avons l'impression qu'il n'y a pas vraiment de tendances générales qui se dessinent autour de cette thématique. Les participants mentionnent même à de nombreuses reprises qu'ils n'ont pas du tout porté attention à la vie économique dans ce jeu. Par exemple, les joueurs numéro 2 et 3 disent qu'ils n'ont pas considéré la dimension économique, qu'ils n'ont pas exploré les marchands ainsi que les zones portuaires et ne se prononcent pas sur les éléments de cette thématique. Ce constat peut peut-être s'expliquer par le fait que la nature économique de ce jeu vidéo n'est pas simple et que, dans le jeu, le joueur est invité à échanger directement avec d'autres PNJ à plusieurs reprises.

Toutefois, nos joueurs ont tout de même retenu quelques éléments liés à cette thématique. Notamment que l'Égypte se spécialise dans la production de certains biens, malgré le fait que la plupart considère que le territoire n'est pas propice au développement économique et à la création de produits multiples. Les joueurs évoquent donc l'idée que l'Égypte n'a pas réellement de ressources stratégiques qui se démarquent des puissances étrangères. Seul le sujet numéro 5 considère le Nil comme une bonne ressource pour l'Égypte. D'après lui, le Nil est au cœur de l'aspect économique de cette période, parce que ce fleuve rend les terres à proximité fertiles et favorise donc l'agriculture. Il mentionne également que le Nil facilite le transport de la marchandise, mais le joueur dit explicitement qu'il ne pense pas avoir appris cet élément à travers le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*. Notons tout de même que les joueurs soutiennent que l'Égypte se spécialise dans la culture du blé, beaucoup de fermes présentent effectivement cette réalité. La poterie, le verre, les sculptures ainsi que le marchandage d'objets exotiques (animaux exotiques, armes, habits luxueux, etc) semblent être également des secteurs d'activité importants. Plusieurs évoquent aussi le natron en soulignant que c'était le sel qui était utilisé pour embaumer les morts et cautériser les plaies. Ces participants pensent que cette ressource était incontournable en Égypte, puisqu'elle est une partie prenante de la religion. Ils évoquent également « du granit, du bois, du

fer, du blé, de l'or, etc »<sup>176</sup> comme ressources que le protagoniste peut ramasser durant tout le long du jeu.

Pour ce qui est des échanges commerciaux, les avis sont plutôt mitigés dans le sens où les réponses divergent d'un sujet à un autre. Les sujets 1 et 3 mentionnent le fait que les échanges commerciaux à cette époque sont basés sur le troc et ils avancent l'idée qu'il était nécessaire d'apporter certains objets aux marchands afin d'en obtenir d'autres. Le quatrième sujet de cette recherche souligne l'importance des négociations et du marchandage pour bien comprendre les échanges commerciaux de l'Égypte hellénistique et romaine. En revanche, la totalité des sujets de cette recherche suggère que les échanges commerciaux sont fondés majoritairement sur un système monétaire établi durant cette période. Cette situation témoigne encore une fois d'une incohérence de la part des sujets sur cet élément de la vie économique durant la période. « Dans le jeu, tu pouvais acheter des métaux, des armes, des ressources, des habits, des outils, des vêtements et des services en utilisant des pièces de monnaie. Je crois que c'était des drachmes ou des tétradrachmes »<sup>177</sup>. Pour les joueurs, cette monétarisation était complète et accessible à l'ensemble de la population. Elle semblait donc omniprésente à cette époque et elle était au cœur des échanges commerciaux. À cet égard, le sujet numéro 5 a « l'impression qu'il y avait du troc, mais dans le jeu, on voit que ce n'est pas vraiment le cas. Tu achètes les biens avec de l'argent. Il s'agit d'une économie que tu pouvais acheter des choses avec de l'argent et de la monnaie »<sup>178</sup>. Seulement deux joueurs remettent en question certains éléments quant à ce système monétaire. Le sujet numéro 2 s'interroge sur la provenance des pièces d'or. Notons qu'il n'a aucune idée du nom que porte cette monnaie et mentionne qu'il ne sait pas si ces pièces étaient frappées par les Égyptiens, les Romains ou les Grecs. Le sujet numéro 3, pour sa part, se demande s'il y avait réellement autant de monnaie que le jeu le laisse penser. Ce dernier ne remet pas en question la présence de ce système monétaire, mais il croit qu'il

---

<sup>176</sup> Sujet n°5 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : D'après vos observations et votre exploration au sein de ce jeu, quelles étaient les spécialités de l'Égypte en termes de ressources ?*, 4 novembre 2023.

<sup>177</sup> Sujet n°1 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Dans le jeu, il y a une certaine monétarisation pour acheter des ressources, des armes et des armures. Du point de vue historique, y avait-il un système monétaire (de la monnaie) pour l'achat de biens ou de services ?*, 20 octobre 2023.

<sup>178</sup> Sujet n°5 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Dans le jeu, il y a une certaine monétarisation pour acheter des ressources, des armes et des armures. Du point de vue historique, y avait-il un système monétaire (de la monnaie) pour l'achat de biens ou de services ?*, 4 novembre 2023.

y avait plus d'échanges de services et de produits que ce que les concepteurs d'Ubisoft représentent dans ce jeu vidéo historique. Dans leurs réponses au questionnaire, aucun joueur n'avait considéré la possibilité de l'existence d'un certain système monétaire. Après avoir joué à *Assassin's Creed Origins*, ils l'évoquent tous.

Finalement, il faut indiquer que les joueurs ne parlent pas du tout des systèmes d'imposition et des métiers, pourtant le jeu représente bel et bien ces composantes de l'Égypte grecque et romaine. Comme abordé plus haut, les joueurs font brièvement référence aux métiers afin de découper les différentes strates de la société ; il y a des métiers qui valent plus que d'autres, car ils occupent des fonctions importantes pour la société. Prenons par exemple les embaumeurs, la milice ou les prêtres. Ces métiers sont au cœur de l'Égypte grecque et romaine. Ils évoquent aussi la présence aussi d'employé et d'employeur dans le jeu. Mais, mis à part ces éléments, les cinq joueurs avouent qu'ils n'ont pas appris sur les métiers de cette Égypte. En ce qui concerne les systèmes d'imposition, un seul joueur effleure cet aspect de la vie économique sans rentrer dans les détails : « L'Égypte a l'air d'en arracher. Ça semble très pauvre, car ils sont sous l'emprise de la Grèce et de Rome, ils devaient peut-être payer plusieurs taxes ou un quelconque impôt, mais ce n'est pas réellement mentionné dans *Assassin's Creed Origins* »<sup>179</sup>. Notons cependant ici une limite de notre protocole qui pourrait expliquer le fait que nos sujets ne parlent pas davantage des systèmes d'imposition ou rentrent dans le détail des métiers. En effet, nous n'avons pas formulé de question à ce propos ni dans le questionnaire en ligne, ni durant l'entrevue. Ainsi, les joueurs n'étaient sans doute pas enclins à aborder ces éléments de la thématique économique.

## 5.2 Le jeu vidéo comme un outil à l'apprentissage de connaissances historiques

À plusieurs reprises durant l'entrevue, il était question des jeux vidéo historiques et de leur potentiel à l'apprentissage de connaissances historiques. De cette façon, nous avons discuté avec les sujets sur le médium lui-même. Généralement, les historiens et les didacticiens croient que le jeu vidéo historique peut être un bon outil pour inciter les joueurs à s'intéresser davantage à l'histoire ou à la période en question proposée par le jeu vidéo historique. Nous verrons donc, dans cette partie de ce chapitre, l'évolution de l'intérêt des joueurs sur l'Égypte grecque et romaine après avoir joué au

---

<sup>179</sup> *Ibid.*, *À quoi ressemble l'organisation sociale de la population en Égypte antique (hiérarchisée, inégalitaire, diversifiée, riche, etc.) ?*, 4 novembre 2023.



jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*. En plus, nous voulions recueillir l'opinion des joueurs quant à la question suivante : croyez-vous que le jeu vidéo historique est un bon outil pour acquérir des connaissances historiques sur une période donnée ? Nous croyons que cette question alimente cette étude, car nous voulions amener nos sujets à réfléchir sur le médium après avoir expérimenté un jeu vidéo historique. Cette étape de notre recherche vise en quelque sorte à exprimer l'expérience réelle des joueurs devant cette nouvelle façon de transmettre les événements du passé, mais surtout dans cette immersion avec l'histoire. Pour ce faire, nous proposons les considérations et les conclusions intéressantes à retenir de ces sujets à propos des JVH comme un outil à envisager pour transmettre des connaissances ou pour favoriser l'apprentissage des joueurs.

### 5.2.1 L'intérêt des joueurs pour la période ou pour l'histoire dans son ensemble

D'après nos échanges avec les joueurs, il ne semble pas que ces derniers aient développé plus d'intérêt pour l'Égypte durant le règne de Cléopâtre, ou pour l'histoire dans son ensemble. En effet, la plupart de nos sujets affirment que leur intérêt n'a pas réellement été influencé en expérimentant ce jeu. Le sujet numéro 1 représente bien ce phénomène collectif lorsqu'il dit : « mon intérêt en tant que tel par rapport à l'Égypte ou à l'histoire n'a pas vraiment changé. J'étais quelqu'un qui avait quelques connaissances comme tout le monde, sur les pyramides et les pharaons. Maintenant, je crois que j'en connais un peu plus, mais je n'irais pas me renseigner davantage ou faire des recherches là-dessus »<sup>180</sup>. Pourtant, avant l'entrevue, ce joueur avait mentionné dans le questionnaire en ligne qu'il voulait en apprendre plus sur le mode de vie des habitants de cette époque ainsi que sur la manière dont ils construisaient les bâtiments.

Le sujet numéro 2 avoue carrément qu'il n'a pas plus d'intérêt qu'avant pour l'histoire, parce que, à la base, il n'apprécie pas tout ce qui est relatif à l'histoire. Il préfère se renseigner particulièrement sur les armes, les armures et les fortifications. Néanmoins, ce sujet n'est pas fermé à l'idée d'en discuter davantage avec ses amis, mais il n'a pas l'envie d'en apprendre plus sur la période. Il affirme ne pas avoir fait de recherche durant le jeu ni après, puisqu'il « jouait au jeu pour trouver des informations. J'ai vraiment continué à jouer à *Assassin's Creed Origins* pour que le jeu

---

<sup>180</sup> Sujet n°1 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Après avoir joué au jeu Assassin's Creed Origins, quel est votre intérêt porté à l'Égypte antique ou à l'histoire dans son ensemble ?*, 20 octobre 2023.

m'apprenne des choses sur cette période. Si ce n'était pas dans le jeu, je ne l'aurais pas su ou cherché par moi-même »<sup>181</sup>.

Après avoir joué à ce jeu vidéo historique, le sujet numéro 4, de son côté, voulait se pencher davantage sur certains aspects du règne de Ptolémée au début du jeu. Ce participant considère qu'*Assassin's Creed Origins* montre peu de choses sur le pouvoir de ce personnage ainsi que sur l'association entre l'Égypte et Rome. Également, ce joueur mentionne qu'il a moins d'intérêt pour la période qu'avant de jouer à ce jeu vidéo historique, car il considère que c'est extrêmement complexe d'apprendre sur cette période en jouant. Selon lui, le jeu emprunte de multiples détours qui en complexifient la compréhension : « pour passer de A à B, tu dois obligatoirement faire plusieurs tâches en faisant A1, A2, A3, A4, etc. Il s'agit de quêtes annexes, mais tu dois en faire pour progresser dans le jeu et même compléter la trame principale »<sup>182</sup>. Ce sujet estime avoir plus appris des films que des jeux vidéo, car le film va directement au but :

J'avais écouté plusieurs films qui étaient intéressants et ils montraient plusieurs divinités égyptiennes. Un film qui m'a vraiment marqué c'est *Le Roi Scorpion*, il était simple et il allait directement au but. Dans *Assassin's Creed Origins*, ils vont au point, mais en empruntant de multiples détours. Ce que j'aimais beaucoup de l'Égypte, c'était la religion et j'ai l'impression qu'il n'en aborde pas réellement ou moins que j'aurai aimé. Par exemple, j'ai l'impression qu'on ne parle pas du tout de Râ dans le jeu. Je ne suis pas dans la bonne époque on dirait.<sup>183</sup>

Le sujet numéro 2, lui non plus n'a pas plus d'intérêt pour l'Égypte grecque et romaine ou pour l'histoire dans son ensemble après avoir joué à ce jeu vidéo historique, parce qu'il n'est pas sûr que le jeu ait correctement représenté les faits historiques et il envisage que les concepteurs aient pris des libertés artistiques, ce qui selon lui serait tout à fait normal. Néanmoins, il souhaite s'informer à propos de la monnaie, des échanges commerciaux et à propos du contexte politique. Il insiste sur le fait qu'il n'a pas consulté d'autres « sources » durant l'étude pour éviter de biaiser ses réponses. Ce participant était conscient qu'il aurait pu aller chercher de l'information ailleurs, mais il voulait

---

<sup>181</sup> Sujet n°3 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Avez-vous trouvé que le jeu était une source d'inspiration pour en apprendre davantage sur l'histoire de l'Égypte antique en dehors du jeu ? Avez-vous utilisé d'autres ressources pour obtenir quelques précisions sur la période ?*, 1 novembre 2023.

<sup>182</sup> Sujet n°4 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Après avoir joué au jeu Assassin's Creed Origins, quel est votre intérêt porté à l'Égypte antique ou à l'histoire dans son ensemble ?*, 2 novembre 2023.

<sup>183</sup> *Ibid.*

vraiment s'en tenir au jeu pour répondre au questionnaire à l'aide de nouvelles connaissances qu'il aurait acquises uniquement en jouant à *Assassin's Creed Origins*. Le participant numéro 2 compare le jeu à des balados et il avoue qu'il aurait peut-être davantage écouté des balados sur cette période plutôt que de jouer à ce jeu vidéo historique. Selon lui, le format audio des balados, parfois audiovisuel, accentue davantage l'intérêt pour l'histoire que ne peut le faire un jeu vidéo. Son principal argument, c'est surtout la longueur d'un jeu : « je me suis abstenu d'aller écouter le balado intitulé *Les Pires Moments de l'Histoire* dans lequel l'animateur vulgarise les informations sur les pharaons, par exemple, en une heure, tandis que le jeu c'était plus de 35 heures et j'ai l'impression que c'était trop dense »<sup>184</sup>. À la fin de l'entrevue, ce sujet annonce qu'il ira aller chercher des informations ailleurs, car il se dit naturellement curieux et il considère que ce jeu vidéo historique n'a pas répondu aux questions qu'il se posait tout au long de son exploration.

### 5.2.2 L'opinion des joueurs sur l'apprentissage par les jeux vidéo historiques

Globalement, nos sujets répondent qu'*Assassin's Creed Origins* offre une bonne vision générale de la période ainsi que sur les différentes thématiques et que, de ce fait, il peut être un bon outil d'apprentissage. La plupart de nos joueurs évoque cependant que le jeu ne permet pas de répondre à des questions spécifiques sur l'Égypte hellénistique et romaine, ce qui irrite quelques sujets. Par exemple, la plupart ne comprennent pas d'où vient la monnaie ou pourquoi il y a une rencontre entre les Romains, les Grecs et les Égyptiens sur un même territoire. Alors, nous voulons résumer les idées de nos cinq sujets là-dessus.

À la fin de l'entrevue, le sujet numéro 1 pense qu'il a appris plusieurs choses en jouant à ce jeu vidéo historique. Il affirmait qu'il connaissait peu de choses sur l'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre, mais qu'il a désormais une vision d'ensemble de cette période. Il explique qu'un jeu vidéo historique, tel qu'*Assassin's Creed Origins*, ne permet pas de retenir les dates ou des éléments spécifiques d'un événement historique. Reste que ce participant a l'impression d'en connaître plus sur certains aspects de l'Égypte antique à cette époque comme l'importance accordée à la religion dans la société ou le contexte politique entre Cléopâtre et son frère Ptolémée. Le sujet numéro 1 soumet aussi l'idée suivante : « je pense que le jeu vidéo historique peut être un

---

<sup>184</sup> Sujet n°2 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Après avoir joué au jeu Assassin's Creed Origins, quel est votre intérêt porté à l'Égypte antique ou à l'histoire dans son ensemble ?*, 1 novembre 2023.

bon outil passif. C'est certain que tu ne peux pas te servir du jeu vidéo pour faire un examen. J'ai appris des choses, mais surtout pour m'aider s'il y a une discussion avec quelqu'un sur ce sujet. Je vais avoir une idée plus globale de ce qu'il me parle »<sup>185</sup>. Autrement dit, ce joueur propose qu'il y ait un rapport entre l'histoire, l'apprentissage et l'aspect académique. Pour lui, si le jeu vidéo historique ne permet pas de répondre aux questions à l'intérieur d'un examen, alors il croit que l'effet sur les apprentissages reste limité. L'histoire est donc reliée à un aspect académique, une matière ou une discipline, nous ne pouvons pas en apprendre autant dans un jeu vidéo historique que dans un cours d'histoire d'après lui.

Le sujet n°2, de son côté, pense que le jeu vidéo offre une nouvelle façon de faire ou de vivre l'histoire, en nous rendant acteur et témoin de certains événements. Selon ce participant, le jeu vidéo historique a beaucoup de potentiel pour transmettre des connaissances historiques aux joueurs et il reste le plus grand médium de tous les temps. Il considère que c'est incroyable de pouvoir visiter certaines zones de l'Égypte grecque et romaine, puis de rentrer dans quelques bâtiments, des monuments ou des merveilles comme de grimper jusqu'au sommet du phare d'Alexandrie ou d'explorer « l'intérieur » du sphinx. Bref, la dimension visuelle de ce jeu vidéo historique le séduit. Ce joueur réfléchit également sur les retombées pédagogiques des jeux vidéo dont l'attrait sur les usagers est grand : « encore une fois, je vais essayer de comprendre comment expliquer quelque chose à quelqu'un. Je vais toujours aller vers comment ce dernier peut comprendre. Je vais essayer de m'inspirer de ce qu'aime la personne. La jeunesse est visiblement extrêmement motivée par tout ce qui est jeux vidéo, il s'agit donc de la meilleure manière pour transmettre des connaissances historiques selon moi »<sup>186</sup>. Par contre, ce sujet rappelle que les jeux vidéo historiques possèdent plusieurs défauts, surtout à travers le jeu *Assassin's Creed Origins*. Il pense qu'il faut être curieux, que certaines mécaniques nuisent à l'apprentissage et que la longueur ou la complexité du jeu entraînent souvent un désintérêt chez les joueurs pour le jeu, mais aussi sur la période proposée par celui-ci. Cela dit, selon lui, « nous pouvons peaufiner ce médium pour

---

<sup>185</sup> Sujet n°1 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Après votre expérience du jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins, croyez-vous que le jeu vidéo historique est un bon outil pour acquérir des connaissances historiques sur une période donnée, notamment l'Égypte grecque et romaine ?*, 20 octobre 2023.

<sup>186</sup> Sujet n°2 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Après votre expérience du jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins, croyez-vous que le jeu vidéo historique est un bon outil pour acquérir des connaissances historiques sur une période donnée, notamment l'Égypte grecque et romaine ?*, 1 novembre 2023.

l'amener à un aspect éducatif plus complet et concret. Nous pourrions donc considérer les jeux vidéo historiques comme un bon outil à l'apprentissage de connaissances historiques »<sup>187</sup>.

Le participant numéro 3 a des réserves par rapport à cette question. Il a l'impression que le jeu vidéo ne peut pas être un bon outil pour apprendre des connaissances sous ce format-là. D'après lui, *Assassin's Creed Origins* met en lumière quelques aspects historiques, mais la quantité de connaissances qu'un joueur va réellement retenir est plutôt minime. Par conséquent, le sujet numéro 3 pense qu'on n'apprend pas beaucoup en jouant à des jeux vidéo historiques dans le genre d'*Assassin's Creed*. Il envisage plutôt des jeux avec de plus petites missions et de nombreuses cinématiques. Pour informer, il faut mettre l'accent sur les cinématiques et mettre des textes pour aider les joueurs à apprendre, mais ce participant se demande si cela va vraiment attirer quelqu'un. Il sait pertinemment que ce genre de jeu vidéo (*Assassin's Creed*) a fonctionné sur le plan commercial et pour attirer les joueurs, mais il pose la question suivante : est-ce que les gens vont réellement apprendre ? « Il y a une limite à ce qu'un jeu vidéo va leur apprendre. Même si les textes ou les ouvrages permettent de vulgariser, donc de mieux apprendre l'histoire, il est possible que la personne n'aille pas non plus vers les livres. Au contraire, des médias plus informatisés comme les jeux vidéo, il y a plus de chances que les gens développent une vision générale de la période, mais en n'apprenant rien de très spécifique »<sup>188</sup>.

Le sujet numéro 4 pense que pour qu'un jeu vidéo soit un bon outil pour apprendre sur les composantes et les thématiques d'une période, il est nécessaire que le joueur ait un intérêt de base pour la période en question. Afin de poursuivre son idée, le joueur utilise son expérience dans le jeu *Assassin's Creed Origins* :

À la base, je n'étais pas particulièrement passionné par l'Égypte à cette époque-là. Ce qui m'intéressait surtout, c'était d'en apprendre davantage sur les divinités et le rapport que les habitants avaient avec la mort. C'était intéressant comment c'était expliqué dans le jeu, mais je considère que c'était très survolé. Donc, mon intérêt était moins grand, alors ce n'était pas vraiment un bon outil pour moi. Cependant, je sais que je m'intéresse beaucoup à la Nouvelle-France et les nouvelles colonies. Par conséquent,

---

<sup>187</sup> *Ibid.*

<sup>188</sup> Sujet n°3 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Après votre expérience du jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins, croyez-vous que le jeu vidéo historique est un bon outil pour acquérir des connaissances historiques sur une période donnée, notamment l'Égypte grecque et romaine ?*, 1 novembre 2023.

le jeu *Assassin's Creed III* me donnait vraiment beaucoup plus envie d'apprendre sur cette période. Mais, pour être intéressé par ces périodes, je crois qu'il faut un niveau de base ou être instruit sur la période pour apprécier à sa juste valeur le jeu vidéo historique comme un outil à l'apprentissage.<sup>189</sup>

Pour ce joueur donc, il y a un rapport entre les connaissances antérieures et les nouvelles connaissances. Il considère que le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins* est un bon outil pour apprendre sur l'Égypte hellénistique et romaine durant le règne de Cléopâtre, mais qu'il ne pouvait pas vraiment en bénéficier totalement, car il n'avait pas le « niveau de base » pour saisir pleinement toute la richesse des connaissances qu'offre ce médium. À titre d'exemple, le sujet mentionne qu'il aurait pu en apprendre plus s'il connaissait un peu plus le contexte politique entre les puissances étrangères avant de jouer à ce jeu vidéo historique.

Le dernier participant de cette recherche avance l'idée contraire du précédent. Dans les faits, il soutient qu'il s'agit d'un bon outil pour apprendre des connaissances historiques sur une période donnée surtout pour quelqu'un qui n'en connaissait pas beaucoup sur celle-ci. « Je trouve que c'est un bon moyen pour avoir une meilleure vue d'ensemble sur ce qui se passait dans le temps, les personnages qui étaient en vie, la religion et comment l'économie fonctionnait. Je suis rentré dans le jeu et je ne connaissais pas vraiment cette période. Maintenant, je peux te parler des Romains, des Grecs, des personnages historiques, de quelques villes, je connais un peu plus la faune et la flore, etc.<sup>190</sup> D'après ce sujet, nous pouvons faire confiance aux représentations d'*Assassin's Creed Origins* à propos de l'Égypte grecque et romaine, puisqu'Ubisoft embauche des historiens pour travailler avec eux et valider l'authenticité historique. En revanche, le sujet numéro 5 invite les joueurs de ce jeu vidéo historique à faire attention en essayant de faire la différence entre la fiction et la réalité. Il pense qu'il y a des éléments qui sont « romantisés » pour créer un *gameplay* intéressant pour les joueurs au détriment de la fidélité historique.

---

<sup>189</sup> Sujet n°4 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Après votre expérience du jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins, croyez-vous que le jeu vidéo historique est un bon outil pour acquérir des connaissances historiques sur une période donnée, notamment l'Égypte grecque et romaine ?*, 2 novembre 2023.

<sup>190</sup> Sujet n°5 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Après votre expérience du jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins, croyez-vous que le jeu vidéo historique est un bon outil pour acquérir des connaissances historiques sur une période donnée, notamment l'Égypte grecque et romaine ?*, 4 novembre 2023.

### 5.3 Conclusion sur les connaissances historiques des joueurs

En somme, grâce à ces résultats, nous pouvons établir que le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins* peut être un outil intéressant pour permettre aux joueurs d'acquérir des connaissances historiques sur l'Égypte grecque et romaine de Cléopâtre. Avant de jouer à ce jeu vidéo, nos sujets semblaient connaître peu de choses quant aux différentes thématiques de cette période. En effet, la plupart témoignaient de certaines connaissances à propos des divinités, des pharaons ainsi que de quelques structures administratives, mais ces connaissances restaient plutôt limitées. Aujourd'hui, ces individus témoignent d'un apprentissage sur plusieurs caractéristiques de cette époque. Pour mesurer cet apprentissage et évaluer l'effet réel de ce jeu vidéo sur les connaissances historiques de nos participants, nous avons questionné nos sujets sur certaines thématiques durant des entrevues semi-dirigées et nous avons exposé ici les réponses de ces joueurs, surtout les grandes tendances parmi leurs réponses. Par exemple, nous pouvons observer que les joueurs considéraient que le temple était au cœur de la société de cette époque. Pour nous, il s'agit d'une « nouvelle connaissance historique », car les joueurs n'abordaient pas cette thématique dans le questionnaire en ligne. D'ailleurs, mentionnons que cet aspect de la religion va dans le sens des historiens, dans l'optique où il s'agit d'une composante essentielle à retenir sur cette période d'après eux. De cette manière, c'est plutôt impressionnant comment un jeu vidéo, soit un divertissement avant toute chose, peut permettre à des joueurs d'en apprendre autant sur une période de l'histoire.

Évidemment, le jeu vidéo historique implique tout de même certaines difficultés quant à l'apprentissage de connaissances historiques, ce n'est pas un outil infallible, loin de là. Les réponses de nos sujets montrent qu'ils ont seulement réussi à acquérir une vision générale de la période, ils ne peuvent pas aller dans le spécifique. Sinon, *Assassin's Creed Origins* ne guide pas totalement les joueurs dans l'Égypte de Cléopâtre, notamment sur la question de la différence entre les Grecs et les Romains ou en ce qui a trait aux échanges commerciaux. Les joueurs ont aussi parfois de la difficulté à distinguer ce qui relève de la trame historique ou de la trame narrative du jeu, ce qui peut être un problème dans leur compréhension historique de cette période.

Ainsi, nous verrons dans la prochaine partie de cette recherche, soit dans la discussion, que les joueurs ont des idées, des pistes de solution afin d'améliorer ce médium pour qu'il puisse encore davantage servir d'outil pour acquérir des connaissances historiques.

## DISCUSSION

Avant de conclure ce mémoire, nous souhaitons partager les « autres » résultats qui ne répondent pas directement à notre question principale de recherche ou aux questions secondaires et qui pourraient offrir de nouvelles perspectives aux historiens et didacticiens ou qui étaient inattendus de la part du chercheur principal de cette étude.

Le premier élément d'analyse qui nous a surpris fut de constater que nos sujets aient adopté une réelle posture critique à l'égard des jeux vidéo historiques en tant que médium de l'histoire ou comme outil d'apprentissage de connaissances historiques sur une période donnée. Autrement dit, tout au long de l'expérience, les participants de cette étude réfléchissaient sur ce qu'un jeu vidéo peut offrir aux joueurs ou comment ce médium représente les événements du passé. Il est possible que nos sujets aient adopté cette posture puisqu'ils connaissaient le but de cette recherche, mais nos joueurs semblent le faire aussi en dehors du contexte de leur participation à l'étude, en jouant à d'autres jeux vidéo. Lors des entrevues, la plupart des participants critiquaient les jeux vidéo, notamment le *gameplay*, mais aussi la façon qu'ils transmettent les informations ou permettent – ou non – de vérifier les faits historiques. Par exemple, le sujet numéro 4 suggère l'intérêt du CiviloPédia à travers la série *Civilization*, qui permet au joueur de se renseigner sur certains détails tout en jouant à ce jeu vidéo historique. Ainsi, les joueurs de cette recherche font bien plus que critiquer seulement le système de jeu ou les mécaniques d'*Assassin's Creed Origins*, ils décortiquent le jeu pour indiquer en quoi ce jeu vidéo-là est pertinent – ou non – pour acquérir des connaissances. Certains vont témoigner de la difficulté à différencier ce qui est purement historique du fictif, d'autres font un parallèle entre le contexte académique et l'apprentissage de l'histoire, plusieurs soulèvent que les jeux vidéo historiques amènent les joueurs à se poser des questions sur la vie humaine malgré la fiction, etc. Ils soulignent aussi « les manques » qui lui permettrait d'être un meilleur outil pour l'apprentissage de connaissances historiques en jouant.

À partir de leur expérience, nos sujets nous ont suggéré des pistes d'amélioration et des solutions pour accentuer le caractère pédagogique des jeux vidéo historiques, notamment dans cet opus. Prenons quelques exemples afin d'illustrer cette idée. Le joueur numéro 2 propose par exemple que les concepteurs de jeux vidéo historiques devraient mettre une vidéo explicative à la fin des



jeux pour exposer la réalité historique et de la distinguer de la part de fiction que propose le jeu. D'après ce sujet, l'intérêt de cette vidéo ou de ce *making-off* serait de permettre au joueur de se renseigner au sein même du jeu pour acquérir des connaissances historiques sur une période donnée ou une composante d'un événement. Autrement, le jeu laisse la place à l'interprétation aux joueurs, ce qui peut les éloigner de la réalité. Sinon, ce participant avance aussi l'idée qu'*Assassin's Creed Origins* aurait dû employer un code de couleurs dans les cinématiques ou lorsqu'un personnage historique parle pour marquer ce qui est historique et ce qui ne l'est pas. Certes, le *Discovery Tour* d'*Assassin's Creed Origins* est un outil pédagogique destiné à brosser un portrait plus réaliste de l'Égypte sous le règne de Cléopâtre, mais il ne s'agit pas d'une fonctionnalité présente dans le jeu d'action-aventure. Ce joueur mentionne qu'il a pensé à cette solution en jouant au jeu vidéo *Final Fantasy*, qui emploie cette pratique pour mettre l'emphase sur certains éléments de la trame principale. Pour s'informer, le sujet numéro 4 propose que le protagoniste dans *Assassin's Creed Origins* ait un objet spécial (un outil, une arme ou un parchemin par exemple) qu'il peut utiliser pour s'interroger sur certaines composantes de l'Égypte grecque et romaine. Il a eu l'idée en jouant à *God of War* dans lequel le joueur a accès au livre de Loki qui constitue un genre de journal qui aborde plus précisément la mythologie grecque. « Dans *Assassin's Creed Origins*, on ne retrouve pas réellement cette fonctionnalité. Je n'ai pas de journal pour m'aider à en apprendre plus sur les différentes thématiques. Il serait pertinent d'en ajouter un pour permettre aux joueurs d'avoir un apprentissage linéaire et tangible qu'il peut se fier pour se renseigner davantage »<sup>191</sup>.

De manière générale, *Assassin's Creed Origins* n'a pas accentué l'intérêt de nos sujets quant à la période proposée par le jeu. Ils ne veulent pas se renseigner davantage sur l'Égypte grecque et romaine ou sur l'histoire dans son ensemble. Pourtant, nous avons l'hypothèse que les jeux vidéo historiques avaient un effet favorable sur l'intérêt des joueurs, mais notre étude ne semble pas confirmer cette hypothèse. Mais, ceci s'explique par le fait que la plupart n'aimaient pas du tout ce jeu vidéo historique. Effectivement, il semble y avoir un consensus de la part de nos sujets : *Assassin's Creed Origins* n'est pas un excellent jeu vidéo historique. Prenons un extrait tiré de notre entrevue avec le sujet numéro 2 : « Le jeu est absolument atroce. C'est facilement le pire jeu

---

<sup>191</sup> Sujet n°4 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins – Question : Après votre expérience du jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins, croyez-vous que le jeu vidéo historique est un bon outil pour acquérir des connaissances historiques sur une période donnée, notamment l'Égypte grecque et romaine ?*, 2 novembre 2023.

que j'ai dû terminer. Le combat était médiocre et j'aime beaucoup le *storytelling* dans les jeux. Je n'ai pas été saisi par la trame narrative, considérant qu'elle était extrêmement de base »<sup>192</sup>. Pour d'autres, ce jeu vidéo historique était trop long et ils critiquent le fait qu'il était nécessaire de faire des missions secondaires afin d'accéder à la trame principale. Ainsi, les joueurs avaient tendance à « décrocher » et, leur intérêt se dégradait à force d'y jouer. Devant ce constat, nous pensons que ce phénomène est dû au fait que nos sujets étaient « dans l'obligation » de jouer à ce jeu vidéo historique pour l'intérêt de l'étude. Il est possible que les joueurs auraient appris davantage sur l'Égypte grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre s'ils ne participaient pas à cette recherche ou s'ils aimaient davantage ce jeu vidéo historique. C'est une hypothèse à considérer pour les chercheurs qui souhaiteraient se pencher sur l'utilisation des jeux vidéo historiques dans une perspective d'enseignement ou pour explorer encore plus l'expérience réelle des joueurs.

---

<sup>192</sup> Sujet n°2 avec Raphaël Desormeaux, *Entrevue après avoir joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins* – Question : *Globalement, comment qualifieriez-vous votre expérience de ce jeu vidéo ?*, 1 novembre 2023.

## CONCLUSION

Dans ce mémoire, nous souhaitons répondre à la question de recherche principale suivante : quelles sont les connaissances historiques sur l'Égypte dite grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre VII que peuvent acquérir les joueurs en dehors des contextes formels d'apprentissage en jouant au jeu *Assassin's Creed Origins* ? En d'autres termes, nous voulions établir si ce jeu vidéo historique peut être considéré comme un bon outil à l'apprentissage de connaissances historiques sur cette période. Nous avons donc décliné cette question en quelques sous-questions correspondant aux chapitres IV et V : qu'est-ce que les concepteurs du jeu représentent à travers *Assassin's Creed Origins* ? Quelles sont les connaissances historiques considérées essentielles par les historiens à retenir et à transmettre sur la période proposée par le jeu ? Et finalement, qu'est-ce que les joueurs vont réellement conserver et retenir après avoir expérimenté ce jeu vidéo historique ?

Pour répondre à ces questions, nous avons adopté une méthodologie exploratoire, descriptive et qualitative. Nous voulions établir un « pont » entre les propositions et les considérations des historiens, les représentations historiques de ce jeu vidéo et, enfin, ce que les joueurs apprennent en y jouant. Par conséquent, nous avons débuté cette recherche en allant vérifier ce que les historiens considèrent important à transmettre comme connaissances historiques quant à l'Égypte grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre VII (51-30 av. J.-C.), précisément sur les thématiques et composantes suivantes : les croyances et la religion, le système et le contexte politique, la vie économique, l'organisation culturelle et sociale. Ensuite, nous avons agi comme un sujet agissant dans le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*, c'est-à-dire que nous avons joué à ce jeu afin de l'explorer dans sa totalité. Cette étape de notre méthodologie invitait le chercheur de cette recherche à réfléchir à l'expérience vécue dans cet environnement virtuel et ce que cela pourrait impliquer pour d'autres joueurs issus des contextes informels d'apprentissage. Mentionnons également que nous analysons comment ce jeu vidéo historique représente cette période avec les mêmes thématiques utilisées que dans l'étape précédente. Enfin, nous avons créé un protocole de recherche et des outils de collecte et d'analyse de données pour évaluer le potentiel réel de ce jeu vidéo historique pour l'apprentissage de connaissances historiques sur cette période. Ainsi, nous sommes allés à la rencontre de cinq joueurs issus de contextes informels d'apprentissage en créant un questionnaire en ligne (pré-test) pour identifier les connaissances a

priori que ces participants avaient de l'Égypte grecque et romaine au temps du dernier pharaon. Puis, après avoir complété ce questionnaire, nous invitons ces joueurs à explorer le jeu vidéo *Assassin's Creed Origins* en mentionnant qu'ils doivent y jouer comme s'ils allaient le chercher en magasin, sans se soucier de notre recherche. Puis, nous avons rencontré ces joueurs en contexte « réel » en reprenant sensiblement les mêmes questions qu'au questionnaire en ligne, mais en nous intéressant aussi à leur expérience générale à travers *Assassin's Creed Origins*. Le chapitre V montre l'analyse des résultats des différentes étapes de ce protocole méthodologique.

À l'issue de cette étude, nous retenons que ce jeu vidéo historique semble être un bon outil pour acquérir des connaissances historiques sur l'Égypte hellénistique et romaine. Les joueurs témoignent d'une compréhension générale de cette période après avoir exploré ce jeu, mais ils n'ont pas développé de connaissances spécifiques sur celle-ci. Nos sujets semblaient connaître peu de choses quant aux différentes thématiques de cette période lors de la passation du questionnaire en ligne. Maintenant, après avoir joué à *Assassin's Creed Origins*, ils proposent quelques connaissances historiques sur cette période : la place de la religion au sein de la société, un contexte politique entre des puissances étrangères (la Grèce, Rome et l'Égypte) et la volonté de Cléopâtre de reconquérir le trône, la présence d'un système monétaire pour l'achat de biens et de services, etc. Par ailleurs, nous étions étonnés par le fait que nos participants adoptent une posture critique pour analyser les jeux vidéo historiques, notamment *Assassin's Creed Origins*. À titre d'exemple, ils offraient des solutions pour améliorer ce médium ou ils disaient à quel point le jeu peut être utile – ou non - pour apprendre des connaissances sur un sujet.

Ce faisant, nous pensons que ce mémoire pourrait devenir un outil de réflexion intéressant pour les historiens et les didacticiens qui souhaitent analyser le potentiel réel des jeux vidéo historiques sur l'apprentissage de connaissances historiques. Notre intention était d'offrir aux chercheurs une nouvelle manière de penser ou repenser la place des jeux vidéo historiques à notre époque. Nous souhaitions aller au-delà de la simple description des effets « potentiels » de ces jeux chez les joueurs, bien qu'il s'agisse d'une fiction historique créée par des concepteurs qui n'ont pas nécessairement l'ambition de représenter fidèlement une période d'histoire donnée. Malgré cette situation « problématique », nous pensons aussi que ce mémoire peut alimenter les réflexions à mener à propos de la possible utilisation de jeux vidéo historiques pour enseigner en contexte scolaire.

L'histoire académique et l'histoire profane représentée par le jeu vidéo historique peuvent facilement paraître en compétition. Ils ne font apparemment pas bon ménage ; pourrait-on penser que ces éléments se complètent ? Dans les faits, les jeux vidéo historiques proposent aux joueurs une interprétation de certains événements du passé autant que le fait un ouvrage à vocation académique. Néanmoins, il est impératif de reconnaître que ces jeux vidéo offrent réellement une nouvelle façon de vivre l'histoire. L'expérience interactive transcende les pages d'un manuel d'histoire pour des millions d'individus. Alors, pour comprendre pleinement notre relation avec le passé, il est essentiel de considérer les jeux vidéo historiques comme un reflet de notre engagement collectif avec l'histoire. Il s'agit d'un défi que les historiens modernes ne peuvent se permettre d'ignorer.

Nous ne pouvons qu'espérer que ce mémoire aide les prochains chercheurs à analyser les jeux vidéo historiques comme un outil à l'apprentissage. Ici, nous voulons que les *Historical Games Studies* aillent plus loin que considérer uniquement les représentations à l'intérieur de ce médium. Ils peuvent aller au-delà de cette analyse en allant comprendre ce que les jeux vidéo historiques amènent réellement à notre société. Ainsi, les liens entre l'histoire et l'univers vidéoludique sont encore riches en possibilités inexplorées jusqu'à présent.

ANNEXE A  
 JOURNAL DE BORD DU CHERCHEUR SUR LE JEU VIDÉO HISTORIQUE *ASSASSIN'S  
 CREED ORIGINS*

<b>Dates et noms des extraits enregistrés (éléments clés)</b>	<b>Idées/ Concepts/ Passages pertinents</b>
<p style="text-align: center;">17 décembre 2021: Introduction du jeu et tutoriel</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cadre spatio-temporel dans l'introduction</li> <li>• Ptolémée dans l'introduction</li> <li>• Le protagoniste dit : « Anubis t'attend » lorsqu'on tue quelqu'un dans le jeu</li> <li>• Références au grand Amon (le Dieu qu'on ne voit pas), à Medounamoun ainsi qu'aux medjaÿ</li> <li>• Beaucoup de références religieuses dès le début</li> <li>• L'oasis de Siwa</li> </ul>
<p style="text-align: center;">18 décembre 2021: Premières missions à Siwa</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le protagoniste dit à plusieurs reprises: « Par le soleil d'Osiris »</li> <li>• Destruction de la statue de Ptolémée</li> <li>• Le protagoniste dit : « Neith, déesse de la chasse, je te remercie » après avoir tué un animal</li> <li>• La Douât et le mauvais pharaon</li> <li>• Un jour je vais apprendre à lire ce qui est écrit. Ce n'est pas nécessairement toute la population qui sait lire ni écrire. (Voir mission la cachette proche du tombeau)</li> </ul>
<p style="text-align: center;">20 décembre 2021: Autres missions à Siwa et exploration du temple d'Amon</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tâches d'un prêtre dans missions 2 Siwa dans le temple Amon, dernière mission avant de tuer le Menouramoun,</li> <li>• Définition du medjaÿ</li> <li>• Sarapis (le dieu que les Grecs et Égyptiens partagent)</li> <li>• Constellations (un rapport important aux visions de l'époque face à l'espace/ les étoiles)</li> <li>• Le caab (Esprit) lorsqu'on parle d'un défunt, son caab devrait se rapprocher de celui de la femme</li> </ul>
<p style="text-align: center;">21 décembre 2021: Dernières missions à Siwa</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Je vois que tu as obtenu une promotion (Bayek dit ça à Menemet, un prêtre, lorsqu'il le rencontre, car il a une nouvelle tenue)</li> <li>• Un marchand ne veut pas subir la colère des dieux et du prêtre= influence directe de la religion</li> <li>• Détruire des statues qui sont des fausses représentations pour les dieux</li> </ul>
<p style="text-align: center;">15 août 2022: Premières missions à Imou</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• *Aucune note du chercheur*</li> </ul>

<p>16 août 2022: Premières missions à Alexandrie et découverte du Sarapeion d'Alexandrie</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Déesse Serket = représentation par un scorpion</li> <li>• Sarapeion à Alexandrie</li> <li>• Il est difficile d'être un Égyptien à Alexandrie selon un PNJ dans l'une des premières quêtes à Alexandrie</li> <li>• Est-ce qu'il y a véritablement un quartier égyptien à Alexandrie distinct du reste ?</li> </ul>
<p>10 janvier 2023: Missions secondaires à Alexandrie et découverte d'Aya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bayek mentionne qu'il considère Cléopâtre comme une hors la loi, mais on doit tout de même tuer le serpent pour notre vengeance</li> <li>• Tombeau d'Alexandre Le Grand</li> <li>• Chargement: Linguiste distinguée --) Fait sur Cléopâtre venant de Plutarque qu'elle parle plus de 9 langues</li> <li>• Musique symbolique dans l'extrait en se promenant près du repaire d'Aya</li> <li>• Bayek dit à un prêtre, qu'il ne sert pas le peuple, mais plutôt les dieux</li> <li>• Iseion</li> </ul>
<p>16 janvier 2023: Missions secondaires à Alexandrie et visite de l'Hippodrome</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• On aborde sur le pays des morts lorsque quelqu'un meurt dans le jeu</li> <li>• Les phylakes</li> <li>• Parchemin sur Appolodore d'Athènes</li> <li>• Il y a une statue dans le palais royal qui ressemble à une divinité avec 2 brebis</li> <li>• Sanctuaire d'Aristote</li> <li>• Quête <i>Le bon vieux temps</i>: Claridas à changer son nom égyptien pour un nom grec pour mieux attirer les Grecs dans les cours d'hippodromes + Bayek lui mentionne : je vois même que tu as adopté leurs dieux (il s'agit d'une certaine acculturation)</li> </ul>
<p>17 janvier 2023: Fin de la mission d'Aya et première rencontre avec Cléopâtre</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Offrande à Icarus pour l'aider dans l'autre monde</li> <li>• Buste d'Icarus dans la quête <i>Des bleus des bleus</i></li> <li>• Un personnage de Canope au début de la mission de sauvetage du cheval</li> <li>• Prière de Serket</li> <li>• Eudoros / Scribe royal ?</li> <li>• Ordinateur Abstergo de Layla présente la valeur historique et le but de cette compagnie</li> <li>• Quête <i>Medjay d'Égypte</i> : première rencontre avec Cléopâtre et description de la femme= il faut répondre et non poser des questions + elle semble festive + présenter sexuellement parlant : elle porte décolleté et du linge moulant + dans cet extrait elle mentionne</li> </ul>

	<p>qu'elle couchera avec qui veut, mais que ce dernier doit être prêt à être exécuté + elle porte une simple couronne.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cléopâtre à Bayek: Je fais de toi mon Medjay : Protecteur du seul et unique pharaon d'Égypte</li> <li>• Cléopâtre est la seule à se soucier du peuple d'Égypte selon le régisseur d'Appolodorus</li> </ul>
17 janvier 2023: Suite de la rencontre avec Cléopâtre et missions secondaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grosse prière pour Serket</li> <li>• Alimentation des enfants royaux</li> </ul>
19 janvier 2023: Découverte de Létopolis et missions secondaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Récolte première quête : blé ?</li> <li>• Durant une mission, Bayek demande : Comment allez-vous aujourd'hui ? Et il se fait répondre : au moins nous travaillons pour nous et non les autres</li> <li>• Quête <i>Droit de naissance</i> : embaumement et rites funéraires + droit d'héritage et tout ? Un maître vient avec un acte de vente pour une terre, mais le propriétaire actuel dit non.</li> <li>• Chargement: Goût du luxe, on disait que les Romains n'aimaient pas le luxe, mais César aimait bien les objets rares</li> <li>• Quête <i>Peau dure</i> : on peut voir le campement et le métier de tanneur</li> <li>• Temple d'Horus</li> <li>• Compte rendu d'Hérodote dans le temps de chargement pendant la quête La plainte des terrassiers</li> <li>• Quête <i>Nouvel arrivant</i>: Temple de Sekmeth à Létopolis même s'il vénérât Horus + explication des tempêtes, car on aurait offensé la divinité</li> <li>• Chargements : on disait que Cléopâtre était la seule des Ptolémées à avoir appris l'égyptien</li> </ul>
19 janvier 2023: Mission contre le Scarabée et rencontre avec Pompée le grand	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bataille de Myisis dans la quête l'ancienne bibliothèque</li> <li>• Serket et il y a un culte à son honneur</li> <li>• Le business mortuaire de Memphis</li> <li>• Quête de <i>Pompée le Grand</i>: offrir le trône à Cléopâtre + rencontre avec Pompée et Aya dit qu'on le rencontre au nom de Cléopâtre = alliance avec Pompée (48 av. J.-C.) + Durant la rencontre Aya montre une pièce de monnaie avec Cléopâtre, mais on ne la voit pas réellement</li> </ul>



<p>24 janvier 2023: Missions secondaires à Memphis</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Découverte de Memphis</li> <li>• Chargement= Héritage dynastique --) on aborde sur la temporalité et la domination des Ptolémées --) 332 à 30 avant notre ère.</li> <li>• Quête <i>Dilemme Pâtissier</i>: impôt sur les épices + cannelle + malédiction et croyances (exemple un mage m'a jeté une malédiction, je dois réciter le plus possible)</li> <li>• Chargement = Ravissements rugissants --) Alexandrie avait un zoo avec des animaux exotiques</li> <li>• Chargement= Un nom révélateur --) Nom de Cléopâtre (Gloire de la patrie)</li> <li>• Exploration du Temple de Ptah ainsi que celui d'Athor</li> <li>• Fabrication de bateaux à Memphis</li> </ul>
<p>24 janvier 2023: (le début de l'extrait est corrompu) Exploration du tombeau de Djéser et de Snéfrou</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les démons craignent les prêtres</li> <li>• Crime contre les morts</li> <li>• Quête: Memphis Méphitique (pourrir les momies + cérémonies funéraires et momification)</li> <li>• Chargement : La femme en Égypte --) ses rôles et les informations sur les Égyptiennes</li> <li>• Tombeau rhomboïdal de Séfrou</li> <li>• Quête: <i>Premiers secrets des pyramides</i> --) un NPC mentionne que Snéfrou représente le roi le plus important</li> <li>• Stèle devant le tombeau de Snéfrou : Avant trois ans, nous aurons construit plus de la moitié de ce grand édifice. La bande des artisans.</li> <li>• Aegyptiaca</li> <li>• Pyramidions et références à Rê</li> <li>• Croyances et idées concernant les malédictiones ex: colère Anubis! Les torches sont maintenant éteintes.</li> <li>• Nitria = "mine" de Natron</li> <li>• Le protagoniste dit : « Je vais prier Anubis pour son pardon »</li> </ul>
<p>26 janvier 2023: (le début de l'extrait est corrompu) Mission Le lézard et quelques missions secondaires</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plusieurs Sarapeion ex: celui de Karanis aussi</li> <li>• Quête: <i>Le visage du Lézard</i>: Taureau Apis/ bœuf comme symbole sacré / Je vais affronter le jugement des dieux à tes côtés.</li> <li>• Sothis</li> <li>• Combat contre le dévoreur d'âme --) il y a plusieurs références aux divinités. Par exemple, le protagoniste dit : « tu vas subir la colère du dieu soleil »</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cléopâtre mentionne dans la quête Le visage du Léopard : Grâce à moi, l'Égypte triomphera ! Ils doivent prendre ma voix pour celle de la déesse.</li> <li>• Ton kar (esprit également ?)</li> <li>• Fête d'Apis</li> <li>• Rite dans la voix de Tamonhotep</li> <li>• Quête: <i>Meurtre au temple</i> --) remplacer un Dieu grec par un dieu égyptien et vice versa --) s'attirer la fureur du monde + la Grèce a largement contribué au progrès de l'Égypte = volonté ou imposition?</li> </ul>
26 janvier 2023: Exploration des pyramides de Gizeh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ouadjet --) Déesse égyptienne responsable d'une malédiction</li> <li>• Le grand sphinx</li> <li>• Raciste des Grecs envers les Égyptiens = ils sont meilleurs les premiers et souvent ils vont apporter du progrès --) Pourquoi Ubisoft et les historiens consultants voulaient présenter les tensions sociales dans un jeu vidéo ?</li> <li>• Tombeau de Mykérinos + Kephren + Khéops + adorateur de Thot</li> <li>• Cléopâtre, soit la reine d'Égypte honorée par Mykérinos</li> <li>• Exemple de malédiction --) mourir de faim</li> <li>• Construction fidèle des pyramides, mais il y a quelques sommets en or (pyramidions)</li> </ul>
30 janvier 2023: Mission La hyène et le crocodile	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le Grand Baba</li> <li>• Khaliset (la hyène) est considérée comme la déesse Iset</li> <li>• Le protagoniste dit : « Osiris, accordez-moi ses retrouvailles »</li> <li>• Pigeons voyageurs dans le jeu? Est-ce que ça existait réellement?</li> <li>• Ordre de réquisition</li> <li>• Protéger et restaurer le Fayoum</li> <li>• Habit des Grecs et ceux des Égyptiens</li> </ul>
30 janvier 2023: Visite de Krokodilopolis et quête du crocodile	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quête: <i>La maladie</i> --) perception péjorative concernant brûler les morts= vraiment mal vu, mais pour combattre les fléaux</li> <li>• Pauvres et riches + Les Grecs payent moins d'impôts= plus facile de prospérer ?</li> <li>• Chargements= Gratte-ciels antiques --) les bâtiments comportaient des fois jusqu'à 3 étages + Voyage céleste --) le corps des morts s'envole pendant une</li> </ul>

	<p>période de la journée + Prem's --) définition de la palette de Narmer comme étant la plus vieille inscription de notre histoire + Nous avons un accord --) échange avec l'Inde pour les produits de Luxe + Effet Homérique--) Illiade très connue dans l'Égypte de Cléopâtre + Renouvellement fréquent --) nombre de dirigeants durant les périodes intermédiaires</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser des animaux genre crocodile comme représentation des divinités, soit Sobek</li> <li>• Arène à Krokodilopolis (accueille environ 30 000 hommes ?)</li> <li>• Bordel + Poème d'amour grec</li> <li>• Des Gaulois en Égypte (voir quête Crocodile dans l'arène)</li> <li>• Grenier et papyrus sur la culture = Égypte et la barbarie</li> </ul>
<p>1 février 2023: (le début de l'extrait est corrompu) Lieux et quêtes dans le Nome d'Haoueris</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chargements : Guerre sur roues --) les chars ont été initiés par les Hittites + il ne saurait qu'en avoir un --) monothéiste d'Akhénaton</li> <li>• Lois égyptiennes empêchent certaines choses</li> <li>• Système de hiérarchie sociale au sein de la localité</li> <li>• Quais de Metallon (transport d'une pierre) grâce à un système</li> <li>• Temple de Thot</li> <li>• La demande (concept beaucoup plus tardif)</li> <li>• Tombeau de Smenkhkare</li> <li>• Tombeau du Cynique, soit Diodoros</li> <li>• Tombeau d'Amenemhat III</li> </ul>
<p>1 février 2023: Sauver Cléopâtre de l'assassinat</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Grèce et l'Égypte ne se détestent pas</li> <li>• Mercenaires contre Cléopâtre au Camp Nisi</li> <li>• Cléopâtre à Heracleion : Cléopâtre est toujours là déesse, je suis ton pharaon + alliance entre Cléopâtre et Pompée + Septimus + mini statue de Cléopâtre dans la quête La voie des Gabinianis</li> <li>• Vases romains</li> <li>• Tentative d'assassinat sur Cléopâtre</li> <li>• Cléopâtre parle d'une guerre civile</li> <li>• Cléopâtre dit à Bayek et Aya : « Amenez-moi à César »</li> <li>• Chargements: De l'or contre du verre --) utiliser l'or du sarcophage d'Alexandre le Grand pour payer son armée</li> <li>• Représentation du fils de Rê --) un gros soleil et un homme en feu</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Démons</li> </ul>
<p>2 février 2023: (extrait corrompu durant l'enregistrement) Rencontre entre Cléopâtre et César, puis la mort de Ptolémée (en deux parties)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Citadelle de Pissa Oros --) aborde surtout sur la torture</li> <li>• Terrible malédiction à ceux qui pillent les tombeaux - -) utile pour faire peur aux pilleurs</li> <li>• Il y a une zone qui représente le peuple de Rê</li> <li>• Éducation : il a été prouvé que Ptolémée était un faux pharaon</li> <li>• Thot, seigneur de la justice et de la vérité, le brillant</li> <li>• Chargements: Hatshepsout --) premier pharaon féminin d'Égypte + processus de momification</li> <li>• Quête <i>Aya la Déesse</i>: le serviteur était époustoufflé face à la beauté de Cléopâtre + aller porter Cléopâtre dans le tapis comme les historiens en parlent, sauf rencontre avec les 3 + offres d'un mariage = elle va devenir une reine.</li> <li>• Catapulte et bombe incendiaire dans les bateaux</li> <li>• Rencontre entre Cléopâtre, César et Ptolémée --) rencontre entre les 3?</li> <li>• Sarcophage d'Alexandre le Grand</li> <li>• <i>Ave Cesar</i></li> <li>• Moment de tensions entre les Romains et les Égyptiens à Alexandrie</li> <li>• Brûler le phare d'Alexandrie</li> <li>• Pothinus et Septimus</li> <li>• Ptolémée dévoré par des crocodiles</li> <li>• Flavius</li> <li>• La perte d'organe est mal perçue</li> <li>• Aqueducs romains</li> <li>• Oracle d'Apollon</li> </ul>
<p>4 février 2023: Missions secondaires en Marmarique</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Camp de chasse romain de Collis --) apprendre sur l'histoire d'Apollon et Cyrène</li> <li>• Feu grégeois</li> <li>• Atelier de teinture d'Erythron</li> <li>• Quais romains de la xxxviie légion</li> </ul>
<p>6 février 2023: Missions secondaires en Cyrène et découverte des zones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sanctuaire englouti d'Aristote</li> <li>• Appolonia</li> <li>• Casernement romain</li> <li>• Cyrène et temple de Zeus</li> <li>• Thermes romains</li> <li>• Apollonios de Cyrène</li> <li>• Pourquoi Esio (npc dans une mission) aime Apollon</li> <li>• Acropole romaine</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Techniques de soin pour les soldats: parchemin qui explique ce qu'on peut faire pour soigner!</li> <li>• Arène de Cyrène</li> <li>• Chargements : Cléopâtre adorait organiser des fêtes</li> <li>• Tombeau de Battos</li> <li>• Acteur et théâtre</li> <li>• École de gladiateur</li> <li>• Triumvirat de Cyrène: Dioclès, Praxillas et Vitruvius</li> <li>• Tombeau de Seth-Anat</li> <li>• Armée perdue</li> <li>• Tefibi III et dans son tombeau fils et sa bien-aimée</li> <li>• Collier de Weskhet</li> <li>• Paradis étant les champs de roseaux</li> <li>• Référence à un cadran solaire</li> <li>• Manifestation des divinités Rê</li> <li>• Les chats appartiennent à Bastet</li> </ul>
<p>6 février 2023: Fin de la mission principale ainsi que du jeu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personne ne règne réellement sur l'Égypte durant les Ptolémées --) plutôt quelques tyrans durant le règne de Cléopâtre</li> <li>• Mer Tyrrhénienne 46 av. J.-C.</li> <li>• Rome 44 av. J.-C.</li> <li>• César est considéré comme un Dieu, mais le Sénat est difficile à convaincre</li> <li>• Choix de nom de quête: <i>La chute d'un Empire, la naissance d'un autre</i></li> <li>• La Curie</li> <li>• Dictateur à vie accordé par le peuple selon César</li> <li>• Aya qui assassine César, mais sinon représentation de l'assassinat de César</li> <li>• Césarion (fils entre César et Cléopâtre) se serait assis sur le trône de Rome</li> <li>• Aya à Cléopâtre: tu es la dernière des pharaons</li> <li>• Chargements: les momies étaient parfumées pour que leur odeur soit acceptée par les Dieux.</li> </ul>

<p><b>Notes et idées importantes du chercheur</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La linguistique est très forte dans le jeu --) il y a plusieurs concepts historiques + de nombreuses références à l'histoire ex: Douât, des dieux, des régions, des personnages, etc.</li> <li>• Le protagoniste de ce jeu mentionne, qu'un jour, qu'il va apprendre à lire ce qui est écrit, mais ce n'est pas nécessairement toute la population qui sait lire ni écrire. (Voir mission la cachette proche du tombeau)</li> </ul>
---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Confrontations culturelles entre les Égyptiens ex: Bayek et les Romains ou les Grecs</li> <li>• Pertinence d'insérer le jeu à la fin de l'Égypte antique : il y a tous les monuments + plus facile pour l'histoire + des personnages plus grands que nature</li> <li>• Représentations assez fidèles des hiéroglyphes</li> <li>• Le jeu prend en compte plusieurs réalités et faits sociaux de l'époque par exemple changer de nom pour satisfaire les Grecs dans le marchandage</li> <li>• Les habitants parlent surtout du local et non de la globalité ex: on parle peu de Cléopâtre, mais plutôt des dirigeants locaux</li> <li>• Temple de Sekmeth en dessous d'un nouveau temple, celui d'Horus</li> <li>• Raciste des Grecs envers les Égyptiens --) ils sont meilleurs les premiers et souvent ils vont apporter du mieux qu'eux = Pourquoi Ubisoft et les historiens consultants voulaient présenter les tensions sociales dans un jeu vidéo ?</li> <li>• La thématique religieuse = clairement le thème qui revient le plus dans ce jeu-là. En fait, très peu sur le politique et l'économique.</li> <li>• Il y a du papyrus et des statuettes partout dans le jeu</li> <li>• Habit des Égyptiens et ceux des Grecs/ Romains.</li> <li>• Selon les régions, les divinités sont plus importantes par exemple Sobek</li> <li>• Importance de la séquence du 17 janvier et du 2 février, car il s'agit de rencontres entre différents personnages historiques (Cléopâtre, Ptolémée, César, etc.)</li> </ul>
--	---

ANNEXE B  
QUESTIONNAIRE A – PRÉTEST

**Section 1 sur 4 : Questionnaire A - Évaluation des connaissances historiques à propos de l'Égypte au temps de Cléopâtre VII (prétest)**

Cher participant, chère participante,

Nous vous invitons à participer à une étude visant à évaluer le développement de connaissances historiques à travers le jeu vidéo *Assassin's Creed Origins*. Cette étude est menée dans le cadre d'une recherche de maîtrise en histoire et elle a pour objectif de comprendre l'apprentissage et l'impact des jeux vidéo historiques en dehors des contextes formels d'apprentissage.

Le but de ce questionnaire est de connaître l'image que vous avez de l'Égypte au temps du dernier pharaon d'Égypte, soit entre 51 et 30 av. J.-C. Ce questionnaire en ligne vise à évaluer vos connaissances sur cette Égypte dite grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre VII. Les questions portent notamment sur les thématiques religieuse, sociale, culturelle, économique et politique abordées dans le jeu *Assassin's Creed Origins*. Il est important de mentionner qu'il n'y a aucune mauvaise réponse, car votre réponse à vous personnellement est ce que nous voulons savoir! Il est même possible que vous ne connaissiez aucune des réponses aux questions. En fait, nous voulons saisir s'il y a un certain apprentissage de connaissances historiques sur cette période après avoir expérimenté le jeu *Assassin's Creed Origins*.

Votre participation est importante pour nous aider à mieux appréhender les connaissances historiques que vous pouvez acquérir en jouant à ce jeu. Cette participation va se faire en trois temps. D'abord, vous allez répondre à ce questionnaire en ligne. Puis, si votre « profil » correspond bel et bien aux critères de sélection des chercheurs, nous allons vous contacter pour procéder aux prochaines étapes de la recherche. La prochaine sera d'expérimenter de votre côté le jeu vidéo *Assassin's Creed Origins*. Quelques semaines après votre découverte et votre parcours au sein de ce jeu, nous voulons vous rencontrer afin d'observer vos « nouvelles » connaissances sur cette période s'il y a lieu. Nous allons utiliser un enregistrement vidéo et audio pour conserver les moments importants de cette rencontre. Ainsi, nous allons jouer à certaines séquences pertinentes du jeu sélectionné et nous allons échanger sur les questions suivantes : Quelle est votre expérience en tant que joueur/ joueuse à travers le jeu *Assassin's Creed Origins* ? Qu'est-ce que vous ne saviez pas sur l'Égypte antique que vous avez appris grâce au jeu ? Que pensez-vous de l'Égypte antique proposée par le jeu selon certaines thématiques (religion, politique, économie, culture, société, etc.) ?

Votre expérience en tant que joueur/ joueuse informel est précieuse et contribuera à combler un manque dans la recherche sur ce sujet. Le questionnaire est anonyme, vos réponses seront traitées de manière confidentielle et utilisées uniquement à des fins de recherche. Votre participation est volontaire, et vous pouvez choisir de vous retirer à tout moment sans conséquence.

Pour cette recherche, nous voulons des participants et des participantes qui répondent aux critères suivants:

- Personnes majeures
- Maîtriser globalement les jeux vidéo afin de faciliter l'apprentissage du système et des mécaniques du jeu *Assassin's Creed Origins*
- Posséder le matériel et le support nécessaires afin de jouer au jeu vidéo *Assassin's Creed Origins*

Nous vous remercions sincèrement de votre participation et de votre contribution à cette recherche. Vos réponses nous permettront d'approfondir nos connaissances sur l'apprentissage et l'impact des jeux vidéo historiques.

Si vous avez des questions ou des préoccupations concernant cette étude, vous pouvez nous contacter à l'adresse courriel suivante: [desormeaux.raphael@courrier.uqam.ca](mailto:desormeaux.raphael@courrier.uqam.ca)

Merci de votre collaboration,

Cordialement,

Raphaël Desormeaux (chercheur à la maîtrise en histoire à l'Université du Québec à Montréal)

### **Section 2 sur 4 : Profil du participant/ de la participante**

Veillez répondre aux questions suivantes qui vont définir brièvement votre profil.

Nom et prénom

---

---

Quel est votre âge ?

---

---

---

Quel est votre parcours professionnel (expérience professionnelle, postes occupés, responsabilités et réalisations) ? Quel est votre parcours académique (domaine d'études, programme, formation complémentaire) ?

---



---

Avez-vous déjà suivi un cours sur l'Égypte antique, notamment sur l'Égypte durant le règne de Cléopâtre VII ? Si oui, veuillez indiquer le nom de ce cours ainsi qu'une courte description.

---

---

Comment qualifieriez-vous vos compétences ainsi que vos connaissances en ce qui concerne les jeux vidéo historiques ?

- Expert
- Très bon
- Bon
- Moyen
- Faible

Quels sont les jeux vidéo historiques auxquels vous avez joué et expérimenté ? Vous pouvez indiquer plusieurs réponses.

---

---

---

Avez-vous déjà joué à un jeu tiré de la licence Assassin's Creed éditée par Ubisoft ? Si oui, veuillez cocher lequel ou lesquels.

- Assassin's Creed (2007)
- Assassin's Creed II (2009)
- Assassin's Creed: Brotherhood (2010)
- Assassin's Creed: Revelations (2011)
- Assassin's Creed III (2012)
- Assassin's Creed IV: Black Flag (2013)
- Assassin's Creed: Rogue (2014)
- Assassin's Creed: Unity (2014)
- Assassin's Creed: Syndicate (2015)
- Assassin's Creed Origins (2017)
- Assassin's Creed Odyssey (2018)
- Assassin's Creed Valhalla (2020)

Avez-vous déjà joué au jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins ?

- Oui
- Non

Comment pouvons-nous vous contacter si votre profil correspond à nos critères de sélection ? Par exemple, veuillez indiquer votre courriel ou votre numéro de téléphone pour vous rejoindre.

---

---

### Section 3 sur 4 : Questionnaire sur l'Égypte durant le règne de Cléopâtre VII

Le but de ce questionnaire est d'évaluer vos connaissances sur l'Égypte grecque et romaine au temps du dernier pharaon (entre 51 et 30 av. J.-C.). Vous devez répondre à toutes les questions de manière instinctive. N'oubliez pas, il n'y a aucune mauvaise réponse, car nous voulons justement voir votre réponse à vous personnellement. Ainsi, répondez au meilleur de vos connaissances sur les différentes thématiques et n'hésitez pas à développer davantage sur certaines questions.

Quel est votre intérêt porté à l'Égypte antique ou à l'histoire dans son ensemble ?

---

---

---

---

Qu'est-ce que vous évoque l'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre VII ?

---

---

---

---

Dans vos mots, décrivez qui était Cléopâtre VII.

---

---

---

---

Décrivez brièvement la ville d'Alexandrie à cette époque (les quartiers, les monuments, les bâtiments principaux, etc.).

---

---

---

---

Décrivez ce qu'est un pharaon au temps de Cléopâtre selon vous (fonctions, pouvoirs, ambitions, conditions de vie, richesse, etc.).

---

---

---

---

Décrivez dans vos mots la situation politique globale de cette période (le contexte, les personnages et leurs ambitions, les tensions entre les différentes régions, etc.).

---

---

---

---

Comment le territoire était découpé et qui intervenait dans la gestion des terres du royaume ?

---

---

---

---

À quoi ressemble l'organisation sociale de la population en Égypte antique ?

---

---

---

---

Quel aspect était central dans la société égyptienne à cette époque ? Expliquez dans vos mots.

---

---

---

---

Décrivez les liens qui unissent les Égyptiens, les Grecs et les Romains à l'époque du dernier pharaon d'Égypte (relations, considérations, tensions, conflits, alliances, etc.).

---

---

---

---

Quelles étaient les spécialités de l'Égypte en termes de ressources ?

---

---

---

---

À quoi ressemblent les échanges commerciaux à cette époque ?

---

---

---

---

Y avait-il un système monétaire (de la monnaie) pour l'achat de biens ou de services ? Expliquez dans vos mots.

---

---

---

---

Quelles sont les ressemblances ainsi que les différences entre un Égyptien et un Grec durant le règne de Cléopâtre VII (vêtements, représentations, langues, culture, etc.) ?

---

---

---

---

Quel type de monde correspond le mieux à l'Égypte à cette époque (multiculturel, biculturel, unique, etc.) ? Expliquez dans vos mots pourquoi.

---

---

---

---

Quelles sont les institutions ainsi que les systèmes qui jouaient un rôle central dans la culture égyptienne ?

---

---

---

---

Quel est le rôle du clergé à cette époque ? Quel est celui du prêtre ?

---

---

---

---

Quelles étaient les principales divinités vénérées dans l'Égypte grecque et romaine durant cette période ?

---

---

Comment se manifestait la pratique religieuse dans l'Égypte de Cléopâtre VII ?

---

---

---

Y avait-il des cultes particuliers ou des rituels spécifiques associés à cette époque ?

---

---

---

Qu'est-ce que vous aimeriez apprendre ou savoir sur l'Égypte antique pendant le règne du dernier pharaon d'Égypte ?

---

---

---

Selon vous, est-ce que le jeu vidéo historique est un bon outil pour acquérir des connaissances historiques sur une période donnée, notamment l'Égypte grecque et romaine ? Expliquez dans vos mots pourquoi.

#### **Section 4 sur 4 : Retour sur le questionnaire**

Cher participant, chère participante,

Nous tenons à vous remercier d'avoir pris le temps de remplir ce questionnaire. Votre participation est précieuse pour notre étude sur les jeux vidéo historiques et leur potentiel en matière d'apprentissage de l'histoire. Notre étude vise à explorer les connaissances historiques que les joueurs et les joueuses peuvent acquérir en jouant au jeu vidéo *Assassin's Creed Origins*, en particulier sur l'Égypte dite grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre VII. Nous souhaitons également comprendre comment les joueurs et les joueuses appréhendent les jeux vidéo historiques et si ces jeux peuvent être un outil de diffusion de l'histoire.

Toutes les informations que vous avez fournies resteront strictement confidentielles. Vos réponses seront traitées de manière anonyme et utilisées uniquement à des fins de recherche. Veuillez noter que toutes les données collectées seront traitées conformément aux lois et réglementations sur la protection des données.

Nous tenons à préciser que, si vous êtes sélectionné en fonction de nos critères, nous pourrions vous recontacter ultérieurement pour vous fournir des informations supplémentaires pour poursuivre au sein de cette étude. Prenons par exemple l'idée de nous rencontrer après avoir expérimenté le jeu Assassin's Creed Origins. Votre participation à ce questionnaire en ligne ne garantit pas automatiquement une sélection, mais soyez assuré que chaque contribution compte et contribue à l'avancement de notre recherche.

Encore une fois, nous vous remercions sincèrement pour votre participation et votre intérêt pour notre étude. Si vous avez des questions supplémentaires, n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse courriel suivante: [desormeaux.rafael@courrier.uqam.ca](mailto:desormeaux.rafael@courrier.uqam.ca)

Cordialement,

Raphaël Desormeaux (chercheur à la maîtrise en histoire à l'Université du Québec à Montréal)

ANNEXE C  
GUIDE D'ENTRETIEN AVEC LES JOUEURS

**Préambule et début de l'entrevue :**

Nous allons pouvoir débiter l'entrevue. Bienvenue à cette entrevue ! Comment allez-vous ?

Nous sommes ravis que vous ayez pris le temps de vous joindre à nous aujourd'hui. Votre présence est très appréciée, et nous tenons à vous exprimer nos plus sincères remerciements d'avoir accepté notre invitation à participer à cette recherche.

Le but de cette entrevue est d'évaluer vos connaissances historiques sur l'Égypte grecque et romaine au temps du dernier pharaon (entre 51 et 30 av. J.-C.) après avoir joué au jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*. Pour ce faire, nous vous avons soumis un questionnaire en guise de pré-test pour saisir ce que vous saviez déjà sur cette période, puis vous avez exploré ce jeu vidéo comme si vous alliez l'acheter en magasin sans prendre en considération cette étude. Maintenant, nous allons vous poser des questions sur votre expérience en tant que joueur, mais aussi sur les représentations de cette époque quant aux différentes thématiques (religion, politique, économique, culturel et social). À la lumière de nos échanges, nous allons pouvoir identifier si le jeu vidéo *Assassin's Creed Origins* peut être considéré comme un outil d'apprentissage pour une compréhension générale de l'Égypte hellénistique et romaine au temps de Cléopâtre VII.

Avant de commencer officiellement les questions, nous devons vous rappeler certains éléments. Vos informations personnelles ne seront connues que du chercheur principal, Raphaël Desormeaux, et ne seront pas dévoilées lors de la diffusion des résultats. Les entrevues transcrites seront numérotées et seul le chercheur principal aura la liste des participants et du numéro qui leur aura été attribué. Les enregistrements seront détruits dès qu'ils auront été transcrits et tous les documents relatifs à votre entrevue seront conservés sous clef (numérique) durant la durée de l'étude. L'ensemble des documents sera détruit quelques jours après la dernière communication scientifique.

Pour ce qui est de l'entrevue, vous devez répondre à toutes les questions de manière instinctive en prenant en considération votre expérience de joueur à travers le jeu *Assassin's Creed Origins*. N'oubliez pas, il n'y a aucune mauvaise réponse, car nous voulons justement voir votre réponse à vous personnellement. L'entrevue sera alors divisée en trois parties. La première, nous allons discuter de votre expérience de joueur dans ce jeu. La deuxième, nous allons reprendre sensiblement les mêmes questions qu'au pré-test pour voir, s'il y a lieu, votre apprentissage sur les différentes composantes de cette période. La troisième, nous allons jouer ensemble à certaines séquences et des missions de ce jeu pour saisir ce que vous pouvez apprendre sur des facettes de cette période.

Par ailleurs, vous pouvez décider à n'importe quel moment de mettre un terme à cette entrevue. Il suffit tout simplement de le mentionner au chercheur. Ainsi, êtes-vous toujours consentant de participer à cette entrevue ?

## Expérience du joueur :

Dès le départ, nous allons vous poser des questions sur votre expérience en tant que joueur à travers le jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*. Il sera question de votre parcours, des idées et des sentiments que vous avez ressentis à l'intérieur de certains passages du jeu, de votre relation avec ce jeu vidéo traitant d'histoire, etc. Est-ce que les consignes sont claires de votre côté ?

- Globalement, comment qualifieriez-vous votre expérience de ce jeu vidéo (facile à prendre en main / difficile, intéressant / ennuyeux, lent / rapide, etc.) ?
- Dans vos mots, pouvez-vous décrire votre style de jeu dans *Assassin's Creed Origins* ? Étiez-vous un joueur qui recherchait plus les affrontements et le gameplay assassin ou plutôt qui s'intéressait à la trame narrative et aux représentations proposées par le jeu ?
- Approximativement, combien de temps avez-vous passé à jouer à *Assassin's Creed Origins* pour le terminer ou atteindre un certain point dans le jeu ? Si vous ne l'avez pas terminé, où étiez-vous rendu ?
- Y a-t-il des endroits particuliers qui vous ont fasciné (des villes, des villages, des marchés, des bâtiments, etc.) ?
- Quels sont les personnages non-joueurs (PNJ) que vous avez trouvés les plus intéressants ou mémorables dans le jeu ?
- Y a-t-il des éléments spécifiques du jeu qui vous ont amené à vous intéresser davantage à la période ptolémaïque de l'Égypte ?
- Enfin, recommanderiez-vous ce jeu à d'autres joueurs ? Pourquoi ou pourquoi pas ?

## Connaissances historiques sur la période :

Nous avons terminé les questions sur votre expérience en tant que joueur. Maintenant, nous voulons évaluer vos « nouvelles » connaissances sur l'Égypte grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre s'il y a lieu. Vos réponses nous permettront d'approfondir nos connaissances sur l'apprentissage et l'impact des jeux vidéo historiques chez les joueurs. Pour bien saisir l'Égypte de cette époque dans son ensemble, nous avons construit les questions en fonction des thématiques suivantes: religieux, économique, culturel, politique et social. Alors, vous devez répondre à ces questions selon votre expérience du jeu vidéo *Assassin's Creed Origins* et ce que vous croyez avoir appris à l'intérieur de celui-ci. Répondez au meilleur de vos connaissances sur les différentes thématiques et n'hésitez pas à développer davantage sur certaines questions. Est-ce que les consignes sont claires de votre côté ?

- En pensant à ce jeu vidéo historique, qu'est-ce que vous évoque l'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre VII ?
- Dans vos mots, décrivez qui était Cléopâtre VII.
- Décrivez brièvement la ville d'Alexandrie proposée dans ce jeu vidéo (les quartiers, les monuments, les bâtiments principaux, etc.).
- Décrivez ce qu'est un pharaon au temps de Cléopâtre selon vous (fonctions, pouvoirs, ambitions, conditions de vie, richesse, etc.).



- Décrivez dans vos mots le contexte politique durant cette période proposé par ce jeu vidéo historique (le contexte, les personnages et leurs ambitions, les tensions entre les différentes régions, etc.).
- D'après les éléments que vous avez observés en jouant à ce jeu, comment le territoire était découpé et qui intervenait dans la gestion des terres du royaume ?
- À quoi ressemble l'organisation sociale de la population en Égypte antique (hiérarchisée, inégalitaire, diversifiée, riche, etc.) ?
- D'après les propositions du jeu *Assassin's Creed Origins*, quel aspect était central dans la société égyptienne à cette époque ? Expliquez dans vos mots.
- Décrivez les liens qui unissent les personnages non-joueurs entre les Égyptiens, les Grecs et les Romains à l'époque du dernier pharaon d'Égypte dans ce jeu (relations, considérations, tensions, conflits, alliances, etc.).
- D'après vos observations et votre exploration au sein de ce jeu, quelles étaient les spécialités de l'Égypte en termes de ressources ?
- À quoi ressemblent les échanges commerciaux dans ce jeu vidéo historique ? Est-ce la même chose en Égypte à cette époque ?
- À cette époque, y avait-il un système monétaire (de la monnaie) pour l'achat de biens ou de services ? Expliquez dans vos mots.
- *Assassin's Creed Origins* propose de nombreuses représentations quant aux Égyptiens et aux Grecs. Quelles sont les ressemblances ainsi que les différences entre un Égyptien et un Grec durant le règne de Cléopâtre VII (vêtements, représentations, langues, culture, métiers, etc.) ?
- Quel type de monde correspond le mieux à celui de l'Égypte présenté dans *Assassin's Creed Origins* (multiculturel, biculturel, unique, etc.) ? Expliquez dans vos mots pourquoi.
- D'après le jeu, quelles sont les institutions ainsi que les systèmes qui jouent un rôle central dans la culture égyptienne, notamment dans sa transmission ou sa diffusion ?
- Quel est le rôle du clergé à cette époque ? Quel est celui du prêtre ?
- Quelles étaient les principales divinités vénérées dans l'Égypte grecque et romaine durant cette période selon ce jeu vidéo ?
- Comment se manifestait la pratique religieuse dans l'Égypte de Cléopâtre VII ?
- Y avait-il des cultes particuliers ou des rituels spécifiques associés à cette époque ?
- Après avoir joué au jeu *Assassin's Creed Origins*, quel est votre intérêt porté à l'Égypte antique ou à l'histoire dans son ensemble (plus, moins, peu d'effets, neutre, etc.) ?
- Avez-vous trouvé que le jeu était une source d'inspiration pour en apprendre davantage sur l'histoire de l'Égypte antique en dehors du jeu ? Avez-vous utilisé d'autres ressources pour obtenir quelques précisions sur la période ?
- En fin de compte, que retenez-vous le plus de votre expérience de jeu avec *Assassin's Creed Origins*, en termes d'histoire, de divertissement ou d'apprentissage ?

### Séquences avec le joueur :

Nous allons terminer cette entrevue en jouant ensemble au jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*. Pour ce faire, nous avons sélectionné deux missions secondaires à faire ensemble. La première s'agit de la quête intitulée Le bon vieux temps dans laquelle Bayek retrouve à

l'hippodrome une vieille connaissance originaire de Siwa. La deuxième s'agit de la quête intitulée Embuscade au temple dans laquelle le protagoniste retrouve également une vieille connaissance dans le temple local du village d'Imou. Après ces missions, nous allons discuter de l'apprentissage possible de certaines connaissances historiques grâce à ces deux séquences.

Ainsi, vous devez vous concentrer sur les représentations et les propositions des concepteurs d'Ubisoft sur l'Égypte grecque et romaine durant le règne de Cléopâtre. Vous devez vous en tenir seulement à ces missions et il faut éviter d'explorer les zones à l'extérieur de la quête. Est-ce que les consignes sont claires de votre côté ?

#### **Faire la mission *Le bon vieux temps* à Alexandrie :**

- Pouvez-vous me décrire votre expérience en jouant à cette quête annexe ? Qu'avez-vous trouvé intéressant et instructif dans celle-ci ?
- Est-ce que cette mission vous a donné l'impression d'apprendre quelque chose de nouveau sur la période historique représentée dans le jeu ?
- Dans cette mission, y a-t-il eu des éléments qui vous ont semblé en lien avec la vie quotidienne en Égypte à l'époque ptolémaïque ? Pouvez-vous me donner des exemples ?
- Pendant cette mission, avez-vous eu l'impression que le jeu mettait en avant certains aspects de la société égyptienne et hellénistique de manière particulière ?
- Comment avez-vous trouvé l'équilibre entre le gameplay et les éléments historiques dans cette mission ? Est-ce que l'un a pris le dessus sur l'autre ?

#### **Faire la mission *Embuscade au temple* à Imou :**

- Pouvez-vous me décrire votre expérience en jouant à cette quête annexe ? Qu'avez-vous trouvé intéressant et instructif dans celle-ci ?
- Est-ce que cette mission vous a donné l'impression d'apprendre quelque chose de nouveau sur la période historique représentée dans le jeu ?
- Dans cette mission, y a-t-il eu des éléments qui vous ont semblé en lien avec la vie quotidienne en Égypte à l'époque ptolémaïque ? Pouvez-vous me donner des exemples ?
- Pendant cette mission, avez-vous eu l'impression que le jeu mettait en avant certains aspects de la société égyptienne et hellénistique de manière particulière ?
- Comment avez-vous trouvé l'équilibre entre le gameplay et les éléments historiques dans cette mission ? Est-ce que l'un a pris le dessus sur l'autre ?

#### **Fin entrevue :**

Merci énormément pour votre participation au sein de cette étude. Cette entrevue et vos commentaires nous aideront grandement à avancer dans notre exploration des jeux vidéo historiques en tant qu'outil à l'apprentissage de connaissances historiques. Votre contribution a apporté une vision nouvelle dans la recherche dans le sens où elle va offrir les prémises d'un cadre d'analyse pour les futurs travaux sur les jeux vidéo historiques. Par contre, avant de nous laisser, nous avons une dernière question pour vous:

- Après votre expérience du jeu vidéo historique *Assassin's Creed Origins*, croyez-vous que le jeu vidéo historique est un bon outil pour acquérir des connaissances historiques sur une période donnée, notamment l'Égypte grecque et romaine ? Expliquez dans vos mots pourquoi.

## ANNEXE D

### CERTIFICAT D'APPROBATION ÉTHIQUE



No. de certificat : 2024-4737  
Date : 2023-10-11

#### CERTIFICAT D'APPROBATION ÉTHIQUE

Le Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants impliquant des êtres humains (CERPE FSH) a examiné le projet de recherche suivant et le juge conforme aux pratiques habituelles ainsi qu'aux normes établies par la *Politique No 54 sur l'éthique de la recherche avec des êtres humains* (avril 2020) de l'UQAM.

Titre du projet : Le jeu vidéo historique Assassin's Creed Origins, un outil informel d'apprentissage pour la compréhension de l'Égypte grecque et romaine au temps de Cléopâtre VII: étude de cas

Nom de l'étudiant : Raphaël Desormeaux

Programme d'études : Maîtrise en histoire (Profil avec mémoire 1653)

Direction(s) de recherche : Julia Poyet; Jean Revez

#### Modalités d'application

Toute modification au protocole de recherche en cours de même que tout événement ou renseignement pouvant affecter l'intégrité de la recherche doivent être communiqués rapidement au comité.

La suspension ou la cessation du protocole, temporaire ou définitive, doit être communiquée au comité dans les meilleurs délais.

**Le présent certificat est valide pour une durée d'un an à partir de la date d'émission.** Au terme de ce délai, un rapport d'avancement de projet doit être soumis au comité, en guise de rapport final si le projet est réalisé en moins d'un an, et en guise de rapport annuel pour le projet se poursuivant sur plus d'une année au plus tard un mois avant la date d'échéance (**2024-10-11**) de votre certificat. Dans ce dernier cas, le rapport annuel permettra au comité de se prononcer sur le renouvellement du certificat d'approbation éthique.

Sylvie Lévesque  
Professeure, Département de sexologie  
Présidente du CERPE FSH

## BIBLIOGRAPHIE

- Anonymous (éd.), *Égypte Romaine, l'autre Égypte*, Marseille : Musées de Marseille, Réunion des musées nationaux, 1997, 280 p.
- AUBERT, Marie-France et Roberta CORTOPASSI (dir.), *Portraits de l'Égypte romaine*, Paris, Réunion des musées nationaux, 1998, 184 p.
- AZAÏZIA, Aymar et Victor BATTAGGION (dir.), *Assassin's Creed - 2500 ans d'histoire. Apprendre l'histoire avec l'un des jeux vidéo les plus célèbres au monde*, Québec, Guy Saint-Jean Éditeur, 2019, 432 p.
- BERNAND, André, *Alexandrie des Ptolémées*, Paris, CNRS Editions, 1995, 128 p.
- BALLET, Pascale, *Figurines et société de l'Égypte ptolémaïque et romaine*, Paris, Éditions Picard, 2020, 240 p.
- BOUTONNET, VINCENT, « Analyse (didactique) d'un jeu vidéo historique : démocratie et éducation à la citoyenneté dans *Civilization VI* », dans *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, vol. 9, 2019, 28 p.
- BOUTONNET, Vincent et David LEFRANÇOIS, « Négocier le sens entre histoire et fiction: analyse transversale de la série *Assassin's Creed* », dans *Essais*, Québec, 2019, p. 25-41.
- CHAPMAN, Adam, Anna FOKA et Jonathan WESTIN, « Introduction: what is historical game studies? », dans *Rethinking History. The journal of Theory and Practice*, vol. 21, n° 3, 2017, p. 358-371.
- CHAPMAN, Adam, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York, Routledge, 2016, 290 p.
- CHAUVEAU, MICHEL, *Le mythe Cléopâtre*, Paris, Pinacothèque de Paris, 2014, 36 p.
- CHAUVEAU, Michel, *Cléopâtre : au-delà du mythe*, Paris, Liana Levi, 1998, 149 p.
- CHAUVEAU, Michel, *L'Égypte au temps de Cléopâtre, 180-30 av. J.-C.*, Paris, Hachette, 1997, 293 p.
- DAWN, Spring, « Gaming history: computer and video games as historical scholarship », dans *Rethinking History. The journal of Theory and Practice*, vol. 19, n°2, 2015, p. 207-221.
- DONOVAN, Tristan, *Replay. The History of Video Games*, Grande-Bretagne, Yellow Ant, 2010, 501 p.
- DORN, Sherman, « Is (Digital) History More than an Argument about the Past ? », dans *Writing History in the Digital Age*, University of Michigan Press, 2013, p. 21-34.

- ÉTHIER, Marc-André et David LEFRANÇOIS, *Le jeu et l'histoire – Assassin's Creed vu par les historiens*, Québec, Del Busso, 2020, 274 p.
- ÉTHIER, Marc-André, David LEFRANÇOIS et Alexandre JOLY-LAVOIE (dir.), *Mondes profanes – Enseignement, fiction et histoire*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2018, 515 p.
- ÉTHIER, Marc-André, David LEFRANÇOIS et Catherine DÉRY, « Utilisation d'*Assassin's Creed Origins* en classe d'histoire, rétention de connaissances déclaratives et intérêt des élèves pour l'Égypte antique », dans *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, vol. 15, 2022, 53 p.
- ÉTHIER, Marc-André, David LEFRANÇOIS et François AUDIGIER (dir.), *Pensée critique, enseignement de l'histoire et de la citoyenneté*, Montréal, Boeck Supérieur, 2018, 176 p.
- ÉTHIER, Marc-André et David LEFRANÇOIS, « Quelle lecture les historiens d'*Assassin's Creed* font-ils de ce jeu vidéo d'histoire ? », dans *Revue de recherches en littérature médiatique multimodale*, vol. 7, 2018, 22 p.
- GRIMAL, Nicolas (dir.), *Exposition : La gloire d'Alexandrie*, Paris, Musée du Petit Palais, 1998, 336 p.
- HUSSON, Geneviève et Dominique VALBELLE, *L'État et les institutions en Égypte : des premiers pharaons aux empereurs romains*, Paris, Armand Colin, 1992, 368 p.
- JOLY-LAVOIE, Alexandre, *Représentation de l'agentivité historique dans des jeux vidéos : étude de cas multiples*, thèse de PH.D. (éducation), Université de Montréal, 2020, 238 p.
- JOUTARD, Philippe, « Révolution numérique et rapport au passé », dans *Le Débat*, vol. 5, n°177, 2013, p. 145-152.
- KAPELL, Mathew Wilhelm et Andrew B.R. ELLIOTT, *Playing with the Past. Digital Games and the simulation of history*, Londres, Bloomsbury Academic, 2013, 400 p.
- LACOMBE, Éric, *La représentation historique au cinéma à travers Barry Lyndon et L'Anglais et le duc*, mémoire de M.A. (histoire), Université du Québec à Montréal, 2007, 148 p.
- LANÇON, Bertrand et Christian-Georges SCHWENTZEL, *L'Égypte hellénistique et romaine – nouvelle présentation*, Paris, Armand Colin, 2005, 128 p.
- LEE, J. K. et J. PROBERT, « Civilization III and whole-class play in high school social studies », dans *The journal of Social Studies*, vol. 34, n°1, 2010, p. 1-28.
- LEGRAS, Bernard, *L'Égypte grecque et romaine*, Paris, Armand Colin, 2004, 222 p.

- MACCALLUM-STEWAR, Ester et Justin PARSLER, « Controversies: Historicising the Computer Game », dans *Staffordshire University*, 2007, p. 203-210.
- MARTIN, Jean-Clément et Laurent TURCOT, *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015, 141 p.
- METZGER, Scott Alan et Richard J. PAXTON, « Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past », dans *Theory & Research in Social Education*, vol. 44, n° 4, 2016, p. 532-564.
- PATIN, Nicolas, « La Grande Guerre et les jeux vidéo. La recherche historique face à *Battlefield I* », dans *Essais*, n° 15, 2019, p. 119-130.
- PAGNOTTI, J. et W. B. RUSSELL, « Using Civilization IV to engage students in world history content », dans *The social studies*, vol. 103, n° 1, 2012, p. 39-48.
- POIRON, Perrine, « Assassin's Creed Origins Discovery tour: A Behind the Scenes Experience », dans *New Eastern Archaeology*, vol. 84, n° 1, 2021, p. 79-85.
- RABINO, Thomas, « Jeux vidéo et histoire », dans *Le Débat*, vol. 5, n°177, 2013, p. 110-116.
- RESELLINI, Marc (dir.), *Le mythe Cléopâtre*, Paris, Pinacothèque de Paris, 2014, 400 p.
- SCHWENTZEL, Christian-Georges, *Cléopâtre*, Paris, Presses universitaires de France, 2022, 236 p.
- SEIXAS, Peter et Tom MORTON, *Les six concepts de la pensée historique*, Montréal, Modulo, 2013, 218 p.
- SERMET, Jorris, *L'Histoire dans les jeux vidéo : une nouvelle approche pour les historiens*, mémoire de M.A. (histoire), Université de Lausanne, 2016, 99 p.
- SQUIRE, Kurt D., *Replaying history: Learning world history through playing Civilization III*, thèse de PH.D. (education), Université de l'Indiana, 2004, 324 p.
- TRICLOT, Mathieu, « Jouer au laboratoire. Le jeu vidéo à l'université (1962-1979) », dans *La Découverte*, Paris, vol. 3, n° 173-174, 2012, p. 177-205.
- URICCHIO, William, « Simulation, History and Computer Games », dans *Handbook of Computer Games Studies*, vol. 21, 2005, p. 327-338.
- VINCENT, Romain, « Du jeu vidéo au document de travail : la scolarisation d'Assassin's Creed », dans *Le Temps des médias*, vol. 2, n°37, 2012, p. 183-199.
- WALKER, SUSAN et Peter HIGGS (éd.). *Cleopatra of Egypt: from History to myth*, Londres, British Museum Press, 2001, 384 p.

WHITE, Hayden, *The Content of the Form: Narrative Discourse and Historical Representation*, Baltimore, John Hopkins University Press, 1987, 313 p.

WINEBURG, Sam, « Historical Thinking and Other Unnatural Acts », dans *The Phi Delta Kappa International*, vol. 80, n°7, 1999, p. 488-499.

WINNERLING Tobias et Florian KERSCHBAUMER (éd.), *Early Modernity and Video Games*, Cambridge, Cambridge Scholars Publishing, 2014, 265 p.

ZIEGLER, Christiane (dir.), *Queens of Egypt: From Hetepheres to Cleopatra*, Paris, Grimaldi Forum Monaco, 2008, 432 p.