

Le jeu vidéo au service du patrimoine

Alexandre Lemay

Numéro 171, hiver 2022

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/97590ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Éditions Continuité

ISSN

0714-9476 (imprimé)

1923-2543 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Lemay, A. (2022). Le jeu vidéo au service du patrimoine. *Continuité*, (171), 12–15.

Le jeu vidéo au service du patrimoine

Certains jeux vidéo de la série *Assassin's Creed* proposent un contenu additionnel à fonction pédagogique pour mieux explorer les époques où ils se déroulent. Un outil qui commence à entrer en classe et au musée.

ALEXANDRE LEMAY

En 2007, le studio français Ubisoft, qui possède des succursales à Montréal et à Québec, lance un jeu vidéo qui révolutionne l'industrie : *Assassin's Creed*. La compagnie situe l'action dans un monde ouvert — que les utilisateurs peuvent explorer en toute liberté et dans lequel ils progressent de manière non linéaire —, très vaste et immersif. Le premier opus de ce qui allait devenir une série se déroule au temps des croisades en Terre sainte. Il met en scène un avatar qui rencontre des personnages historiques et participe à des événements du passé, tout en évoluant dans une trame narrative imaginée par les concepteurs du jeu.

Une dizaine d'années plus tard, coup de théâtre ! Ubisoft ajoute une extension inédite à *Assassin's Creed Origins* : le *Discovery Tour : Égypte antique*. Celle-ci permet une exploration approfondie et dynamique de l'époque concernée. Depuis, Ubisoft a produit deux autres extensions de ce type, le *Discovery Tour : Grèce antique* et le *Discovery Tour : Âge des Vikings*. En retirant les éléments de violence et de fiction du jeu de base, on propose un contenu misant principalement sur l'apprentissage. Une for-

mule qui pourrait changer la donne dans le monde du patrimoine et de l'histoire.

L'origine du *Discovery Tour*

Dès sa sortie, le premier *Assassin's Creed* se démarque. Grâce à diverses innovations technologiques, le jeu permet à ses utilisateurs d'explorer librement un monde étendu. Il propose une immersion historique très réaliste, qui est saisissante. D'ailleurs, la crédibilité des univers reconstruits est l'un des objectifs fondamentaux d'Ubisoft. Comme pour les autres jeux de la série qui suivent, la compagnie consulte des historiens et différents spécialistes pour concevoir ses reconstitutions et produire un contenu destiné à informer les joueurs sur les époques visitées. Pas surprenant que les jeux *Assassin's Creed* se soient vendus à des millions d'exemplaires.

Afin de répondre à l'intérêt grandissant de sa clientèle pour l'histoire, Ubisoft inclut une encyclopédie virtuelle dans certains de ses jeux. Puis, dès 2014, elle commence à travailler sur un nouveau concept : le *Discovery Tour*, qui sera accessible au public trois ans plus tard. L'idée est de pousser l'exploration historique encore plus loin,

non seulement pour les joueurs, mais aussi pour un auditoire très diversifié allant des étudiants aux visiteurs de musées, par exemple. Conçu en collaboration avec des historiens, le *Discovery Tour* permet une expérience contemplative et immersive où les utilisateurs de tous âges peuvent en apprendre plus sur le passé par l'entremise de l'archéologie, de l'architecture, de l'art, etc.

« C'est comme une expérience muséale dans un monde numérique », assure Maxime Durand, directeur de conception de mondes, qui a travaillé au développement du *Discovery Tour* chez Ubisoft Montréal. Cette extension, qui se veut éducative, répond entre autres à une demande longtemps exprimée par plusieurs professeurs souhaitant se servir du jeu en classe.

Enrichir le monde du jeu

Dans la conception d'un opus d'*Assassin's Creed*, l'équipe de designers accomplit un travail d'interprétation à partir de sources disponibles et sélectionne les éléments qu'elle souhaite reconstituer dans le jeu, en tentant de respecter diverses contraintes techniques et esthétiques. Dans certains cas, elle peut décider de reproduire les

L'équipe conçoit notamment des tours guidés, des dialogues et des pages d'information portant sur divers aspects de l'époque historique représentée.



La série de jeux vidéo *Assassin's Creed* reconstitue des éléments de la vie quotidienne d'antan pour créer une expérience immersive captivante. Ci-dessus, deux personnages du module d'apprentissage *Discovery Tour : Grèce antique*.

Source : Ubisoft

bâtiments le plus fidèlement possible, comme la bibliothèque et le phare d'Alexandrie dans *Assassin's Creed : Origins*. À d'autres occasions, l'équipe s'autorise certaines libertés, comme le recours à la « polychronie ». Elle réalise alors des représentations basées sur les découvertes archéologiques, mais en tenant compte de l'imaginaire historique des joueurs. Voilà qui pousse parfois à mixer des époques. À titre d'illustration, l'hippodrome d'Alexandrie a un style architectural beaucoup plus romain que grec dans *Origins*, ce qui ne correspond pas à l'allure du bâtiment au moment où se déroule le jeu. Cela

rend toutefois l'image plus reconnaissable par les utilisateurs.

Le *Discovery Tour* est un contenu additionnel qui s'intègre à ce monde préalablement reconstitué pour le jeu traditionnel. Il prend donc l'univers du jeu comme cadre, sans corriger ou modifier les représentations visuelles qui ont déjà été effectuées. Travaillant exclusivement sur l'extension, une deuxième équipe s'emploie alors à sélectionner des sujets pertinents, entre autres pour les cursus scolaires, à partir de l'univers visuel créé par les concepteurs du jeu. En travaillant en étroite collaboration

avec des experts mandatés par Ubisoft — 18 historiens dans le cas du *Discovery Tour : Grèce antique* —, l'équipe conçoit notamment des tours guidés, des dialogues et des pages d'information portant sur divers aspects de l'époque historique représentée (bâtiments, vie quotidienne, événements, etc.). Les utilisateurs, en incarnant un avatar, peuvent ainsi explorer le monde à leur guise et visiter, s'ils le souhaitent, les différentes stations parsemées dans l'univers du jeu. Le *Discovery Tour* est une occasion d'expliquer les choix historiques qui ont sous-tendu la conception des décors du jeu, mentionne Maxime Durand.

Des effets sur le patrimoine?

Tous les *Assassin's Creed* suscitent d'emblée un vif intérêt pour le passé auprès d'un très large public. « On le remarque chaque année quand on annonce la sortie prochaine d'un nouveau jeu de la série, constate Maxime Durand. On peut voir sur Google Analytics la grande quantité de recherches qui sont

soudainement faites sur la période visée. Ça se mesure aussi par une augmentation des ventes de livres d'histoire liés à certains sujets. Il y a un attrait, une curiosité. Tout ça parce que les joueurs savent qu'ils pourront bientôt s'amuser avec le jeu vidéo. Ils s'imaginent les personnages, les lieux... » Le *Discovery Tour* répond à cet engouement.



Le jeu permet de reconstituer des bâtiments d'époque avec réalisme et précision. Il colle parfois de près aux sources historiques. En témoigne le phare d'Alexandrie recréé dans le *Discovery Tour : Égypte antique*.

Source : Ubisoft



Le plus récent *Discovery Tour*, paru cet automne, porte sur l'ère viking. La nouveauté de la formule : le récit et la narration sont au cœur de l'expérience de jeu, plus ludique.

Source : Ubisoft

Il est difficile d'observer les effets concrets de cette extension sur la mise en valeur du patrimoine et sur le développement d'un intérêt envers le passé chez les joueurs. Cela dit, le *Discovery Tour* offre plusieurs possibilités attrayantes dans ces domaines, ne serait-ce que par la représentation de la vie quotidienne des gens de l'époque concernée, des objets et de l'architecture qui les entourent, de leurs rapports sociaux...

Certains ont tenté l'expérience en classe. Enseignant au secondaire et doctorant en didactique de l'histoire à l'Université de Montréal, Kevin Péloquin s'intéresse au rôle pédagogique des voyages dans le cadre scolaire. Avec la crise sanitaire, il s'est exceptionnellement tourné vers le *Discovery Tour : Grèce antique* pour faire « voyager » ses élèves. Selon lui, le jeu les aide à se représenter les lieux parce qu'il contextualise les objets et montre les bâtiments dans leur état d'origine. « C'est dur pour les élèves d'imaginer comment les choses étaient quand ils voient des sites archéologiques où il ne reste plus que le tiers de la structure, explique-t-il. Utiliser le *Discovery Tour* leur permet de se construire une image mentale plus complète du lieu, tout en sachant que l'extension propose une reconstitution hypothétique. » C'est cette capacité du jeu à redonner vie à une époque, à un environnement et au patrimoine qui fait sa force et sa pertinence, d'après l'enseignant. « Des élèves m'ont dit, par exemple : "Monsieur, quand je suis entré dans le jeu, je voyais la vie quotidienne, le temps ou le site, et ça semblait donner un sens à ce que j'avais étudié. Quand je voyais le temple d'Apollon, à Delphes, avec des humains qui y interagissaient, je comprenais mieux son rôle religieux." »

Les extensions ont également été mises à profit dans plusieurs musées du monde, dont celui de Pointe-à-Callière, à Montréal. Employé dans l'exposition *Reines d'Égypte*, présentée d'avril à novembre 2018, le *Discovery Tour : Égypte antique* a permis de montrer diverses pratiques de cette époque, comme la momification, grâce à quelques tours guidés virtuels, mais aussi de projeter de vastes reconstitutions numériques sur les murs. Pour Élisabeth Côté, chargée de projet au département Expositions et développement des technologies du Musée, l'utilisation du produit d'Ubisoft contextualise les artefacts et leur donne vie. « On souhaite



Pour l'exposition *Reines d'Égypte*, le musée Pointe-à-Callière s'est servi de projections du *Discovery Tour* dépeignant cette culture pour mettre en contexte des objets présentés.

Photo : Caroline Thibault, Pointe-à-Callière

toujours placer des objets l'un à côté de l'autre dans des vitrines pour qu'ils aient du sens, note-t-elle. Mais avoir en arrière d'eux ces projections presque grande nature qui ajoutent du contexte, ça crée une émotion chez les visiteurs qui, ainsi, retiennent mieux l'information. »

Prometteur malgré les contraintes

Dès lors, pourrait-on dire que le jeu s'avère un outil innovateur et utile pour la mise en valeur du patrimoine et l'enseignement de l'histoire? Mathieu Beauséjour, enseignant au Collège Saint-Sacrement, à Terrebonne, a employé le *Discovery Tour* en classe. Selon lui, le produit possède un grand potentiel, mais exige encore des ajustements pour devenir un outil pédagogique pertinent à l'école. En plus des problèmes logistiques venant avec l'accès au jeu, entre autres le besoin d'ordinateurs adaptés, le *Discovery Tour*

n'a rien d'une activité clés en main. Et ce, même si l'équipe de développement d'Ubisoft déclare s'appuyer sur les programmes scolaires pour en élaborer le contenu. Il faut mobiliser beaucoup de ressources pour l'implanter efficacement. De plus, sans les aspects ludiques du jeu habituel, les extensions sur l'Égypte et la Grèce antiques proposent une expérience moins dynamique et interactive, et les utilisateurs peuvent perdre de l'intérêt.

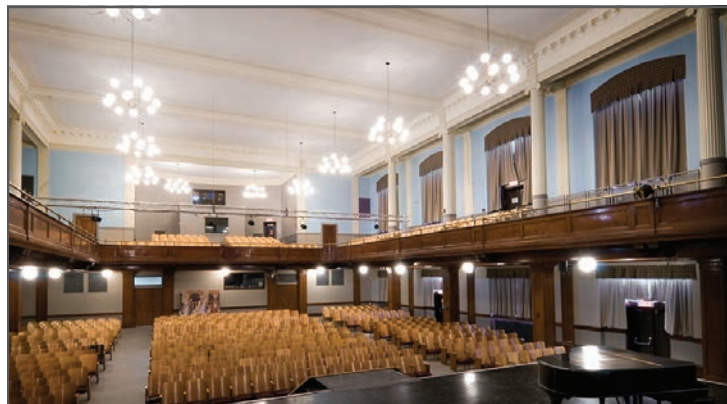
En contexte muséal, il semble que l'extension réponde au besoin des établissements de se moderniser et de dynamiser leur offre culturelle pour enrichir l'expérience des visiteurs. Mais c'est encore loin d'être parfait. Dans le cas de l'exposition *Reines d'Égypte*, son usage a notamment nécessité une collaboration étroite entre le comité scientifique du musée Pointe-à-Callière et la compagnie Ubisoft afin d'éliminer certains éléments

anachroniques des scènes choisies pour l'exposition. L'équipe d'Ubisoft Montréal a également dû programmer le comportement des personnages afin de créer des boucles de deux à trois minutes dans certaines zones de l'exposition, de manière à mieux contextualiser les objets présentés. Un travail d'adaptation a donc été de mise pour que le jeu réponde aux impératifs et à la mission du musée.

Somme toute, le *Discovery Tour* développé par Ubisoft a attiré le regard de plusieurs intervenants en histoire et en éducation, depuis sa première version en 2017. Les réactions sont souvent prudentes, mais les avis sont généralement positifs, de la part tant des experts que des utilisateurs. Bien que l'extension présente des lacunes, cet ambitieux projet encore récent évoluera probablement dans les prochaines années.

Avec son caractère novateur, ses reconstructions de qualité et son potentiel comme outil pédagogique, le *Discovery Tour* propose une manière tout à fait saisissante d'entrer en contact avec l'histoire et le patrimoine. L'industrie du jeu vidéo se lancera-t-elle plus largement dans ce genre d'initiative? Ce sera à surveiller dans un avenir rapproché. ♦

Alexandre Lemay est le lauréat de la bourse d'écriture Première ovation - Patrimoine 2021. Outre les intervenants cités, Marc-André Éthier, professeur en didactique de l'histoire à l'Université de Montréal, Thierry Desjardins, doctorant en didactique de l'histoire à l'Université de Montréal, et Pier-Alexandre Doré, enseignant à l'école secondaire Louis-Jobin de Saint-Raymond, ont collaboré à la réalisation de cet article.



RÉHABILITATION

AUDITORIUM DE L'ÉCOLE FACE
CENTRE DE SERVICES SCOLAIRE DE MONTRÉAL

EVOQ
ARCHITECTURE

evoqarchitecture.com

