



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-habile-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>

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* :

Définition du désert :

- Espace inoccupé par l'homme
- Précipitations très faibles
- Milieu abiotique
- Espace anciennement aquatique et anciens fonds marins
- Érosion mécanique
- Dunes
- Oasis : se développent des civilisations
- Rocher-champignons sculptés par l'érosion (morphogénèse)

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

Paysage égyptien

- **Plusieurs types** de désert chaud (rocheux, sablonneux, calcaire)
- **Césure** nette avec le **Nil** en un côté florissant et vert à l'ouest et un milieu désertique sablonneux à l'est
- **Bonne représentation** des différents lieux, et balade réaliste
- Un désert **plein de vie** : vie humaine, végétale, agricole... pas seulement des insectes, mais des chevaux...

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

Solitude, vide, rien... = critiquable car le désert est plein de vie (lézards, oiseaux, vent...)

Immensité du paysage qui contraste avec la solitude

Perdu : je ne sais pas où je vais (**cliché du naufragé** dans le désert, avec des mirages...)

Lent et monotone, manque de mouvement, paysage statique

Quelques retours sur *Journey*:

Solitude, vide

Vision de **deux types de déserts** :

- terrestre, soleil au zénith et aveuglant (caricatural), couleurs chaudes (couleur rassurante du jaune)
- et maritime, couleurs plus froides (abysse, plus inquiétant, profondeurs de l'océan, pas de lumière)

Beau travail de jeu de lumière, de couleur

Quelques retours sur *Journey*:

Ruines, marques de civilisation : mais pas de fleuve ou de point d'eau apparent
Importante **inspiration orientale**, teintée de poésie, ce qui porte l'aventure
Aspect **démesuré du désert**, on évolue tel un de ses grains de sable, perdu dans l'immensité
Le désertique est au service du **poétique** et inversement, le fantasmé vient magnifier le désert

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

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

[d%E2%80%99action/environnement/temp%C3%AAtes-de-sable-et-de-](https://public.wmo.int/fr/notre-mandat/domaines-d%E2%80%99action/environnement/temp%C3%AAtes-de-sable-et-de-poussi%C3%A8re)
[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 Tafraoute-SidiAli-Tagounite (gps: 30.1194,
-5.2386) : <http://atlas->

[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*

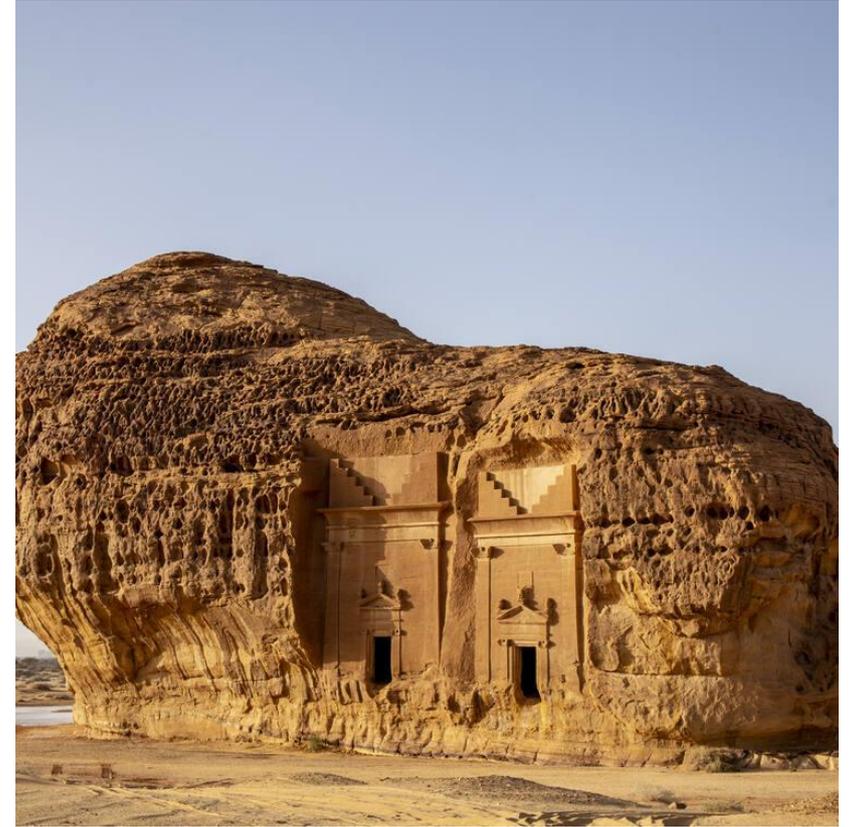


Personnages de *Journey* en plein vol

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 ?

