



FESTIVAL
INTERNATIONAL
DE GÉOGRAPHIE
de Saint-Dié-des-Vosges

33^e édition

30 sept,
1^{er} & 2 oct
2022

déserts

PAYS INVITÉ :
LE PORTUGAL

Une approche postcoloniale des imaginaires désertiques
dans les jeux vidéos *Assassin's Creed Origins* et *Journey*



Une approche postcoloniale des imaginaires désertiques dans les jeux vidéos *Assassin's Creed Origins* et *Journey*

- Guillaume BARRAL

Enseignant de Géographie-Histoire et formateur numérique et
jeux sérieux (Académie de Lyon)

« Les Oasis ! le Sud ! Le Désert ! Mots magiques, mots prestigieux, évocateurs de pays mystérieux que l'imagination nimbe de beautés sublimes et enchanteresses. Il n'est pas un de nous que ces mots n'aient fait rêver, qui n'ait ressenti, à leur appel, un choc ou un éblouissement. » (Lehuraux 1934).

Léon Lehuraux, 1934. *Le Sahara, Ses oasis*, Alger, Éditions Baconnier, tirage réservé à l'Office algérien d'action économique et touristique (OFALAC).

Introduction : le jeu vidéo comme représentation du (d'un) monde

« Un jeu vidéo n'est pas tant la représentation d'un espace qu'un **espace habillé de représentations** »

Propos issus d'une interview avec Marine Macq, réalisé le 03/01/2022, « Comment les *concepts artists* transforment les jeux vidéos en expériences esthétiques », disponible en ligne : <https://www.millenaire3.com/Interview/marine-macq-un-jeu-video-n-est-pas-tant-la-representation-d-un-espace-qu-un-espace-habille-de-representations>

« Un jeu serait donc [...] producteur du sens, et permettrait de **repenser notre rapport au monde** »

Propos issus d'un article d'Alain Zind, publié le 03/12/2018, « Les jeux vidéo comme représentations du monde », disponible en ligne : <https://sms.hypotheses.org/16121>

« ...ce qui distingue le genre culturel des jeux vidéo par rapport au roman et au cinéma, en plus de différences cybernétiques évidentes, c'est **l'importance de l'espace** »
(Aarseth, 2001, 161)

Propos issus de : Espen Aarseth, "Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games.", 2001.
<http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/129.pdf>



Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat, « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? », *Cybergeog: European Journal of Geography* [En ligne], Science et Toile, document 418, mis en ligne le 27 mars 2008, consulté le 29 septembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/cybergeog/17502> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/cybergeog.17502>

Journey et AC Origins



Restitution de l'atelier mené avec les visiteurs sur Assassin's Creed Origins et Journey

Version préliminaire de l'article publié dans Hédia Abdelkéfi (dir.), *La représentation du désert*, Sfax (Tunisie), Association Joussour Ettawassol/Faculté des Lettres et Sciences Humaines, Université de Sfax pour le Sud, 2002, p. 73-82. Disponible en ligne : https://oic.uqam.ca/sites/oic.uqam.ca/files/documents/rb_desert_figures.pdf

Quelques retours sur le *Discovery Tour Ancient Egypt* d'*Assassin's Creed Origins* :

Map du jeu :

- l'Égypte en « contracté », une géographie réécrite
- Volonté de réalisme

Architecture :

- Paysages contractés, mais renvoient à des éléments architecturaux/paysages réalistes (pyramides, éléments géomorphologiques du désert, oasis et végétaux)

Mais une **vision stéréotypée** : palmiers, sable, chameaux...

Quelques retours sur le *Discovery Tour Ancient Egypt* d'*Assassin's Creed Origins* :

Information culturelles et géographiques très intéressantes

De grandes montagnes impressionnantes

Surprenant d'apprendre qu'il existe autant de différences entre les parties du désert (ex : le désert blanc)

Contraste quand on passe du désert à l'oasis de Siwa : cela va bien avec l'imaginaire des oasis comme un endroit foisonnant, plein de vie

L'oasis est beaucoup plus grand que ce que j'aurais imaginé, avec plus de constructions

On peut aller à beaucoup d'endroits, grimper... cela donne un côté **exploration** où tout est permis

Quelques retours sur le *Discovery Tour Ancient Egypt*
d'*Assassin's Creed Origins* :

Jeu à réaliser en classe

Jolie point de vue

Distance très intense et longue : réalisme (trop réaliste)

Des représentations sur les temples, pyramides, des animaux, de la géographie... critiquables :

- Le placement des étoiles n'est pas fidèle
- La vie des animaux aurait pu être représentée
- Les carafes/amphores ne semblent pas venir du bon pays
- Les chaises semblent européennes

Quelques retours sur *Journey*:

Un jeu mystérieux

Espace **peu réaliste** : il y a l'idée du désert, plus que la volonté de représenter fidèlement un espace ou territoire particulier

Permet aussi **d'exploiter nos représentations** liées aux déserts : vide, sable, pas d'humain/personnages autre que le personnage joué (désert au sens physique mais aussi démographique

Espace **extrêmement hostile** (pas d'eau, pas de vie, pas d'aliments...)

Quelques retours sur *Journey*:

Désert représenté comme un **espace de la ruine** (bâtiments ruinés dans lesquels on découvre des traces de civilisations passées)

- On se retrouve dans la position des explorateurs du XIXe siècle qui découvrent un espace « vide » (ou perçu comme tel), la trace de grandes civilisations perdues

En lien avec le désert comme support d'imaginaires

Quelques retours sur *Journey*:

Un environnement avec du vent, de la poussière, la **vraie sensation de s'enfoncer** dans le sable en marchant

Ce jeu semble **plus immersif** par rapport aux sensations liées à l'environnement (désert de sable)

Le divin, la quête d'absolu, la hiérophanie (Eliade, 1949), l'espace de transformation...



Les pyramides de Gizeh dans *AC Origins*



Image issue de *Journey*



Le combat entre la déesse guerrière Sekhmet et Bayek dans *AC Origins*

Le divin, la quête d'absolu, la hiérophanie (Eliade, 1949), l'espace de transformation...



Les pyramides de Gizeh en Egypte

Publié dans *National Geographic* : Damien Agut-Labordère,
« Premières pyramides : un génie technique vieux de 5000 ans »



Massif du Hoggar (ouest montagneux du Sahara, dans le sud de l'Algérie)

Publié sur un des blogs de la plateforme de l'Université d'Angers : <https://blog.univ-angers.fr/maghreb/2016/04/18/hoggar/>

L'hostilité, le vide, la « nature sauvage », l'espace autre/de l'altérité...



Une tempête de sable dans *AC Origins*



Un désert de dunes (erg) à perte de vue dans *Journey*

L'hostilité, le vide, la « nature sauvage », l'espace autre/de l'altérité...



Une tempête de sable au Niger, en 2016

Capture d'écran prise dans une vidéo faite par l'Organisation

Météorologique Mondiale : <https://public.wmo.int/fr/notre->

[mandat/domaines-](https://public.wmo.int/fr/notre-mandat/domaines-)

[d%E2%80%99action/environnement/temp%C3%AAtes-de-sable-et-de-poussi%C3%A8re](https://public.wmo.int/fr/notre-mandat/domaines-d%E2%80%99action/environnement/temp%C3%AAtes-de-sable-et-de-poussi%C3%A8re)



Désert de pierre ou reg (paysage le plus commun dans le Sahara)

2017/02/16 - Piste Taфраoute-SidiAli-Tagounite (gps: 30.1194, -5.2386) : [http://atlas-](http://atlas-sahara.org/milieux/reg/reg.html?cat=milieux)

[sahara.org/milieux/reg/reg.html?cat=milieux](http://atlas-sahara.org/milieux/reg/reg.html?cat=milieux)

La liberté, le voyage, le nomade, l'espace parcouru...



Un oasis dans *AC Origins*



Personnages de *Journey* en plein vol

La liberté, le voyage, le nomade, l'espace parcouru...

Une famille bédouine devant sa tente, dans le Sahara

Publié le 22 octobre 2019 en 1600 × 1067 dans *Le Moyen-Orient bédouin*.



Site archéologique de Hegra, au sud de Pétra, en Jordanie (site majeur de la civilisation nabatéenne, et témoin du commerce caravanier international durant l'Antiquité tardive)

© Royal Commission for AlUla

Journey : un jeu plus orientalisant ? *AC Origins* : un jeu historique critiquable ?

