



HAL
open science

La représentation de l'Antiquité dans les médias contemporains. Le cas d'Assassin's Creed Odyssey : une représentation de la Grèce du Ve siècle av. J.-C. pendant la guerre du Péloponnèse (431-404 av. J.-C.)

Juliette Fruteau de Laclos

► **To cite this version:**

Juliette Fruteau de Laclos. La représentation de l'Antiquité dans les médias contemporains. Le cas d'Assassin's Creed Odyssey : une représentation de la Grèce du Ve siècle av. J.-C. pendant la guerre du Péloponnèse (431-404 av. J.-C.). Histoire. 2022. <dumas-03798422>

HAL Id: dumas-03798422

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03798422v1>

Submitted on 5 Oct 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

La représentation de l'Antiquité dans les médias contemporains

Le cas d'*Assassin's Creed Odyssey* : une représentation de la Grèce du Ve siècle av. J.-C. pendant la guerre du Péloponnèse (431-404 av. J.-C.)



2021-2022

FRUTEAU DE LACLOS Juliette

Sous la direction de : Madame Laurianne Sève, professeure en Histoire grecque à l'Université de Lille

Jury : Monsieur Serge Bouchet, maître de conférences en Histoire médiévale à l'Université de La Réunion et Madame Laurianne Sève, professeure en Histoire grecque à l'Université de Lille.

REMERCIEMENTS

Mes remerciements vont tout d'abord à ma directrice, Mme Laurianne Sève, pour ses conseils, sa disponibilité et son soutien. Je lui suis très reconnaissante d'avoir accepté d'être ma directrice malgré la distance qui nous sépare. Je remercie également Mme Pauline Ducret qui, au début de ma recherche, m'a conseillée et orientée sur l'organisation de mon travail.

Des remerciements encore à ma famille pour son soutien indéfectible dans mes choix de formation, ainsi que pour son écoute et son intérêt pour mes travaux ; à mon compagnon Hippolyte, avec lequel je partage ma passion pour les jeux vidéo et l'Histoire. Il m'a soutenue dans mon choix de sujet et dans la rédaction de ce mémoire, et il a pris le temps de prendre en photo l'ensemble de mes illustrations.

SOMMAIRE

Remerciements	2
Sommaire.....	3
Introduction	4
I. <i>Assassin's Creed Odyssey</i> , une contextualisation géographique et historique de la Grèce du Ve siècle av. J.-C.....	23
II. La guerre du Péloponnèse, la toile de fond d' <i>Assassin's creed Odyssey</i>	57
III. <i>Odyssey</i> , un miroir de la société grecque du Ve siècle av. J.-C. ?.....	121
Conclusion.....	186
Sources	193
Bibliographie et sitographie	193
Annexes	199
Table des matières	220
Résumé	222

INTRODUCTION

C'est à ma passion pour les jeux vidéo, et notamment pour la saga *Assassin's Creed*, ainsi qu'à mon intérêt pour l'histoire antique, que revient l'idée d'une recherche sur la représentation de l'histoire antique dans les médias contemporains. En m'appuyant sur le cas du jeu vidéo *Assassin's Creed Odyssey*, j'ai pu étudier une représentation de la Grèce du Ve siècle av. J.-C., pendant la guerre du Péloponnèse (431-404). C'est le sujet que j'ai commencé à traiter dès la fin juin 2019, dans le cadre d'un mémoire de master.

Assassin's Creed est une saga de jeu d'action-aventure, développée par Ubisoft Montréal. En prenant le dernier opus, *Assassin's Creed Odyssey*, j'ai pu m'intéresser à une partie de la Grèce du Ve siècle, époque dite classique, où la Grèce connaît son âge d'or. La Grèce que j'étudie prend place pendant la guerre du Péloponnèse (431-404 av. J.-C.), guerre qui a opposé la ligue du Péloponnèse sous l'hégémonie de Sparte à la ligue de Délos sous l'hégémonie d'Athènes. En ce qui concerne les bornes chronologiques et géographiques, je me baserai sur celles du jeu, source principale de mon travail - une source sur laquelle je reviendrai en détails plus loin dans cette introduction.

- **Un sujet mélangeant Histoire et jeu vidéo grâce à la notion de représentation**

En choisissant le mot « représentation », je veux parler de l'acte de la représentation, lié à l'art, et plus particulièrement aux arts visuels, car l'image et le graphisme sont des modes de représentation de faits ou d'évènements qui nous entourent. Dans le dictionnaire Hachette, édition 2018, la représentation est définie comme « le fait de représenter quelque chose par une image, un signe ou un symbole, ou encore une image fournie à la conscience par les sens ». Cette définition de la représentation peut être utilisée dans différents types de médias. Il en existe plusieurs types : l'affichage, la presse écrite, la radio, la télévision, les nouvelles technologies de l'information et de la communication comme Internet, le cinéma, la bande dessinée, les médias tactiques (dits alternatifs) et les jeux vidéo.

Certains sociologues français rangent ces médias en trois catégories¹ :

- Les médias autonomes comme les livres, les journaux, etc., qui n'ont pas besoin d'être raccordés à un réseau.
- Les médias de diffusion comme la radio ou la télévision, qui sont caractérisés par une logique de transmission entre émetteur et récepteur.
- Les médias de communication comme Internet, le téléphone, etc., qui sont un ensemble de moyens de télécommunication définis par une interaction à distance entre individus ou entre individu et machine.

Dans ce large panel de médias, c'est la représentation dans le jeu vidéo que j'ai choisie d'étudier. Un jeu vidéo est principalement quelque chose de visuel qui, par ses graphismes et ses différents univers, peut représenter autant les périodes contemporaines que les périodes anciennes, comme l'Antiquité. En effet, le jeu vidéo est un jeu électronique avec une interface utilisateur, permettant une interaction humaine tout en envoyant un retour visuel sur un dispositif vidéo. Le joueur a plusieurs périphériques qui lui offrent la possibilité d'agir sur le jeu et de voir les conséquences de ses actes dans un environnement virtuel. Le jeu vidéo se joue sur différentes plateformes, que ce soit les ordinateurs, les consoles ou encore les téléphones portables. Selon les plateformes, le joueur peut utiliser des manettes ou le clavier et la souris de l'ordinateur. Le jeu vidéo est devenu une industrie et est parfois considéré comme une forme d'art. De ce point de vue, la définition du jeu vidéo est floue. Pour exemple, en France, depuis 2007, la société Sesam, productrice de musique, a des problèmes de droits sur l'utilisation de sa musique dans les jeux vidéo produits par la société Cryo. Lors du procès qui a eu lieu en 2009, l'arrêt de la cour de cassation a stipulé que le jeu vidéo est un produit beaucoup plus complexe qu'un simple logiciel. Cet arrêt jurisprudentiel Cryo² a donc tranché sur le statut juridique de ce média : il est juridiquement un mélange entre des éléments graphiques, musicaux et narratifs :

¹ BALLE Francis et EMERY Gérard, *Les nouveaux médias*, Paris, Presses universitaires de France, 1990.

² Cour de cassation, civile, Chambre civile 1, 25 juin 2009, 07-20.387, publié au bulletin. <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000020800632>.

« *Le jeu vidéo est une œuvre complexe, qui ne saurait être réduite à sa seule dimension logicielle, quelle que soit l'importance de celle-ci, de sorte que chacune de ses composantes est soumise au régime qui lui est applicable en fonction de sa nature.* »

Les débats universitaires autour du jeu vidéo, quant à eux, restent aujourd'hui encore dominés par des enjeux normatifs, quant à la valeur culturelle et artistique de ce medium, ainsi que par la question du lien entre le jeu vidéo et l'art.

Il existe également plusieurs types de jeux vidéo ; nous pouvons en faire une typologie³ témoignant de leur grande diversité :

- Les jeux d'action : beat them all, combat, plates-formes, shoot them up, tir objectif, tir subjectif, tir tactique.
- Les jeux d'aventure : aventure graphique, fiction interactive, simulation de drague, visual novel.
- Les jeux d'action-aventure : GTA-like, infiltration, survival horror.
- Les jeux de rôle : action-RPG, MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), Multi-user dungeon, Rogue-like, Tactical RPG.
- Les jeux de réflexion : jeux de labyrinthe, jeux d'objets cachés, jeux de puzzle, qui concernent des jeux qui requièrent de la logique et de la réflexion.
- Les jeux de simulation : animal de compagnie virtuel, jeux de gestion, God game, jeux d'élevage, simulation de véhicule.
- Les jeux de stratégie : jeux 4X, jeux d'artillerie, stratégie, stratégie en temps réel, stratégie au tour par tour.
- Le *serious game*, un jeu qui peut aider dans un apprentissage ludique.

- **La saga *Assassin's Creed*, l'Histoire comme toile de fond**

Pour faire ce travail, je me suis basée sur la franchise *Assassin's Creed*, une série de jeux vidéo d'action-aventure et d'infiltration. Ce type de jeux mêle les caractéristiques des jeux d'action (habileté, dextérité et rapidité avec une action qui se joue en temps réel) et d'aventure (énigmes, dialogues, exploration, très scénarisés) et c'est cette alternance entre les

³ Cf. annexe n°1 : « Typologie des jeux vidéo » dans *Hermès, La Revue* n°62, 2012, p.p. 15-16, p. 199.

deux qui est recherchée par les développeurs. Les jeux d'action-aventure sont un genre qui se développe entre 1980 et 1990, d'abord en 2D, puis qui devient populaire avec des franchises telles que *Tomb Raider* en 1996 qui présente l'un des personnages les plus mémorables de l'histoire des jeux vidéo.⁴ Ces jeux d'action-aventure sont un hybride des jeux d'aventure et selon la définition d'Egenfeld-Nielsen, Smith et Tosca :

« Ces jeux sont caractérisés par le fait qu'ils nécessitent une réflexion approfondie et une grande patience. Cela permet de participer à des récits qui sont souvent basés sur des modèles d'histoires policières. Le joueur est un personnage individuel qui est impliqué dans une intrigue mystérieuse, d'explorations et doit faire face à des énigmes de divers types. »⁵

Assassin's Creed est développé par le studio Ubisoft dont le siège se situe à Montreuil. Ubisoft a été créé par les frères Guillemot en 1986. Leurs parents avaient une entreprise de négoce agricole en Bretagne et ils ont trouvé un intérêt pour la technologie en fournissant aux agriculteurs des programmes informatiques pour suivre leurs produits et leurs ventes. C'est après un voyage en Angleterre, où le prix des jeux vidéo était moins cher qu'en France, qu'ils voient le potentiel du marché. Aujourd'hui, le studio est devenu un réseau mondial, basé dans cinquante-cinq pays et employant près de 20 000 personnes. Pour les frères Guillemot, établir une présence internationale était une étape essentielle pour suivre la croissance explosive de l'industrie du jeu vidéo. Comme le dit Christian Rollinger - maître de conférences en histoire ancienne à l'Université de Trèves en Allemagne - grâce à sa franchise *Assassin's Creed*, Ubisoft s'est désormais imposé comme un acteur dominant sur le marché mondial, combinant un *gameplay* engageant, des récits captivants, des personnages sympathiques et des graphismes spectaculaires.⁶

En général, les différents jeux *Assassin's Creed* sortent sur trois plateformes : PC, Xbox et Playstation. Pour effectuer mon travail de recherche, je me suis appuyée sur la version Playstation 4 (PS4). C'est une console de salon de huitième génération, développée

⁴ ROLLINGER Christian, *Classical Antiquity in Video Games : Playing with the Ancient World*, Londres, Imagines Monographs, 2020, p. 37.

⁵ *Id.*, p. 35.

⁶ *Id.*, p. 38.

par Sony Computer Entertainment et sortie en 2013. Les jeux sortent également tous les deux ans.

L'Histoire fait partie de l'ADN de la saga *Assassin's Creed* et pour cause, onze opus principaux ont été développés, passant par différentes périodes historiques : la Troisième Croisade, la Renaissance italienne, la guerre d'indépendance américaine, l'âge d'or de la piraterie, la Révolution Française, la Révolution Industrielle, l'Égypte de Ptolémée XIII, la guerre du Péloponnèse et enfin, l'ère Viking. « L'Histoire est notre terrain de jeu »⁷ : ce sont les mots prononcés en octobre 2011 par Alexandre Amancio, ancien directeur créatif chez Ubisoft, lors du développement du troisième opus de la série. Dès lors, cette phrase est devenue le slogan de la série. Depuis le premier *Assassin's Creed*, en 2007, le studio français s'entoure d'historiens et de spécialistes couvrant les différentes périodes historiques exploitées, mais ce n'est qu'en juin 2010, qu'il emploie son premier historien à plein temps. Maxime Durand, historien de formation de l'Université de Montréal, est en charge de la dimension historique de la saga. Le travail de recherche devient rigoureux. Selon, Antonio Alonso, Brand Manager chez Ubisoft Espagne :

*« Un des piliers sur lesquels reposent les histoires que l'on raconte est basé sur des faits historiques. Pour cela, la clé réside dans la recherche et la documentation. Elles doivent être très rigoureuses et coller à ce qui s'est vraiment passé. »*⁸

Pour autant, même si la passion pour le récit historique est au cœur de la création du jeu dès ses débuts, la franchise n'a jamais eu des prétentions documentaires très réalistes. En effet, lorsqu'il y a des manquements dans l'Histoire, des vides ou des interrogations, le studio les exploite et se permet de prendre des libertés historiques et créatrices. Comme le dit Maxime Durand :

⁷ TROMBLEY Travis, « History Is Our Playground – Using Assassin's Creed III and other videogames for education », *Albion Pleiad*, 2012.

⁸ MEAKAYA, « Assassin's Creed : entre réalité historique et valeur pédagogique », *Jeuxvideo.com*, 2020. <https://www.jeuxvideo.com/news/1166951/assassin-s-creed-entre-realite-historique-et-valeur-pedagogique.htm>.

« Je crois que la plus grande force d'Assassin's Creed, c'est de faire découvrir. Parce que c'est un contact qui est différent, beaucoup moins didactique. Le jeu vidéo nous permet de vivre l'histoire d'une façon plus complète et intense, même si elle n'est pas tout à fait aussi vraie, même s'il y a des libertés créatrices qui sont prises. »⁹

A travers ces différents contextes historiques, le scénario d'*Assassin's Creed* met en avant un personnage principal, qui est dans la plupart des opus, un membre de la Confrérie des Assassins. Quittant sa vie, il se lance dans une quête pour débarrasser son époque de l'influence néfaste du principal antagoniste de la série, l'Ordre des Templiers. Ces deux factions ont réellement existé. L'Ordre des Assassins était une secte médiévale installée en Orient et ayant vécu de 1090 à 1275. Ces hommes étaient des ismaéliens nizârites, une branche de l'Islam chiite. Ils se donnaient pour mission d'éliminer tous ceux qu'ils jugeaient corrompus et injustes, qu'ils soient chrétiens ou musulmans. L'Ordre des Templiers, beaucoup plus connu, a officié de 1119 à 1312. Ces deux groupes étaient parfois en conflit. Ce conflit a été repris par les développeurs de la franchise, en enlevant le côté religieux, et est devenu l'élément central : les Assassins, combattant pour la liberté, contre les Templiers, infiltrés dans la société et recherchant le pouvoir par la domination. Ce conflit illustre bien l'exemple d'une prise de liberté créatrice. En effet, les deux organisations ayant été dissoutes durant le Moyen-Age, il n'est pas historiquement possible qu'elles soient en conflit durant les autres périodes exploitées par la franchise. Cependant, grâce à une explication donnée au cours du jeu, – les deux organisations sont devenues des sociétés secrètes, qui après s'être dévoilées publiquement, ont estimé qu'elles avaient mis leurs intérêts en danger et qu'il valait mieux agir dans l'ombre – il devient possible d'utiliser des éléments historiques qui s'adaptent aux besoins scénaristiques.

Le voyage dans le temps est une autre marque de fabrique de la franchise. L'accès à ces diverses périodes historiques ne peut se faire que par le biais de « phase dans le présent ». Les développeurs adaptent ces phases de présent à l'année dans laquelle sort l'opus (par exemple, *Assassin's Creed III* est sorti en 2012, et le présent du jeu se passe la même année). Lors de ces phases, le joueur incarne un personnage, un Assassin moderne, qui lutte contre la

⁹ MORISSE Jean-François, *Secrets d'histoires du jeu vidéo: dans les coulisses de la création de 15 Hits*, Montreuil, Omaké Books, 2021, p. 108.

société Abstergo, les Templiers modernes. Cette lutte se matérialise par ces voyages dans le temps. En effet, le jeu utilise une théorie selon laquelle l'ADN contient les souvenirs de nos ancêtres et grâce à une machine, l'Animus, et un processus scientifique, il est possible de les extraire afin de les revivre virtuellement. L'idée que l'ADN peut contenir les souvenirs de plusieurs de nos ancêtres à des époques différentes, permet à Patrice Désilets, le père d'*Assassin's Creed*, de décliner sa franchise en plusieurs épisodes.¹⁰

A ces contextes historiques sont souvent entremêlés des éléments fantastiques qui font partie de la base du récit. Les personnages voyagent dans les mémoires génétiques de leurs ancêtres, afin de retrouver des artefacts précieux et puissants : les Fragments d'Eden.¹¹ Ces artefacts viennent d'une ancienne civilisation pré-humaine technologiquement avancée, les Isus. D'après le *lore*¹² d'*Assassin's Creed*, ils seraient vraisemblablement la première civilisation à avoir vécu sur Terre. Ils disparurent progressivement après une catastrophe planétaire. Certains fragments résistèrent à la catastrophe et sont au centre du conflit éternel entre la Confrérie des Assassins et l'Ordre des Templiers, comme la Pomme d'Eden. Ces fragments ont été construits afin d'exercer un contrôle efficace sur l'humanité. Ils réagissent avec le réseau de neurotransmetteurs du cerveau humain. Ils permettent alors de contrôler mentalement et physiquement les pensées, les émotions et le comportement humain, enlevant aux hommes tout libre arbitre.

En faisant reposer son intrigue sur des sujets et des périodes historiques, *Assassin's Creed* peut faire l'objet de critiques, voire de polémiques. Comme l'explique bien Maxime Durand :

¹⁰ MORISSE Jean-François, *Secrets d'histoires du jeu vidéo: dans les coulisses de la création de 15 Hits*, op. cit., p. 114.

¹¹ Cette consonance religieuse vient du fait qu'*Assassin's Creed* reprend à son compte le mythe de la Genèse. En effet, au fil des différents épisodes de la saga, nous apprenons que les Isus sont à l'origine de l'espèce humaine qu'ils ont créée à leur image et s'en sont servi comme esclave. Adam et Eve, les premiers humains créés, se sont ensuite rebellés et enfuis avec une des Pommes d'Eden, exacerbant les premières tensions entre Isus et Humains. L'hypothèse veut que les premiers hommes, ignorant leur véritable nature, les ont vénérés comme des dieux. Ils ont donc inspiré de nombreux mythes et légendes depuis des millénaires et sont la source de maintes religions. Ce qui est appuyé par les différentes projections holographiques des Isus, que nous rencontrons au cours de l'aventure, et qui ont des noms venant des dieux et déesses des différentes mythologies connues.

¹² Le *lore* est un ensemble d'éléments relatifs à l'univers d'un jeu (histoire des personnages, spécificités de l'univers, règles élémentaires du monde).

« Aborder l'histoire récente, c'est nécessairement plus dangereux parce qu'on n'a pas de recul nécessaire et que ça touche des sujets qui sont plus sensibles. Mais c'est vrai que l'Histoire ou les récits nationaux (les croisades, la Révolution française, la Révolution industrielle à Londres) sont quand même des sujets qui ont eu des répercussions. C'est une matière sensible avec laquelle il faut faire attention. L'Histoire, ça n'est pas noir ou blanc, c'est gris, c'est complexe. En Histoire, on sait très peu de choses au final, on interprète beaucoup, et les historiens, comme les fabricants de jeu, sont des artistes et s'imaginent des choses alors qu'on n'a pas la possibilité de prouver si elles sont vraies ou pas. Il y a beaucoup d'hypothèses. Avec *Assassin's Creed*, même si l'on prend certaines libertés, souvent pour des questions de game design, on veille à être respectueux par rapport à la réalité historique telle qu'on la connaît aujourd'hui. »¹³

La saga *Assassin's Creed*, malgré une valeur historique assumée et un souci des détails, est une saga à prendre avec précaution, en raison des libertés prises et des choix faits par les équipes de développement. C'est d'ailleurs sur ce point que j'ai décidé d'orienter ma recherche, ce que j'expliquerai plus en détails dans ma méthode de travail.

- **Ma source, *Assassin's Creed Odyssey***

De toute la série *Assassin's Creed*, mon choix s'est donc porté sur *Assassin's Creed Odyssey*, sorti en 2018. C'est le seul opus se passant dans l'Antiquité grecque, période que j'affectionne particulièrement, d'où mon choix. C'est également un jeu d'action-aventure et d'infiltration, mais, comparé à ses aînés, il repose aussi sur du jeu de rôle (quête principale, évolution du personnage grâce à un système de points affectant les pouvoirs et les armes). Avec cet épisode, *Assassin's Creed* ne présente plus l'histoire des événements, mais celle des civilisations. En effet, dans *Odyssey*, c'est la civilisation de la Grèce du Ve siècle av. J.-C. qui est représentée. Le Ve siècle av. J.-C. représente l'époque grecque classique pendant laquelle

¹³ MORISSE Jean-François, *Secrets d'histoires du jeu vidéo: dans les coulisses de la création de 15 Hits*, op. cit., p.p. 116-117.

la Grèce connaît son apogée. Le jeu se passe, plus précisément, pendant la guerre du Péloponnèse (431-404 av. J.-C.). C'est une guerre opposant la ligue du Péloponnèse et la ligue de Délos. Elle a été provoquée par trois crises successives, mais la principale cause est la crainte de l'impérialisme athénien par les alliés de Sparte. Le conflit se termine avec la victoire de Sparte et l'effondrement de l'empire athénien.

Je vais ici présenter succinctement l'histoire d'*Odyssey*. J'y reviendrai en détails dans la première partie de ce travail. Malgré un contexte historique réel, le jeu est avant tout une fiction. En 2018, Layla Hassan, une Assassin de la Confrérie moderne, trouve un ouvrage oublié écrit par Hérodote. Celui-ci raconte les aventures d'un mercenaire qui aurait été en possession d'un artéfact issu légendaire. En retrouvant l'artéfact, Layla exploite le tissu génétique qui s'y trouve et peut revivre les mémoires de ce mercenaire. D'ailleurs, pour la première fois, le personnage jouable n'est pas un Assassin. En effet, *Odyssey* nous présente les prémices de ce que sera la Confrérie des Assassins plus tard, mais priorise plutôt l'apport de réponses sur la Première Civilisation, élément central depuis le premier opus.

Le joueur peut choisir entre deux personnages, Cassandra ou Alexios. C'est également pour la première fois que nous avons la possibilité de choisir un personnage féminin et c'est celui que j'ai choisi pour ce travail. Abandonnée, notre personnage devient un mercenaire luttant pour sa survie. Au fil de l'aventure, elle apprend qu'il y a une conspiration rassemblée autour du culte de Kosmos. Ce culte s'insinue dans toutes les couches de la Grèce et intrigue dans l'ombre pour asseoir sa domination. Cassandra comprend que sa famille est liée à cette conspiration et décide de la retrouver, ce qui l'amène à participer à la guerre du Péloponnèse, autant dans un camp que dans l'autre.

En complément, j'ai également travaillé sur une autre source, car *Assassin's Creed Odyssey* s'accompagne d'un « Discovery Tour Ancient Greece ». C'est un jeu à part, sorti en 2019, permettant, à la manière d'un musée virtuel, de faire plusieurs visites guidées et totalement libres de la Grèce ancienne pour en apprendre plus sur cette période. Avec le *Discovery Tour*, Ubisoft dépouille son jeu le plus vendu de sa caractéristique principale : la narration et les combats.¹⁴ En effet, le joueur est libre de passer dans un mode « touriste » où il peut visiter librement la Grèce en privilégiant cinq grands thèmes : « Vie quotidienne »,

¹⁴ ROLLINGER Christian, *Classical Antiquity in Video Games : Playing with the Ancient World*, op.cit., p. 39.

« Politique et philosophie », « Art, religion et mythes », « Conflits et batailles », et enfin « Sites célèbres ». Ils sont eux-mêmes décomposés en plusieurs sous-parties comme « La vie d'une Grecque », « La politique à Sparte », ou encore « Les Thermopyles ». Chacune des visites a plusieurs stations, ainsi qu'une durée de temps estimée et explique de façon claire et précise ce qu'il y a savoir. Ces visites enseignent aux joueurs la culture, la langue, les pratiques sociales, l'architecture et l'histoire de la Grèce. Elles sont également ponctuées d'informations complémentaires comme des dialogues, des peintures historiques ou encore des reconstructions archéologiques, référencées par des historiens et venant de divers musées du monde entier. Ce *Discovery Tour* comprend aussi la carte du jeu avec une frise chronologique. Pour faire les visites proposées, le joueur se balade sur la carte avec le personnage de son choix, qu'il soit réel ou fictif. Le *Discovery Tour* fonctionne avec un système de récompense : plus le joueur fera de visites, plus il débloquera de nouveaux personnages avec lesquels jouer.

- **D'où viennent les premières représentations de l'Antiquité avant l'utilisation du jeu vidéo ?**

En commençant à me renseigner sur les différents travaux concernant les jeux vidéo et leurs représentations de l'Antiquité, j'ai constaté qu'ils se multiplient à partir de la fin du XXe siècle. Mais avant d'aller plus loin, j'ai voulu m'intéresser à la façon dont a été représentée l'Antiquité dans d'autres médiums.

Grâce à l'étude faite par Claude Aziza - professeur français d'université et latiniste, qui a principalement écrit des publications autour des fictions modernes et contemporaines représentant l'Antiquité, notamment dans son ouvrage *Guide de l'Antiquité imaginaire, roman, cinéma, bande dessinée*¹⁵-, j'ai pu remonter jusqu'à la fin du XIXe siècle. De la sorte, j'ai pu me faire une idée de la façon dont l'Antiquité était représentée dans l'imaginaire de l'époque.

Pour lui, l'Antiquité est une mosaïque dont les pièces sont déplacées au fil des siècles avec des pans entiers qui restent assez lacunaires. C'est à partir du moment où l'on redécouvre les textes latins et grecs que le mythe antique est utilisé pour broder des

¹⁵ AZIZA Claude, *Guide de l'Antiquité imaginaire, roman, cinéma, bande dessinée*, Paris, Belles Lettres, 2016. L'édition de 2016 a été revue en y intégrant des mises à jour depuis la première édition de 2008.

mythèmes, c'est-à-dire des créations ultérieures au mythe original. L'Antiquité est d'abord redécouverte à travers les poètes et le théâtre classique au XVII^e siècle, au siècle des Lumières, dans l'opéra et plus tard, avec le romantisme. Cependant, c'est entre le milieu du XIX^e siècle et le XXI^e siècle, que l'imaginaire construit autour de l'Antiquité fait le tour du monde. Ce tour du monde est possible grâce au développement du roman historique, et plus tard, du cinéma et de la bande-dessinée, des médiums s'adressant à un public plus large comparé au théâtre et à la poésie.

Aziza nous parle du roman historique prenant son origine dans la lointaine Antiquité avec notamment, l'ancêtre du roman français, *L'Astrée* d'H. d'Urfé (1607-1627) qui montre une Gaule idéalisée au Ve siècle ap. J.-C. Cependant, au XVIII^e siècle, les écrivains ne s'intéressent majoritairement qu'à des périodes plus proches et plus faciles à exploiter, comme le Moyen-Age ou la Renaissance. Ce n'est qu'au début du XIX^e siècle, sous l'influence de deux écrivains, Châteaubriand (1768-1848) en France, et W. Scott (1771-1832) en Angleterre, que la représentation de l'Antiquité connaît un tournant. Entre 1809 et 1951, l'Antiquité est donc déclinée sous plusieurs formes (ressuscitée, sulpicienne, d'évasion, militante, prétexte, fantasmagique, recrée, etc.). Nous pouvons alors prendre l'exemple d'une Antiquité messianique avec *Ben Hur, un récit messianique*, de Wallace en 1880, un roman historique qui triomphe auprès des populations et est traduit dans toutes les langues, suscitant beaucoup d'ouvrages autour de Jésus et des premiers chrétiens. Cependant, le roman historique obéit à des règles variant selon les écrivains, leurs pays et leurs situations.

C'est pourquoi, en cette fin de XIX^e siècle, l'Antiquité trouve un allié dans le cinéma. En effet, le cinéma s'adresse à un large public et est un divertissement. Les premières salles de cinéma n'arrivent qu'au début du XX^e siècle. Le cinéma n'est pas là pour transcrire la réalité historique mais pour donner une image correspondant à l'imaginaire et aux attentes de son public. Mais il pose clairement la question : quel est le statut que l'on veut donner à l'Antiquité ? Le cinéma historique, c'est le péplum, un genre représenté par des films se passant dans l'Antiquité. L'expression « péplum » est utilisée pour la première fois en France, au détour d'une conversation, par Bertrand Tavernier qui anime le ciné-club Nickel-Odéon. Le mot péplum vient de *peplos*, un vêtement féminin grec. Avant d'utiliser le terme « péplum », ce genre cinématographique était qualifié de « films à costumes » puis « films à péplum ». Le terme de « film à l'antique » fut aussi utilisé afin de bien indiquer la continuité avec le passé. C'est en 1896 que le premier film consacré à l'Antiquité sort, et il s'intitule *Néron essayant des poisons sur un esclave* de Georges Hatot. Cependant, à la fin des années

1980, le film à l'antique est considéré comme mort, et il faut attendre le début du XXI^e siècle pour avoir un nouvel engouement pour l'Antiquité, notamment avec *Gladiator* de Ridley Scott, en 2000. La parution de ce film peut être considérée comme la renaissance du péplum. Il ne donne pas un cours d'histoire mais offre plutôt un spectacle, un reflet lointain des anciens films à l'antique. C'est un mélange de différents romans historiques et de péplums comme *Ben Hur* (1880, Wallace), *Caligula* (1979, Brass), *Spartacus* (1960, Kubrick) ou encore *La Chute de l'Empire romain* (1964, Mann).

La bande dessinée, quant à elle, voit le jour quasiment en même temps que le cinéma, à la fin du XIX^e siècle, mais ne connaît son essor qu'après la Seconde Guerre mondiale. La bande dessinée entretient des liens étroits avec la littérature et le cinéma, et aujourd'hui, elle arrive à combiner le réalisme de l'image et l'exactitude historique du propos.

Ce qu'il faut retenir de cette étude, c'est qu'après la redécouverte des textes antiques, il y a un engouement pour l'Antiquité. Chaque médium étudié a sa façon de représenter cette période : le roman historique s'adapte aux écrivains et à leurs situations ; le cinéma représente une Antiquité idéalisée que le grand public peut comprendre et imaginer ; et la bande dessinée, elle, essaye parfois d'être plus exacte dans ses représentations antiques.

C'est à partir de ces origines que les jeux vidéo, puisant dans l'imaginaire de l'Antiquité, se développent.

- **Qu'en est-il des premières recherches sur les jeux vidéo, et plus tard, de la représentation de l'Antiquité dans ceux-ci ?**

Les premiers travaux universitaires portant sur les jeux vidéo se trouvent principalement dans les pays anglo-saxons dès les années 1990. C'est ce que nous appelons les *game studies*. Dunstan Lowe, maître de conférences en littérature latine et spécialiste du rôle de l'Antiquité dans la culture moderne, notamment dans les jeux vidéo et les autres médias de divertissement à l'Université de Kent, écrit en 2009, un article intitulé « Playing with Antiquity : videogame receptions of the classical world »¹⁶. Pour lui, au XXI^e siècle, l'Antiquité influence de plus en plus notre société qui multiplie les références à l'antique.

¹⁶ LOWE Dunstan, « Playing with Antiquity : videogame receptions of the classical world » in *Classics for All : Re-Working Antiquity in Mass Cultural Media*, Londres, Cambridge Scholars Publishing, 2009, p.p. 62-88.

Cette Antiquité est lue, écoutée, vue, et elle influe également sur les jeux vidéo. En effet, en 2009, le nombre de jeux vidéo ayant des références antiques s'élève à 200. Il explique que les jeux vidéo sur l'Antiquité sont des interprétations avec des symboles classiques qui sont souvent décontextualisés et mélangés avec des éléments d'autres cultures ou du fantastique. Selon son article, les jeux vidéo sont la forme d'expression et de divertissement la plus populaire dans la culture d'aujourd'hui. Lowe explique que le jeu peut contribuer à la réception des études antiques, même s'il transforme l'Antiquité selon des règles accessibles au plus grand nombre.

En France, il y a peu de travaux de recherche sur le jeu vidéo. Au départ, il est surtout étudié comme une pratique sociale et culturelle, sans aucun lien avec l'Histoire et encore moins avec l'Antiquité. C'est ce que démontrent Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian - respectivement professeurs de géographie à l'Université de Cergy-Pontoise et à l'Université de Tours -, dans leur article « Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle »¹⁷. Ils nous expliquent que la première grande enquête nationale sur les pratiques culturelles intégrant des questions sur le jeu vidéo ne date que de 2008 et prend acte du tournant numérique. L'étude des jeux vidéo comme objets de recherche à part entière, hors pratique sociale, est un sujet très récent comparé au *game studies*. Il y a certes quelques travaux dès les années 1990, mais c'est une dynamique qui se précise surtout dans les années 2000-2010, comme le démontrent Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian. Dans leur ouvrage, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*¹⁸, c'est le jeu vidéo en lui-même qui est étudié. Les principales questions posées à ce médium concernent sa conception, son développement et enfin, son éventuel côté pédagogique.

Cependant, la France commence à s'intéresser à cette multiplication des références à l'imaginaire antique, énoncée par Dunstan Lowe, notamment à travers les jeux vidéo. Les jeux vidéo dits « antiquisants » voient progressivement le jour. Ce terme est utilisé par Laury-Nuria André, docteure à l'ENS de Lyon, qui enseigne l'histoire de l'art et est spécialiste de l'épopée et du paysage. Avec sa collègue, Sophie Lécole-Solnychkine, maître de conférences à l'Université de Toulouse, qui enseigne l'esthétique et la philosophie de l'art, elle écrit un

¹⁷ RUFAT Samuel et TER MINASSIAN Hovig, « Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle », *L'espace géographique* n°4, 2014, p.p. 308-323.

¹⁸ RUFAT Samuel et TER MINASSIAN Hovig, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions Théoriques, 2011.

article sur « L'Antiquité vidéoludique, une résurrection virtuelle ? »¹⁹ en 2013. Elles y abordent l'Antiquité à travers une approche du paysage, de ses composantes plastiques, des textures, des couleurs ou encore de l'espace. De ce fait, elles étudient ces jeux vidéo dits « antiquisants » à travers le prisme artistique, cette approche mettant en valeur l'importance des décors et les éléments paysagers qui empruntent autant à l'histoire antique qu'à des inventions venant d'univers imaginaires. En interrogeant des développeurs, elles ont pu avoir une idée de la façon dont peut être conçu visuellement un jeu. Ainsi, Floris Didden explique :

« L'art de l'exagération est très important lors de la conception du jeu vidéo. Lors de la conception d'une ville antique, je vais déterminer son aspect en me demandant quels sont les sites les plus importants, les plus marquants qui se trouvaient dans cette ville. Ensuite, je vais accentuer visuellement leurs caractéristiques et leur place dans le décor ».

Elles mettent donc en avant l'idée que c'est la conception des décors qui peut faire d'un jeu vidéo, une production crédible ou non. Le jeu vidéo, avec cette approche, sert à mettre en image une partie de l'Antiquité.

Toujours en France, il existe un carnet scientifique *Antiquipop*²⁰, édité par Fabien Bièvre-Perrin, docteur en histoire et en archéologie à l'Université Lumière Lyon 2. Ce carnet regroupe tout ce que nous venons de mettre en exergue. Il propose, depuis 2015, des articles et des conférences sur la présence de l'Antiquité dans la culture contemporaine avec des séminaires, des colloques, des projections et des expositions. *Antiquipop* possède un site internet, antiquipop.hypotheses.org, proposant des informations sur la présence de l'Antiquité dans l'art contemporain, le cinéma, la mode, la musique, la publicité, les séries et bien évidemment, dans les jeux vidéo.

La représentation de l'Antiquité dans les jeux vidéo continue à faire l'objet d'études. En 2020, Christian Rollinger écrit *Classical Antiquity in Video Games : Playing with the*

¹⁹ ANDRE Laury-Nuria et LECOLE-SOLNYCHKINE Sophie, « L'Antiquité vidéoludique, une résurrection virtuelle ? », la *Nouvelle Revue d'esthétique* n°11, 2013, p.p. 87-98.

²⁰ BIEVRE-PERRIN Fabien, *Antiquipop*, Hypothèse Open Edition, 2015.

*Ancient World*²¹. Son livre veut venir bouleverser les méthodes classiques permettant d'étudier l'Antiquité. Il estime que le jeu vidéo a été négligé dans les études universitaires et son ouvrage a pour but de renverser la donne, grâce à des articles d'historiens, de joueurs et de développeurs. Il veut montrer que certains jeux vidéo, comme *Assassin's creed* ou *Civilization*, peuvent être considérés comme les rivaux de la télévision et du cinéma dans leur rôle d'influence sur les jeunes, pour la réception du passé. En présentant différents jeux vidéo utilisant l'Antiquité comme toile de fond, il veut mettre en valeur les nouveaux enjeux que peut apporter ce champ. Rollinger fait également une répartition chronologique du jeu vidéo historique, qui représente 45% des titres sortis depuis le XXe siècle, dont l'époque de la Seconde Guerre mondiale qui représente à elle seule 26%, alors que seulement 11% se déroulent dans le monde antique.²²

Le jeu vidéo est considéré comme un lieu de réception marqué par les codes et enjeux du XXI^e siècle. De ce fait, nous avons une Antiquité créée par un regard du XXI^e siècle, ne retenant que ce qui peut être signifiant, c'est-à-dire une vision partielle mais fonctionnelle de l'Antiquité contemporaine. Comme pour le cinéma et ses péplums, l'Antiquité dans le jeu vidéo est prise dans des logiques vidéoludiques se transformant et s'adaptant aux attentes des joueurs et à l'image qu'ils se font de l'Antiquité.

- **Un travail de recherche à la croisée de plusieurs champs**

Tout d'abord, mon travail prend place dans l'étude des médias, ou la sociologie des médias. C'est une étude qui travaille sur leur influence dans la société, à travers les informations qu'ils transmettent et le médium utilisé pour cela (télévision, Internet, etc.). Cette étude des médias se concentre sur les médias, qui sont les moyens de diffusion de masse de l'information et donc capables d'atteindre un large public.

Comme je l'ai expliqué plus haut, dans le panel de médias existant, mon étude se porte surtout sur les sciences du jeu, ou *game studies* en anglais, qui sont consacrées à l'étude des jeux. Nous trouvons le plus de travaux dans les pays anglo-saxons. En France, cette thématique est relativement peu étudiée, mais depuis les années 1990, elle fait l'objet d'un

²¹ ROLLINGER Christian, *Classical Antiquity in Video Games : Playing with the Ancient World*, Londres, Imagines Monographs, 2020.

²² ROLLINGER Christian, *Classical Antiquity in Video Games : Playing with the Ancient World*, op. cit., p. 26.

champ de recherches structuré à part entière. Comme le disent Marc Marti et Raphaël Baroni dans *De l'interactivité du récit au récit interactif* en 2014 :

« *Les games studies se définissent comme un ensemble interdisciplinaire dans lequel s'interpénètrent les méthodes de disciplines constituées (histoire, sociologie, psychologie, anthropologie) et de disciplines transversales (génétique textuelle, sémiotique, narratologie et ludologie).* »

L'institutionnalisation de la recherche se fait au début du XXI^e siècle et apparaît avec des publications scientifiques comme *Games Studies* en 2001 et *Games and Culture* en 2006. Des conférences ont également été organisées par des associations comme la DiGRA (Digital Games Research Association). Les chercheurs viennent autant des sciences humaines que des sciences informatiques ou mathématiques. Aujourd'hui, les études relevant de ce champ sont pluridisciplinaires et comprennent les sciences humaines et sociales (travaux de communication en sociologie, anthropologie, psychologie, économie, sémiologie et histoire), le *Game Design* (écrits des concepteurs de jeux vidéo), ainsi que la narratologie et la ludologie (le jeu en tant que narration ou le jeu défini par ses systèmes de règles). Pour les recherches en sciences humaines, les études se concentrent surtout autour des effets psychologiques des jeux vidéo, les représentations culturelles et leurs phénomènes d'appropriation. Mon travail se rapproche des études sur les représentations culturelles dans le jeu vidéo, car une des branches de ces représentations étudie le fait que le jeu intègre consciemment et inconsciemment des référents propres à des cultures déterminées et des jugements de valeurs sur des réalités de notre vie quotidienne.

De plus, comme mon travail consiste à montrer la représentation de l'Antiquité dans le jeu vidéo, je suis également dans le champ des études consacrées à la réception de l'Antiquité. Ces études se multiplient dans les milieux universitaires français, car l'Antiquité est de plus en plus présente dans les productions artistiques d'aujourd'hui. Elles se focalisent sur cette réception dans tous les champs de la culture. Elles utilisent des outils comme l'intertextualité, les théories de la réception ou du genre, et rendent sensibles les rapports entre une œuvre moderne et celle de l'Antiquité. Cela permet aussi de comprendre comment une société s'approprie son héritage et d'analyser comment l'Antiquité est remodelée pour la faire dialoguer dans un contexte différent et moderne.

- **Mes questionnements et ma méthode de travail**

La franchise *Assassin's Creed* assume son intérêt pour les différentes périodes et évènements historiques qu'elle intègre dans ses jeux, ainsi que toutes les recherches effectuées dans cette optique. Comme le rajoute Christian Rollinger, aujourd'hui cette franchise est connue pour faire appel à des historiens, ainsi qu'à des experts qui conseillent les équipes de développement dans leurs recherches. Pour lui, le résultat qui en découle donne une image étonnement authentique des sociétés anciennes.²³ Mais la franchise assume également la prise de libertés créatrices et les choix faits pour des besoins scénaristiques et de *gameplay*. C'est dans ce cadre que s'inscrit mon travail : dans quelle mesure l'image véhiculée par ce jeu vidéo est-elle véritablement authentique ? En sachant que lors de son développement, des libertés ont été prises, comment parvient-il à représenter la Grèce du Ve siècle av. J.-C. ? Et donc, comment les choix faits s'intègrent-ils dans la réalité historique ?

Pour répondre à ces questions, j'ai entamé une recherche d'éléments qu'il me semblait pertinents de mettre en lumière. Ayant joué à *Assassin's Creed Odyssey*, j'ai une certaine connaissance de l'ensemble du jeu, ce qui me permet d'en dégager plusieurs thématiques qui me semblent pertinentes. J'ai organisé mon travail, et donc mes thématiques, en partant du plus général au plus précis. J'ai choisi cette configuration car j'ai d'abord dégagé une partie présentant le contexte global d'*Assassin's Creed Odyssey* grâce à des éléments tels que la cartographie et la géographie du jeu, les personnages historiques et fictifs, et l'exemple d'un lieu historique. Débuter par ce thème m'a permis de poser le décor du jeu, ainsi que les personnages qui le composent, tout en commençant à expliciter les premiers choix faits par l'équipe de développement. J'ai ensuite dégagé une thématique sur la guerre, et plus précisément, celle du Péloponnèse. Etant le contexte politique et historique dans lequel se passe le jeu, elle en devient un point important et influe sur tout l'univers (les choix du joueur, les interactions, les décors, etc.). Cette partie présente les deux puissances en conflit, Sparte et Athènes, ainsi que les soldats qui les composent. Elle permet également de mettre en exergue la guerre sur les mers, ainsi que la place accordée aux mercenaires dans les armées grecques. Mon dernier grand point présente la société grecque. Il montre une vue d'ensemble de la société du Ve siècle, son fonctionnement, ainsi que sa représentation, notamment pendant un

²³ ROLLINGER Christian, *Classical Antiquity in Video Games : Playing with the Ancient World*, op. cit., p. 37.

conflit. Cette thématique se construit à travers plusieurs sous-parties : sa population, son économie, ses politiques et sa religion.

Après avoir dégagé ces différents axes, j'ai recherché les informations nécessaires à leur développement. Comme j'ai une connaissance suffisante du jeu en lui-même, j'ai d'abord pris mes informations dans des ouvrages de référence. Pour choisir mes ouvrages, j'ai fait des recherches par thèmes à la bibliothèque universitaire, sur le site SUDOC ou encore en cherchant des articles et ouvrages sur Internet. J'ai sélectionné mes auteurs, après avoir regardé si l'ouvrage qui m'intéressait était bien référencé et avait une table des matières en adéquation avec la thématique souhaitée. En étudiant l'Antiquité, il est fréquent que nous devions faire face à plusieurs versions différentes de l'Histoire selon les auteurs. Il a donc fallu que j'utilise plusieurs auteurs pour une même partie, que je les compare entre eux puis que je les mette en corrélation avec la conception du jeu et les choix des développeurs. Malgré mes recherches, j'ai été un peu limitée dans mes choix en raison de ma situation géographique. Pour certaines de mes thématiques, ce travail a néanmoins pu être effectué. Pour d'autres, cependant, je suis consciente que je n'ai pas eu la matière nécessaire pour effectuer cette démarche. Lorsque j'ai terminé de consulter et d'étudier les ouvrages sélectionnés, j'ai ensuite collecté les informations nécessaires présentes dans le jeu. Pour cela, et afin d'éviter de rejouer à *Assassin's Creed* depuis le début, j'ai utilisé une vidéo du jeu complet, disponible sur la plateforme YouTube²⁴. Pouvant ainsi avoir le jeu dans son ensemble, j'ai pu noter les données dont j'avais besoin, tout en mettant pause, ou encore en revenant en arrière ou en avançant plus rapidement si une partie ne m'intéressait pas pour ce travail.

Mon analyse repose alors sur un rapprochement entre les données recueillies dans le jeu et celles recueillies dans les ouvrages de référence. J'ai mis en place une grille constituée sous forme de tableaux pour chacune des thématiques et sous-thématiques, comprenant une case « Jeu » et une case « Ouvrage ». J'ai ainsi pu mettre en exergue les différences et les similarités entre jeu et ouvrages, tout en soulignant les choix de représentation des développeurs, ainsi que leurs portées.

²⁴ Game Movie Land, « ASSASSIN'S CREED ODYSSEY fr – FILM JEU COMPLET », *YouTube*, 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=4Vt5Bay40pA>.

Mon travail de recherche s'axe sur la mise en lumière des différents choix de représentation de l'équipe de développement et leur intégration dans la réalité historique. Pour présenter ce travail, je vais tout d'abord planter le décor d'*Assassin's Creed*, afin de développer et contextualiser sa représentation de la Grèce du Ve siècle av. J.-C. Je vais ensuite évoquer la toile de fond qui tapisse le monde d'*Odyssey*, la guerre du Péloponnèse. A partir de la présentation de ces deux points, je m'interrogerai sur ce jeu comme un possible miroir de la société grecque du Ve siècle av. J.-C.

I. *Assassin's Creed Odyssey*, une contextualisation géographique et historique de la Grèce du Ve siècle av. J.-C.

1. L'histoire d'*Assassin's Creed Odyssey*

Avant de nous intéresser à la façon dont *Assassin's Creed Odyssey* représente différents aspects de la Grèce du Ve siècle av. J.-C., nous allons présenter l'histoire du jeu. Cette présentation permettra de comprendre les enjeux d'*Odyssey*, ainsi que sa place dans un contexte historique et géographique réel.

Comme nous l'avons précisé en introduction, la série des *Assassin's Creed* se caractérise par des phases contemporaines dont découlent les phases passées, et *Odyssey* n'échappe pas à cette règle. En effet, en 2018, Layla Hassan, protagoniste contemporaine, fait partie de la Confrérie des Assassins modernes.



Image 1 : Concept art de Layla Hassan (par Jeff Simpson)

Avec son équipe, elle recherche des artefacts isus avant qu'ils ne tombent entre les mains d'Abstergo, une entreprise fondée par les Templiers modernes. Lors de ses recherches, elle trouve les « contes perdus » d'Hérodote²⁵. Il est considéré comme l'un des plus anciens historiens connus. Grâce à ces contes, elle apprend l'existence d'un mercenaire spartiate. Il aurait été en possession de la lance mythique de Léonidas²⁶, un artefact isu octroyant des aptitudes surhumaines à son porteur, ainsi que du bâton d'Hermès Trismégiste, un autre artefact rendant immortel. En étudiant l'ouvrage, elle retrouve, sans difficultés, la lance enterrée en Grèce. Avec le tissu génétique dégradé retrouvé sur la lance et grâce à l'Animus, elle peut revivre les mémoires de ce mercenaire spartiate pendant la guerre du Péloponnèse²⁷, et ainsi trouver l'emplacement du bâton. L'ouvrage étant en mauvais état, il permet aux développeurs de créer un jeu à choix multiples. Ces choix auront des conséquences au fil de l'aventure. Andrew Elliot - un maître de conférences spécialisé en études médiatiques et culturelles - explique cette notion de choix dans les jeux vidéo. Pour lui, si chaque action faite par le joueur a ses propres conséquences, c'est pour lui apprendre que des décisions, même mineures, peuvent influencer l'histoire.²⁸ De ce fait, un premier choix s'impose déjà au joueur dès le début du jeu. La dégradation du tissu génétique offre la possibilité au joueur de choisir le sexe de son personnage. Pour ce travail, nous avons fait le choix du personnage féminin : Cassandra.

²⁵ Cf. la sous-partie « Un mélange entre personnages historiques et personnages fictifs » p. 40.

²⁶ Cf. la sous-partie « Les représentations des armées athénienne et spartiate » p. 75.

²⁷ Cf. la partie « La guerre du Péloponnèse, la toile de fond d'*Assassin's Creed Odyssey* » p. 57.

²⁸ AMETIS Emeline, « Les jeux vidéo peuvent-ils nous apprendre l'Histoire? », *Slate.fr*, 2014. <http://www.slate.fr/story/92343/jeux-video-histoire>.



Image 2 : Cassandra dans sa tenue emblématique



Image 3 : Un zoom sur le visage de Cassandra

Le joueur commence l'histoire d'*Assassin's Creed* avec Cassandra en 431 av. J.-C., à l'aube de la guerre du Péloponnèse, sur l'île de Céphalonie. A l'origine, Cassandra est d'ascendance spartiate. En effet, enfant, elle et son frère Alexios, ont été jetés du Mont Taygète, une chaîne de montagnes située dans le Péloponnèse. Leur père, Nikolaos - un général spartiate - a reçu une prédiction de la Pythie affirmant que l'un de ses enfants emmènerait la ruine et la chute de Sparte. Ayant survécu à la chute, Cassandra s'enfuit de Sparte et est recueillie par Markos - un marchand de vin - qui l'élève sur l'île de Céphalonie. En grandissant, elle devient une mercenaire qui accepte divers contrats pour de l'argent.

Kassandra a un teint de peau basané, les yeux marron ainsi que les cheveux bruns noués en tresse sur le côté gauche de son visage. Son corps est musclé et orné de cicatrices témoignant de son expérience au combat. Sa tenue (image 2) est l'armure emblématique du personnage présentée lors de la promotion d'*Odyssey*. Elle porte une cuirasse en cuir descendant en lanière sur une étoffe blanche, elle a des brassards et des jambières asymétriques métalliques. Elle porte une étoffe rouge sur les épaules. Nous reviendrons plus tard, dans ce travail, sur la représentation de cette armure et la signification de cette couleur. Elle est armée de la lance de Léonidas, le seul héritage restant de sa famille, qui lui sert d'arme de prédilection tout au long de l'aventure. Cette arme lui octroie des capacités surhumaines. Elle est améliorable, ce qui lui permet d'augmenter sa puissance. Dans la partie suivante, nous reviendrons plus en détails sur certaines capacités déblocables grâce à la lance.



Image 4 : Les différents niveaux d'amélioration de la lance de Léonidas (par Gabriel Blain)

Kassandra est également accompagnée d'un aigle, Ikaros, qui représente ses yeux.



Image 5 : Ikaros, l'aigle de Kassandra

En effet, depuis les airs, il permet au joueur de marquer les ressources disponibles dans tout le monde grec, ainsi que les points d'intérêt, ou encore les ennemis. Il peut également harceler les ennemis pour les déstabiliser et ramasser le butin sur les cadavres. La présence d'un aigle n'est pas étonnant. Depuis les premiers *Assassin's Creed*, l'aigle est l'emblème de la Confrérie des Assassins. De plus, en Grèce antique, l'aigle était associé au dieu Zeus. Il rappelait sa nature céleste, sa puissance, sa souveraineté ainsi que son pouvoir de justice. Il lui servait aussi d'instrument de vengeance pour le châtement du titan Prométhée, condamné à se faire dévorer le foie par un aigle pour l'éternité.²⁹ L'utilisation de l'aigle peut, de ce fait, faire référence aux capacités surhumaines de Kassandra.

Sur l'île de Céphalonie, Kassandra rencontre Elpenor. C'est un personnage non-joueur qui engage notre mercenaire afin d'éliminer un général spartiate, en Mégare, surnommé le Loup de Sparte. Lors de la mission « Le Loup de Sparte » de l'épisode deux, Kassandra retrouve ce général spartiate qui n'est autre que Nikolaos. Au cours de la conversation, il lui apprend qu'il n'est pas son véritable père et que sa mère, Myrinne, est toujours en vie. Elle est cependant menacée par une organisation, à l'origine de leur tragédie familiale.

²⁹ DARTHOUSON Sonia, *Lexique des symboles de la mythologie grecque*, Paris, Presses universitaires de France, 2020, p. 8.



Image 6 : Myrinne, la mère de Cassandra

Kassandra apprend ainsi l'existence du culte de Kosmos, le principal antagoniste du jeu. Ce culte est infiltré dans les différents échelons de la population et de la société grecque. Les quarante-deux membres se réunissent dans les profondeurs du sanctuaire de Delphes. Le culte s'articule autour de la figure du serpent qui s'appuie sur le mythe de Python, une créature géante qui gardait une pierre au centre du monde, à Delphes, qu'Apollon tua.³⁰ Ses membres vénèrent une pyramide au centre du sanctuaire. Cette dernière est un artefact issu capable de voir à travers les époques passées, présentes et futures. Le culte en a après la lignée de Kassandra qu'il considère comme une menace pour ses desseins, c'est-à-dire remodeler l'humanité en faisant table rase de tout ce qui existe. Sa méthode est d'infléchir la direction souhaitée, comme en attisant une guerre.

³⁰ *Tout l'art d'Assassin's Creed Odyssey*, Londres, Hachette heroes, 2018, p. 66.



Image 7 : L'arbre présentant les membres du culte de Kosmos

Comme nous pouvons le voir sur l'image ci-dessus, le culte se décompose en plusieurs branches associées à différents échelons de la société : les dieux de la mer Egée (les marins et les pirates) ; les adorateurs de la lignée (les prêtres et prêtresses) ; les héros du culte (les mercenaires et les guerriers) ; la ligue de Délos (les soldats et les chefs principalement athéniens) ; la ligue du Péloponnèse (les soldats et les chefs principalement spartiates) ; les yeux de Kosmos (les espions) ; le filon d'argent (les exploitants miniers). Ces cibles sont disséminées dans toute la Grèce et sont à découvrir au fil de l'aventure. En étudiant le culte, Cassandra reconnaît l'un de ses membres, Deimos.



Image 8 : Deimos (Alexios), le frère de Cassandra (par Ashley Sparling)

Il s'agit d'Alexios, son frère, présumé mort. Après la chute du mont Taygète, encore bébé et blessé, Alexios a été récupéré, élevé et conditionné par le culte, afin de devenir une arme et d'être élevé au rang de « dieu ». Il est colérique et sanguinaire et est en conflit permanent avec Cassandra.

L'objectif de Cassandra est donc de retrouver sa mère, Myrinne, afin de la sauver du danger, ainsi que de retrouver et d'éliminer tous les membres du culte responsables de l'éclatement de sa famille. De même, selon les choix du joueur, il y a également la possibilité de rallier Alexios ou de le tuer. De ce fait, sa quête, ou encore son odyssée³¹, emmène Cassandra au cœur de la guerre du Péloponnèse. Elle traverse plusieurs régions grecques où elle découvre des lieux et monuments emblématiques de la Grèce classique, et rencontre plusieurs personnages caractéristiques de l'époque.

³¹ VANDEWALLE Alexander, « Assassin's Creed Odyssey : une version jouable de la Grèce Antique », *Antiquipop*, 2020. <https://antiquipop.hypotheses.org/8994>. En effet, le titre du jeu fait référence à l'odyssée, ces voyages pleins de péripéties et mouvementés (cf. *Le Dictionnaire Hachette*, éd. 2018, Larousse, p. 1143.). Cassandra entreprend ici une odyssée personnelle à travers la Grèce pendant la guerre du Péloponnèse (431-404 av. J.-C.)

2. La carte du jeu, une représentation fidèle ?

Si nous devons comparer *Assassin's Creed Odyssey* aux autres opus de la franchise, nous pouvons constater une différence majeure : le jeu prend place entièrement dans un pays. Quand les autres *Assassin's Creed* nous présentaient une ou deux villes en particulier (Paris, Londres, New York), *Odyssey* lui, prend place dans la Grèce antique, au Ve siècle av. J.-C. à l'époque classique. La carte du jeu est donc considérable, mais représente-t-elle fidèlement la Grèce ?



Image 9 : La carte du jeu

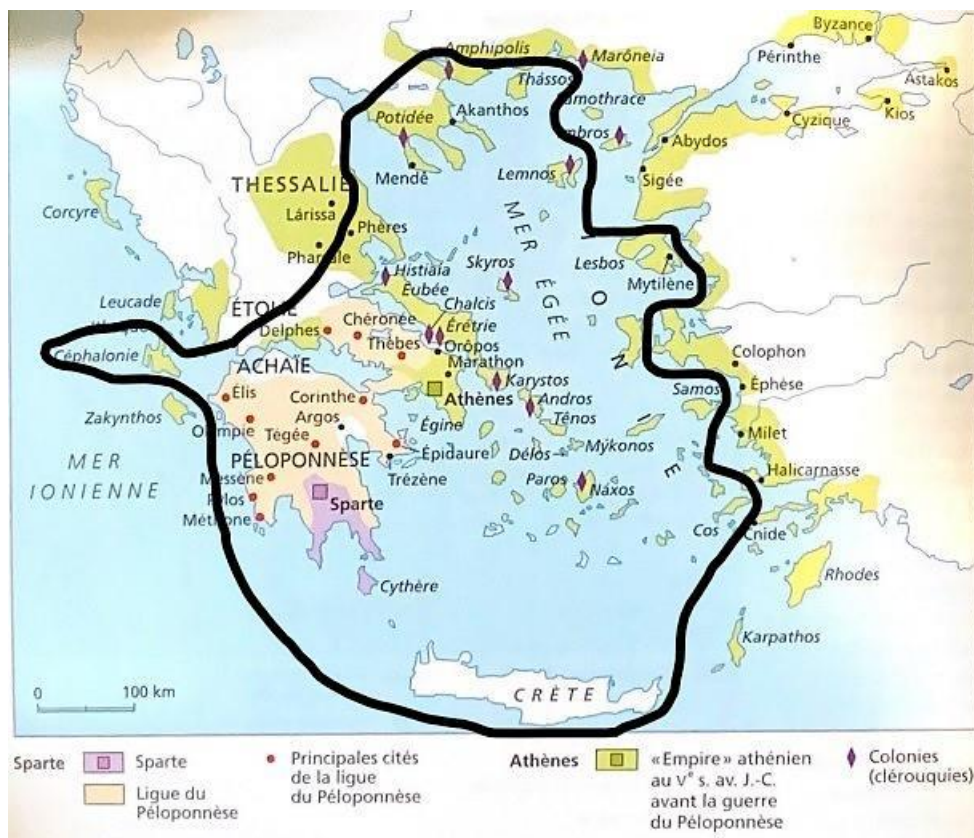


Image 10 : La carte de la Grèce au Ve siècle av. J.-C.³²

Comme nous pouvons le voir sur la carte du jeu (image 9), une grande partie de la Grèce est visible, autant terrestre que maritime. Nous retrouvons plusieurs régions de Grèce : l’Attique, la Béotie, la Corinthie ou encore la Messénie ainsi que les Cyclades et les Sporades grecques. La carte rajoute également la Macédoine au nord et la Crète au sud. La carte du jeu reprend alors ce que nous connaissons aujourd’hui de la Grèce. En effet, le territoire grec comprend trois unités géographiques que sont la Grèce continentale, la presqu’île du Péloponnèse, reliée au continent par l’isthme de Corinthe, ainsi que les îles qui représentent un cinquième de la superficie totale du pays. Cependant, même si la carte du jeu représente une grande partie de la Grèce, une autre partie en est totalement oubliée. Si nous comparons la carte d’*Odyssey* avec la délimitation faite sur la carte de la Grèce du Ve siècle av. J.-C. (image 10), nous pouvons constater qu’une partie de la Grèce continentale a été enlevée, ainsi que toutes les colonies grecques, notamment d’Asie mineure, la délimitation s’arrêtant à la bordure de celle-ci. Même si la Grèce de l’époque classique n’était pas encore une entité

³² DUBY Georges (dir.), *Atlas historique Duby*, Paris, Larousse, 2016, p. 36.

territoriale précise, le monde grec s'étendait de la Grèce continentale, dans ses frontières actuelles, aux cités grecques d'Asie Mineure, ainsi qu'aux cités coloniales d'Italie du Sud et de Sicile, d'Afrique et même de la Mer Noire.³³ Cela peut s'expliquer par le fait que les développeurs ont probablement préféré représenter l'espace où se concentre principalement la guerre du Péloponnèse (431 av. J.-C. à 404 av. J.-C.), comme nous le constatons sur cette deuxième carte (image 11), et qu'il n'était donc pas pertinent d'étendre la carte de la Grèce. Ce choix est cohérent, d'autant plus que cette guerre sert de toile de fond à *Odyssey*.³⁴

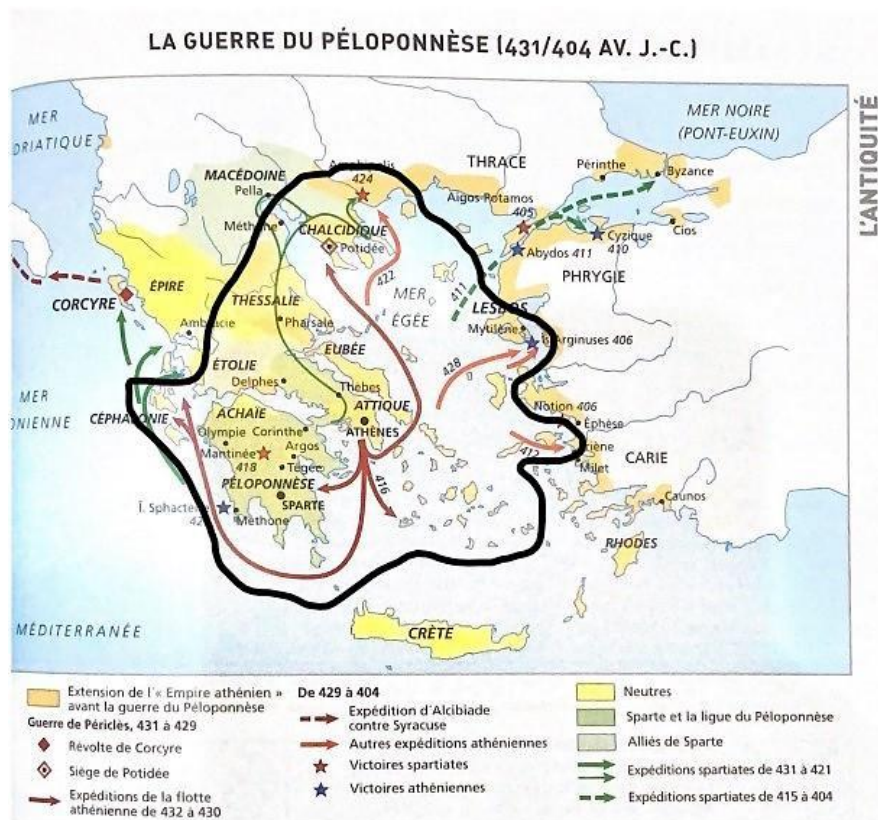


Image 11 : La carte de la Grèce pendant la guerre du Péloponnèse (431-404 av. J.-C.)³⁵

Comme nous le voyons sur la carte (image 11) certaines régions, comme la Crète ou certaines îles, ne sont pas le théâtre direct du conflit péloponnésien. En effet, ces régions ont été ajoutée à la carte du jeu pour donner une autre dimension de la Grèce en s'appuyant sur d'autres éléments - par exemple, la découverte de vestiges de la civilisation minoenne en

³³ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, Paris, Presses universitaires de France, 1992, p. 6.

³⁴ Cf. la partie « La guerre du Péloponnèse, la toile de fond d'Assassin's Creed Odyssey » p. 57.

³⁵ DUBY Georges (dir.), *Atlas historique Duby, op. cit.*, p. 37.

Crète au cours de l'aventure - qui font la richesse de la culture grecque. *Odyssey* n'est pas un jeu sur la guerre du Péloponnèse, c'est une toile de fond, il reste avant tout un jeu sur la Grèce du Ve siècle av. J.-C.

Malgré cette délimitation, nous pouvons quand même constater que la représentation des régions, notamment de la Grèce continentale sur la carte d'*Assassin's Creed* correspond et respecte la cartographie de la Grèce que nous voyons sur les cartes de l'Atlas historique. Pour toute la partie maritime, nous notons quelques changements. En effet, de nombreuses îles n'ont pas été représentées. Nous pouvons voir cette différence entre la carte du jeu et la carte de l'Atlas historique (image 10), il y a une concentration d'îles dans la mer Egée qui ne sont pas présentes dans *Odyssey*. Selon le recensement de l'Ambassade de Grèce en France, en 2011, il y avait 9841 îles grecques.³⁶ Nous y reviendrons lorsque nous aborderons la réalité des distances.

Sur la carte d'*Odyssey*, le nom des régions sont marquées en « lettre capitale dorée ». Pour la plupart de ces régions, ces appellations ne correspondent pas à leurs appellations modernes. Nous pouvons lire « Argolis » au lieu de l'Argolide ou encore « Phokis » à la place de la Phocide. Cela s'explique par le fait que les concepteurs du monde d'*Assassin's Creed Odyssey* ont utilisé les noms de ces régions en grec ancien afin de les intégrer parfaitement à l'époque dans laquelle se déroule le jeu. Cela n'est pas étonnant, en sachant que l'équipe d'*Assassin's Creed* s'entoure régulièrement d'experts sur les périodes qu'elle étudie. En nous intéressant à l'étymologie de ces régions, nous pouvons remarquer que leurs appellations antiques correspondent à celles de la carte du jeu, à quelques accents près : l'Argolide vient du grec ancien Ἀργολίς (*Argolis*) et la Phocide vient de Φωκίς (*Phokis*). Pour d'autres régions, notamment les îles, ce questionnement ne se pose pas car leurs appellations modernes viennent directement du grec ancien. C'est le cas de Délos et de Mykonos (Δῆλος / *Delos* et Μύκονος / *Mykonos*). Cependant, certaines régions de la carte gardent leurs appellations modernes comme l'Eubée ou la Béotie qui auraient dû donner en grec ancien : Εὐβοία / *Euboia* et Βοιωτία / *Boiōtia*. Il n'y avait aucune volonté de la part des développeurs de faire une différence entre toutes ces régions. J'ai pu constater que c'est certainement une différence qui s'est créée lors de la traduction du jeu et des noms en français. Sur la carte du jeu anglaise - la langue d'origine du studio montréalais - les régions comme l'Eubée, la Béotie ou encore

³⁶ Ambassade de Grèce en France, *Géographie*, version du 14 août 2011. amb-grece.fr (L'Internet Archive).

l'Attique ont bien une correspondance en grec ancien. Dans ce travail, lorsque nous devons mentionner les régions ou îles dans lesquelles Cassandra ira, nous utiliserons leurs appellations modernes.³⁷

Les îles, comme la Grèce continentale, ont leurs noms renseignés sur la carte. La seule différence est que certaines îles sont regroupées par des appellations, pour la plupart, inventées par les développeurs et qui n'ont aucune véracité historique.



Image 12 : Un exemple d'appellation les îles d'Argent (Délos et Mykonos)

Ces appellations font références à ce que le joueur va trouver, explorer ou rencontrer dans ces îles, ainsi qu'à des caractéristiques propres à ces ensembles. Nous avons :

- Les îles d'Obsidienne regroupant Hydrea et Melos³⁸ : cette appellation vient de l'obsidienne, une ressource qui aurait été exportée dans toute la Méditerranée par l'île de Milos. L'obsidienne aurait été utilisée localement par les agriculteurs et les guerriers avant que l'arrivée du bronze ne supplante toutes les mines d'obsidienne.
- Les îles des pirates (Seriphos et Keos) : c'est dans ces îles que Cassandra fait la rencontre de personnages non-joueurs appartenant à la faction des pirates.
- Les îles Volcaniques (Thera, Anaphi et Nisyros) : cet archipel d'îles est composé de nombreux volcans.
- Les Sporades méridionales (Kos et Samos) : c'est la seule appellation qui a une cohérence historique. Le terme « sporade » vient de l'adjectif « sporas » qui signifie en grec ancien « épars » comme le sont les îles qui constituent cet

³⁷ J'ai construit un tableau mettant en correspondance les noms de la carte du jeu avec les noms modernes. Cf. annexe n°2 : Correspondance des noms des régions dans le jeu et leurs appellations modernes, p. 202.

³⁸ Cf. annexe n°2 : Correspondance des noms des régions dans le jeu et leurs appellations modernes, p. 202.

ensemble, par opposition au groupe des Cyclades. Nous remarquons cependant, que certaines îles faisant partie des Sporades sont rattachées à d'autres ensembles dans le jeu comme l'île de Skyros³⁹.

- Les îles d'Argent (Délös et Mykonos) : cette appellation fait référence au stockage d'argent fait par la ligue de Délös sur ces îles avant le transfert en 454 av. J.-C.
- Les îles d'Abantis (l'Eubée et Skyros) : le terme Abandis viendrait des Abantes, les premiers habitants de l'Eubée selon Homère⁴⁰ dans l'*Illiade* (II, 536–545).
- Les îles d'Héphaïstos (Thasos et Lemnos) : cette appellation est reliée au temple dédié à Héphaïstos construit sur l'île de Lemnos.
- Les îles Pétrifiées (Lesbos et Chios) : ce regroupement est relié à la Vallée Pétrifiée sur Lesbos où se trouve la créature légendaire Méduse⁴¹ que Kassandra affronte.

Nous pouvons alors constater qu'il y a un véritable travail derrière les noms des régions composant la carte du jeu et que celles-ci sont plus ou moins fidèles aux frontières de l'actuelle Grèce. A côté de cela, la représentation de ces régions s'accompagne de la reconstruction de nombreuses cités grecques antiques de l'époque : Athènes, Sparte, Corinthe, Delphes ou encore Argos. Nous reviendrons plus en détails sur ces cités, notamment Athènes et Sparte.

Comme nous l'avons remarqué, toute la partie droite de la carte du jeu est composée d'une vaste étendue d'eau, cependant le nom de cette étendue n'est pas mentionné. Nous savons que les côtes grecques sont bordées à l'ouest par la mer Ionienne et à l'est par la mer Égée où se situent la majorité des îles grecques. Ici, c'est dans la mer Egée qu'une partie du jeu se déroule. C'est une mer intérieure du bassin méditerranéen. D'est en ouest, elle est large d'environ trois cents à quatre cents kilomètres et du nord au sud, d'environ six cents kilomètres. C'est la mer grecque par excellence, le véritable centre de l'Hellade.⁴² Le joueur

³⁹ *Le Dictionnaire Hachette*, éd. 2018, Larousse, p. 1529.

⁴⁰ Homère était un poète de la fin du VIII^e siècle av. J.-C.

⁴¹ Cf. la sous-partie « L'omniprésence de la religion et son importance » p. 177.

⁴² FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, Paris, Hachette Littérature, 1959, p. 12.

peut alors naviguer sur la mer, mais les distances évoquées ne sont pas respectées dans le jeu. En effet, Cassandra peut traverser la carte avec son navire, sans effort et sans perte de temps. Les distances entre les îles et la Grèce continentale ne correspondent pas non plus. Sur la carte du jeu, nous constatons que tout est compacté. Les distances et les échelles ont été réduites, comme la Crète qui est trop proche du reste de la carte, ce que nous remarquons si nous comparons l'emplacement de la Crète sur la carte du jeu et la carte de l'Atlas. De plus, en enlevant une majorité d'îles pour garder les plus connues, les îles restantes ont été parfois agrandies. Ces changements et ce non-respect des distances ne viennent pas d'une réelle volonté de jouer avec les distances. Dans un souci de *gameplay* et d'espace physique, il faut que les concepteurs puissent rentrer toute la carte du jeu dans les codes numériques en dépit des réalités historiques.

Avec cette partie, nous avons pu constater que la carte de la Grèce d'*Assassin's Creed Odyssey* est très travaillée et permet d'avoir un aperçu de la Grèce antique, malgré quelques prises de libertés au niveau des appellations et des distances. Il faut également garder à l'esprit que les cartes étaient assez fragmentaires dans l'Antiquité. De ce fait, les développeurs ont surtout travaillé avec des documents du XIXe siècle, d'où une certaine ressemblance avec les cartes d'aujourd'hui.⁴³

⁴³ DURAND Maxime et BATTAGION Victor, « Assassin's Creed, au cœur de l'histoire », *Les rendez-vous de l'histoire*, 2019. <http://rdv-histoire.com/Edition-2019-l-Italie/assassin-s-creed-au-coeur-de-l-histoire>

3. Le mélange entre personnages historiques et personnages fictifs

Assassin's Creed Odyssey fourmille de personnages en tout genre. Outre Cassandra qui est le personnage jouable, tous les autres sont des personnages non-joueurs (PNJ). Comme dans tous ses prédécesseurs, *Odyssey* représente de nombreux personnages historiques.

LES PERSONNAGES HISTORIQUES
Alcibiade (450-404 av. J.-C.)
Anaxagore (500-428 av. J.-C.)
Archidamos II (476-422 av. J.-C.)
Aristophane (446-386 av. J.-C.)
Aspasie (470-400 av. J.-C.)
Brasidas (?-422 av. J.-C.) : il devient un très bon ami de Cassandra.
Cléon (?-422 av. J.-C.)
Euripide (480-406 av. J.-C.)
Hérodote (480-425 av. J.-C.)
Hippocrate (460-377 av. J.-C.)
Léonidas Ier (540-480 av. J.-C.)
Périclès (495-429 av. J.-C.)
Phidias (490-430 av. J.-C.)
Polyclète (490-420 av. J.-C.)

Praxilla (?-? av. J.-C.)

Pythagore (580-495 av. J.-C.) : c'est le père biologique de Cassandra qui est maintenu en vie grâce au Bâton d'Hermès Trismégiste.

Socrate (470-399 av. J.-C.)

Sophocle (495-406 av. J.-C.)

Thrasymaque (459-? av. J.-C.)

Ces personnages sont restés dans l'histoire pour diverses raisons : politique, militaire, artistique, philosophique, etc. Le joueur, à travers Cassandra, les croise tous au cours de l'aventure. Elle noue d'ailleurs des relations amicales avec bon nombre d'entre eux. Nous ne pourrions pas étudier les représentations de chacun d'eux, c'est pourquoi nous allons prendre ici l'exemple de deux personnages : Hérodote et Socrate. Ils ont, tous deux, eu une grande influence sur leur époque et nouent une relation particulière avec Cassandra.

Hérodote d'Halicarnasse (480-425 av. J.-C.) était un historien et géographe du Ve siècle av. J.-C. Il était considéré comme le « Père de l'Histoire ». Il a écrit les *Histoires* qui s'intéressent au monde grec et barbare au moment des guerres médiques. Ces guerres opposaient les Grecs aux Perses. Son ouvrage est une étude historique, géographique et parfois ethnographique.⁴⁴

⁴⁴ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, Paris, Presses universitaires de France, 1994, p.p. 91-92.



Image 13 : Hérodote dans Assassin's Creed Odyssey

Comme nous pouvons le voir sur cette image (13), Hérodote est grisonnant aux cheveux courts et à la longue barbe taillée en pointe. Il est habillé avec une tunique de couleur ocre avec des manches longues, descendant sur ses cuisses et retenue par une ceinture. Ses vêtements sont très simples. Il a une étoffe bleue autour des épaules, attachée avec une fibule sur l'épaule droite. Le surplus de l'étoffe à l'arrière lui sert de capuche quand il voyage. Ses vêtements correspondent à la façon de s'habiller des Grecs de l'époque, mais nous y reviendrons.⁴⁵

Le joueur le rencontre pour la première fois à Delphes lors de la mission « Consulter un fantôme » de l'épisode trois. Cassandra veut obtenir une audience avec la Pythie⁴⁶ afin d'avoir des réponses sur sa famille. Hérodote, quant à lui, venait tout juste de sortir d'une audience avec l'oracle. Représentant Périclès, il cherchait des réponses sur les moyens de mettre fin à la guerre. Hérodote était, en effet, devenu un proche de Périclès⁴⁷ - un stratège, orateur et homme d'État athénien - quand il séjourna à Athènes. Il devint également proche du cercle de ce dernier.⁴⁸ Il découvre que le culte de Kosmos sévit depuis Delphes et intime à Cassandra de prévenir Périclès. De ce fait, il accompagne la mercenaire dans son voyage. Il

⁴⁵ Cf. la sous-partie « Une image fidèle de la population grecque du Ve siècle av. J.-C. ? » p. 124.

⁴⁶ Cf. la note de bas de page 374 p. 172.

⁴⁷ Cf. la sous-partie « La politique des deux forces en puissance » p. 141.

⁴⁸ BATTAGION Victor et AZAÏZIA Aymar (dir.), *Assassin's Creed - 2500 ans d'histoire*, Paris, Les Arènes, 2019, p. 77.

devient son ami, son confident et lui donne de nombreux conseils. Lorsqu'ils voguent en mer, Hérodote agit comme un guide touristique en évoquant des faits et des anecdotes sur les lieux qui les entourent. Cela n'est pas étonnant. Il était un grand voyageur qui aurait sillonné le monde connu. Il aurait voyagé jusqu'en Égypte, au Proche-Orient, en Macédoine et en Thrace afin de recueillir des données pour écrire ses *Histoires*. Cependant, il n'évoque pas la guerre du Péloponnèse dont il était contemporain durant les dernières années de sa vie.⁴⁹

Nous pouvons ici nous poser un premier questionnement. Pourquoi les développeurs ont-ils choisi de représenter Hérodote et non Thucydide ? Thucydide était un homme politique, un stratège et un historien athénien. Il est l'auteur de la *Guerre du Péloponnèse*, un récit sur la guerre opposant Athènes et Sparte entre 431 et 404 av. J.-C., la guerre qui sert de toile de fond à *Assassin's Creed Odyssey*. Une des hypothèses que nous pouvons avancer est qu'Hérodote, considéré comme le « Père de l'Histoire », était l'un des plus anciens historiens connus. De ce fait, il est peut-être plus connu que Thucydide dans l'imaginaire populaire. Et même si Thucydide faisait de la véritable histoire politique en s'interrogeant sur les causes et événements de la guerre du Péloponnèse, depuis les causes immédiates aux causes lointaines⁵⁰, les concepteurs ont trouvés un plus chez Hérodote. En effet, malgré sa vision ethnocentrique qui oppose les Grecs aux Barbares, ses *Histoires* témoignent de son intérêt pour l'Autre, ainsi que sa curiosité pour les cultures étrangères.⁵¹ Enfin, Hérodote avait une bonne connaissance des guerres médiques et de Léonidas dont descend Cassandra. Associé aux hypothèses énoncées plus haut, il était probablement plus pertinent de choisir Hérodote comme compagnon de voyage de la mercenaire.

Le deuxième personnage que nous allons expliciter est Socrate (470-399 av. J.-C.). C'était un philosophe grec du Ve siècle av. J.-C. Il était connu comme un philosophe à la recherche de la vérité à travers le dialogue. Il n'a laissé aucun écrit, aussi sa pensée et sa réputation se sont transmises par des témoignages indirects.⁵²

⁴⁹ BATTAGION Victor et AZAÏZIA Aymar (dir.), *Assassin's Creed - 2500 ans d'histoire*, op. cit., p. 76.

⁵⁰ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., p.p. 91-92.

⁵¹ BATTAGION Victor et AZAÏZIA Aymar (dir.), *Assassin's Creed - 2500 ans d'histoire*, op. cit., p. 77.

⁵² MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., p. 79.

Pour le représenter, les concepteurs se sont d'abord appuyés sur un buste (image 14) fait par Lysippe de Sicyone, un sculpteur et bronzier grec du IV^e siècle av. J.-C.⁵³

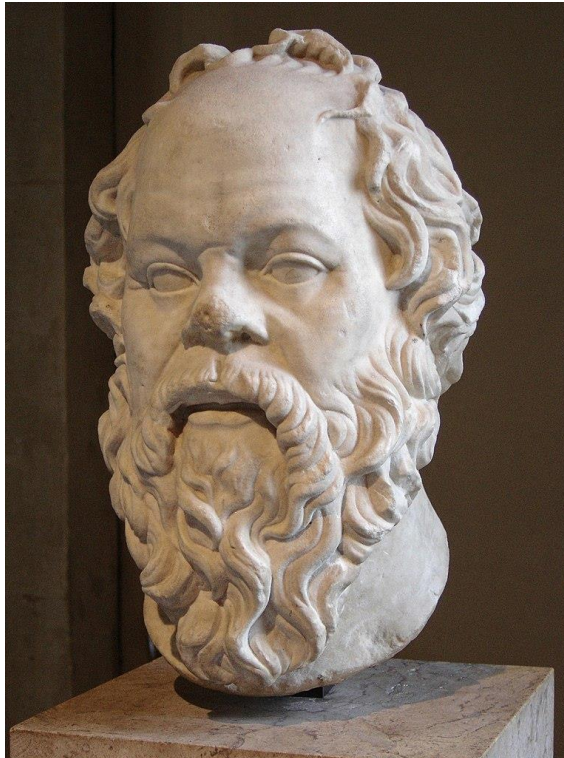


Image 14 : Le buste de Socrate au Louvre

Ils se sont servis ensuite de références littéraires. Les plus anciens témoignages sur Socrate viennent de la comédie attique, notamment d'Aristophane dans *les Nuées*, mais le portrait reste une caricature.⁵⁴ Ils se sont enfin appuyés sur les portraits des disciples de Socrate : Platon et Xénophon. Le directeur artistique d'*Odyssey*, Thierry Dansereau déclare :

*« Il est réputé pour être très poilu, sale, mal éduqué et sans souliers.
C'est ainsi que nous avons choisi de le représenter. »*⁵⁵

⁵³ Assassin's Creed France, « BEHIND THE GAME: SOCRATE », *YouTube*, 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=lwvJ1PJEJ68&t=91s>.

⁵⁴ DORION Louis André, *Socrate*, Paris, Presses universitaires de France, 2011, p. 29.

⁵⁵ *Tout l'art d'Assassin's Creed Odyssey*, op. cit., p. 82.



Image 15 : Socrate dans Assassin's Creed Odyssey

Le Socrate d'*Assassin's Creed Odyssey* (image 15) porte un simple drapé bleu autour de la taille, descendant jusqu'à ses chevilles et tenu sur son épaule gauche en divers plis. Le drapé laisse à découvert son torse velu. Il porte un collier et un bracelet en cuir. Il est physiquement imposant et trapu. Il a des cheveux et une longue barbe bruns hirsutes, ainsi que des sourcils épais. Cela correspond à la description de ses disciples qui le décrivaient tous les deux comme ayant un nez épaté, des yeux saillants, des lèvres lippues ainsi qu'un gros ventre et portant toujours le même manteau.⁵⁶ Quand nous le voyons il porte régulièrement des sandales. Hérodote fait également référence à cela dans le jeu. Lors de la mission « Le banquet de Périclès » à l'épisode quatre, Cassandra participe au banquet afin de chercher des informations sur sa mère, Myrinne. Hérodote lui conseille de parler avec tous les invités, qu'il lui présente, parmi eux il y a Socrate. Hérodote rigole en disant à Cassandra que cette fois-ci elle a de la chance qu'il ne soit pas venu pieds nus. Cependant, Socrate était connu pour marcher nu-pieds, ce que confirme ses disciples.⁵⁷

Nous rencontrons Socrate pour la première fois lors de la mission « Ostracisme » de l'épisode quatre. A la demande de Périclès, Cassandra doit interférer discrètement dans

⁵⁶ DORION Louis André, *Socrate, op. cit.*, p. 9.

⁵⁷ *Ibid.*

l'ostracisme⁵⁸ de son ami Anaxagore afin qu'il puisse quitter la ville en sûreté. A la fin de la mission, Socrate approche Cassandra et l'interroge sur ses intentions. C'est l'approche qu'il aura avec le joueur tout au long de l'aventure. En effet, Socrate est perpétuellement dans une position de questionnement : le bras droit ramené contre son torse, le coude opposé posé sur celui-ci et la main sur le menton. Il dit lui-même : « Je n'essaie pas de dire quoi que ce soit. Je prononce des mots mais n'affirme rien. Je veux juste connaître le point de vue. » Cela correspond à ce que décrit Platon dans son *Apologie de Socrate* : il se déclarait ignorant, il se défendait d'enseigner et se présentait comme un élève désireux de s'instruire auprès de son interlocuteur.⁵⁹

Il donne régulièrement des missions secondaires au joueur, il questionne ses actions et ajoute de la profondeur aux choix sélectionnés. A chaque rencontre avec Cassandra, il lui fait réfléchir sur ses actions et aux conséquences de ses actes sans émettre le moindre jugement. Nous pouvons prendre l'exemple de deux missions secondaires où nous avons un aperçu du fonctionnement de Socrate :

- Lors de la mission « La méthode socratique », Socrate demande à Cassandra d'aller libérer un homme retenu prisonnier dans une garnison. Elle a le choix d'infiltrer le fort discrètement ou d'avoir une approche plus frontale. Lors de sa libération, elle apprend que l'homme est un voleur et qu'il a des raisons d'avoir été emprisonné. Cassandra a donc également le choix de le laisser partir ou de le tuer. Tous ces choix, peu importe ceux pris par le joueur, vont être analysés par Socrate. Il ne cherche pas à juger Cassandra mais à comprendre son fonctionnement ainsi que ses choix et en déduire les conséquences. Platon décrivait ainsi son maître qui interagissait constamment avec ses interlocuteurs en ayant une fascination pour la façon dont il les confondait et les contraignait à se remettre en question.⁶⁰
- La mission « La valeur d'une vie » se passe près d'une mine d'argent dans le sud d'Athènes. Cassandra rencontre un esclave venant de se faire voler par son maître l'argent qui allait lui servir à acheter sa liberté. Elle va parler au maître

⁵⁸ Dans l'Athènes du Ve siècle av. J.-C., cette pratique était une procédure d'exclusion temporaire à l'égard d'un citoyen jugé dangereux pour la démocratie (Cf. *Le Dictionnaire Hachette*, Paris, Larousse, éd. 2018, p. 1167.)

⁵⁹ DORION Louis André, *Socrate, op. cit.*, p. 45.

⁶⁰ *Id.*, p.p. 86-87.

qui accepte de le libérer à condition que Cassandra tue une femme pour lui. Lors du dialogue, Cassandra peut envisager de tuer le maître mais l'esclave ne sera pas libre. En réfléchissant sur la meilleure manière d'agir, Cassandra est approchée par Socrate. Celui-ci l'interroge sur la valeur de la vie et si certaines vies valent plus que d'autre. Socrate veut également faire prendre conscience à Cassandra que certaines vies valent plus que la sienne. Ici, à la différence du Socrate platonicien qui se veut ignorant, nous retrouvons le Socrate de Xénophon. Il ne se déclarait pas ignorant pour les sujets relevant de la morale dont il était en mesure de définir les vertus.⁶¹

Pourquoi donc représenter Socrate dans *Assassin's Creed Odyssey* ? Les développeurs avancent le fait que le jeu se passe dans la Grèce du Ve siècle av. J.-C., une époque considérée comme l'âge d'or de la Grèce. Quelques philosophes sont évoqués dans le jeu, comme Anaxagore ou Thrasymaque, mais ils sont pour la plupart inconnus du grand public. Les développeurs ont donc préféré mettre en avant un personnage qui leur semblait plus représentatif de l'époque.⁶² Socrate, dans sa position de philosophe, est là pour questionner en permanence le joueur sur ses actions. Comme nous avons pu le démontrer sa représentation vient surtout de ses disciplines, mais elles ne s'accordent pas toutes. Il est donc un concentré d'un Socrate platonicien et de Xénophon.⁶³

L'utilisation de personnages historiques est la marque de fabrique de la franchise *Assassin's Creed*. Cela permet de donner une certaine authenticité à la période mise en avant. De même, l'intérêt des rencontres du joueur avec des personnages historiques est de l'amener à comprendre les logiques de leur appartenance à une même société dans une même époque.⁶⁴

Qu'en est-il alors des personnages fictifs ? A côté des personnages historiques, le jeu se compose d'un panel très varié de personnages fictifs qui constituent la majorité des personnages rencontrés au cours de l'aventure. Dans le tableau ci-dessous, nous avons

⁶¹ DORION Louis André, *Socrate, op. cit.*, p. 96.

⁶² Assassin's Creed France, « BEHIND THE GAME: SOCRATE », *YouTube*, 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=lwvJ1PJEJ68&t=91s>.

⁶³ *Ibid.*

⁶⁴ GUILBERT Xavier, GUINDEUIL Thomas, Le BRETON Erwan et NOËL Thierry, « La construction des mondes d'Assassin's Creed », *Revue de la BNF* n°59-2, 2019, p.p. 104-114. <https://www.cairn.info/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2019-2-page-104.html>.

mentionnés quelques personnages fictifs importants qui ont un impact dans l'histoire principale.

LES PERSONNAGES FICTIFS

Barnabas : est un marin. Il est sauvé par Cassandra sur l'île de Céphalonie. Il devient son second et lui offre son navire, l'*Adrestia*.

Markos : est un marchand de vin. Il recueille Cassandra après son abandon et l'élève comme sa fille.

Myrinne : est la fille de Léonidas et la mère de Cassandra et Alexios

Nikolaos : est un général spartiate surnommé le Loup de Sparte. Il est le beau-père de Cassandra.

Phoibé : est une jeune fille, également recueillie par Markos. Elle admire Cassandra et rêve de devenir comme elle en grandissant. Elle sera tuée au cours de l'aventure par le culte de Kosmos.

Stentor : un polémarque spartiate et fils adoptif de Nikolaos.

Xenia : une pirate qui aide Cassandra à retrouver sa mère.

Cependant, la majorité des personnages fictifs n'ont pas de noms. Lors des dialogues il est marqué « homme », « femme » ou encore « paysan ». D'autres en ont et côtoient Cassandra le temps d'une mission secondaire. Les personnages fictifs viennent ajouter une profondeur supplémentaire au jeu. Ils fonctionnent dans un ensemble et bon nombre d'entre eux s'articulent autour de personnages historiques, comme Myrinne qui est présentée comme la fille de Léonidas et une très grande amie de Brasidas ou encore Phoibé qui devient l'espionne d'Aspasie à Athènes. Ils sont surtout présents pour agrémenter le monde grec mis en scène dans *Odyssey*.

L'intégration de personnages fictifs est un passage obligé, il ne faut pas oublier qu'*Assassin's Creed Odyssey* est avant tout une œuvre de fiction. Ces personnages composent le monde grec et le rendent beaucoup plus vivant. Et articuler des personnages fictifs autour de personnages historiques permet une intégration cohérente des personnages dans le jeu. Cela permet également de montrer que le monde n'est pas seulement composé de personnages qui ont traversé l'histoire. Il y avait aussi une majorité d'hommes et de femmes qui ont peut-être eu un impact à leur échelle.

4. Des lieux et monuments historiques reconnaissables

En plus de rencontrer des personnages hauts en couleurs, le joueur a l'occasion de découvrir la Grèce antique au travers de nombreux lieux et monuments historiques dont il ne reste aujourd'hui, que les vestiges ou les reproductions. Nous pouvons citer quelques exemples de reconstitutions :



Image 16 : Les rues d'Athènes près de l'Agora dans Odyssey



Image 17 : Le temple de Zeus à Olympie



Image 18 : Le palais de Cnossos en Crète



Image 19 : Le temple d'Asclépios à Epidaure

Comme pour les personnages historiques, il n'est pas possible d'expliciter tous les lieux et les monuments représentés. La carte d'*Assassin's Creed* est grande et regorge de différents lieux. Nous allons prendre un exemple très connu et emblématique de la Grèce : le Parthénon sur l'Acropole d'Athènes.



Image 20 : Vue de l'Acropole d'Athènes



Image 21 : Vue de l'Acropole d'Athènes (face)

Comme le montre ces images (20 et 21), l'Acropole d'Athènes se situe en hauteur et surplombe le reste de la cité. Son emplacement serait lié à la fondation de la ville. Ce serait à cet endroit qu'Athéna et Poséidon se seraient battus pour savoir qui serait le dieu tutélaire de la cité. Au Ve siècle av. J.-C., vers 450, sous l'impulsion de grands travaux d'aménagements initiés par Périclès, l'Acropole a été reconstruite après sa destruction par les Perses. C'était le

surplus du tribut payé par les cités alliées d'Athènes qui auraient financé ce projet.⁶⁵ L'Acropole était censée renvoyer la nouvelle image d'une Athènes hégémonique.⁶⁶ C'était également le socle sur lequel s'élevaient uniquement les temples des dieux.⁶⁷ Tout y était parfaitement ordonné en contraste avec la ville basse :

« A Athènes l'esthétique de l'ordre ne put triompher que sur l'Acropole parce que les Perses y avaient fait table rase du passé. »⁶⁸

Parmi tous les bâtiments construits sur l'Acropole, nous trouvons le Parthénon. Les architectes Ictinos et Callicratès auraient commencé sa construction vers 447 av. J.-C., pour s'achever en 438. Ce n'était pas un temple traditionnel mais plutôt un temple bâti à la gloire d'Athènes et dédié à Athéna⁶⁹ Parthénos. Il était devenu le symbole de la civilisation grecque, c'est pourquoi nous allons étudier sa représentation.



Image 22 : La reconstruction du Parthénon dans Assassin's Creed Odyssey

⁶⁵ BRUIT ZAIDMAN Louise et SCHMITT PANTEL Pauline, *La religion grecque dans les cités à l'époque classique*, Paris, Armand Colin, 2007, p. 75.

⁶⁶ BASLEZ Marie-Françoise, *Histoire politique du monde grec*, Paris, Armand Colin, 2015, p. 115.

⁶⁷ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, *op. cit.*, p. 14.

⁶⁸ *Id.*, p. 19.

⁶⁹ Athéna est la déesse grecque de la guerre et de la sagesse.



Image 23 : Les vestiges du Parthénon aujourd'hui

En faisant une description générale du Parthénon (image 22), nous pouvons voir que c'est un bâtiment rectangulaire. Il est entouré de colonnes, huit sur la façade et seize sur toute sa longueur. En effet, généralement le temple reposait sur la crépis, et la colonnade sur un dernier degré appelé le stylobate. La forme du temple grec était de type rectangulaire et en deux parties. Une fermée, le *sékos*, comprenant le naos ou la cella, où se trouvait la statue des dieux. Et une ouverte avec une colonnade extérieure. Le temple était entouré de colonnes péripètes, ainsi que d'une colonnade sur la façade. Ici la façade possédait des colonnes octostyles.⁷⁰ Afin de recréer au mieux le Parthénon, les concepteurs se sont basés sur les recherches de l'école américaine d'Athènes. Ils ont effectué un travail 3D afin d'interpréter et d'analyser tous les détails architecturaux et ainsi créer un bâtiment crédible. Ils ont eu des difficultés avec les dimensions du bâtiment. Il a été beaucoup agrandi et réduit afin de le placer au mieux sur l'Acropole. Le Parthénon d'*Assassin's Creed* a finalement été agrandi de 15% de la réalité.⁷¹ Un agrandissement volontaire, d'abord pour donner une véritable prestance au bâtiment sur l'Acropole, et surtout dans un souci de *gameplay*. Il faut que le joueur puisse grimper aux colonnes sans difficulté technique. Le Parthénon est donc beaucoup plus grand que ses réelles dimensions : 30,88 x 69,50 mètres pour le bâtiment et 8 x 17 mètres

⁷⁰ BRUIT ZAIDMAN Louise et SCHMITT PANTEL Pauline, *La religion grecque dans les cités à l'époque classique*, *op. cit.*, p.p. 44-45.

⁷¹ Assassin's Creed France, « BEHIND THE GAME: LE PARTHÉNON », *YouTube*, 2019. https://www.youtube.com/watch?v=aa_j7ULZ6wA&feature=emb_rel_pause.

pour les colonnes.⁷² Ces dimensions ne correspondent pas à la réalité mais les développeurs ont voulu mettre en avant une reconstruction permettant de reconnaître le bâtiment.

Malgré un changement d'échelle, le Parthénon reste une reconstruction d'une méticulosité impressionnante dans ses détails.

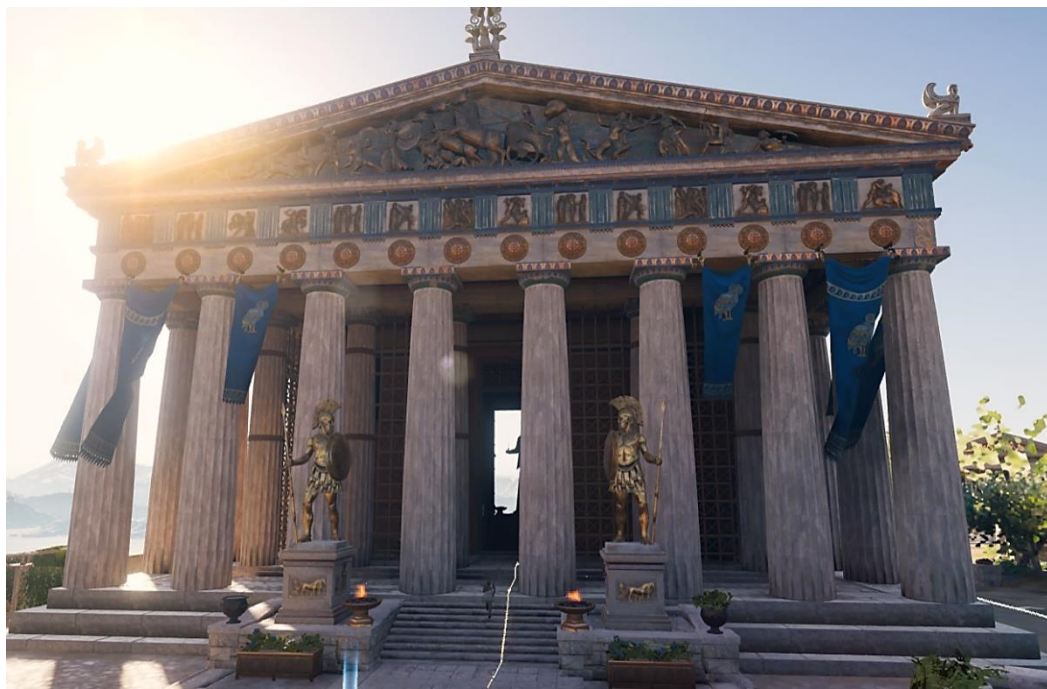


Image 24 : Vue du Parthénon (face)



Image 25 : Un zoom sur le fronton du Parthénon

En effet, nous pouvons voir (image 24) que les colonnes doriques, trapues, soutiennent trois niveaux avant d'arriver jusqu'à la toiture du bâtiment. Dans l'architecture grecque, les colonnes soutenaient d'abord une architrave, ensuite une frise pouvant alterner métopes et triglyphes, puis un fronton et enfin le toit du temple.⁷³ Ces différents niveaux sont décorés

⁷² HELLMAN Marie-Christine, *L'Architecture grecque*, Paris, Librairie Générale Française, 2007, p.p. 117-118.

⁷³ BRUIT ZAIDMAN Louise et SCHMITT PANTEL Pauline, *La religion grecque dans les cités à l'époque classique*, op. cit., p.p. 44-45.

avec soin, comme nous le constatons sur l'image 25 qui représente une scène de combat. L'architecture était inséparable de la sculpture. Le temple étant dédié à la déesse Athéna, les sculptures gravées dans la pierre lui étaient principalement associées. Les quatre-vingt-douze métopes en-dessous du fronton (image 25) représentaient des scènes mythologiques : à l'est le combat des dieux contre les Géants ; à l'ouest le combat des Grecs contre les Perses ; au sud, contre les centaures ; et au nord était représenté le sac de la ville de Troie.⁷⁴ Le combat que nous observons sur le fronton (image 25) était le conflit entre Athéna et Poséidon⁷⁵, alors qu'à l'est le fronton représentait la naissance d'Athéna.⁷⁶ Il y avait également une frise ionique continue de cent soixante mètres qui mettait en scène la procession des Panathénées, une fête en l'honneur de la déesse Athéna.⁷⁷

A l'intérieur du temple se trouve une grande statue chrysléphantine de la déesse.



Image 26 : La statue chrysléphantine d'Athéna dans Odyssey

⁷⁴ BRUIT ZAIDMAN Louise et SCHMITT PANTEL Pauline, *La religion grecque dans les cités à l'époque classique, op. cit.*, p. 78.

⁷⁵ Poséidon est le dieu grec de la mer et des océans.

⁷⁶ BRUIT ZAIDMAN Louise et SCHMITT PANTEL Pauline, *La religion grecque dans les cités à l'époque classique, op. cit.*, p. 79.

⁷⁷ HELLMAN Marie-Christine, *L'Architecture grecque, op. cit.*, p. 119.

Sur l'image ci-dessus, Athéna est debout. Elle porte une longue robe en or et sa peau est faite en ivoire. Elle porte sur la tête un casque en or. Dans sa main droite, elle tient un personnage avec des ailes. Sa main gauche, quant à elle, touche un bouclier posé au sol, également en or et en ivoire. Contre elle, est posée une lance autour de laquelle s'enroule un serpent. La véritable statue d'Athéna Parthénos n'a pas subsisté au temps mais elle a été décrite. Elle a été sculptée par Phidias - sculpteur, orfèvre et peintre du Ve siècle av. J.-C. - et se trouvait dans la cella du Parthénon.⁷⁸ Selon les descriptions, Athéna aurait été debout, sur un piédestal de douze mètres, dans une longue robe avec une tête de Méduse sur la poitrine et son casque, posé sur sa tête, était décoré d'un sphinx entre une paire de griffons. Le personnage dans sa main droite serait Niké, déesse personnifiant la Victoire, de 1,60 mètre. La lance, le bouclier et le serpent correspondent également aux descriptions antiques.⁷⁹

A travers la représentation du Parthénon, nous avons pu constater que les développeurs accordent un travail méticuleux dans leurs reconstructions de monuments historiques, notamment dans leurs détails, leurs formes, et ce malgré quelques changements d'échelles. Il faut savoir que reconstituer la Grèce antique a été un défi majeur pour les concepteurs. Les monuments de cette période n'avaient, jusqu'à présent, fait peu l'objet de reconstitutions 3D, comme l'a souligné l'historienne Stéphanie-Anne Ruatta, qui suivait le projet pour Ubisoft Québec. Les premières recherches visuelles ont été effectuées en amont de la production du jeu. Les équipes se sont appuyées sur une exploitation de la documentation archéologique et de nombreuses prises de vues in situ⁸⁰, ainsi que sur une histoire de l'art récente et la culture populaire.⁸¹ En effet, lorsque le modèle original d'un lieu ou d'un bâtiment est connu, il est reproduit avec des déformations inhérentes aux problématiques de *gameplay* et lorsqu'il est inconnu, il est reproduit selon des synthèses d'originaux connus. Avec ce soin du détail et quelques changements, l'objectif est surtout de trouver des solutions

⁷⁸ HELLMAN Marie-Christine, *L'Architecture grecque*, *op. cit.*, p. 119.

⁷⁹ BRUIT ZAIDMAN Louise et SCHMITT PANTEL Pauline, *La religion grecque dans les cités à l'époque classique*, *op. cit.*, p. 79.

⁸⁰ GUILBERT Xavier, GUINDEUIL Thomas, Le BRETON Erwan et NOËL Thierry, « La construction des mondes d'Assassin's Creed », *op. cit.*, p.p. 104-114. <https://www.cairn.info/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2019-2-page-104.html>.

⁸¹ VANDEWALLE Alexander, « Assassin's Creed Odyssey: une version jouable de la Grèce Antique », *Antiquipop*, 2020. <https://antiquipop.hypotheses.org/8994>.

visuelles pour exprimer l'esprit d'un lieu.⁸² C'est pourquoi le monde d'*Assassin's Creed Odyssey* oscille volontairement entre réalisme, vécus subjectifs historiques, mémoire idéalisée, impératifs de jeu et interprétation du designer.⁸³

Ainsi, *Assassin's Creed Odyssey* se passe dans un contexte géographique et historique réel avec des personnages et des lieux caractéristiques de cette époque ; l'objectif des concepteurs du monde étant de pourvoir créer un monde vivant tout en mêlant faits historiques et éléments fictifs. Ils doivent rendre ce monde crédible. C'est cette crédibilité qui va permettre au joueur de s'intégrer dans une histoire qui se fait d'abord sans lui dans un monde qui existe depuis longtemps. C'est là toute la complexité du travail des développeurs qui sont amenés à faire des choix de représentations, comme nous l'avons vu plus haut.

C'est donc dans cette continuité que nous allons maintenant nous consacrer la guerre du Péloponnèse et ses représentations.

⁸² GUILBERT Xavier, GUINDEUIL Thomas, Le BRETON Erwan et NOËL Thierry, « La construction des mondes d'*Assassin's Creed* », *op. cit.*, p.p. 104-114. <https://www.cairn.info/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2019-2-page-104.html>.

⁸³ *Ibid.*

II. La guerre du Péloponnèse, la toile de fond d'Assassin's creed Odyssey

« La guerre est personnelle » dit Hérodote à Cassandra et Barnabas devant le temple de Delphes en 431 av. J.-C. Cette citation nous permet d'amorcer maintenant une partie importante consacrée à la représentation de la guerre dans *Assassin's Creed Odyssey*, et plus précisément la guerre du Péloponnèse.

Cependant, avant d'arriver en 431 av. J.-C., le jeu présente un fait d'armes célèbre : la bataille des Thermopyles. Cette bataille a eu lieu en 480 av. J.-C., pendant la seconde guerre médique. Elle opposait les Grecs à l'Empire perse achéménide de Xerxès Ier. La zone des Thermopyles était un lieu stratégique. Entourés par la mer et les montagnes, les Thermopyles étaient le passage obligé vers la Grèce méridionale.

Avant même la phase du présent, caractéristique des différents opus de la saga, *Odyssey* débute par le dénouement de cette bataille. Nous y voyons, Léonidas, le roi de Sparte, contemplant la baie ainsi que l'imminente arrivée de l'armée perse, qui semble imposante. En effet, selon Hérodote, les forces perses auraient compté 1 700 000 hommes⁸⁴ d'origines diverses ainsi que 1207 navires.⁸⁵ Les chiffres humains étaient sûrement exagérés, mais ils traduisent l'impression de multitude que les Grecs ont eue face à l'armée perse.⁸⁶

⁸⁴ Hérodote, *Histoires*, VII, 60.

⁸⁵ *Id.*, VII, 89.

⁸⁶ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, *op. cit.*, p. 18.



Image 27 : Léonidas, roi de Sparte, dans Assassin's Creed Odyssey

La cinématique en jeu continue sur un discours de Léonidas à ses troupes, dans celui-ci, il ne s'adresse qu'aux Spartiates :

« Spartiates ! Chaque instant de votre existence vous a conduit à ce moment. Chaque goutte de sang, de sueur, chaque larme. Tout cela, vous a mené à l'endroit où vous vous tenez maintenant. »

Pour autant, il n'y avait pas que des soldats spartiates lors de cette bataille. En effet, c'était une trentaine de cités qui avaient décidé de s'allier sous la direction de Sparte, contre les Perses. Malgré tout, les forces grecques étaient en nette infériorité face à l'armée perse, elles comptaient environ 7000 soldats.⁸⁷ Mais en voyant arriver l'armée perse, une grande partie des forces grecques battirent en retraite. Il ne restait à l'armée grecque qu'environ 3000 hommes. Après son discours, Léonidas et ses soldats, se positionnent en phalange avant de terminer la bataille dans des combats au corps à corps. Le roi manie une lance et un bouclier. Dans cette séquence, nous voyons que la lance octroie des capacités surhumaines à son porteur (onde de choc lumineuse, etc.) C'est un point crucial, et qui a son importance dans la suite de l'histoire avec Cassandra, nous y reviendrons lorsque nous parlerons des aptitudes de celle-ci. Malgré leur infériorité numérique, les Grecs avaient tenu tête aux Perses et étaient

⁸⁷ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op.cit., p. 19.

parvenus à repousser leurs attaques en se positionnant dans l'endroit le plus étroit des Thermopyles. C'est ce que soutient Hérodote :

*« Les Lacédémoniens combattirent de façon digne de mémoire ; ils firent voir par différents traits qu'au milieu d'hommes ignorant l'art de la guerre ils le possédaient à fond ; en particulier chaque fois qu'ils tournaient le dos, ils conservaient, en ayant l'air de prendre la fuite, une formation serrée ; les Barbares, les voyant fuir, les poursuivaient en criant et en menant grand bruit ; mais eux, au moment d'être atteints, se retournaient face aux Barbares et, à la faveur de cette conversion, abattaient des Perses en nombre incalculable ».*⁸⁸

Au terme de cette échauffourée, une trahison est découverte. Ephialtès, un Grec, a dévoilé aux Perses la façon de contourner les Thermopyles et d'encercler l'armée grecque. A ce moment de la cinématique, Léonidas, exécute le traître et prononce ces dernières paroles à son armée : « Aujourd'hui est un jour que les Perses ne pourront pas oublier et demain sera un jour dont le monde entier se souviendra. ». La cinématique se termine sur cette phrase, emblématique de l'envergure de la bataille. La mort de Léonidas n'est pas montrée dans cette cinématique, pour cela, il faut avancer quelque peu dans l'histoire du jeu. En 431 av. J.-C., Kassandra accompagne Hérodote sur le lieu de la bataille des Thermopyles. Il l'informe qu'elle détient la lance de Léonidas, une lance avec des capacités, et de ce fait elle a un devoir envers le monde grec comme Léonidas avant elle. Grâce à sa lance, elle peut revoir les derniers instants de Léonidas. L'histoire ne donne pas de réels détails sur la mort de celui-ci, mais *Odyssey* la met en scène. Dernier survivant de la bataille et le corps criblé de flèches, il est achevé par un soldat perse, qu'il assassine également, dans un même mouvement. Il meurt, laissant tomber sa lance, qui deviendra plus tard l'héritage de Kassandra.

En présentant cet évènement, en premier et avant tout autre chose, le jeu nous montre l'importance de cette bataille, ainsi que la place qu'aura la guerre dans son développement. Ce que ne manque pas de rappeler Hérodote à Kassandra lors de leur voyage aux Thermopyles : « Leurs voix se sont tus ce jour-là mais leur histoire demeurera à jamais

⁸⁸ Hérodote, *Histoires*, op.cit., VII, 211.

éternelle ». En effet, après la découverte de la trahison, Léonidas renvoya une majeure partie de son armée, sauf ses trois cents Spartiates et quelques volontaires. Malgré la défaite de l'union grecque et la victoire perse, ce sacrifice avait permis à l'armée grecque de gagner le temps nécessaire pour organiser une riposte, déterminante sur l'issue des guerres médiques.⁸⁹ Dans le contexte du jeu, cette séquence est d'autant plus importante qu'elle permet de mettre en place l'ascendance spartiate de Kassandra, qui est la petite-fille du roi Léonidas et héritière de sa lance.

Après la mise en scène de la bataille des Thermopyles, le jeu commence enfin en 431 av. J.-C. La Grèce est alors au bord d'un conflit armé. C'est ce que comprend le joueur, dès les premières heures de jeu, au détour d'une conversation. Lors de la mission « Le voile de Pénélope » dans l'épisode un, Kassandra rencontre Elpenor⁹⁰ sur l'île de Céphalonie. Pour tester ses capacités, il l'engage afin de récupérer le fameux voile sur l'île d'Ithaque. A la fin de cette mission, satisfait du travail de Kassandra, il lui donne un nouveau contrat. Cette fois-ci, elle doit éliminer le Loup de Sparte, en Mégare. Il conseille à Kassandra de trouver un bateau robuste : « Les eaux sont chaque jour plus dangereuses. La guerre approche et le Loup est dans le mauvais camp. » Cette simple phrase permet d'annoncer le conflit à venir et d'y ancrer le personnage de Kassandra.

Ce conflit, c'est la guerre du Péloponnèse et elle sert de toile de fond au jeu vidéo. La guerre commence en 431 av. J.-C. et se termine en 404 av. J.-C. Cependant, les développeurs ont choisi de ne pas l'exploiter son dénouement. La participation de Kassandra s'arrête en 422 av. J.-C. avec la bataille d'Amphipolis. L'objectif principal de Kassandra étant d'éliminer le culte de Kosmos, qui a fait du tort à sa famille, les dernières heures de jeu se concentrent sur la finalisation de ce dessein. Malgré ce point, le jeu nous montre comment la guerre du Péloponnèse, ainsi que tout ce qui s'y rapporte a été traité. Cette guerre oppose la ligue du Péloponnèse sous l'hégémonie de Sparte à la ligue de Délos sous l'hégémonie d'Athènes. Ce que le jeu met en scène très clairement, mais nous y reviendrons dans cette partie. Le conflit de 431 av. J.-C. n'est pas le premier entre les deux cités. Depuis 460 av. J.-C., elles étaient en guerre pour diverses raisons, jusqu'à ce que la paix de Trente Ans, conclue environ entre 446-

⁸⁹ VINCE Charlène, « Bataille des Thermopyles : 300 Spartiates face aux Perses », *Linternaute*, 2022. <https://www.linternaute.fr/actualite/guide-histoire/2578152-bataille-des-thermopyles-300-spartiates-face-a-l-armee-perse/>.

⁹⁰ Cf. la sous-partie « L'histoire d'*Assassin's Creed Odyssey* » p. 27.

445 av. J.-C., ne mette fin au conflit. Selon les termes de ce traité de paix, les deux cités maintenaient leur domination respective, Athènes sur mer et Sparte sur terre. Malgré tout, chaque cité redoutait d'être soumise à une autre et elles s'efforçaient donc de tenir en respect et de dominer leurs voisines. De ce fait, les alliances étaient souvent précaires et de courte durée.⁹¹

En effet, dès 433 av. J.-C., les prémices de l'éclatement d'un nouveau conflit se fait sentir, notamment à l'occasion de trois affaires. Tout d'abord, l'affaire de Corcyre en 433 av. J.-C. Athènes avait accordé une alliance défensive à Corcyre. Cette cité se trouvait, depuis deux ans, en guerre avec sa métropole, Corinthe à la suite de troubles à Epidamne, en Illyrie. Une flotte athénienne obligea les Corinthiens à renoncer à leurs représailles contre Corcyre. La même année, Athènes lança un ultimatum à Potidée, en Chalcidique. La cité faisait, certes partie de la ligue athénienne, mais restait une ancienne colonie corinthienne et conservait des liens avec celle-ci. Et l'ultimatum concernait ces liens avec Corinthe, qu'Athènes voulait voir rompu. Potidée refusa.⁹² En 432 av. J.-C., Athènes mit le siège devant la cité. Corinthe souhaitait réagir tout en ayant le soutien de Sparte, qui hésitait. C'est une dernière affaire qui finit de mettre le feu aux poudres. Cette même année, les Athéniens avaient voté un décret interdisant aux Mégariens de fréquenter les marchés de l'Attique et de tout le territoire athénien. Pour développer son impérialisme maritime, Athènes fit alliance avec Mégare en 461 av. J.-C. Mais depuis 445 av. J.-C., Mégare avait réintégré la confédération péloponnésienne. De ce fait, les relations entre les deux cités étaient tendues, d'où le vote de ce décret. Ainsi, ces trois affaires furent présentées à Sparte à l'automne 432, par Mégare et Corinthe.⁹³ Elles dénonçaient les interventions d'Athènes comme des violations de la paix de Trente Ans. Entre 432 et 431 av. J.-C., des tentatives de négociations furent menées par Sparte.⁹⁴ Nous avons ici ce que le roi Archidamos II, l'un des deux rois de Sparte, avait déclaré lors du vote qui devait déterminer si Athènes avait violé le traité et s'il fallait rentrer en guerre :

⁹¹ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, *op. cit.*, p.p. 45-46.

⁹² MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, *op. cit.*, 1994, p. 25.

⁹³ *Id.*, p. 26.

⁹⁴ BASLEZ Marie-Françoise, *Histoire politique du monde grec*, *op. cit.*, p. 129.

« Envoyez aux Athéniens une ambassade au sujet de Potidée ; envoyez-en une autre s'enquérir des injustices dont les alliés se disent victimes ; faites-le d'autant plus volontiers qu'ils se déclarent prêts à accepter un jugement : quand on consent à un arbitrage, il n'est pas juste d'être traité dès l'abord en coupable. En même temps, préparez-vous à la guerre. Vous prendrez ainsi la meilleure décision et la plus redoutable pour les adversaires ».

Pour autant, les Spartiates eux-mêmes, n'étaient pas d'accord sur ce qu'il convenait de faire. L'un des éphores, Sthénélaïdas déclara, quant à lui :

*« Votez donc la guerre, Lacédémoniens, d'une façon digne de Sparte et ne laissez pas les Athéniens développer leur puissance. N'abandonnez pas vos alliés et, avec l'aide des dieux, marchons contre les coupables ».*⁹⁵

Les Lacédémoniens votèrent en 432 av. J.-C. Il avait été reconnu que la trêve était rompue. Cependant jusqu'en 431 av. J.-C., aucune des deux parties n'étaient prêtes à s'engager dans un conflit et les deux essayaient de s'affaiblir en se lançant des ultimatums.⁹⁶

⁹⁵ CHATELET François, *Périclès et son siècle*, Bruxelles, Edition complexe, 1990, p.p. 230-231.

⁹⁶ *Id.*, p.p. 233-234.

1. Les représentations des armées athéniennes et spartiates

Comme nous l'avons dit, le jeu met en scène la guerre du Péloponnèse au travers de deux principaux belligérants : les cités d'Athènes et de Sparte. Et *Odyssey* les représente distinctement et de façon différente.

Dans les toutes premières heures de jeu, le joueur comprend qu'il y a deux armées en opposition. Elles sont visibles tout d'abord, à travers la carte du jeu que nous avons déjà explicitée.⁹⁷

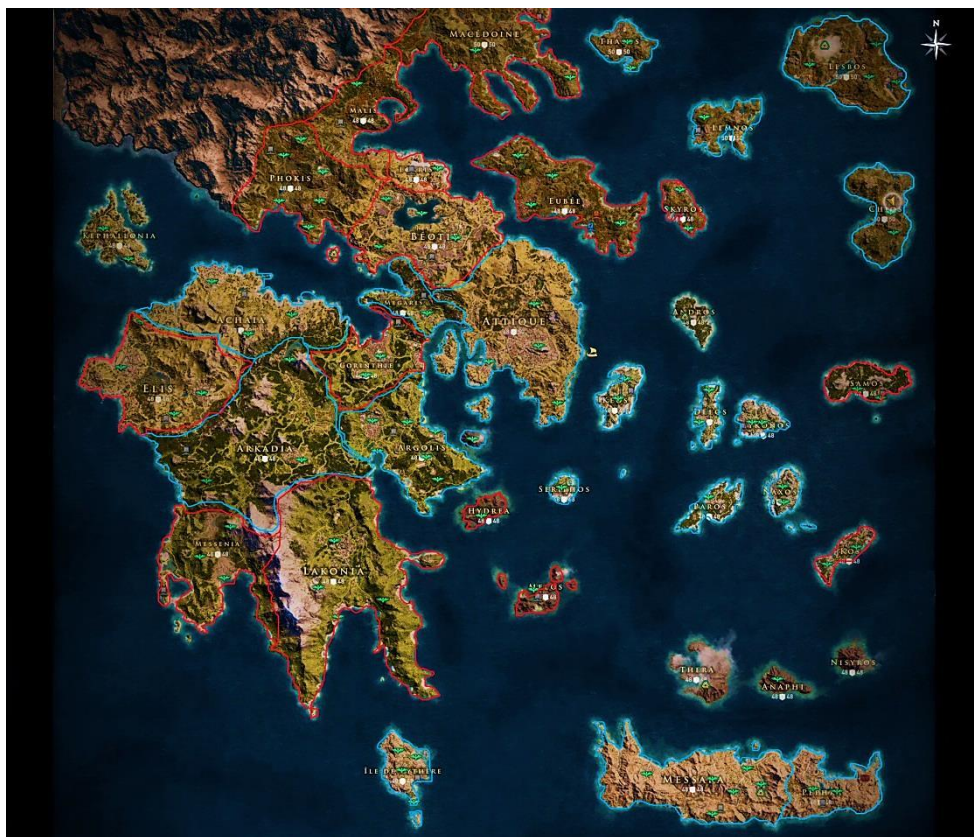


Image 28 : Carte d'Odyssey avec le contour des zones d'influence

Sur cette image la carte précise, grâce à des contours de couleurs, quelles régions sont sous l'influence de l'une ou l'autre armée. L'équipe créatrice a choisi de donner des couleurs caractéristiques aux deux armées : le bleu et le rouge. La couleur bleue est associée aux forces athéniennes, probablement parce qu'elles reposaient avant tout sur une domination de la mer

⁹⁷ Cf. la sous-partie « La carte du jeu, une représentation fidèle ? » p. 31.

appelée, la thalassocratie athénienne.⁹⁸ La couleur rouge, quant à elle, est associée à Sparte. C'est une couleur vive qui servait peut-être à mettre en évidence un certain statut social⁹⁹ ou permettait de se repérer rapidement sur le champ de bataille.

En complément des contours colorés, le jeu rajoute un panneau explicatif sur l'influence.

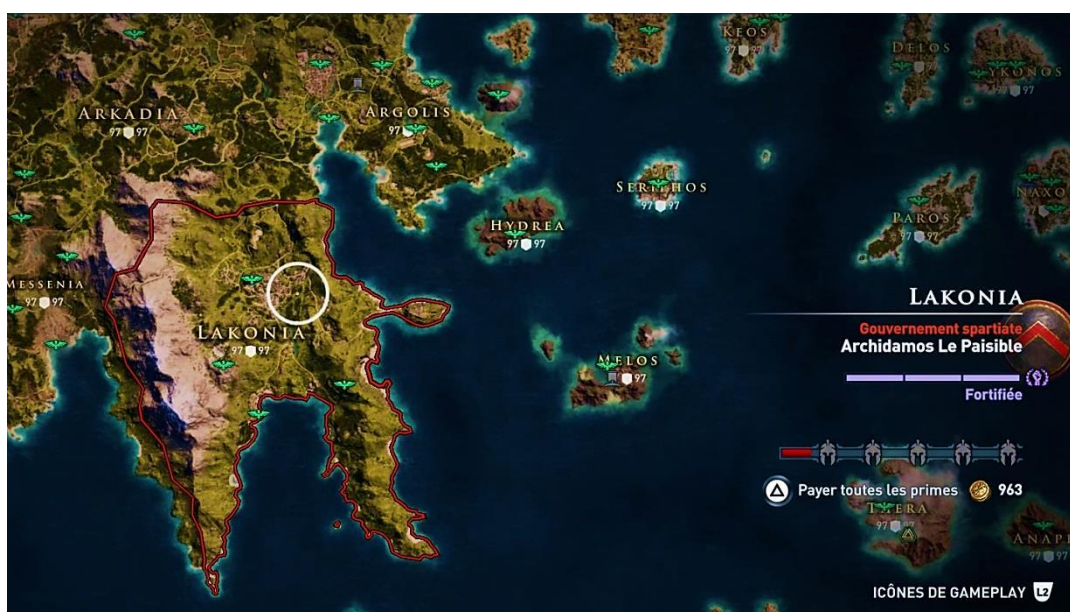


Image 29 : Exemple de zone d'influence spartiate, la Laconie



Image 30 : Zoom sur le panneau d'influence

Sur l'image 29, nous avons un exemple d'influence. La Laconie, région où se situe la cité de Sparte, est sous domination de celle-ci. Le panneau explicatif (image 30) précise alors le nom de la région, le dirigeant de celle-ci, qu'il faut découvrir, ainsi que la puissance

⁹⁸ Cf. la sous-partie « Les représentations des armées athéniennes et spartiates » p. 69.

⁹⁹ Cf. la sous-partie « Une image fidèle de la population grecque du Ve siècle av. J.-C. ? » p. 126.

nationale. La puissance nationale est fortifiée au début du jeu. Il revient au joueur, à travers Cassandra, d'affaiblir les régions afin de faire basculer la domination à l'une ou l'autre des cités. *Odyssée* rend cela possible en intégrant les batailles de conquêtes, sur lesquelles nous reviendrons.

Si nous revenons aux contours de l'image 28, nous remarquons que la cité d'Athènes a principalement des îles de la mer Egée sous sa domination. En effet, Athènes était à la tête d'une ligue maritime, appelée la ligue attico-délienne ou encore la ligue de Délos. Ce nom vient de l'île de Délos, une île des Cyclades. Athènes l'avait choisi comme siège pour la ligue qui fut créée au lendemain des guerres médiques dans le but de lutter contre l'ennemi perse. Ce fut le congrès de Délos en 477 av. J.-C., qui mit en place les bases de l'alliance : tous les membres avaient les mêmes amis et ennemis et devaient se porter mutuellement secours en cas d'attaque. Les membres aptes à participer à la lutte le faisaient surtout avec des vaisseaux de guerre et des troupes, ceux qui ne le pouvaient pas fournissaient une contribution financière. La ligue passa par une phase de consolidation de 461 à 445 av. J.-C. Effectivement, la paix de Callias, un traité conclu en 449 av. J.-C. pour mettre fin aux guerres médiques, consacra la ligue de Délos en admettant la légitimité de l'alliance dirigée par Athènes, ainsi que sa suprématie maritime.¹⁰⁰ Cependant, entre 445 et 431 av. J.-C. la ligue se durcit. Il était dit qu'elle devenait un instrument de domination athénienne au service de son désir de conserver, et dans la mesure du possible, de renforcer son hégémonie.¹⁰¹ La cité mère bafouait de plus en plus la notion d'autonomie des autres cités. Elle intervenait politiquement dans leurs affaires, leur interdisait de battre monnaie, postait des garnisons chez ses alliées et le montant du tribut, le *phoros*, ne cessait d'augmenter.¹⁰² Par exemple, dans les environs de 469 av. J.-C., l'île de Naxos ainsi que l'île de Thasos en 466-465 av. J.-C., avaient voulu se retirer de la ligue. Les Athéniens avaient envoyé leur flotte et généraux réprimer ce qu'ils considéraient comme une intolérable sécession et un risque d'atteinte à leur thalassocratie. Thucydide, à travers des propos qu'il prête aux ambassadeurs athéniens s'adressant en 432 av. J.-C. aux Lacédémoniens, rapporte les raisons de l'apparent durcissement de la ligue :

¹⁰⁰ CHATELET François, *Périclès et son siècle*, op. cit., p. 179.

¹⁰¹ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., p. 22.

¹⁰² LONIS Raoul, *La cité dans le monde grec*, Paris, Armand Colin, 2016, p.p. 272-273.

« *Cet empire même que nous exerçons, nous ne le devons pas à la violence : simplement c'est vous qui n'avez pas voulu poursuivre la lutte contre le reste des forces barbares, et les alliés sont alors venus nous trouver, nous, pour nous demander spontanément de nous mettre à leur tête. Puis, rien qu'à exercer cet empire, ce fut une obligation pour nous de le conduire de l'avant [...] il ne nous semblait plus possible de prendre des risques en laissant aller les défections – qui n'auraient pas manqué de se produire en votre faveur.* »¹⁰³

Le coup de grâce fut le transfert du trésor de Délos au Parthénon d'Athènes en 454 av. J.-C., ce qui prouva une fois de plus que c'était bien Athènes qui dirigeait la ligue. Cela explique sûrement les problèmes de cohésion interne qu'avait Athènes au sein de son alliance ainsi que le démantèlement progressif de la ligue attico-délienne pendant la guerre du Péloponnèse, entre 431 et 404 av. J.-C.¹⁰⁴

Du côté spartiate, et en opposition à Athènes, la cité a principalement une influence au cœur de la Grèce continentale. En effet, Sparte était à la tête de la ligue du Péloponnèse mise en place dans la seconde moitié du VI^e siècle av. J.-C. Autour de la cité mère étaient regroupées de nombreuses autres cités et régions : Elis, Tégée, Orchomène, Mantinée, Phlionte, Corinthe, Sicyone et Mégare, ainsi que la Phocide, la Locride ou encore la Thrace. La ligue dominait l'ensemble des Etats péloponnésiens, sauf Argos qui resta neutre, et ainsi qu'une partie de l'Achaïe.¹⁰⁵ Plus tard, la Macédoine prit également partie pour Sparte dans le conflit péloponnésien.¹⁰⁶ Tous les membres de la ligue étaient indépendants et chacun s'engageait à respecter le territoire des autres, mais ils restaient liés par un accord leur faisant obligatoirement participer à la guerre avec tous les moyens disponibles, ou encore leur faisant observer la paix si tout cela était décidé par la ligue.¹⁰⁷ Cependant, la ligue menée par Sparte restait une puissance continentale avec une armée d'hoplite, alors qu'elle avait des ports à

¹⁰³ Thucydide, *Guerre du Péloponnèse*, I, 75, 2-5.

¹⁰⁴ LONIS Raoul, *La cité dans le monde grec, op. cit.*, p.p. 272-273.

¹⁰⁵ CHATELET François, *Périclès et son siècle, op. cit.*, p. 239.

¹⁰⁶ *Id.*, p. 263.

¹⁰⁷ LONIS Raoul, *La cité dans le monde grec, op. cit.*, p.p. 270-271.

défendre comme Corinthe ou Mégare. Sparte en avait d'ailleurs besoin car ces cités avaient une flotte capable de rivaliser avec l'hégémonie maritime d'Athènes.¹⁰⁸

Odyssey ne fournit aucune information concrète sur la création des ligues ou sur les alliés qui les composent. Nous pouvons supposer que comme les dates de fondation des ligues se situent bien avant 431 av. J.-C., il n'était probablement pas pertinent de les évoquer. Mais à travers les zones d'influence mises en place sur la carte, le jeu montre en filigrane que Sparte et Athènes n'étaient pas les seules cités impliquées dans le conflit péloponnésien. Ce que rapporte également Thucydide : « Ce fut bien, la plus grande crise qui émut la Grèce et une partie du monde barbare ; elle gagna, pour ainsi dire, la majeure partie de l'humanité. »¹⁰⁹ Il donne un point de vue, certes hellénocentrique mais qui reflète l'implication dans cet affrontement de la plupart des cités grecques de l'époque.¹¹⁰ Nous pouvons également remarquer, en tout cas en début de jeu, que les régions sous influence de l'une ou l'autre cité correspondent quasiment à leurs alliés au Ve siècle. Nous pouvons voir sur cette carte¹¹¹, la ligue péloponnésienne dominant une majorité du continent quand la ligue attico-délienne prend surtout position dans les îles de la mer Egée.



Image 31 : La carte de la Grèce du Ve siècle à la veille de la guerre du Péloponnèse

¹⁰⁸ BASLEZ Marie-Françoise, *Histoire politique du monde grec*, op. cit., p. 127.

¹⁰⁹ Thucydide, *Guerre du Péloponnèse*, op. cit., I, 1, 2.

¹¹⁰ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., p. 27.

¹¹¹ DUBY Georges, *Atlas historique Duby*, op. cit., p. 36.

Après une représentation sur la carte du monde, les armées sont également représentées physiquement à travers leurs soldats¹¹². En effet, les soldats grecs sont visibles dans tout le monde ouvert : dans les cités, sur les routes ou encore les campements. Comme nous l'avons dit précédemment, Sparte et Athènes sont à la tête de ligues, mais nous ne voyons aucun contingents venant de cités alliées, ni leurs apports dans le conflit. Le jeu reste centré sur le conflit entre Athènes et Sparte. Il est seulement mentionné « soldat athénien » ou « soldat spartiate » lors des lignes de dialogues. Cependant, nous savons que les cités alliées fournissaient des contingents. Pour exemple dans la ligue du Péloponnèse, lors des conflits, Sparte fournissait le tiers des forces tandis que les alliées en fournissaient les deux tiers restants. Cela changea avec la guerre du Péloponnèse. Les Etats étaient divisés en dix groupes qui fournissaient un nombre égale d'hommes, ce n'était pas des structures permanentes et cela n'entraînait en vigueur que lors d'une guerre.¹¹³ Ainsi, mettre à l'écart l'apport de cités alliées est un choix probablement délibéré qui prend, peut-être, racine dans une certaine vulgarisation de la guerre du Péloponnèse. Dans l'imaginaire populaire, lorsque ce conflit est évoqué il ne fait référence qu'à Sparte contre Athènes, sans mention de leurs alliés respectifs. C'est pourquoi nous allons principalement nous intéresser à la représentation de ces deux armées.

En observant les soldats présents dans le jeu, nous distinguons rapidement les deux armées. L'armée spartiate est d'abord reconnaissable par la couleur rouge. Certains auteurs soulignent qu'elle était effectivement visible par des soldats en armures rouges de pourpre.¹¹⁴ L'armée arbore également un symbole récurrent : la lettre grecque lambda (Λ). Cette lettre est la onzième de l'alphabet grec. Aux temps classiques, elle était utilisée comme abréviation pour désigner Sparte en tant que Lacédémone ($\Lambda\kappa\epsilon\delta\alpha\acute{\iota}\mu\omicron\nu\nu$). De même, les soldats spartiates peignaient peut-être ce symbole sur leur bouclier pour se reconnaître. Il n'y a aucune preuve de ce geste, mais il a été popularisé par des films contemporains, comme le fameux *300* de Zack Snyder en 2007. Comme nous l'avons précisé précédemment, la puissance spartiate est principalement continentale. Depuis la paix de Trente Ans, Sparte était reconnue comme la puissance terrestre la plus puissante du monde grec et imposait son hégémonie sur la région du Péloponnèse.¹¹⁵ Son armée était composée de citoyens, des guerriers entraînés, et qui selon

¹¹² Cf. la sous-partie « L'image du soldat grec » p. 93.

¹¹³ LONIS Raoul, *La cité dans le monde grec*, op. cit., p.p. 270-271.

¹¹⁴ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 301.

¹¹⁵ CHATELET François, *Périclès et son siècle*, op. cit., p. 179.

leurs âges et leurs capacités savaient ce qui était attendu d'eux au combat.¹¹⁶ Elle était commandée par l'un des deux rois et surveillée par les éphores¹¹⁷. En revanche, elle devait faire face à un problème d'effectif et se retrouvait dans l'obligation de recruter des périèques¹¹⁸, des hilotes¹¹⁹ ou encore des mercenaires.¹²⁰ Malgré cela, avec les contingents du territoire péloponnésien, ainsi que ceux venant de la Béotie, la Phocide ou encore la Locride, l'armée comptait environ 40 000 hoplites. Sa faiblesse venait surtout de sa marine qui malgré le modeste apport égéïte et corinthien avait du mal à rivaliser avec la flotte athénienne.¹²¹ Plus tard, la cité arrivera en deux ans à se constituer une flotte maritime capable de rivaliser avec l'ennemi athénien.¹²²

En opposition l'armée athénienne est, quant à elle, reconnaissable par la couleur bleue. Comme nous l'avons vu plus haut, la puissance athénienne venait de sa marine de guerre, la « thalassocratie ». En effet, Athènes dominait tout le bassin de l'Égée, ainsi qu'une partie de la mer Ionienne comme l'île de Céphalonie. Sa marine était reconnue pour sa supériorité technique comme ses bonnes capacités manœuvrières ou sa bonne mobilité.¹²³ Elle avait également les meilleurs équipages de toute la Grèce avec au moins trois cents trières de combat¹²⁴, auxquelles s'ajoutaient celles de Chios, Lesbos ou encore Corcyre.¹²⁵ C'est Thémistocle - grand homme et stratège athénien du début du Ve siècle av. J.-C. - qui a compris la nécessité d'avoir une marine de guerre. Il demanda aux Athéniens capables de supporter la charge financière de participer à la construction de trières.¹²⁶ Athènes avait également une armée de terre dont elle avait besoin pour résister aux attaques venues de la Béotie et du Péloponnèse, mais elle faisait pâle figure à côté de l'armée spartiate, notamment

¹¹⁶ Cf. note de bas de page 269 p. 132.

¹¹⁷ Cf. la sous-partie « La politique des deux forces en puissance » p. 148.

¹¹⁸ Cf. la sous-partie « Une image fidèle de la population grecque du Ve siècle av. J.-C. ? » p. 131.

¹¹⁹ Cf. la sous-partie « Une image fidèle de la population grecque du Ve siècle av. J.-C. ? » p. 131.

¹²⁰ Cf. la sous-partie « La place du mercenariat dans les armées grecques » p. 116.

¹²¹ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., 1994, p. 27.

¹²² CHATELET François, *Périclès et son siècle*, op. cit., p. 263.

¹²³ DUCREY Pierre, *Guerre et guerriers dans la Grèce antique*, Paris, Hachette Littérature, 1999, p. 168.

¹²⁴ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 300.

¹²⁵ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., p. 27.

¹²⁶ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p.p. 320-321.

au niveau défensif.¹²⁷ De plus, c'est la marine qui mobilisait la majeure partie des guerriers, au début du conflit de 431 av. J.-C. son armée terrestre ne comptait que 13 000 hoplites d'active, 16 000 soldats de réserves ainsi que 1000 cavaliers, une nette infériorité face à la puissance péloponnésienne.¹²⁸ L'armée athénienne se caractérisait également par une chouette blanche ; la chouette était un attribut d'Athéna, la déesse tutélaire de la cité d'Athènes. Ce symbole était donc un signe identitaire signifiant que la cité relevait de la protection de la déesse.¹²⁹

Ces soldats sont d'autant plus visibles que le monde ouvert est parsemé de places fortes. Selon le directeur du monde d'*Assassin's Creed Odyssey*, Benjamin Hall : « Tous les endroits où les joueurs peuvent croiser des ennemis sont conçus pour mélanger art et design. »¹³⁰ Il en existe deux types : les camps militaires et les forts.



Image 32 : Le campement militaire d'Aristeus en Macédoine dans Odyssey

¹²⁷ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 300.

¹²⁸ CHATELET François, *Périclès et son siècle*, op. cit., p.p. 241-242.

¹²⁹ DARTHOU Sonia, *Lexique des symboles de la mythologie grecque*, op. cit., p. 32.

¹³⁰ *Tout l'art d'Assassin's Creed Odyssey*, op. cit., p. 50.



Image 33 : Le fort de Daidolos en Messara dans Odyssey

Les campements militaires (image 32) sont bordés de palissades en bois. L'intérieur comporte plusieurs tentes ainsi que des réserves d'armes, comme des lances et des boucliers parfaitement rangés. Les forts (image 33), quant à eux, sont construits en pierre autour d'une structure en bois. Ils sont souvent en hauteur et servent de principale ligne de défense. L'objectif de Cassandra est d'infiltrer ces positions de l'intérieur afin de les affaiblir. Pour cela, elle doit brûler les ressources, piller le trésor national, ou encore tuer le capitaine et le polémarque. La plupart de ces places fortes sont fictives. Elles ont été inspirées par les voyages organisés sur place par l'équipe de développement, ou encore par des études faites sur les vestiges archéologiques de forteresses. Grâce à ces inspirations, certains sites ont pu être reconstruits dans *Odyssey*. Nous pouvons citer l'exemple de la forteresse de l'Acrocorinthe dont les vestiges sont toujours visibles aujourd'hui.

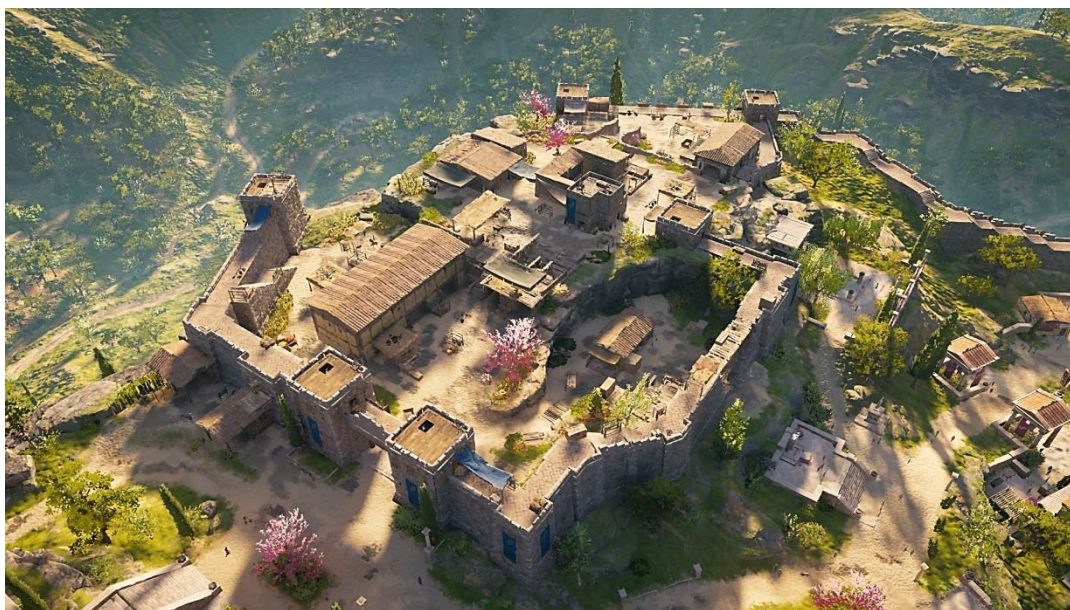


Image 34 : Le fort de l'Acrocorinthe dans Assassin's Creed Odyssey



Image 35 : Les ruines de l'Acrocorinthe aujourd'hui (photographie de Laure M. / 2021)

Dans le jeu, le fort de l'Acrocorinthe se trouve au sud-ouest de la cité de Corinthe, en hauteur. C'est un fortin athénien (image 34) qui ne possède qu'une entrée principale à l'ouest et est entouré d'un mur d'enceinte. L'intérieur du fort est composé de divers bâtiments pour les soldats qui patrouillent dans le site. Dans l'Antiquité, cette place forte servait de citadelle, ainsi qu'acropole à la cité. Elle avait été construite sur un affleurement calcaire escarpé. Elle était utilisée pour défendre l'isthme de Corinthe, le seul passage naturel vers la péninsule du Péloponnèse. En raison de sa position et sa formation naturellement fortifiée, l'Acrocorinthe

était un lieu stratégique.¹³¹ Son rempart se développait sur deux kilomètres, en mettant à profit les dispositions naturelles des escarpements, habilement intégrés au système de défense. La forteresse était renforcée à l'ouest et percée de trois petites portes.

En observant les ruines de l'Acrocorinthe (image 35), nous remarquons que les forts intégrés au jeu (image 33 ou 34) s'inspirent des mêmes fondements. Les concepteurs arrivent à créer des lieux uniques qui se démarquent dans le paysage d'*Odyssey*.

Comme nous l'avons évoqué, Cassandra doit infiltrer ces sites afin de les affaiblir. Cela rentre dans un système mis en place par le jeu, les batailles de conquête. Ce système permet de mettre en scène un autre mode de combat. Il permet d'ancrer directement le joueur dans la guerre du Péloponnèse. Avec le conflit, la Grèce est instable, les Spartiates et les Athéniens luttent pour le contrôler des différentes régions qui composent la carte. Les batailles permettent au joueur, à travers Cassandra, de participer à l'effort de guerre en faisant basculer les zones d'influence. Avant de pouvoir commencer une bataille, il faut d'abord affaiblir la région. Il faut infiltrer des forts, mais également voler des trésors publics, brûler les réserves de grains et les ravitaillements, ou encore directement tuer le dirigeant de la région. Cependant, par souci de réalisme il n'est pas possible d'assassiner les dirigeants de l'Attique et de la Laconie ou d'affaiblir ces deux régions. Quand les régions sont suffisamment affaiblies, deux batailles sont disponibles : soit aider les forces déjà présentes dans la région et leur restaurer la domination soit aider l'autre faction et lui permettre d'avoir la domination de la région. Quel que soit le choix, la bataille de conquête se passe sur une vaste plaine où tous les soldats combattent chaotiquement (image 36).

¹³¹ En complément : ATHANASOULIS Demetrios, TO ΚΑΣΤΡΟ ΑΚΡΟΚΟΡΙΝΘΟΥ και η ανάδειξή του (2006-2009) / THE CASTLE OF ACROCORINTH and its enhancement project (2006-2009), p. 9.



Image 36 : Exemple d'une bataille de conquête

Avec Cassandra, nous arrivons au cours de la bataille et nous sommes ici bien loin des batailles rangées représentées par les heurts de phalanges grecques de l'époque. En effet, dans l'Antiquité, les soldats hoplitiques formaient des phalanges. Lors des combats, ces soldats s'abordaient de front¹³², avant une résolution tournant rapidement au combat au corps à corps.¹³³ Le seul moment où nous pouvons observer la formation d'une phalange grecque, avant le début du combat, est lors de la cinématique présentant la bataille des Thermopyles.



Image 37 : Exemple d'une formation de phalange grecque dans Assassin's Creed Odyssey

¹³² FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 317.

¹³³ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 85.

Les soldats présentés dans *Odyssey* ont alors une façon de combattre qui reste classique et qui permet de trancher avec les aptitudes de combat de Cassandra. En effet, pour l'époque elle peut avoir des aptitudes jugées surhumaines. Sa lance lui octroie des capacités déblocables au fil de l'aventure. Pour rappel, la lance de Cassandra est un artéfact de la Première Civilisation qui confère puissance et force à son porteur.



Image 38 : Les aptitudes de Cassandra

Les capacités déblocables se déclinent en trois branches : chasseur qui se concentre sur les attaques à distance ; guerrier, pour les combats au corps à corps ; et enfin assassin, spécialisé dans l'infiltration et l'assassinat. Le joueur peut équiper Cassandra de seulement huit capacités, qu'il peut changer au cours de l'aventure. Toutes ces capacités sont améliorables. Elles donnent des pouvoirs à Cassandra, comme à Léonidas avant elle¹³⁴ : onde de choc, armes inflammables ou encore régénération de santé. L'une des aptitudes est d'ailleurs une référence directe au film *300* de Zack Snyder. Le « coup de pied spartiate » est un coup de pied spécial envoyant un choc aux ennemis qui sont propulsés à des centaines de mètres. Ce coup fait référence à celui de Léonidas et son « This is Sparta ! » présent dans le film et qui s'intègre parfaitement au personnage de Cassandra, qui est d'ascendance spartiate et petite-fille de l'ancien roi de Sparte. Ces aptitudes, même si elles ne sont pas réalistes, rendent le personnage de Cassandra unique avec sa propre façon de combattre. Elle se

¹³⁴ Cf. la partie « La guerre du Péloponnèse, la toile de fond d'*Assassin's Creed Odyssey* » p. 58.

démarque des personnages non-joueurs croisés dans le jeu. Le joueur peut ainsi diversifier sa façon de jeu et grâce au choix d'aptitudes peut spécialiser son personnage selon ses envies.

Ainsi, la possibilité de participer aux batailles de conquête offre au joueur une façon de combattre dynamiquement un plus grand nombre d'ennemis, et qui diffère des combats classiques présents dans le monde ouvert. C'est un système qui amuse et divertit. Le joueur, à travers *Kassandra*, a le choix de faire basculer les dominations de l'une ou l'autre des cités, et ce indépendamment des réelles alliances. Cependant, ce choix n'influe pas sur l'histoire du jeu ou encore l'issue réelle de la guerre. De même, hors des missions principales, l'implication dans la guerre et les batailles de conquêtes n'est pas obligatoire. Ce système est surtout présent pour donner une nouvelle façon de combattre au joueur et octroyer de bonnes récompenses.

Comme évoqué plus haut, les batailles de conquête n'influent pas sur le déroulement de la guerre qui ravage la Grèce. En effet, la guerre fait rage et lors de son arrivée à Athènes, *Kassandra* peut le constater ; sur la Pnyx, elle voit Périclès¹³⁵ et Cléon debout sur une estrade, face à la foule.



Image 39 : Cléon dans Assassin's Creed Odyssey

Cléon était un homme politique athénien. Politiquement, il représentait cette nouvelle génération d'hommes politiques issus des milieux populaires et éloignés des grandes familles.

¹³⁵ Cf. la sous-partie « La politique des deux force en puissance » p. 141.

Il était décrit par Thucydide comme : « Le plus violent des citoyens et fort écouté du peuple. »¹³⁶ Il était ce que nous appelons un démagogue, une personne qui possédait surtout une autorité morale. Dans la cinématique, les deux hommes sont en plein débat sur la manière de gérer la guerre, ainsi que l'argent du peuple. Elle met en scène les divisions au sein de la population athénienne, entre les partisans de Périclès et ses opposants. Périclès déclare :

« Les Spartiates sont peut-être devant nos portes, mais nous devons demeurer uni, pour la gloire d'Athènes. »

En effet, la stratégie militaire d'Athènes, dite « péricléenne » était d'abord de multiplier les opérations sur les côtes grâce à la flotte afin d'entraver les ravitaillements ennemis.¹³⁷ Il fallait, dans le même temps, évacuer préventivement le territoire et s'enfermer dans la ville tout en évitant les sorties massives pour livrer bataille hors des murs. De ce fait, une bonne partie de la population rurale avait été évacuée avant l'arrivée de l'ennemi et une partie des récoltes et du bétail mit à l'abri.¹³⁸ Pour Périclès, tant que la cité gardait sa suprématie maritime, la ville restait à l'abri de toute attaque péloponnésienne.¹³⁹ Cependant, comme le dit Périclès, les Spartiates sont aux portes de la ville et la foule est en colère ; il reçoit une tomate sur son vêtement. Cléon la goûte la tomate et réagit dans un discours à même d'attiser les passions :

« Mes amis, mes amis, je vous en prie. Ce n'est pas parce que les Spartiates sont devant nos murs que nous devons nous comporter comme eux. Belle récolte ! Dommage que les Spartiates l'aient consommé sur pied. Le Parthénon est splendide Périclès mais à quel prix ? Combien de trirème auraient-ont pu construire à la place ? »

Nous comprenons par cette phrase que les Spartiates ont pillé les champs cultivés. Pour Sparte, la meilleure stratégie consistait à ravager l'Attique afin de contraindre l'ennemi à combattre en rase campagne, en sachant que l'armée athénienne est connue pour sa faiblesse

¹³⁶ Thucydide, *Guerre du Péloponnèse*, IV, 2 à 41.

¹³⁷ CHATELET François, *Périclès et son siècle*, op. cit., p. 251.

¹³⁸ LONIS Raoul, *La cité dans le monde grec*, op. cit., p. 113.

¹³⁹ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 18.

terrestre.¹⁴⁰ La cinématique se termine par Périclès qui, essayant de calmer la foule, les intime de ne pas se diviser, ce à quoi répond Cléon : « Nous sommes divisés et Sparte en profite. Agis Périclès ou je le ferais. » Cela renvoie ainsi au manque de cohésion interne présent du côté athénien, précisé précédemment.¹⁴¹ Avec ce débat, nous pouvons comprendre en filigrane les stratégies adoptées par les différents belligérants. Cependant, même si la stratégie de Périclès n'est pas évoquée clairement, nous en voyons les conséquences. Lors de la mission principale, « Abandon divin », du chapitre six, Cassandra est confrontée à la peste. Elle arrive à Athènes, la ville est en proie à l'anarchie ainsi qu'à une épidémie. Elle doit rejoindre la maison de Périclès afin de comprendre la situation, elle y trouve Cléon, en train d'attiser les foules. Cassandra rencontre ensuite Aspasia¹⁴², qui veut que nous allions voir Périclès, malade. Entre 430 et 429 av. J.-C., une peste ravageait le Pirée, mais nous ne savons pas réellement d'où elle venait. Un quart de l'armée de terre périt¹⁴³, dont Périclès, et la maladie se propagea rapidement dans la ville à cause de l'affluence des populations.¹⁴⁴

Ainsi, même si hors des missions principales l'implication du joueur dans la guerre n'est pas obligatoire¹⁴⁵, celle-ci continue. Cassandra participe à de véritables batailles comme celle d'Amphipolis en Macédoine, en 422 av. J.-C. Lors de la mission « Nous nous soulèverons » de l'épisode huit, Cléon, identifié comme un membre du culte¹⁴⁶, est chassé d'Athènes et décrédibilisé ; il se rend à Amphipolis pour se racheter et Cassandra, elle, retrouve alors Brasidas dans son campement à Amphipolis.

¹⁴⁰ CHATELET François, *Périclès et son siècle*, op. cit., p. 251.

¹⁴¹ Cf. note de bas de page 104 p. 66.

¹⁴² Cf. la sous-partie « L'omniprésence de la religion et son importance » p. 174.

¹⁴³ BASLEZ Marie-Françoise, *Histoire politique du monde grec*, op. cit., p. 130.

¹⁴⁴ CHATELET François, *Périclès et son siècle*, op. cit., p. 255.

¹⁴⁵ Cf. la sous-partie « Les représentations des armées athénienne et spartiate » p. 76.

¹⁴⁶ Cf. la sous-partie « L'histoire d'Assassin's Creed Odyssey » p. 28.



Image 40 : Brasidas dans Assassin's Creed Odyssey

Dans le jeu, Brasidas est présenté comme un redoutable général spartiate maniant la lance avec une grande dextérité, et comme un ami de Cassandra. C'était un stratège et tacticien hors pair spartiate, dont la vie nous est principalement contée par Thucydide dans la *Guerre du Péloponnèse*. Il informe Cassandra que la bataille de Pylos¹⁴⁷ fut un échec et qu'il est blessé à la jambe. Sachant que Cléon fait partie du culte, Brasidas veut l'arrêter mais assure qu'il faut agir vite, car selon ses espions Cléon aurait demandé des renforts. C'est, en effet, ce que rapporte Thucydide :

« Cléon, s'avançant en reconnaissance, apprend alors qu'on distingue nettement dans la ville toute l'armée ennemie et qu'on aperçoit sous les portes les pieds d'une cavalerie nombreuse et d'une troupe prête à faire une sortie. Sur cet avis, il s'approcha et se rendit compte par lui-même. Mais, décidé à refuser le combat avant d'avoir reçu des renforts, convaincu d'ailleurs qu'en retournant sur ses pas, il pourrait prévenir l'attaque ennemie, il donna le signal de battre en retraite et

¹⁴⁷ La bataille de Pylos, en Messénie, en 425 av. J.-C. qui se termina par la victoire des Athéniens sur les Spartiates et leurs alliés.

prescrivit à ses troupes de se replier lentement par la gauche sur Eiôn. »¹⁴⁸

Pour pallier cet appel de renfort, Brasidas et Cassandra, ainsi qu'un petit groupe de soldats spartiates, décident prendre le campement athénien par surprise. Ils arrivent dans le campement et engagent directement des combats de corps à corps. Cela correspond au plan d'attaque que Thucydide fait dire à Brasidas :

« Mais je veux aussi vous faire part de mon plan d'attaque, afin de vous rassurer et de vous réconforter, si vous éprouviez quelque appréhension, en ne me voyant engager qu'une partie de mes forces. J'ai de bonnes raisons de le croire, c'est par mépris pour nos troupes et parce qu'ils comptent que nul n'osera sortir à leur rencontre, que les Athéniens sont montés sur la hauteur où en désordre, tout occupés à reconnaître le terrain, ils sont sans méfiance. Discerner chez l'ennemi de pareilles fautes, tenir compte de ses propres forces pour l'attaquer, non point à découvert et en bataille rangée, mais en tirant parti des circonstances, voilà, en règle générale, la condition du succès. Les plus glorieux stratagèmes sont ceux qui, en trompant parfaitement l'adversaire, se révèlent les plus utiles pour nos amis. L'ennemi est encore plein d'une confiance inconsidérée ; il songe plutôt, me semble-t-il, à se retirer qu'à s'installer ; eh bien ! Je vais profiter de ce flottement dans ses desseins et, sans attendre qu'il ait pris une résolution ferme, je vais avec les hommes qui m'accompagnent et en le devançant, si je puis, foncer sur le centre de son armée. »¹⁴⁹

La bataille fait rage et ressemble aux batailles de conquêtes.¹⁵⁰ Deimos arrive sur le champ de bataille et attaque Brasidas qu'il tue avec sa propre lance. Brasidas meurt donc lors de cette bataille, mais les concepteurs changent quelque peu sa mort : il meurt sur le champ de

¹⁴⁸ Thucydide, *Guerre du Péloponnèse*, op. cit., V, 10.

¹⁴⁹ *Id.*, V, 9.

¹⁵⁰ Cf. la sous-partie « Les représentations des armées athénienne et spartiate » p. 73.

bataille alors qu'en réalité il fut d'abord grièvement blessé et emmené par ses soldats qui continuèrent le combat.¹⁵¹ Après la mort de Brasidas, Cassandra attaque Deimos, mais ce dernier se prend une flèche dans le dos, tiré par Cléon. Voyant la défaite imminente d'Athènes, Cléon fuit. C'est également ce qui s'est réellement passé, nous avons peu d'informations sur sa mort mais Thucydide raconte qu'il a été poursuivi et tué par un soldat¹⁵². Exploitant ces manquements de l'histoire, les développeurs ont pu arranger la mort de Cléon. Cassandra le poursuit sur la grève, et en tant que membre éminent du culte, elle se doit de l'éliminer. Il tente de négocier, de la flatter, mais le verdict est sans appel pour Cassandra qui le noie dans la mer : « Nous ne sommes pas à Athènes ici, tes discours ne serviront à rien. Tu mourras comme tu as vécu, comme un lâche. »

En faisant participer le joueur à cette bataille, les développeurs l'intègrent directement au cœur du conflit péloponnésien. Ils peuvent également mettre en scène la mort de deux figures importantes de la guerre du Péloponnèse, tout en les intégrant dans l'histoire fictive mise en place. Cette bataille est le parfait exemple du mélange qu'il est possible de faire entre histoire et réalité.

Cette sous-partie nous a permis d'étudier les représentations des armées athéniennes et spartiates. Elles sont d'abord implicites à travers des couleurs et des symboles. Elles sont ensuite physiques, illustrées par les soldats et les différentes places fortes inspirées de réelles constructions. Grâce à des éléments narratifs (comme une conversation), le joueur est amené à comprendre succinctement le fonctionnement de ces armées, qui étaient à la tête de ligue, et leur stratégie. De plus, le joueur est directement intégré au conflit péloponnésien. Il peut participer à des batailles terrestres qui sont parfois historiques. Les développeurs arrivent à fournir une représentation riche qui s'entremêle au récit fictionnel.

¹⁵¹ Thucydide, *Guerre du Péloponnèse*, *op.cit.*, V, 10.

¹⁵² *Ibid.*

2. La guerre sur la mer : les trières

En plus d'être terrestre, la guerre peut aussi être une affaire maritime. Athènes et Sparte possèdent toutes deux une marine de guerre, mais la marine athénienne reste celle qui se démarque.

Assassin's Creed Odyssey met en place trois types de navires de guerre : les monères, les birèmes et les trières. Les différences entre ces trois types se trouvent au niveau de leur envergure, ainsi que de leur ornementation. Nous allons donc commencer par décrire rapidement les monères et les birèmes. Les navires se ressemblant, nous les détaillerons en profondeur (coque, ornements, taille) lorsque nous nous intéresserons, plus particulièrement, à la trière, le navire de guerre par excellence à cette époque.



Image 41 : Monère athénienne



Image 42 : Monère spartiate

Comme nous pouvons le voir sur les deux images ci-dessus (41 et 42), le navire possède une rangée de rames, ainsi qu'une voile triangulaire. Les voiles sont aux couleurs et aux symboles des deux armées explicitées plus haut dans ce développement ; la couleur rouge et la lettre grecque lambda chez les navires spartiates contre le bleu athénien et la chouette peinte en blanche. Ce sont des caractéristiques que nous retrouverons sur les différents types de navire présentés dans le jeu. Dans l'Antiquité, ce navire s'appelait une monère. C'était un navire se caractérisant par sa seule voile et sa seule rangée de rames. Il était très utilisé en Méditerranée.



Image 43 : Birème spartiate



Image 44 : Birème athénienne

Sur ces images-ci (43 et 44), le navire se caractérise par deux rangées de rames, à la différence de la monère, ainsi qu'une voile ayant une forme ressemblant à une sorte de triangle rectangle. Les voiles sont toujours aux couleurs caractéristiques des deux armées. Nous remarquons également que l'envergure du navire est légèrement plus grande que celle de la monère. Le navire à deux rangées de rames s'appelle une bireme. Il était notamment utilisé en Grèce au VIII^e siècle av. J.-C., mais était surtout utilisé par la marine romaine du III^e siècle av. J.-C. Cependant, j'ai trouvé peu d'informations sur les descriptions antiques de ces deux navires, d'où cette explication descriptive rapide. Ce que nous pouvons, en revanche, retenir c'est que ces deux de types navires étaient utilisés en Grèce antique, mais beaucoup moins que la trière que nous décrire expliciter plus en détails maintenant.

La guerre sur mer se fait principalement avec les navires appelés trières ou trirèmes. Leur appellation vient du fait que ce sont des navires possédant trois rangées de rames qui sont de chaque côté de la coque. En plus des autres deux navires vus précédemment, le jeu met en place deux types de trières : celles dites « légères » et celles dites « lourdes ».



Image 45 : Trière légère athénienne



Image 46 : Trière légère spartiate



Image 47 : Trière "lourde" spartiate

Une des différences entre ces deux types de trières est le nombre de voile. La trière légère (images 45 et 46) possède une seule voile rectangulaire quand la trière lourde (image 47) en possède deux, une grande et une petite. *Odyssey* reprend le principe des deux voiles des trières antiques. En effet, les trières antiques avaient une grand-voile rectangulaire, tissée en lin, ainsi qu'une voile plus petite pour les vents forts¹⁵³, ou servant lors des batailles. Cependant, cette fonction est utilisée de façon permanente sur la trière lourde alors qu'à l'époque, l'utilisation des deux voiles variait selon la situation. Cela peut s'expliquer par le fait que les développeurs ont plutôt voulu accentuer sur un certain niveau de difficulté facilement identifiable par le joueur. Que ce soit sur l'une ou l'autre des trières, la ou les voiles sont installées sur des mâts au centre du navire. Dans l'Antiquité, la voile était orientée et soutenue grâce à la vergue, une barre placée en travers du mât. Quand le mât ne servait pas, il était couché vers la poupe.¹⁵⁴ L'autre différence entre les deux trières est l'envergure du navire. La trière lourde est légèrement plus longue et large que la trière légère. Généralement, la coque de la trirème faisait environ cinquante mètres de long sur moins de sept mètres de large.¹⁵⁵ Nous remarquons également, sur les deux navires, que l'arrière de la coque se relève vers le haut et qu'à l'avant la coque se termine par un éperon. La poupe, l'arrière du navire,

¹⁵³ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 322.

¹⁵⁴ *Ibid.*

¹⁵⁵ *Id.*, p. 321.

était normalement relevée en volute ou en col de cygne.¹⁵⁶ La coque se composait d'une quille, la partie la plus basse du navire, qui permettait de contrebalancer la force exercée par le vent sur les voiles, ainsi que des couples, deux branches s'élevant de façon symétrique de chaque côté de la quille. L'arrière de la quille s'incurvait vers le haut jusqu'au pont, et en prolongement de cette quille, il y avait l'étrave qui était destinée à porter l'éperon, *embolos*, du navire.¹⁵⁷ Comme nous l'avons dit précédemment, la trière se caractérise par trois rangées de rames de chaque côté du navire. Là-dessus, les types de trières représentés dans *Odyssey* n'ont aucune différence. Les rames étaient de longueur inégale suivant la hauteur de chaque rang. Le navire avait également un gouvernail qui consistait en deux grandes rames fixées à l'extérieur de part et d'autre de la poupe.¹⁵⁸

Cependant, au cours de l'aventure le joueur n'a aucune information sur la construction de ces navires de guerre. Il est possible que l'équipe de développement n'ait pas jugé nécessaire de donner ces informations. Le joueur peut seulement croiser des personnages non-joueurs dans les ports de quelques cités, comme le Pirée à Athènes, et les voir en plein travail sur des navires. Le joueur, visuellement, peut se faire une idée du travail que cela représentait à l'époque. Nous pouvons quand même voir sur les images que les coques des différents navires ont un effet bois. En Grèce antique, pour la construction de ces navires, plusieurs essences pouvaient être utilisées pour la coque et la quille, comme le chêne, le pin ou le sapin, alors que les membrures, servant à la structure transversale du navire, étaient généralement en frêne, en tilleul ou en platane.¹⁵⁹ Nous remarquons également que les coques des navires sont peintes. Celles-ci restent aux couleurs des deux armées, le rouge spartiate et le bleu athénien. Cette différenciation de couleur permet aussi au joueur de repérer facilement à quelle faction il est confronté. A l'avant du navire, il y a des yeux peints de chaque côté de la coque. Celle-ci était recouverte d'une couche de poix ou de cire et était peinte d'emblèmes, dont une paire d'yeux en relief appelé l'*ophthalmos* qui a une valeur apotropaïque (du grec *apotropein*, c'est-

¹⁵⁶ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 322.

¹⁵⁷ *Id.*, p. 321.

¹⁵⁸ *Id.*, p. 322.

¹⁵⁹ BATTAGION Victor et AZAÏZIA Aymar (dir.), *Assassin's Creed - 2500 ans d'histoire*, Paris, Les Arènes, 2019, p. 92.

à-dire détourner le mauvais sort) et une vertu protectrice. Parfois, lors de la construction, l'éperon se combinait avec les yeux figurés sur la coque.¹⁶⁰

Ces différents types de navires - les monères, les birèmes et les deux trières - témoignent déjà des navires utilisés en Grèce antique, même si la trière reste le navire de guerre par excellence. En les observant, et notamment les trières, nous constatons qu'ils concordent à la description d'une trirème antique. Comme nous pouvons le remarquer sur le dessin ci-dessous. C'est une représentation qui peut être fidèle, malgré quelques libertés, comme l'usage des deux voiles de façon permanente.

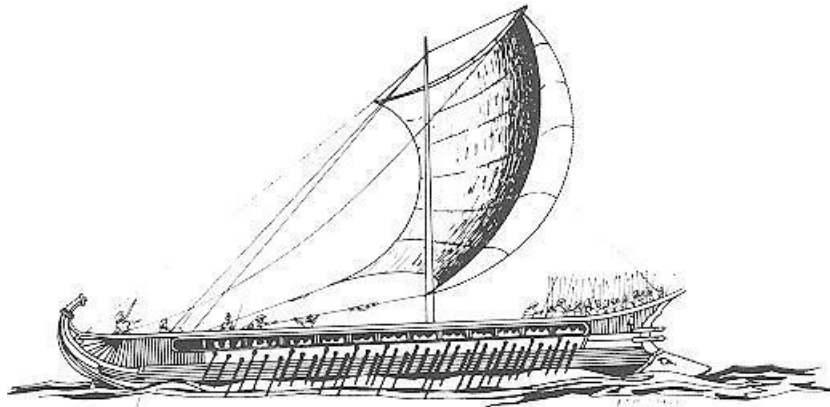


Image 48 : Dessin d'une trirème grecque dans Ancient and Medieval Warfare: The History of the Strategies, Tactics, and Leadership of Classical Warfare publié en 1984

Ces navires permettent d'annoncer au joueur les niveaux de difficultés auxquels il aura affaire lors de ces batailles navales. Cela l'oblige donc à réfléchir sur sa façon d'approcher ses ennemis.

Kassandra possède également une trirème, l'*Adrestia*. Elle est plutôt de type léger, si nous nous appuyons sur la démonstration faite plus haut, ainsi que sur la construction de celui-ci.

¹⁶⁰ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 322.



Image 49 : L'Adrestia

La description de ce navire est la même que celle que nous venons de faire précédemment. La seule différence est que le navire de Cassandra arbore une figure de proue d'aigle¹⁶¹. Les navires des armées ne possèdent pas de figure de proue, sur celui de Cassandra, elle sert surtout d'ornement esthétique qui peut d'ailleurs être changée à tout moment. En effet, dans un souci de personnalisation, le joueur a la possibilité de customiser le navire en changeant la couleur de la coque et de la voile, ainsi que la figure de proue. Il peut alors arborer les couleurs spartiates ou athéniennes, ou encore des symboles et des images de la mythologie grecque. Sur l'image 50, l'*Adrestia* arbore des ornements liés à l'hydre. Créature mythique vivant dans les marais de Lerne, elle avait un corps de reptile doté de multiples tentacules au bout desquelles se terminaient des têtes ayant la capacité de repousser. L'élimination de l'hydre de Lerne était le deuxième des Douze Travaux d'Héraclès.¹⁶²

¹⁶¹ Cf. note de bas de page 29 p. 27.

¹⁶² DARTHOU Sonia, *Lexique des symboles de la mythologie grecque*, op. cit., p. 66.



Image 50 : L'Adrestia (hydre)

L'*Adrestia* permet à Cassandra de voyager rapidement et facilement dans toute la mer Egée afin d'accéder à toutes les régions et îles disponibles dans le monde ouvert. Cependant à l'origine, les trières n'étaient pas faites pour la haute mer ou la croisière, elles restaient un bâtiment exigu où il était difficile d'emmener eau et vivre en abondance. Elles résistaient également très mal s'il y avait des tempêtes, or elles étaient fréquentes dans la mer Egée.¹⁶³ Dans le jeu, ignorer les contraintes de ces navires permet donc au joueur une navigation plus praticable à travers le monde grec.

Kassandra est la capitaine du navire et Barnabas, son second. En ce qui concerne l'équipage, le joueur peut avoir quatre lieutenants, également personnalisables, ainsi qu'un équipage d'une dizaine de personnes qui nous aident lors d'abordages, mais les rameurs ne sont pas visibles. Nous sommes ici, loin du nombre de personnes que nous pouvions avoir sur une trirème classique. En effet, il y avait sur une trière environ deux cents personnes, cent soixante-dix rameurs et trente personnes en plus comptant : les soldats de marine et les archers (pour les abordages), un pilote (le chef d'équipage et un marin expérimenté), un quartier-maître, un officier de proue, des manœuvres gérant des agrès et la voile ou encore un joueur d'aulos (qui donnait la cadence aux rameurs). La trière était commandée par le triérarque. Il était désigné chaque année parmi les citoyens, mais seulement ceux qui peuvent

¹⁶³ DUCREY Pierre, *Guerre et guerriers dans la Grèce antique*, op. cit., p. 165.

supporter la charge financière.¹⁶⁴ Les historiens s'accordent sur le fait que la trirème était étagée en trois niveaux pour les rameurs avec soixante-deux thranites sur le rang supérieur, cinquante-quatre zygites au deuxième rang et cinquante-quatre thalamites pour le troisième.¹⁶⁵

L'*Adrestia* ne sert pas qu'à naviguer dans toute la mer Egée, le navire sert également lors de batailles navales. Au cours de missions principales, secondaires ou encore lors de contrats de mercenaires, Kassandra est amenée à participer à ces batailles. Le principe est d'éperonner le navire ennemi afin de l'affaiblir et pouvoir l'aborder pour en prendre le contrôle. Mais si l'abordage ne nous intéresse pas, nous pouvons nous contenter d'éperonner le navire jusqu'à que sa coque se brise en deux. C'est également ce que faisaient les marins antiques. La stratégie militaire sur la mer était très précise : toutes les manœuvres se faisaient uniquement à la rame.¹⁶⁶ Le but était d'éperonner le flanc des navires ennemis, il fallait d'abord pour cela entourer l'escadre adverse afin de répandre la confusion, ou encore suivre rapidement le navire ennemi, arriver à sa hauteur, rentrer ses rames et fracasser celles de l'ennemie avec l'avant du navire, la proue, pour les mettre en déroute.¹⁶⁷ Cependant, éperonner un navire restait une manœuvre difficile et risquée car il fallait enfoncer la coque du navire ennemi d'un coup sec, et ensuite reculer rapidement sous peine de couler également avec l'adversaire.¹⁶⁸ Dans *Odyssey*, éperonner n'est pas le seul moyen d'affaiblir un navire ennemi. Si nous n'avons pas la possibilité de bien manœuvrer notre navire, nous pouvons affaiblir l'ennemi de loin et ainsi compter sur les membres de l'équipage. En effet ces derniers, composés d'archers, tirent des flèches enflammées sur les navires ennemis. De même, l'avant du navire est équipé d'une sorte de lance-flammes. C'est une liberté créatrice qui a été prise par les développeurs et qui n'a aucune véracité historique, mais elle permet de rajouter un dynamisme dans les combats navals, ainsi qu'un effet spectaculaire.

¹⁶⁴ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 323.

¹⁶⁵ DUCREY Pierre, *Guerre et guerriers dans la Grèce antique*, op. cit., p. 162.

¹⁶⁶ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 322.

¹⁶⁷ *Id.*, p. 325.

¹⁶⁸ DUCREY Pierre, *Guerre et guerriers dans la Grèce antique*, op. cit., p. 164.



Image 51 : L'équipage de l'Adrestia tirant des flèches enflammées sur une trière athénienne

Nous apprenons donc ici que le conflit péloponnésien était aussi naval. Cela est représenté par les nombreux navires de guerres qui peuplent les eaux d'*Odyssey*. Malgré quelques libertés dans la représentation des navires, elle reste précise et détaillée, et concorde avec les descriptions antiques. De plus, avec l'ajout de navire de guerre, les développeurs ont pu accorder cette fonctionnalité au joueur, lui offrant une nouvelle dynamique de jeu, de déplacement et de combat.

3. L'image du soldat grec

Comme nous l'avons vu plus haut, les armées athéniennes et spartiates sont avant tout représentées par ses soldats. Ils sont visibles dans tout le monde ouvert d'*Assassin's Creed Odyssey* : dans les cités, sur les routes ou encore dans les campements militaires et les forts. En parcourant le monde, Cassandra est en relation constante avec eux. En les observant, nous avons pu remarquer que les soldats, des deux armées confondues, ne sont que des hommes. En effet, les soldats étaient essentiellement des citoyens, et le privilège de la citoyenneté ne revenait qu'aux hommes. Mais, nous reviendrons plus en détails dans une autre partie, sur la citoyenneté dans le monde grec.¹⁶⁹ A Sparte, le citoyen était en permanence mobilisé. Entre 16 et 60 ans, sa seule activité était la préparation militaire ou la guerre.¹⁷⁰ Le soldat était, dès l'enfance, engagé dans un système d'éducation orienté vers la préparation de la guerre, appelé *l'agogée*.¹⁷¹ La hiérarchie spartiate était stricte, allant du simple soldat au roi, et composée de divers échelons intermédiaires.¹⁷² A Athènes, le jeune garçon de 18 ans intégrait *l'éphébie*. Il s'exerçait dans la palestre - le lieu public où les jeunes s'entraînaient à la gymnastique -, sous la supervision d'un pédotribe, qui était comme un entraîneur enseignant la façon de faire de chaque exercice. Cet entraînement permettait aux jeunes hommes d'endurer les fatigues militaires.¹⁷³ Entre 20 et 60 ans, le citoyen athénien était alors mobilisable en cas de conflit, après son service militaire. A partir de 50 ans, il devenait un vétéran et ne quittait plus le territoire de l'Attique. Selon sa fortune personnelle, le citoyen intégrait différents corps militaires. Les citoyens les plus pauvres servaient dans l'infanterie légère ou dans la marine, en tant que rameurs, ce que la population athénienne trouvait moins valorisant.¹⁷⁴ Les citoyens les plus riches, quant à eux, pouvaient faire partie de l'infanterie lourde et devenir hoplite.¹⁷⁵

¹⁶⁹ Cf. note de bas de page 234 p. 126.

¹⁷⁰ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 84.

¹⁷¹ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 300. Cf. note de bas de page 269 p. 132.

¹⁷² DUCREY Pierre, *Guerre et guerriers dans la Grèce antique*, op. cit., p. 116.

¹⁷³ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 303.

¹⁷⁴ LONIS Raoul, *La cité dans le monde grec*, op. cit., p. 115.

¹⁷⁵ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 84.

Ces citoyen-soldats étaient dirigés par des hommes politiques, des stratèges, mais qui avaient avant tout des fonctions civiles.¹⁷⁶

Odyssey met donc en image l'infanterie hoplitique. A travers cette image, une hiérarchie est visible, d'abord par une catégorisation faite par le jeu. Celui-ci distingue trois catégories : le soldat léger, le soldat lourd et le polémarque. Le soldat hoplitique existait depuis le VIIe siècle av. J.-C.¹⁷⁷, il faisait partie d'une infanterie dite lourde commandée par un polémarque.¹⁷⁸ Cette catégorisation permet, alors de mettre en lumière une autre hiérarchisation entre ces soldats, visible à travers leurs armures.



Image 52 : Soldat léger spartiate

¹⁷⁶ DUCREY Pierre, *Guerre et guerriers dans la Grèce antique*, op. cit., p. 117.

¹⁷⁷ BRULE Pierre, *La cité grecque à l'époque classique*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 1997, p. 61.

¹⁷⁸ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 301.



Image 53 : Soldat léger athénien

Sur les images ci-dessus, nous avons la représentation de soldats dits légers. Le soldat spartiate (image 52) porte un casque en bronze descendant sur son nez et couvrant ses joues. Le haut du casque a un léger surplus appelé le cimier. Le casque que porte ce soldat se rapproche du casque corinthien, notamment le casque de type *Hermione* (image 54). Il se caractérisait par un développement de la calotte, une avancée des protèges-joues et un pare-nuque recourbé. Au VI^e av. J.-C., ce type de casque avait été épaissi afin de pouvoir rajouter du bourrage textile permettant au soldat d'encaisser des chocs plus importants.¹⁷⁹ Ce casque était le casque corinthien classique par excellence qui a d'ailleurs, été retenu dans l'iconographie classique et l'imagerie contemporaine du guerrier grec.

¹⁷⁹ BLYTH, « Cold-working in Ancient Greek Helmets », in *Aspects of Ancient Mining and Metallurgy* (actes du colloque du centenaire de la British School of Athens), 1988.



Image 54 : Casque corinthien de type Hermione vers 500 av. J.-C.

Le soldat léger athénien (image 53), quant à lui, porte un casque métallique descendant légèrement sur son nez ainsi que sur ses joues, sans les couvrir totalement, à l'inverse du Spartiate. Ce casque est le casque dit chalcidien (image 55). C'était une demi-sphère métallique, en bronze, doublée par un cimier reproduisant la courbure avec des gardes-joues articulés protégeant également le nez et la nuque.¹⁸⁰ Contrairement au casque corinthien, les protèges-joues ne recouvraient que très peu le visage.



Image 55 : Casque chalcidien en 500 av. J.-C.

¹⁸⁰ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 308.

Que ce soit pour l'un ou l'autre des casques, ils pouvaient être doublé par du feutre ou du cuir.¹⁸¹ Quant à leur tenue, le soldat léger spartiate est torse nu avec une simple étoffe rouge autour des hanches et le soldat léger athénien porte une cuirasse en cuir, blanche et lisse, maintenue par deux bandes de cuir bleues. Elle descend en lambrequins jusqu'à ses cuisses. Nous remarquons que celle-ci n'est pas composée de plaques métalliques, ce qui était également possible en Grèce antique. En effet, la cuirasse hoplitique pouvait être en tissu ou en cuir, plus ou moins recouverte de plaques métalliques.¹⁸² Cependant, nous n'avons aucune source historique attestant si les soldats pouvaient être sans cuirasse. Dans le jeu, cela permet surtout au joueur de remarquer dans quelle catégorie ce soldat se situe. Les couleurs sont celles caractéristiques des armées athéniennes (bleue et blanche) et spartiates (rouge) présentées plus haut. Les deux soldats légers portent autour des poignets des brassards en cuir, ainsi que des jambières métalliques ou en cuir montant jusqu'à leur mollet. Ils portent également des sandales. Sur ces images (52 et 53) les protections inférieures sont moins élaborées que ce que pouvait porter le soldat grec antique. Généralement, les soldats portaient des jambières, *cnémides*, en bronze allant du genou à la cheville et leurs pieds étaient nus.¹⁸³

La description de ces deux soldats légers nous montre que l'armure hoplitique pouvait être simpliste et peu ornementée. Ce n'est pas le cas pour tous les soldats représentés dans *Odyssée*. La catégorie des soldats lourds a une panoplie plus recherchée, élaborée et ornementée.

¹⁸¹ BRULE Pierre, *La cité grecque à l'époque classique*, op. cit., p. 62.

¹⁸² *Ibid.*

¹⁸³ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 308.



Image 56 : Soldat lourd spartiate



Image 57 : Soldat lourd athénien (uni)



Image 58 : Soldat lourd athénien (tricolore)

Le soldat lourd spartiate (image 56) porte toujours un casque corinthien, comme son homologue léger, mais avec une différence. Son casque est surmonté d'un cimier à aigrette rouge faisant la longueur du casque. Nous pouvons faire le même constat pour le soldat lourd athénien (image 57). Il porte un casque chalcidien également surmonté d'une aigrette. Il y a toutefois une petite particularité chez les soldats athéniens : les soldats lourds ont deux types d'aigrettes colorées. Elles peuvent être bleue unie (image 57) ou tricolore bleue, blanche et or (image 58). J'ai trouvé peu d'informations sur les aigrettes et leur signification. Elles étaient probablement faites en crin de cheval ou en plumes et permettaient de se repérer rapidement sur le champ de bataille. Elles pouvaient, peut-être, également donner des indications de hiérarchie militaire.¹⁸⁴ C'est probablement l'explication qu'a choisi l'équipe de développement en rajoutant différents types d'aigrettes colorées. Tous ces soldats lourds portent des cuirasses métalliques en bronze pouvant descendre en lanière jusqu'à une étoffe couvrant leurs cuisses. La cuirasse du soldat lourd spartiate incise des muscles tandis que la cuirasse athénienne incise des motifs. Sur les images 57 et 58, les motifs peuvent faire penser à une chouette, symbole caractéristique de la cité d'Athènes. En effet, la cuirasse hoplitique était généralement en bronze avec deux plaques, à l'avant et à l'arrière, tenues par des agrafes ou des crochets et arrivant un peu en dessous de la ceinture. Elle était ornée de dessins avec

¹⁸⁴ BATTAGION Victor et AZAÏZIA Aymar (dir.), *Assassin's Creed - 2500 ans d'histoire*, op. cit., p. 29.

des traits ou des lignes incisés soulignant les muscles.¹⁸⁵ Ces soldats portent également des brassards métalliques ou en cuir, ainsi que des jambières en bronze allant de leur genou à leurs chevilles. Cela renvoie donc à ce que portait généralement le soldat hoplitique en Grèce antique.¹⁸⁶

Pour terminer cette description de la représentation des soldats de l'infanterie hoplitique, nous pouvons maintenant nous intéresser aux polémarques. Ils ressemblent aux soldats lourds malgré quelques différences, notamment sur les détails de l'ornementation.



Image 59 : Polémarque spartiate

¹⁸⁵ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 308.

¹⁸⁶ Cf. note de bas de page 188 p. 103.



Image 60 : Polémarque spartiate (brute)



Image 61 : Polémarque athénien (uni)



Image 62 : Polémarque athénien (tricolore)

Sur ces images (61 et 62), nous voyons que les polémarques athéniens portent toujours le casque chalcidien, et constatons qu'il n'a pas de protection nasale. En effet, il pouvait arriver que certains de ces casques soient dépourvus de protection nasale, certains auteurs¹⁸⁷ appellent cette variante « attique ». Il ne faut pas le confondre avec le casque attique utilisé de la période hellénistique à l'Empire romain. Ils ont également un cimier à aigrette qui surplombe leur casque. Cependant, pour les différencier des soldats lourds, l'aigrette est transversale. Il y a, comme pour les soldats lourds athéniens, deux types d'aigrettes colorées : bleue unie et tricolore. Comme pour les soldats lourds, l'utilisation de deux types d'aigrettes colorées sert peut-être, à signifier une hiérarchie militaire. Pour les polémarques spartiates (image 59 et 60), il y a quelques différences. Ils portent tous deux le même casque corinthien que nous voyons sur tous les soldats spartiates représentés dans *Odyssey*. L'un des polémarques (image 59) a, comme les Athéniens, une aigrette transversale aux couleurs spartiates, rouge et noire, alors que l'autre (image 60) possède deux aigrettes bicolorées de chaque côté de son casque. Il n'y a aucune véracité historique sur l'utilisation de ces deux aigrettes mais nous pouvons en donner une hypothèse. Cela permettrait de différencier les autres soldats de ce que le jeu appelle des « brutes ». *Odyssey* rajoute un type d'ennemi, la « brute ». Elle est plus grande et a une musculature plus développée que les autres soldats.

¹⁸⁷ Comme CONNOLLY dans *Greece and Rome at war* (1981) à la p. 34. ou encore BROUWERS dans *Henchmen of Ares : Warriors and Warfare in Early Greece* (2013) à la p. 77.

Cette différence se remarque également dans l'armure des deux polémarques spartiates présentés. La brute polémarque a une cuirasse en cuir, ornementée avec des pièces métalliques simples, descendant en lanières sur une pièce d'étoffe rouge. Sa cuirasse est maintenue par une ceinture métallique dorée, imposante, ornée d'une tête de lion. L'utilisation symbolique du lion peut également expliquer pourquoi la brute est plus développée que les autres. En effet, dans l'Antiquité le lion était considéré comme une figure gardienne. Il faisait aussi référence au lion de Némée dont la peau servait d'attribut à Héraclès montrant ses exploits et sa puissance.¹⁸⁸ En parallèle, dans la lignée des autres soldats déjà explicités, le polémarque spartiate (image 59) a une cuirasse métallique dorée dessinant des motifs simples descendant en lanières sur une étoffe rouge. De même, les deux polémarques athéniens ont une cuirasse métallique dorée soulignant les muscles, comme les soldats lourds spartiates¹⁸⁹, descendant en lanières sur une étoffe bleue. Ils portent autour des épaules une pièce de tissu. Cette pièce est une chlamyde, c'était un manteau d'étoffe plus épais et rigide agrafé sur l'épaule, surtout porté par les soldats antiques.¹⁹⁰ Pour compléter leurs armures, tous les soldats portent des brassards et des jambières métalliques dorés allant de leur cheville à leur genou, ce que nous retrouvons chez tous les soldats décrit précédemment.

Après avoir étudié l'armure des soldats de l'infanterie hoplitique mis en scène dans *Odyssey*, nous pouvons conclure que les développeurs représentent assez fidèlement l'armure du soldat grec antique du Ve siècle av. J.-C. Dans sa représentation, le jeu permet de comprendre la hiérarchie militaire de l'époque, notamment à travers des différences liées à l'élaboration et l'ornementation des pièces d'armures. Elle permet au joueur de repérer rapidement à quel type d'ennemi il a affaire et son niveau de difficulté. Cependant, les développeurs s'appuient également sur une certaine esthétique, qui n'est pas sans rappeler l'esthétique utilisée dans certains péplums, comme le film *300* de Zack Snyder en 2007 et qui correspond peut-être un peu plus à l'image que se fait la population contemporaine à l'égard des soldats grecs (comme le casque corinthien utilisé dans les imageries contemporaines pour représenter la plupart des soldats grecs antiques, ou encore la représentation de soldat torse nu).

¹⁸⁸ DARTHOU Sonia, *Lexique des symboles de la mythologie grecque*, op. cit., p. 74.

¹⁸⁹ Cf. la sous-partie « L'image du soldat grec » p. 99.

¹⁹⁰ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 192.



Image 63 : Image du film 300 de Zack Snyder

Les armures composent, certes en grande partie la panoplie hoplitique, mais elle s'accompagne également d'armes offensives et défensives. Comme nous avons pu le voir sur les différentes images des soldats, ils possèdent soit une épée soit une lance : c'étaient les principales armes utilisées par les soldats grecs. La lance, *dory*, était une longue tige en bois, de deux mètres, dont l'extrémité se terminait par une pointe en métal en forme de feuille ou de pyramide allongée et ornée d'une lanière de cuir là où elle était tenue, toujours dans la main droite.¹⁹¹ L'épée, *xiphos*, quant à elle, était une arme de guerre avec une lame rectiligne à double tranchant de 0,60 mètre suspendue à l'épaule gauche du soldat par un baudrier.¹⁹² Certains soldats (images 53, 59, 60 et 61), en complément de leurs armes offensives, portent un bouclier. Il est rond, pour les soldats des images 53 et 59, et orné selon l'armée à laquelle ils appartiennent : un fond noir avec une bordure rouge ainsi que la lettre lambda gravée en rouge en son centre pour les Spartiates ; un fond bleu avec des bordures blanches et dorées ainsi qu'un dessin central en forme de chouette blanche pour les Athéniens. Couleurs et symboles signifiant au joueur à quelle faction il a affaire. Ce bouclier rond, s'appelle l'*hoplon*. Il était en cuivre ou en bronze. Sa paroi extérieure était convexe, son centre formait une bosse et l'intérieur possédait deux poignées permettant au soldat d'y glisser la main et le bras

¹⁹¹ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 309.

¹⁹² *Ibid.*

gauche. Le bouclier était orné d'emblèmes selon les cités.¹⁹³ Il servait, notamment à couvrir la partie gauche du corps du soldat tandis que le côté droit était protégé par la partie gauche du bouclier de son partenaire et ainsi de suite.¹⁹⁴ Le bouclier des soldats des images 60 et 61 a une forme plus longue et ovale avec des ouvertures de part et d'autres. En effet, le bouclier pouvait également être échancré, tout en ayant la même fonction que le bouclier rond.¹⁹⁵

En plus de l'infanterie hoplitique, *Assassin's Creed Odyssey*, rajoute d'autres corps d'armée, tels que les archers et les représenter n'est pas surprenant. En complément des hoplites, l'infanterie pouvait engager jusqu'à 1600 archers, des hommes recrutés parmi les citoyens les plus pauvres.¹⁹⁶



Image 64 : Archer athénien

¹⁹³ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 308.

¹⁹⁴ BRULE Pierre, *La cité grecque à l'époque classique*, op. cit., p. 61.

¹⁹⁵ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 85.

¹⁹⁶ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 311.



Image 65 : Tireur d'élite athénien

Dans leurs vêtements, les archers ressemblent à ce que nous avons pu décrire précédemment avec les soldats légers de l'infanterie hoplitique. Ils n'ont aucune cuirasse métallique. L'archer (image 64) porte simplement une tunique en tissu lui couvrant les épaules et descendant jusqu'à ses genoux. Le tireur d'élite (image 65), quant à lui, rajoute par-dessus sa tunique une cuirasse en cuir, qui rappelle la cuirasse du soldat léger athénien. Je n'ai pas trouvé plus d'informations sur la composition de leur vêtement, seulement que les archers étaient des fantassins légers qui étaient très éloignés des soldats hoplitiques servant dans l'infanterie lourde. L'archer (image 64) porte un casque rond sur le sommet du crâne et qui ne descend pas sur son visage. C'était le *pilos*, une haute coiffe de forme conique et pointue comportant parfois une visière en métal, cuir ou feutre.¹⁹⁷ Ce type de casque offrait peu de protection ce qui accentue ici la légèreté de son habillement. Quant au tireur d'élite, il porte une capuche lui couvrant le visage, ne laissant que ses yeux à découverts. Il n'y a aucune véracité historique sur l'utilisation de capuche en Grèce antique, cependant elle met plutôt en avant ici une caractéristique que nous retrouvons chez les archers dans la plupart des jeux vidéo. Ils portent tous deux (images 64 et 65) un arc et un carquois, ainsi qu'une épée. C'est également ce que nous retrouvons chez les archers antiques qui pouvaient posséder un

¹⁹⁷ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 203.

poignard ou un arc traditionnel à double courbure.¹⁹⁸ Ainsi sur ces deux images, les archers sont habillés de bleu, couleur caractéristique de l'armée athénienne dans *Odyssey*. En étudiant les différents ennemis du jeu, j'ai remarqué que ce corps armé n'est présent que dans l'armée athénienne et non dans l'armée spartiate. A l'époque, ces fantassins légers étaient méprisés. En effet, l'archerie était une spécialité appartenant aux Scythes et aux Perses, deux peuples avec lesquels les Grecs étaient en conflits. L'arc apparaissait également comme l'arme du faible qui refusait le combat de face et frappait son adversaire à distance. Comme le dit, au vers 160, l'un des personnages d'Euripide dans sa pièce *Héraclès* : « L'arc est l'arme des lâches ».¹⁹⁹ La présence d'archers dans l'armée athénienne peut mettre en lumière la faiblesse de son armée terrestre, comparée à celle de Sparte.

En complément des archers, le jeu invente un autre corps d'armée, la « brute » que nous avons déjà aperçue, plus haut chez les polémarques spartiates. Comme nous l'avons dit, la « brute » est imposante en taille et en musculature, comparée aux autres soldats représentés.



Image 66 : Brute athénienne

¹⁹⁸ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 311.

¹⁹⁹ PAYEN Pascal, « La guerre terrestre : l'hoplite, la phalange et « les autres guerriers » » in *La guerre dans le monde grec*, Paris, Armand Colin, 2018, p.p. 111-125.



Image 67 : Brute spartiate

Leurs vêtements se rapprochent de ce que nous avons déjà pu voir avec le soldat léger et le soldat lourd de l'infanterie hoplitique. La brute athénienne (image 66) porte une cuirasse métallique incisant la musculature, rappelant l'armure des soldats lourds²⁰⁰, descendant en lambrequins de cuir sur une étoffe bleue couvrant ses cuisses. La brute spartiate (image 67), quant à elle, est torse nu comme le soldat léger spartiate. Elle a quand même plus d'ornements composés d'une épaisse ceinture de cuir retenant une étoffe rouge, ainsi qu'une épaulière à l'épaule droite et des brassards métalliques. En revanche, les deux brutes portent des jambières métalliques sur des sandales. De même, quand la brute athénienne n'a pas de casque, celle spartiate porte le même type de casque corinthien observé sur les différents soldats spartiates. Nous pouvons constater que les armures de ces deux brutes sont un parfait mélange entre ce que nous avons pu voir précédemment sur les soldats légers et lourds. L'armement offensif est pourtant différent : pas d'épée ou de lance comme les soldats hoplitiques, mais des haches ou des massues, des armes imposantes pour des personnages imposants. La brute athénienne possède également un bouclier rond.²⁰¹ Contrairement aux archers, les brutes sont présentes dans les deux armées. Cependant, elles sont en nette infériorité dans l'armée athénienne et se trouvent surtout autour des demeures de dirigeants. L'armée spartiate, quant à elle, intègre une majorité de brute dans ses rangs. Cela peut

²⁰⁰ Cf. la sous-partie « L'image du soldat grec » p. 99.

²⁰¹ Cf. note de bas de page 193 p. 105.

s'expliquer, qu'à l'inverse d'Athènes, Sparte était reconnue pour la force de son armée. Cela peut, peut-être aussi, faire écho à l'idée que les Spartiates n'étaient pas des intellectuels, mais plutôt, des soldats surentraînés. Une idée qu'appuient certains auteurs anciens, comme Plutarque :

« Leur étude des lettres [et de la musique] se bornait au strict nécessaire ; tout le reste de leur instruction consistait à apprendre à bien obéir, à supporter patiemment la fatigue et à vaincre au combat. »²⁰²

En comparaison, nous pouvons nous attarder sur les armures et les armes que possède Cassandra qui sont très différentes de la représentation de la panoplie des soldats grecs. Elle a un panel d'armures divers et varié inspiré de vêtements réels étudiés dans différents musées et auprès d'historiens par l'équipe de création. Elle a, notamment, deux tenues rendant hommage aux armées spartiates et athéniennes : les « Héros de guerre ».



Image 68 : Tenue héros de guerre athénienne

²⁰² Plutarque, *Vie de Lycurgue*, 16, 10.



Image 69 : Tenue héros de guerre spartiate

Sur ces images (68 et 69), les tenues spartiates et athéniennes de Cassandra reprennent les couleurs des armées, ainsi que des ornements et caractéristiques, vues précédemment sur les différents soldats : le casque corinthien à aigrette rouge ; la cuirasse en bronze incisant les muscles ou incisant un motif de chouette blanche ; des jambières et brassards métalliques ou en cuir. L'équipe de création est partie de ce qu'ils ont appris sur les armures grecs afin de les représenter au mieux sur les soldats. Pour Cassandra, l'équipe a pris des libertés en allant plus loin dans l'élaboration et l'ornementation des tenues, quitte à ce qu'elles ne soient pas très réalistes ou praticables. Comme le dit Thierry Dansereau, directeur artistique d'*Assassin's Creed Odyssey* : « Les tenues sont en cuir, en cuivre et en bronze [...] Nous avons pris plus de libertés pour concevoir les tenues et les armures légendaires. »²⁰³ En effet, d'autres armures sont beaucoup plus extravagantes dans leurs designs.

²⁰³ *Tout l'art d'Assassin's Creed Odyssey, op. cit., p. 34.*



Image 70 : Tenue d'Artémis

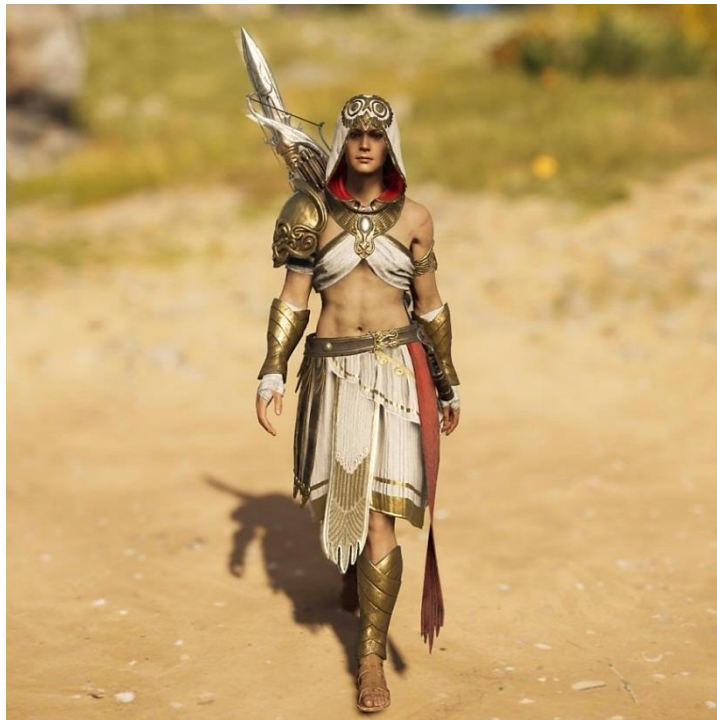


Image 71 : Tenue d'Athéna



Image 72 : Tenue des enfers



Image 73 : Tenue isu

Celles-ci rendent hommage à la religion et mythologie grecque, et sont à l'image de certains dieux. La tenue d'Artémis (image 70) est faite de tissu et de cuir avec des ornements

faits d'os représentatifs de la déesse de la chasse et protectrice des animaux. De même, la tenue d'Athéna (image 71), faite d'étoffe blanche et de broderie dorée, a des ornements sur la capuche représentant une chouette, un animal associé à la déesse de la guerre et de la sagesse. La dernière tenue associée à un dieu est celle des enfers (image 72). Elle représente Hadès, le dieu des Enfers, grâce à une armure métallique totalement noire avec quelques touches d'orange, faisant penser à de la lave et de la suie. Enfin, la dernière armure, la tenue isu (image 73) est inspirée de la civilisation ancienne et très avancée technologiquement qui est au cœur des intrigues de la saga. Cette armure a quelque chose de futuriste avec ses broderies et ses plaques métalliques illuminées. Ces différentes tenues ne viennent d'aucune représentation historique connue, la liberté créatrice est ici totale. L'équipe de développement a conçu ces armures avec une recherche avant tout symbolique que réaliste.

Pour les armes, nous sommes sur la même dynamique. Même si la lance brisée de Léonidas reste l'arme de prédilection de Cassandra, elle peut se munir d'un éventail d'armes conséquent.



Image 74 : Exemples d'armements – épées (par Gabriel Blain)



Image 75 : Exemples d'armements - arcs (par Gabriel Blain)

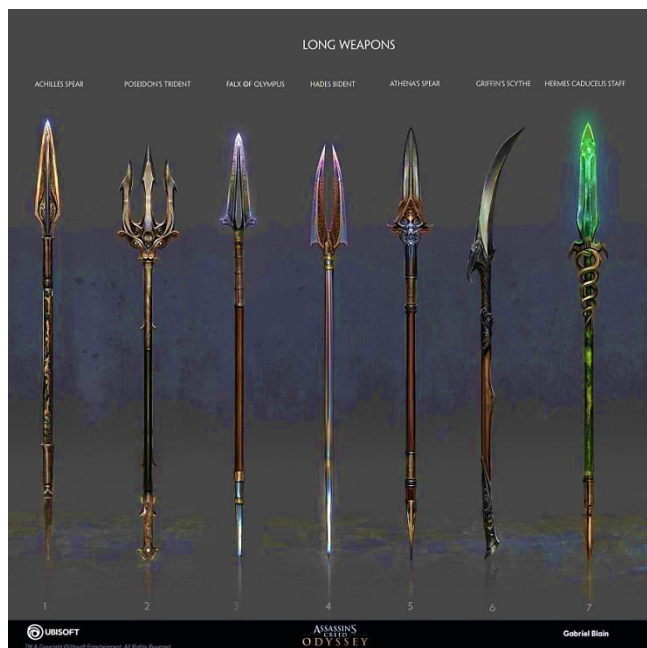


Image 76 : Exemples d'armements - armes longues (par Gabriel Blain)



Image 77 : Exemples d'armements - armes lourdes (par Gabriel Blain)

Elle peut notamment posséder des épées. Sur cette illustration (image 74), elles ont été modélisées à partir de *xiphos*²⁰⁴, et l'équipe créatrice a rajouté des motifs gravés sur les lames, ainsi que des poignées extravagantes. De même, Cassandra peut s'équiper d'arcs (image 75) allant du plus simple au plus élaboré, notamment des arcs légendaires déblocables au cours de l'aventure. Mais ce n'est pas tout, elle peut également manier des lances, des tridents (image 76), des marteaux de guerre ou encore des haches à double tranchant (image 77), avec des designs tous les plus extravagants les uns que les autres. Toutes ces armes peuvent être améliorées avec des effets de feu ou de poison, permettant ainsi au joueur de diversifier sa façon de combattre même si elle n'est pas très réaliste.

Ces différentes armures et armes permettent de rendre le personnage de Cassandra unique, par rapport aux personnages non-joueurs croisés tout au long de l'aventure. Elle reste le personnage principal de l'histoire. Même si cela ne correspond pas à la réalité, cette diversité de choix de personnalisation, caractéristique des jeux de rôle, permet surtout au joueur de s'identifier et de se construire un personnage qui lui ressemble. Elle s'oppose ainsi à la représentation des soldats grecs classiques. Dans cette représentation, nous avons distingué une hiérarchie militaire, d'abord catégorisée par le jeu puis visible par les armures. La représentation de la panoplie hoplitique (armure et armes) est riche et précise, permettant d'avoir une idée de la hiérarchie de l'époque grâce à l'élaboration des armures. De plus, avec l'ajout de deux autres corps armés, l'un réel et l'autre fictionnel, les développeurs ont pu mettre en scène les forces et faiblesses des deux armées.

²⁰⁴ Cf. note de bas de page 192 p. 104.

4. La place du mercenariat dans les armées grecques

Dans *Assassin's Creed Odyssey*, Cassandra est appelée « misthios ». Cette appellation est utilisée pour définir son statut de mercenaire. De ce fait, nous pouvons alors nous intéresser à la place du mercenariat dans la Grèce du Ve siècle av. J.-C., et plus précisément dans les armées grecques.

Outre Cassandra, le joueur a l'occasion de croiser d'autres mercenaires au cours de l'aventure.

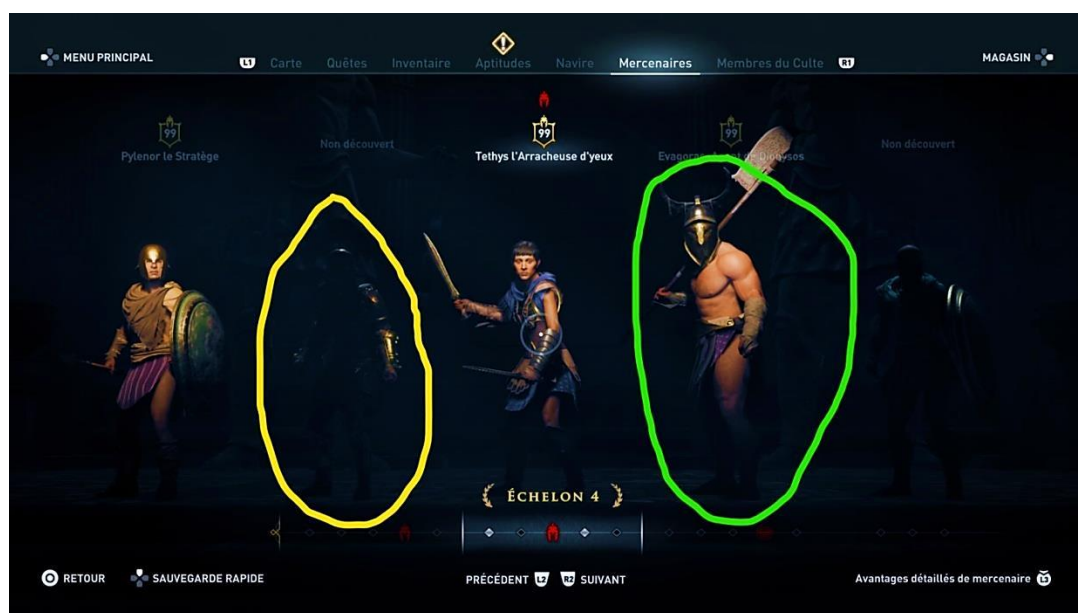


Image 78 : Système de rang de mercenaire

Sur cette illustration (image 78), le jeu propose un système de rang et d'échelon. Les mercenaires apparaissent d'abord sous la forme d'ombre (cercle jaune). En parcourant le monde, Cassandra peut en croiser et donc les rendre identifiables dans le système (cercle vert). Grâce à ce système, Cassandra peut se démarquer en tant que mercenaire. Elle commence en bas de l'échelon et le gravit en combattant les mercenaires de rang plus élevé. Lorsqu'un mercenaire est éliminé, il est marqué comme « vaincu » puis il est remplacé par un autre. Les mercenaires se renouvellent tout le temps, de sorte que les possibilités de combat soient infinies.

Ces mercenaires sont autant des hommes que des femmes. Ce que souligne Laury-Nuria André :

« Les lettres classiques ont longtemps été écrites par et pour les hommes. Or, plus on se replonge dans les textes d'époque, plus on se rend compte qu'il y avait des femmes guerrières ou en position de pouvoir. »²⁰⁵

En effet, montrer des mercenaires féminines permet de mettre en lumière un autre aspect de la place de la femme dans la Grèce antique. Quand les mercenaires sont découverts, le joueur peut avoir accès à leurs noms et titres, comme sur l'illustration (78) nous avons « Tethys, l'Arracheuse d'yeux ». Ils ont également une rapide biographie détaillant leur histoire ainsi que leurs points forts et faibles. Chaque mercenaire a des caractéristiques et des spécialisations différentes qui rendent leur façon de combattre variée. Parfois ce sont des archers ou encore des spécialistes du corps à corps, pour d'autres l'utilisation du poison ou du feu domine leur technique. Leurs armures et armes varient selon leur spécialisation. Comme Cassandra, ils peuvent manier tout type d'armes et ont différents types d'armures, bien que le côté fantastique et surhumain ne soit propre qu'au protagoniste. Les mercenaires sont bien une catégorie à part, qui se distingue de ce que nous avons pu voir chez l'armée et ses soldats. Ce qui permet au joueur d'avoir accès à d'autres types de combat qui lui demande un peu plus de réflexion et de technique que ses combats avec les armées grecques. A côté de ce système de rang, le jeu rajoute une autre fonctionnalité liée aux mercenaires. C'est la chasse aux primes. Si le joueur, à travers Cassandra, vole, assassine ou encore brûle des biens nationaux, sa tête est mise à prix. Il est alors traqué par d'autres mercenaires qui essayeront de récupérer leurs primes. Cette chasse aux primes est également reliée au système de rang.

Ces différents systèmes permettent déjà de montrer que Cassandra a avant tout un statut de mercenaire et non de soldat. Ensuite, ils permettent également d'inscrire le mercenariat dans la Grèce de l'époque. Au cours de l'aventure et en parcourant le monde, Cassandra peut rencontrer des personnages non-joueurs, ayant besoin des services d'un mercenaire. Ils lui donnent des petites missions simples et diverses, comme retrouver des

²⁰⁵ ANDUREAU William, « « Assassin's Creed Odyssey » : une carte postale de la Grèce, pas un cours d'histoire », *Le Monde.fr*, 2018. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/10/05/assassin-s-creed-odyssey-une-carte-postale-de-la-grece-et-non-un-cours-d-histoire_5364995_4408996.html

objets ou des personnes, ou encore assassiner des gens pour quelques pièces. Malgré cela, certaines personnes n'hésitent pas à la mépriser pour son activité : elle serait prête à tout pour avoir de l'argent ou pour assouvir quelques desseins personnels. Ce mépris découle du fait qu'en Grèce antique, le mercenaire était craint. Nous retrouvons dans les textes anciens, comme les comédies d'Aristophane ou les récits de Thucydide, des caractéristiques péjoratives sur le mercenaire. Ces textes dénoncent sa brutalité - il n'épargnait ni femme ni enfants, ni même vieux ou jeunes - ; sa cupidité - qu'il pillait sans distinction entre les pays alliés ou ennemis - ; il était versatile, n'hésitant pas à se vendre aux plus offrants et à trahir ceux qui les avaient engagés à l'origine. Ils dénoncent également le fait que les mercenaires avaient un passé douteux, qu'ils étaient souvent apatrides ou encore déserteurs, n'appartenant à aucune communauté. Il était dit aussi qu'ils ne respectaient aucune valeur et qu'ils manquaient d'intérêt collectif, ne pensant qu'à leur propre profit.²⁰⁶ Cependant, les développeurs ont permis au joueur d'aller plus loin que cette vision négative. En effet, comme Cassandra le dit elle-même dans certaines missions : « Je ne suis pas celle qu'on achète ». Au cours des différentes missions, principales et secondaires, la réputation de Cassandra en tant que mercenaire peut se construire. *Odyssey* est un jeu à choix et donne au joueur la responsabilité de choisir ses actions, et donc celles de Cassandra. Elle peut opprimer la population grâce aux choix dits violents. Le joueur a la possibilité de faire d'elle un mercenaire typique, correspondant aux descriptions antiques : le travail pour l'argent, aucun états-d'âmes et des résolutions de missions plus violentes. Ou alors, Cassandra peut aider la population et être de son côté. Il lui fait prendre des décisions plus réfléchies ou plus émotionnelles : refuser l'argent et les récompenses promis, même si avec ce choix, certains personnages non-joueurs insistent pour lui donner une petite récompense. Cela montre que la réputation de Cassandra en tant que mercenaire n'est pas fixe et définie. Sa réputation ne dépend que des choix des joueurs leur laissant une grande liberté d'action, en dépit de l'image méprisante et crainte du mercenaire antique. Les options sont nombreuses et le joueur doit ensuite faire face aux conséquences de ses choix, qui parfois peuvent impacter certains événements du jeu.

Malgré ce mépris et cette crainte, le recrutement de mercenaire dans les armées est parfois nécessaire. Tout au long des missions principales et, parfois secondaires, disponibles

²⁰⁶ LONIS Raoul, *La cité dans le monde grec, op. cit.*, p.p. 234-235.

dans le monde ouvert, Cassandra est recrutée autant par les Athéniens que par les Spartiates.²⁰⁷ Le recrutement de Cassandra n'est pas surprenant. A l'époque, le recrutement de mercenaires se pratiquait depuis le VI^e siècle av. J.-C., mais ils étaient alors engagés comme des gardes personnels ou dans les armées de tyrans archaïques. Ce fut dans la seconde moitié du Ve siècle av. J.-C. que cette pratique devint générale dans tout le monde grec.²⁰⁸ Il était beaucoup moins coûteux de payer un mercenaire. De plus, avec la guerre du Péloponnèse les combattants s'absentaient plus longtemps qu'avant et la guerre changea de statut. De saisonnière, la guerre devint annuelle entraînant alors une sorte de professionnalisation des armées qui augmenta les besoins en soldats. Cependant, il y avait de moins en moins d'hommes capables de se battre et ce déficit expliqua, notamment le recours aux mercenaires.²⁰⁹ En complément à cela, il était dit que pour les recruter, cela était plus facile s'ils connaissaient tel ou tel officier, de même ils étaient apparemment sensibles aux avances de salaires.²¹⁰ En plus de de Cassandra, d'autres mercenaires disponibles dans le système d'échelon sont également recrutés lors des batailles de conquêtes dans le camp adverse. Confirmant ainsi que le recrutement de mercenaire dans les armées grecques était une pratique courante. Cependant, malgré son ascendance spartiate Cassandra ne choisit officiellement aucun des deux camps. Elle travaille avec l'un ou l'autre selon ses besoins : son enquête pour retrouver sa mère, et sa traque des membres du culte de Kosmos. Cela fait quand même écho à la vision des textes anciens du mercenaire qui n'hésitait pas à passer de l'un à l'autre selon ses besoins. De même, les textes rajoutent que le mercenaire ne combattait pas par conviction ou pour une cause, qui lui était souvent étrangère, mais plutôt pour des raisons diverses (toucher une solde ou encore avoir des avantages dans telles ou telles cités).²¹¹ Et comme le confirme l'objectif de Cassandra, elle s'engage dans la guerre du Péloponnèse pour des raisons personnelles et non par réelle conviction.

En choisissant comme personnage principal, un mercenaire dont l'histoire prend place en pleine guerre, les développeurs permettent de mettre en lumière que le mercenariat était fréquent en Grèce antique, de même que dans les armées. Cela offre au joueur un autre point

²⁰⁷ Cf. la sous-partie « La politique des deux forces en puissance » p. 140.

²⁰⁸ LONIS Raoul, *La cité dans le monde grec, op. cit.*, p. 119.

²⁰⁹ DUCREY Pierre, *Guerre et guerriers dans la Grèce antique, op. cit.*, p. 99.

²¹⁰ *Id.*, p.p. 112-113.

²¹¹ *Id.*, p.p. 100-101.

de vue sur la guerre. En lui permettant de côtoyer les deux camps, sans prise réelle de position, le joueur a une certaine liberté d'action, libre à lui ensuite de modeler son personnage selon son envie ou de faire pencher la balance lors des batailles de conquêtes.

La guerre du Péloponnèse est ainsi représentée par les armées athéniennes et spartiates. Cette représentation est d'abord implicite, par des couleurs et des symboles caractéristiques. Puis elle devient physique à travers ses soldats, dont la seule hiérarchie est visible par leurs armures, ou encore les places fortes inspirées de constructions réelles. Le joueur est intégré dans le conflit péloponnésien grâce à des batailles terrestres pour certaines historiques, et navales, dont témoignent la présence de navires de guerre. En parallèle, le choix de mettre en avant un personnage jouable mercenaire permet d'éclairer la position du mercenariat dans les armées grecques classiques. Cette guerre sert donc bien de toile de fond à *Assassin's Creed Odyssey*. Les choix de représentations, comme nous l'avons vu, s'inscrivent dans la réalité historique tout en se mélangeant dans le récit fictionnel du jeu vidéo.

Nous entamons maintenant la dernière partie de ce travail où nous nous intéressons à la représentation de la société grecque dans ce contexte de guerre.

III. *Odyssey*, un miroir de la société grecque du Ve siècle av. J.-C. ?

Après avoir analysé l'utilisation de la guerre dans *Assassin's Creed Odyssey*, nous allons maintenant nous intéresser à la représentation de la société grecque dans ce contexte historique. Les structures sociales, économiques et politiques sont présentes, mais souvent plus implicitement qu'explicitement. Ces structures sont représentées au détour d'une quête ou d'un élément de narration plus visuel, comme une certaine mise en scène ou encore les vêtements de certains personnages. Le joueur effleure donc les parties visibles de ces structures comme une véritable expérience de vie, où tout n'est pas apparent à première vue.²¹²

Dans cette partie nous allons parfois mettre en avant le *Discovery Tour : Ancient Greece*.²¹³ Ce jeu sorti en 2019 permet aux développeurs de justifier et nuancer leurs choix tout en présentant ce qu'ils n'ont pas pu mettre en avant dans le jeu de base. Il y a eu un énorme travail de recherche derrière le *Discovery Tour*, avec plus d'une dizaine d'historiens qui ont dû valider historiquement toutes les informations. Ils ont écrit les textes et fournit des images de musée. L'objectif était de garder et de montrer des points de vue intéressants sans tomber dans la pop culture.²¹⁴

²¹² GUILBERT Xavier, GUINDEUIL Thomas, Le BRETON Erwan et NOËL Thierry, « La construction des mondes d'Assassin's Creed », *op. cit.*, p.p. 104-114, <https://www.cairn.info/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2019-2-page-104.html>.

²¹³ Cf. l'introduction p. 12.

²¹⁴ DURAND Maxime et BATTAGION Victor, « Assassin's Creed, au cœur de l'histoire », *op. cit.* <http://rdv-histoire.com/Edition-2019-1-Italie/assassin-s-creed-au-coeur-de-l-histoire>.

1. Une image fidèle de la population grecque du Ve siècle av. J.-C. ?

Comme nous l'avons dit plus haut²¹⁵, le jeu fourmille de personnages rendant le monde ouvert plus vivant. Nous y voyons des hommes, des femmes ainsi que des enfants. Nous pouvons interagir avec certains d'entre eux lors de missions secondaires ou de contrats de mercenaires. La plupart de ces personnages n'ont pas de noms. Lors des dialogues il est écrit : « homme » ou encore « femme ». Et c'est plutôt à travers leurs vêtements que nous pouvons distinguer les différents statuts sociaux et ainsi avoir une idée de la hiérarchie sociale de l'époque.



Image 79 : Hommes (sophistiqués)

²¹⁵ Cf. la sous-partie « Le mélange entre personnages historiques et personnages fictifs » p. 38.

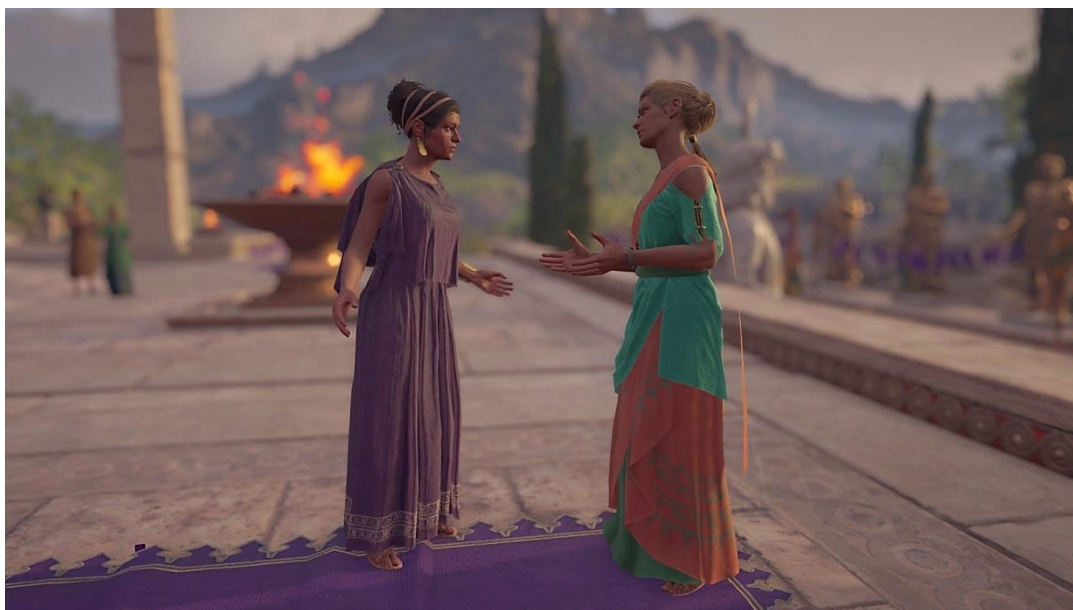


Image 80 : Femmes (sophistiquées)



Image 81 : Femme (sophistiquée)

Sur l'image 79, les hommes sont habillés de longues tuniques descendant jusqu'à leurs chevilles. Celui de gauche porte une tunique avec des manches courtes et tenue par une ceinture. Ce vêtement fait référence au chiton. C'était une tunique longue, fermée sur les deux côtés et descendant jusqu'aux pieds. Ici il est associé au chiton court (*chitoniskos*) qui

s'attachait sur les deux épaules et retombait sur les bras en formant de fausses manches. Le tout était tenu par une ceinture positionnée au-dessous de la taille, appelé *colpos*.²¹⁶ L'homme de droite, quant à lui, porte une tunique attachée sur son épaule gauche. Même si le vêtement est plus long dans le jeu, il fait penser à l'*exomide*. C'était d'ordinaire une tunique courte faite d'un petit rectangle d'étoffe. Il était plié en deux, de façon à ce que les deux coins supérieurs se rejoignent sur une épaule, en général la gauche, l'autre bras et épaule étaient nus.²¹⁷ L'homme porte également une étoffe enroulée autour de sa taille et qui descend ensuite sur son épaule gauche. Cela s'appelait l'*himation*, un manteau d'environ trois mètres enroulé autour du corps.²¹⁸ Nous sommes dans le même registre pour les femmes (images 80 et 81). La femme de droite sur l'image 80, et celle de l'image 81 portent également un chiton descendant jusqu'à leurs pieds, et soutenu par une ceinture. Le chiton pouvait, en effet, être porté indifféremment par les hommes et les femmes. Au contraire, la femme de gauche (image 80) porte une longue tunique attachée sur ses deux épaules, descendant jusqu'à ses pieds et formant un surplus à l'avant et à l'arrière. C'est le *péplos*, le vêtement féminin grec par excellence. Il était attaché comme le chiton sur les deux épaules et servait de tunique et de manteau. Ce vêtement n'avait, généralement, ni couture, ni ceinture. De plus, la partie supérieure du *péplos* formait un rabat devant la poitrine et parfois dans le dos.²¹⁹ Ils portent tous de simples sandales avec des lacets en cuir. A l'extérieur de leur habitation, la population portait des chaussures.²²⁰ C'était généralement des spartiates à semelle de liège, de bois ou de cuir et des brodequins en cuir.²²¹ Nous pouvons également remarquer que les différents vêtements représentés dans ces images sont en tissus et colorés : pourpre, bleu, orange, ocre, rouge, etc. Sur les vêtements féminins nous pouvons voir des motifs décoratifs. Dans la Grèce antique, les vêtements étaient en laine (les tuniques fines) et en lin (les manteaux), et la qualité du vêtement changeait en fonction de la richesse de son propriétaire. C'est lors du tissage que l'étoffe pouvait être ornée de motifs. De même, il y avait toutes sortes de teintes naturelles (coquillages, insectes, plantes) d'ordinaires chatoyantes comme le blanc, le rouge,

²¹⁶ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 77.

²¹⁷ *Ibid.*

²¹⁸ *Ibid.*

²¹⁹ *Id.*, p. 78.

²²⁰ *Id.*, p. 81.

²²¹ *Id.*, p. 82.

le pourpre, le vert, le brun ou encore le safran. Ces teintes avaient plus ou moins d'éclat selon l'appartenance sociale.²²²

Les hommes et les femmes portent des bijoux. Les hommes se contentent de simples colliers en cuir, quand les femmes arborent des boucles d'oreilles, des colliers et des bracelets en or, et avec pour certaines des pierres précieuses. En Grèce antique, les bijoux étaient surtout prisés des femmes.²²³ Les textes, les peintures sur vase et les trouvailles faites dans les sépultures féminines montrent qu'elles portaient des colliers, des bracelets, des anneaux au-dessus des chevilles, des boucles d'oreilles (des rondelles de métal précieux et ornés²²⁴), des fibules ou encore des bagues. En fonction du niveau social, les matériaux variaient : or, argent, électrum, bronze, fer et plus ou moins orné de pierres précieuses.²²⁵ Tandis que pour les hommes, j'ai retrouvé peu d'informations sur l'utilisation de bijoux, ils portaient probablement plus souvent des bagues avec un sceau²²⁶, ce qui n'est pas le cas dans le jeu.

Les hommes ont les cheveux courts ou mi longs. Ils sont bien coiffés et certains portent des accessoires. Leur barbe est courte et bien taillée. Il n'y a pas de réelle différence d'une cité à l'autre. Robert Flacelière, dans son ouvrage, explique qu'à l'époque la plupart des Athéniens libres portaient des cheveux assez courts²²⁷. Alors que Jean-Jacques Maffre, nous explique que les citoyens athéniens portaient les cheveux mi longs après les guerres médiques.²²⁸ Nous avons donc dans le jeu la représentation de ces deux points de vue. Les Spartiates, quant à eux, auraient eu les cheveux longs. La plupart des hommes faisaient tailler leur barbe et leur moustache en ovale ou en pointe²²⁹, il était rare qu'ils les rasiaient complètement.²³⁰ Les femmes (image 80), elles, portent des cheveux légèrement ondulés attachés en un chignon élaboré avec des accessoires, ou en tresses, ou encore dénoués sur les épaules. Les jeunes filles grecques de l'époque avaient les cheveux frisés et bouclés, et

²²² MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique, op. cit.*, p. 80.

²²³ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès, op. cit.*, p.p. 198-199.

²²⁴ *Ibid.*

²²⁵ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique, op. cit.*, p. 72.

²²⁶ *Ibid.*

²²⁷ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès, op. cit.*, p. 185.

²²⁸ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique, op. cit.*, p. 81.

²²⁹ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès, op. cit.*, p. 185.

²³⁰ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique, op. cit.*, p. 71.

ramenés par divers procédés sur le derrière de la tête.²³¹ Elles attachaient, comme ici, leurs cheveux avec un bandeau, le *cécryphale* ou encore avec une résille, le *sakkos*.²³² Dans le jeu, hommes ou femmes, ne portent pas de couvre-chef. En effet, les hommes en ville avaient généralement la tête nue. L'élite féminine, quant à elle, appréciait se protéger avec un parasol ou une ombrelle en tissu (une pièce d'étoffe ronde tendue sur des baguettes convergentes par un anneau)²³³, ce qui n'est pas du tout représentée dans le jeu.

Dans *Odyssey*, ces hommes et femmes se trouvent surtout dans les différentes cités. Ils portent des vêtements très colorés et des bijoux en or. Comme nous venons de l'expliquer, pour l'époque cela définissait un certain statut social. Cela n'est pas mentionné au cours du jeu, mais nous pouvons en déduire que ces hommes sont probablement des citoyens appartenant à un haut rang social. En Grèce antique, la structure sociale était quasiment la même partout, il y avait une inégalité entre les hommes. Ils se répartissaient en trois niveaux : les hommes libres, les esclaves ou les dépendants. Cependant, dans les hommes libres il n'y avait qu'une minorité de personnes qui jouissait de la citoyenneté.²³⁴ La citoyenneté se traduisait par la possibilité de participer à la vie politique et à l'effort de guerre, ainsi que le droit à la propriété foncière.²³⁵ Pour devenir citoyen il fallait être de sexe masculin et être né d'un père déjà citoyen. A Athènes, depuis la loi de Périclès en 451 av. J.-C., il fallait que les deux parents soient obligatoirement athéniens.²³⁶ L'homme devenait un citoyen à sa majorité, 18 ans, après avoir accompli une sorte de service militaire (l'éphébie à Athènes et l'*agogée*²³⁷ à Sparte).²³⁸ En ce qui concerne les femmes, elles sont probablement les épouses de citoyen. Elles n'étaient pas des citoyennes à part entière, elles n'avaient pas de droit politique ou juridique.²³⁹ En parcourant les cités représentées dans le jeu, nous les voyons se balader régulièrement dans les rues. Cependant, à l'époque la femme faisait peu de sortie. Elle était

²³¹ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 185.

²³² MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 81.

²³³ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p.p. 199-200.

²³⁴ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 27.

²³⁵ BRULE Pierre, *La cité grecque à l'époque classique*, op. cit., p. 34.

²³⁶ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 48.

²³⁷ Cf. note de bas de page 269 p. 132.

²³⁸ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., p. 39.

²³⁹ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p.p. 75-76.

censée gouverner la maisonnée et éduquer les jeunes filles.²⁴⁰ Dans certaines cités, notamment de tradition dorienne comme Sparte, la femme avait pris des habitudes plus libres en se mêlant davantage aux hommes.²⁴¹ Alors qu'à Athènes, la femme était sous la dépendance d'un père, d'un frère ou encore d'un tuteur. Malgré tout, le prolongement de la guerre amenait les femmes à être souvent seules, les entraînant à prendre plus de responsabilités pratiques.²⁴² Ce qui peut expliquer les nombreuses femmes dans les rues, au vu du contexte historique dans lequel se déroule le jeu.

Mais le jeu ne se compose pas que d'hommes ou de femmes richement vêtus. Une partie de la population est habillée plus modestement.



Image 82 : Femmes (modestes)

²⁴⁰ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p.p. 75-76.

²⁴¹ *Id.*, p. 94.

²⁴² MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., p. 42.



Image 83 : Homme (modeste)



Image 84 : Femme (modeste)



Image 85 : Hommes (modestes)

Les hommes (images 83 et 85) portent des tuniques courtes descendant sur leurs cuisses et attachées sur le côté gauche, ou droit de leurs épaules. Nous retrouvons ici la vraie *exomide*²⁴³, vêtement surtout porté par les travailleurs manuels ou les esclaves.²⁴⁴ Les femmes (images 82 et 84), quant à elles, portent de longues tuniques descendant jusqu'à leurs chevilles. Leurs tuniques sont parfois retenues par une ceinture ou une simple cordelette, et sont attachées par des fibules sur les deux épaules. Comme toutes les autres femmes, elles portent le *péplos*.²⁴⁵ Les femmes ont des sandales aux pieds, tandis que les hommes, ici sont pieds nus. En nous appuyant sur ce que nous avons expliqué précédemment, la population mettait surtout des chaussures à l'extérieur de leur maison.²⁴⁶ Cependant, le fait de ne pas porter de chaussures peut également témoigner d'un certain statut social. En effet, si la population était trop pauvre, elle ne portait pas de souliers.²⁴⁷ De même, c'était surtout les esclaves qui marchaient pieds nus.²⁴⁸ Associé à cela, ils ne portent aucun bijou. Nous pouvons en déduire qu'ils sont d'un statut social inférieur aux femmes et hommes des images précédentes. Leurs vêtements sont également en tissu, donc probablement aussi en lin ou

²⁴³ Cf. note de bas de page 217 p. 124.

²⁴⁴ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique, op. cit.*, p. 77.

²⁴⁵ Cf. note de bas de page 219 p. 124.

²⁴⁶ Cf. note de bas de page 220 p. 124.

²⁴⁷ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique, op. cit.*, p. 81.

²⁴⁸ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès, op. cit.*, p. 200.

laine.²⁴⁹ Nous voyons que la qualité du tissu est ici moins précieuse. De même, les étoffes sont de couleurs claires et plutôt ternes. Nous savons que les vêtements étaient teints avec différentes couleurs qui variaient selon la richesse de son porteur.²⁵⁰

Les hommes (image 85) ont les cheveux rasés ou négligés. Ils portent une légère barbe, ou pour l'homme de l'image 83, une barbe fournie. Nous pouvons les comparer aux chevelures bien coiffées et soignées des hommes précédents (image 79) et déduire à nouveau un certain statut social. En effet, la longueur des cheveux variait selon la mode ou les classes sociales, par exemple les esclaves avaient les cheveux courts et tondus.²⁵¹ L'homme de l'image 83 porte un chapeau de paille. Comme nous l'avons dit, dans les cités les hommes avaient généralement la tête nue. Ils se couvraient surtout dans les campagnes.²⁵² Ici le chapeau de l'homme fait référence au pétase. C'était un large chapeau de feutre ou de paille à larges bords avec une bride en cuir permettant au chapeau de tenir dans le dos.²⁵³ Comme les jeunes femmes présentées précédemment, les femmes de l'image 82 ont également les cheveux ramenés en chignon simple²⁵⁴, mais ici sans accessoires. La femme de l'image 84, quant à elle, porte une étoffe qui lui couvre les cheveux. C'est ce que nous appelons un voile, la *calyptra*.²⁵⁵

En étudiant ces hommes et femmes nous pouvons constater que de nombreux points font référence à un statut social inférieur aux hommes et femmes plus sophistiqués des images précédentes : la qualité et les couleurs de leurs vêtements, leurs cheveux ou encore l'absence de bijoux.

Ces personnages peuvent être des citoyens plus modestes ou encore des étrangers : les métèques à Athènes ou les périèques à Sparte. C'étaient des étrangers de naissances libres, Grecs ou non Grecs, résidant dans une autre cité. Ils pouvaient jouir d'un statut particulier et

²⁴⁹ Cf. note de bas de page 222 p. 125.

²⁵⁰ Cf. note de bas de page 222 p. 125.

²⁵¹ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès, op. cit.*, p. 185.

²⁵² *Id.*, p. 202.

²⁵³ *Id.*, p. 203.

²⁵⁴ Cf. note de bas de page 231 p. 126.

²⁵⁵ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique, op. cit.*, p. 78.

obtenir quelques avantages, mais ils n'avaient pas la citoyenneté.²⁵⁶ Les métèques étaient nombreux dans l'Athènes de Ve siècle av. J.-C., notamment dans l'artisanat ou le commerce.²⁵⁷ De même, les périèques vivaient dans les cités et les alentours contrôlés par Sparte. Ils possédaient des terres et faisaient surtout des métiers artisanaux.²⁵⁸ S'ils ne sont pas des hommes et des femmes de naissance libres, ils peuvent être des esclaves, notamment pour les hommes (image 85) travaillant dans la mine. Les esclaves n'avaient aucun statut et droit. Ils pouvaient être obtenus par achat ou par héritage. Ils faisaient partie de la domesticité d'une famille à la ville ou à la campagne.²⁵⁹ L'Etat pouvait également être propriétaire d'esclaves.²⁶⁰ Ils étaient protégés comme des outils de travail.²⁶¹ Ils pouvaient être des mineurs²⁶² travaillant dans des conditions pénibles ou encore des travailleurs dans les exploitations agraires des domaines des citoyens, comme les hilotes²⁶³, les esclaves de Sparte.

En plus des adultes, de jeunes enfants sont également représentés. Peu importe les lieux où nous les voyons, ils se ressemblent tous.



Image 86 : Enfants

²⁵⁶ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., p. 40.

²⁵⁷ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p.p. 62-63.

²⁵⁸ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., p. 44.

²⁵⁹ *Id.*, p. 43.

²⁶⁰ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 70.

²⁶¹ BRULE Pierre, *La cité grecque à l'époque classique*, op. cit., p. 37.

²⁶² Cf. la sous-partie « L'économie grecque » p. 158.

²⁶³ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., p. 43.

Les enfants de cette image (86) sont habillés d'une tunique courte descendant sur les cuisses, légèrement sur les épaules, et serrée à la taille. Ce vêtement n'est pas sans rappeler le chiton court grec que nous avons décrit plus haut.²⁶⁴ Ici ils sont pieds nus, mais certains enfants portent également des sandales. Cela peut faire référence à ce que nous avons expliqué précédemment sur les chaussures et ainsi témoigner d'une hiérarchie sociale. De même, les enfants du jeu ne portent aucuns bijoux. Les garçons ont les cheveux rasés. Il était dit que les garçons athéniens avaient les cheveux longs, mais que dès leur entrée dans l'éphébie²⁶⁵, ils les coupaient. A Sparte, le procédé aurait été inversé.²⁶⁶ Les filles, elles ont les cheveux ramenés en chignon simple, comme toutes les autres femmes. Leurs vêtements sont également en tissu, comme ceux des adultes, en lin ou laine.²⁶⁷ Le tissu a l'air peu précieux et est de couleur terne. Ce type de vêtement est le même pour tous les enfants que nous croisons dans le jeu, même ceux des cités. Il y a très peu d'enfants avec des tenues colorées. Cela peut, comme les autres, en déduire leur statut social. Les enfants, comme les femmes, n'étaient pas citoyens mais appartenaient au corps civique de la cité.²⁶⁸ Ces enfants peuvent être des fils ou filles de citoyens ou encore d'esclaves.

Nous avons aussi un aperçu de l'éducation des jeunes enfants, notamment chez les Spartiates. En route pour Sparte avec sa mère, Cassandra aperçoit de jeunes garçons en bas d'une colline en proie à une meute de loup. Elle veut les aider mais sa mère la retient :

« C'est ici que l'on forme les enfants spartiates. C'est l'agogée qui transforme les garçons en homme. En intervenant tu les affaiblirais. Ainsi que Sparte. »

En effet, l'agogée était un programme d'instruction militaire pour tous les enfants mâles spartiates. C'était une éducation qui avait pour but de forger, dès l'enfance, le courage et l'énergie du futur hoplite.²⁶⁹ A partir de 7 ans, les jeunes garçons étaient pris en charge par

²⁶⁴ Cf. note de bas de page 216 p. 124.

²⁶⁵ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès, op. cit.*, p. 112. A Athènes il y avait une quasi liberté laissée au père au de famille pour élever lui-même ou faire élever par d'autres ses enfants. A 18 ans, ils devenaient des citoyens et entraient dans la vie civique par l'apprentissage du métier des armes.

²⁶⁶ *Id.*, p.p. 184-185.

²⁶⁷ Cf. note de bas de page 222 p. 125.

²⁶⁸ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès, op. cit.*, p. 39.

²⁶⁹ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès, op. cit.*, p. 108.

l'Etat, le but étant de leur inculquer les vertus civiques et militaires.²⁷⁰ Jusqu'à leur 20 ans, tout était organisé minutieusement pour les préparer à la guerre. Ils servaient ensuite dans l'armée en tant qu'hoplite jusqu'à leur 60 ans.²⁷¹ Et, en nous promenant dans les rues de Sparte, nous pouvons apercevoir de jeunes enfants, aussi bien masculin que féminin, en train de s'entraîner.



Image 87 : L'éducation des enfants à Sparte

L'entraînement de jeunes filles spartiates n'est pas étonnant. Comme les garçons, les jeunes filles s'entraînaient à de nombreux exercices sportifs en public, comme la lutte, le lancement disque ou encore le javelot.²⁷² Ces exercices permettaient ainsi de préparer des mères de familles robustes et vigoureuses douées de qualités viriles.²⁷³

Nous avons pu voir les différentes représentations de la population grecque dans *Assassin's Creed Odyssey*. Grâce à ces représentations nous en déduisons les différents statuts sociaux, notamment à travers les vêtements, les accessoires ou encore les chevelures. Elles correspondent d'ailleurs aux descriptions des vêtements antiques masculins et féminins. Ces

²⁷⁰ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 112.

²⁷¹ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p.p. 109-111.

²⁷² *Id.*, p. 108.

²⁷³ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 113.

représentations donnent une image fidèle de la population et laisse supposer les hiérarchies sociales qui existaient à l'époque classique.

En plus de la population ordinaire, le jeu intègre trois factions distinctes. Ces factions sont inventées et permettent de rajouter de nouveaux ennemis ou alliés au panel déjà existant. Nous avons, tout d'abord, la faction du culte de Kosmos.²⁷⁴ Elle se caractérise par ses quarante-deux membres répartis dans tout le pays, inconnus et invisibles.



Image 88 : Adeptes du culte de Kosmos

Lors de leurs réunions, les adeptes portent des habits cérémoniels. Ce sont de larges robes sombres pour cacher leur silhouette. Ils portent également des masques avec des décors rouges et dorés inspirés des masques du théâtre grec traditionnel.²⁷⁵ Le culte possède aussi ses propres soldats.

²⁷⁴ Cf. la sous-partie « L'histoire d'Assassin's Creed Odyssey » p. 28.

²⁷⁵ Tout l'art d'Assassin's Creed Odyssey, op. cit., p. 66.



Image 89 : Un garde du culte de Kosmos

Les gardes du culte sont des soldats pouvant être Spartiates ou Athéniens, avec pour objectif de protéger les membres du culte de Kosmos et son organisation. Ils portent les mêmes armures que les soldats spartiates et athéniens que nous avons explicités précédemment²⁷⁶, à quelques différences près. Leur armure comporte des plaques métalliques argentées et un casque couvre entièrement leur visage permettant de cacher leur identité. Leur ornementation fait référence au serpent, symbole du culte de Kosmos.²⁷⁷ Leur tunique oscille entre le violet clair et le violet foncé.

Nous avons ensuite les Disciples d'Arès. Ils font partie d'une secte qui adore Arès, le dieu grec de la guerre. Ce sont des parias qui vivent près des grottes, des sites rituels ou des temples abandonnés.

²⁷⁶ Cf. la sous-partie « L'image du soldat grec » p. 93.

²⁷⁷ Cf. la sous-partie « L'histoire d'*Assassin's Creed Odyssey* » p. 28.



Image 90 : Un disciple d'Arès

Ils sont connus pour leur soif de sang, s'attaquant aux voyageurs dans toute la Grèce pour les sacrifier à leur dieu. Au début de la guerre du Péloponnèse, les disciples sont affectés au culte de Kosmos car leur chef, Harpalos, est membre des Adorateurs de la lignée. Ils sont facilement identifiables, car ils portent des vêtements sombres et des cagoules noires. Ils peignent leurs corps et leurs visages avec des traits blancs et rouges souvent en imitation du crâne et des os.

Nous avons, enfin, les Filles d'Artémis. Elles font partie d'un groupe de chasseresses qui adorent Artémis, la déesse grecque de la chasse et de la Lune. Elles se considèrent comme les protectrices de la faune et de la flore. Elles sont d'ailleurs accompagnées d'animaux, comme des ours ou des loups, pour les protéger.



Image 91 : Une fille d'Artémis

Elles vivent dans des camps de chasse installés dans les bois, ou près des lieux consacrés à Artémis. Pendant la guerre du Péloponnèse, elles préfèrent rester à l'écart. Cependant, elles sont connues pour harceler les bandits en libérant les animaux de ces derniers. Cassandra rencontre la chef des Filles d'Artémis, Daphnae. Elle la charge de chasser plusieurs créatures légendaires dans toute la Grèce. Ces créatures font référence à celles que combattent les héros grecs, comme Héraclès et le Lion de Némée. Cette chasse est en réalité un test permettant de désigner un nouveau chef pour le groupe. En réussissant le test, Cassandra trouve en les Filles d'Artémis, des alliées. Leurs vêtements sont également liés à la nature. Elles portent des fourrures et des peaux d'animaux, ainsi que du cuir simple avec des ornements en os et à cornes. Elles ont aussi des peintures tribales peintes sur leur peau.

Ces trois factions sont des rajouts fictionnels permettant de rendre le jeu plus riche et varié. Et les développeurs arrivent néanmoins, à les incorporer avec logique (la vénération de véritables dieux grecs) dans le monde qu'ils ont créé.

Pour conclure cette partie sur la représentation de la population grecque dans *Assassin's Creed Odyssey*, nous pouvons nous intéresser à un aspect particulier de la culture grecque : les banquets. En effet, lors de la mission « Le banquet de Périclès » de l'épisode quatre, le joueur a l'occasion de participer à un banquet. Il lui permet de côtoyer directement la population et d'interagir avec eux. Au cours de cette mission, Cassandra et Hérodote arrivent à Athènes. Ils veulent prévenir Périclès à propos de la menace du culte. Hérodote

convainc le dirigeant de convier Cassandra au banquet qui sera, pour elle, le meilleur moyen d'obtenir des informations.



Image 92 : Le banquet de Périclès

Arrivé au banquet, Hérodote présente les principaux invités à Cassandra, ce sont tous des personnages historiques : Sophocle, Euripide, Hermippe, Protagoras, Socrate, Thrasymaque et Alcibiade. Ce sont des personnages influents de l'époque, notamment culturellement et intellectuellement. Comme le dit Hérodote à Cassandra :

« Périclès n'est pas un roi. Il a besoin que ses invités l'aiment afin que le peuple l'aime. Et eux aussi, à leur tour ont besoin de Périclès. »

Il n'est pas étonnant de retrouver ces personnages au banquet, car Périclès s'entourait de nombreux métèques qui étaient les esprits novateurs de son temps.²⁷⁸ Ces personnes contribuaient alors à la puissance économique et au prestige culturel et artistique de la cité.²⁷⁹ Nous constatons que les invités principaux ne sont que des hommes. A Athènes au Ve siècle av. J.-C., les banquets n'étaient que des repas d'hommes, les femmes libres en étaient exclues.²⁸⁰ Cependant, nous voyons des femmes dans la maison, mais ce sont surtout des

²⁷⁸ CHATELET François, *Périclès et son siècle*, op. cit., p. 137.

²⁷⁹ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p.p. 62-63.

²⁸⁰ *Id.*, p.p. 212-213.

servantes ou des prostituées. C'est ainsi que Cassandra se fait passer pour une servante de Périclès afin de ne pas éveiller les soupçons. A l'époque, si des femmes apparaissaient au banquet, c'était pour servir les hommes et les divertir.²⁸¹ Avec ce banquet, nous pouvons alors voir les vêtements et les accessoires que portent les invités. Ils sont habillés exactement comme les hommes richement vêtus que nous avons vus plus haut²⁸². Et pour l'occasion, Cassandra doit troquer sa tenue de mercenaire pour une longue tunique pourpre descendant jusqu'à ses chevilles qui n'est pas s'en rappeler le *péplos* grec.

Nous voyons dans la maison de nombreuses tables avec de la nourriture et des boissons, notamment du vin. Les banquets étaient surtout des fêtes pour satisfaire la faim et absorber des boissons, comme le vin. La nourriture était placée sur des petites tables carrées, rectangulaires ou rondes.²⁸³ Hérodote conseille même à Cassandra de ne pas trop boire de vin. Il était courant que le banquet se transforme en symposion et se termine par l'ivresse générale.²⁸⁴ Les invités mangent et boivent tous debout au milieu de la cour. Cela est différent de ce qui se faisait habituellement. Les invités grecs avaient pour habitudes de manger couchés ou les jambes étendues sur un lit de repos, le *klinai*, le torse droit ou légèrement incliné.²⁸⁵ Au cours du banquet, les invités entretiennent tous des conversations passionnées autour du théâtre ou de la philosophie, auxquelles Cassandra peut participer. A l'époque, les banquets s'accompagnaient aussi de nombreuses distractions comme des jeux d'esprit, des discussions ou encore des spectacles.²⁸⁶

La représentation de la population grecque dans *Odyssey* est diversifiée. Elle se traduit par les vêtements, les accessoires ou encore la chevelure de ces hommes, femmes et enfants. Ces atours font bien référence à ce que portaient réellement les Grecs du Ve siècle av. J.-C. Cette représentation est la seule permettant une indication des différents statuts sociaux de l'époque. Et, c'est grâce à une conversation que nous comprenons les rudiments de l'éducation spartiate. Puis en rajoutant des factions fictives, les développeurs rendent le jeu plus riche et arrivent à les intégrer dans les réalités de l'époque (vénération de dieux).

²⁸¹ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p.p. 212-213.

²⁸² Cf. la sous-partie « Une image fidèle de la population grecque du Ve siècle av. J.-C. ? » p. 122.

²⁸³ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p.p. 212-213.

²⁸⁴ *Id.*, p.p. 214-215.

²⁸⁵ *Ibid.*

²⁸⁶ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 59.

2. La politique des deux forces en puissance

Nous pouvons maintenant nous intéresser au fonctionnement politique qui régit la société. Au cours de l'aventure le joueur, à travers Cassandra, a l'occasion d'arpenter les deux cités emblématiques de l'époque : Athènes et Sparte.



Image 93 : Vue de la cité d'Athènes



Image 94 : Vue de la cité de Sparte

Comme précédemment expliqué, le fonctionnement de ces deux cités, notamment au niveau politique reste implicite. Cependant, grâce à certaines missions principales et secondaires, nous avons l'occasion de rencontrer les dirigeants de chacune de ces cités et d'avoir un aperçu du fonctionnement politique. Dans le jeu, nous nous rendons d'abord à Athènes. Après avoir découvert la menace du culte de Kosmos, Hérodoté veut prévenir Périclès du danger. Arrivée en ville, Kassandra fait alors la rencontre du dirigeant athénien. Il est, selon Thucydide, le « premier des citoyens ».²⁸⁷



Image 95 : Périclès (par Ashley Sparling)

Dans le jeu, Périclès a les cheveux courts, légèrement ondulés, poivre et sel et une barbe épaisse, mais taillée. Il a également quelques rides sur le visage. Il était dit que Périclès avait un beau visage. Selon Plutarque, il était « bien conformé pour le reste de son corps »

²⁸⁷ BASLEZ Marie-Françoise, *Histoire politique du monde grec*, op. cit., p. 116.

mais « sa tête était un peu large et hors de proportion », d'où une représentation officielle toujours avec un casque sur la tête²⁸⁸, mais qu'il ne porte pas dans le jeu. Nous pouvons alors nous appuyer sur l'exemple de la copie du buste de Périclès sculpté par Crésilas en 430 av. J.-C., un sculpteur grec du Ve siècle, contemporain de Phidias.

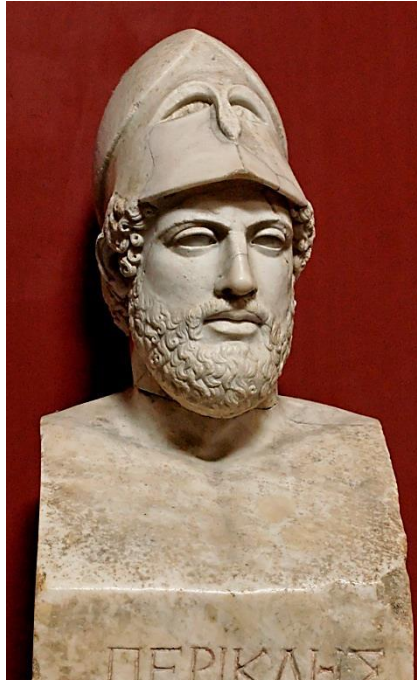


Image 96 : Buste de Crésilas (environ 430 av. J.-C.)

Périclès a une voix calme et posée, mais qui reste autoritaire quand il s'exprime aux foules. Il est dit de lui que c'était un chef qui avait su rester éloigné des enthousiasmes excessifs et incontrôlés. Il gardait en toute circonstance le « timbre de voix bien posé. »²⁸⁹ Sur l'image 95, il est habillé avec une longue tunique avec des manches et descendant jusqu'à ses chevilles. Il porte également une étoffe enroulée autour de sa taille et posée sur son épaule. Il porte les vêtements grecs classiques que nous avons vus précédemment, le chiton et l'himation.²⁹⁰ Le tissu de ses vêtements est coloré avec des dégradés de verts et d'ocre. Il arbore des bijoux en or, notamment un collier avec une plaque où est incisée une chouette, symbole d'Athènes.²⁹¹ Ces vêtements sont différents de ceux des anciens orateurs.

²⁸⁸ CHATELET François, *Périclès et son siècle*, op. cit., p. 117.

²⁸⁹ *Id.*, p. 118.

²⁹⁰ Cf. note de bas de page 218 p. 124.

²⁹¹ Cf. note de bas de page 129 p. 70.

Généralement, ceux-ci portaient un manteau cachant les deux bras avec la seule main droite émergeant.²⁹² Au cours du jeu, nous le côtoyons rapidement, mais nous assistons surtout à sa mort. Lors de la mission « Le dernier espoir d'Athènes » de l'épisode six, Cassandra se retrouve dans une Athènes en proie à une épidémie.²⁹³ Périclès, malade, a disparu et elle doit le retrouver. Elle se rend au Parthénon jusqu'au temple d'Athéna. A l'intérieur de celui-ci, elle retrouve Périclès qui est aux mains de Deimos. Pour la gloire et la victoire du culte, il égorge Périclès au milieu du temple devant une Cassandra impuissante. Cependant, en réalité la mort de Périclès reste très sobre. Il aurait été contaminé par la peste qui sévissait à Athènes et serait mort de celle-ci en 429 av. J.-C.²⁹⁴ L'intégration de Périclès dans le jeu n'est pas étonnant. Le Ve siècle av. J.-C. est appelé le « siècle de Périclès ». La Grèce, et plus particulièrement Athènes, connaît un âge d'or, notamment culturellement ou encore intellectuellement. Et, les développeurs arrivent encore une fois à mêler histoire et fiction, comme la mise en scène de la mort de Périclès qui sert les ambitions du culte.

Le première rencontre avec Périclès se fait sur la Pnyx. Nous le voyons en plein débat²⁹⁵ avec Cléon, sur la tribune. A l'époque, la colline de la Pnyx était le cœur démocratique d'Athènes. C'était le lieu où se rassemblaient la foule des citoyens de la cité. Depuis la tribune, *bêma*, l'orateur haranguait des milliers d'hommes. Les débats étaient d'ailleurs fréquents, surtout depuis 430 av. J.-C. En effet, avec la nouvelle génération d'hommes politiques issus des milieux populaires et enrichis dans l'artisanat, les débats prenaient de plus en plus d'ampleur. Ces hommes se faisaient porte-parole du peuple et s'emportaient sur la tribune.²⁹⁶

²⁹² FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 189.

²⁹³ Cf. note de bas de page 143 p. 78.

²⁹⁴ CHATELET François, *Périclès et son siècle*, op. cit., p. 265.

²⁹⁵ Cf. la sous-partie « Les représentations des armées athéniennes et spartiates » p. 76.

²⁹⁶ BATTAGION Victor et AZAÏZIA Aymar (dir.), *Assassin's Creed - 2500 ans d'histoire*, op. cit., p. 75.

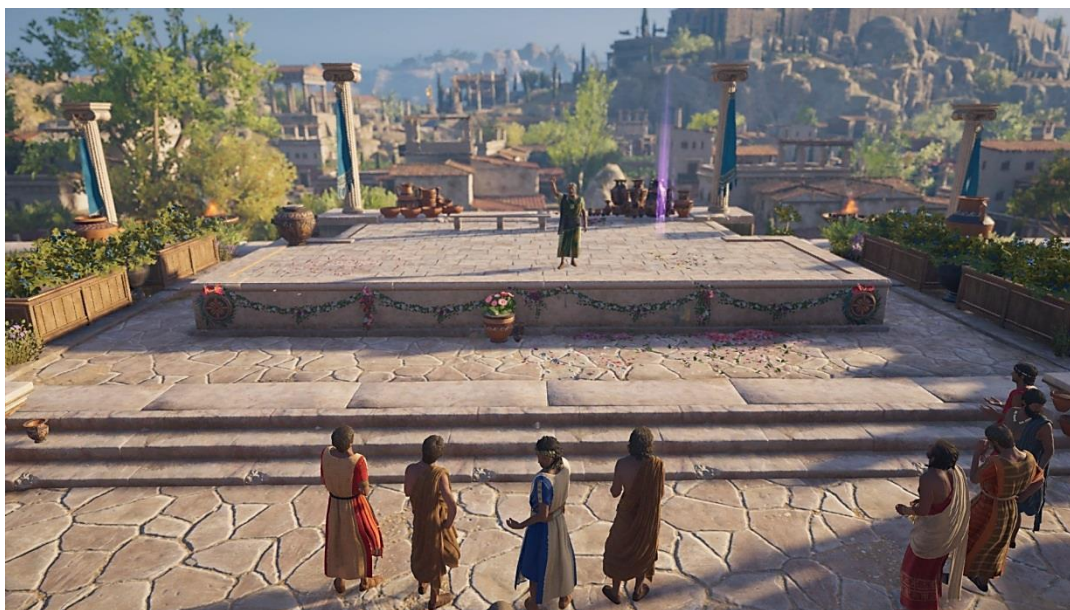


Image 97 : Périclès sur la Pnyx

Au détour d'une mission, nous avons un autre aperçu du fonctionnement politique athénien. Lors de la mission « Ostracisme » de l'épisode quatre, Cassandra doit manipuler un ostracisme à la demande de Périclès. L'ostracisme était :

« Une pénalité propre au droit des Athéniens, une forme d'exil qu'ils infligeaient, sans autre raison à faire valoir que leur bon plaisir, par la simple émission sur un ostraca d'un vote dont elle a tiré son nom. »²⁹⁷

La population a déjà voté et les voix vont être comptées. Le contact de Périclès demande à Cassandra de prendre les ostracons et de les échanger contre d'autres. La mission accomplie, Cassandra se rend au Bouleutérierion où le magistrat annonce les résultats : Anaxagore, philosophe grec du Ve siècle et proche de Périclès, est donc ostracisé. L'annonce des résultats se passe au Bouleutérierion. C'était le siège de la Boulé, un conseil de cinq cents membres, âgés d'au moins 30 ans et tirés au sort dans tous les *dèmes* (communes) de l'Attique pour une durée d'un an.²⁹⁸ Les Athéniens croyaient aux vertus du tirage au sort, rempart contre l'ambition d'hommes politiques qui pourraient tenter la tyrannie.²⁹⁹ La Boulé se

²⁹⁷ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 278.

²⁹⁸ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., p. 54.

²⁹⁹ BATTAGION Victor et AZAÏZIA Aymar (dir.), *Assassin's Creed - 2500 ans d'histoire*, op. cit., p.p. 68-69.

prononçait et votait des projets proposés par l'Ecclésia. C'était l'assemblée de tous les citoyens. C'était une démocratie directe où chacun était censé disposer d'un égal droit à la parole.³⁰⁰



Image 98 : Le Bouleuterion

Après avoir visitée Athènes, Cassandra se rend à la cité de Sparte. Elle et sa mère, Myrinne, retournent à Sparte afin de recouvrer leur maison, ainsi que leur statut de Spartiate. La maison a été mise en séquestre après la disparition de Nikolaos, supposé mort, en Mégare. Elles vont plaider leur cause auprès des deux rois.

³⁰⁰ FLACELIERE Robert, La Grèce au siècle de Périclès, *op. cit.*, p. 47.



Image 99 : Les deux rois de Sparte (Archidamos II et Pausanias)



Image 100 : Exemple du design d'Archidamos II

Les deux rois représentés dans *Odyssey* sont Archidamos II et Pausanias. A l'inverse des autres cités, Sparte était dirigée par deux rois depuis au moins le VII^e siècle av. J.-C. Les deux rois venaient de deux dynasties différentes, les Agiades et les Eurypontides. Ils régnaient à vie et leur succession était héréditaire. Ils avaient des pouvoirs égaux. Ils étaient supposés assurer des procédures religieuses, mener les troupes à la guerre et avoir un rôle politique. Ils avaient également des pouvoirs judiciaires et des privilèges honorifiques. A Sparte, le trône

n'était jamais vacant, aucune dynastie n'avait éliminé l'autre au cours du temps, même si les rivalités et les hostilités étaient courantes.³⁰¹

Les rois sont hostiles aux deux femmes. Myrinne s'est exilée loin de Sparte après la perte de ses enfants et Cassandra, sur le mont Taygète - voulant venger la mort de son frère - a poussé le géronte responsable de sa chute. La Gêrousie était un conseil des Anciens³⁰² composée de vingt-huit membres, âgés de plus de 60 ans et élus à vie, ainsi que des deux rois.³⁰³ Ils donnent alors deux missions à Cassandra afin qu'elle prouve sa loyauté à Sparte. Le roi Archidamos II lui demande de combattre les Athéniens aux côtés de Sparte en Béotie et de ramener la victoire. Le roi Pausanias, quant à lui, veut que Cassandra protège le champion de lutte, le conduise jusqu'en Elide pour les Jeux Olympiques et ramène une couronne pour Sparte. Il n'est pas étonnant de constater qu'un seul des rois donne une mission militaire. Le *Discovery Tour* nous apprend qu'à partir de 507 av. J.-C., il était acté que seul l'un des deux rois pouvait être commandant des armées.

Lors de son arrivée à Sparte, Cassandra apprend qu'il y a des rumeurs de corruption au sein de la cité, et qu'elle est liée au culte de Kosmos. Après l'accomplissement de ses missions, elle veut révéler l'identité de l'adepte, qui est l'un des deux rois, Pausanias. Avec sa mère, elles convoquent les éphores, que nous pouvons voir au nombre de cinq sur l'image 101.



Image 101 : La convocation des éphores

³⁰¹ BATTAGION Victor et AZAÏZIA Aymar (dir.), *Assassin's Creed - 2500 ans d'histoire*, op. cit., p. 24.

³⁰² Ce conseil regroupe les hommes qui ne sont plus astreints aux activités militaires et qui se sont distingués par leurs qualités.

³⁰³ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., p. 61.

Elles rapportent les bonnes nouvelles de leurs victoires, mais dénoncent également la corruption du roi. Les preuves sont présentées aux éphores, ce qui n'est pas étonnant. Les éphores étaient les représentants du pouvoir exécutif. Ils étaient âgés d'au moins 30 ans et étaient élus pour une durée d'un an. Ils veillaient à la sûreté de l'Etat en préservant l'ordre public et en contrôlant chacun des membres de la société.³⁰⁴ Les preuves étant accablantes, Pausanias est exilé, son titre lui est retiré et il devient un traître envers l'Etat. En tant que membre du culte, Cassandra doit l'éliminer avant qu'il ne quitte la ville. A l'époque, Thucydide évoque la justice quelque peu expéditive des Spartiates. Le roi Pausanias, également accusé de trahison, a été confondu par les éphores. Il fut emmuré vivant dans le temple d'Athéna Chalkioecos. Il n'y a aucune donnée sur un éventuel procès.³⁰⁵

Nous avons donc pu expliciter ce que le jeu nous donne à voir de la politique athénienne et spartiate. Les informations restent succinctes et implicites, et sont surtout mises en scène à travers des personnages, un dialogue ou encore un bâtiment. Malgré cela, le joueur peut se faire une idée du fonctionnement politique de l'époque et voir les différences entre les deux cités. Et, les développeurs arrivent encore à intégrer l'histoire à la fiction à travers l'intrigue du culte de Kosmos qui est au cœur de la politique, sans en dénaturer ses réalités.

³⁰⁴ BATTAGION Victor et AZAÏZIA Aymar (dir.), *Assassin's Creed - 2500 ans d'histoire*, op. cit., p.p. 26-27.

³⁰⁵ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 277.

3. L'économie grecque

Kassandra ne participe pas directement à l'économie, comme la plupart des points évoqués dans cette partie les réalités économiques sont implicites. En parcourant la Grèce antique, nous pouvons voir de nombreux personnages dans leur vie quotidienne et leur activité.

Ces personnages se trouvent, tout d'abord, dans les campagnes. La Grèce était essentiellement rurale avec quelques villages ou encore forteresses.³⁰⁶ Une grande partie de la population habitait la campagne, *chôra*.³⁰⁷ Chaque famille obtenait de la nourriture et des vêtements grâce aux ressources qu'elle produisait.³⁰⁸ En parcourant les campagnes du jeu, nous apercevons de nombreux champs cultivés, comme le blé.



Image 102 : Champ de blé en Arcadie (grenier à blé de Sparte)

En effet, à l'époque classique les Grecs cultivaient principalement trois céréales : le blé, l'orge ou le millet.³⁰⁹ Elles sont la base de l'alimentation grecque. Ils mangeaient de la

³⁰⁶ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 26.

³⁰⁷ LONIS Raoul, *La cité dans le monde grec*, op. cit., p.p. 100-101.

³⁰⁸ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., p.p. 46-47.

³⁰⁹ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 20.

maza, une farine d'orge préalablement grillés, pétrie en galette et mélangée avec du lait, du miel et d'autres ingrédients.³¹⁰ Raoul Lonis rajoute qu'ils faisaient également des galettes sèche ou du pain au levain avec du blé, essentiellement nu³¹¹, mais que cela restait moins courant que la maza.³¹² Dans les champs, nous voyons les paysans en train d'ensemencer la terre (image 102) sur un lopin de blé vide. A l'époque, la terre arable était de faible épaisseur, il fallait donc la retourner plusieurs fois par des labours de surface avant de l'ensemencer.³¹³ Certains outils utilisés sont visibles, comme un râteau ou encore une charrue (ou araire) en bois sur l'image ci-dessous. Les outils utilisés en Grèce antique étaient les mêmes. La population campagnarde utilisait surtout des araires en bois tirés par des bœufs ou des mulets, des houes à deux dents, des pelles ou encore des faucilles.³¹⁴



Image 103 : Exemples d'outils

A côté des champs cultivés présents dans le jeu, il y a souvent une grande aire ronde, légèrement creusée, avec un poteau en bois en son centre (image 104), ainsi que des tours en pierre (image 105). C'est que nous appelons une aire de battage et des silos à grains.

³¹⁰ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique, op. cit.*, p. 61.

³¹¹ BRULE Pierre, *La cité grecque à l'époque classique, op. cit.*, p. 92.

³¹² LONIS Raoul, *La cité dans le monde grec, op. cit.*, p. 127.

³¹³ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique, op. cit.*, p. 20.

³¹⁴ *Id.*, p. 101.



Image 104 : L'aire de battage



Image 105 : Un silo à grains

L'aire de battage permettait d'extraire le blé des gerbes, sur des aires dallées, et piétinées par un manège de bœufs ou d'ânes.³¹⁵ Les grains étaient ensuite entreposés dans des lieux sombres et aérés avant la consommation, ou la vente au marché.

Cependant, dans *Odyssée*, les champs cultivés ne se résument pas qu'à des champs de blé. Nous trouvons également de nombreux vignobles. Les terres étaient morcelées en de nombreuses petites propriétés qui fournissaient céréales, mais surtout des fruits comme le raisin.³¹⁶ A l'époque classique, par exemple en Attique, la richesse agricole était davantage dans les vignobles et les oliveraies que dans la culture des céréales³¹⁷, représentant ainsi un travail jusqu'à trois fois plus important.³¹⁸ Le vin constituait alors une grande partie de l'économie grecque.

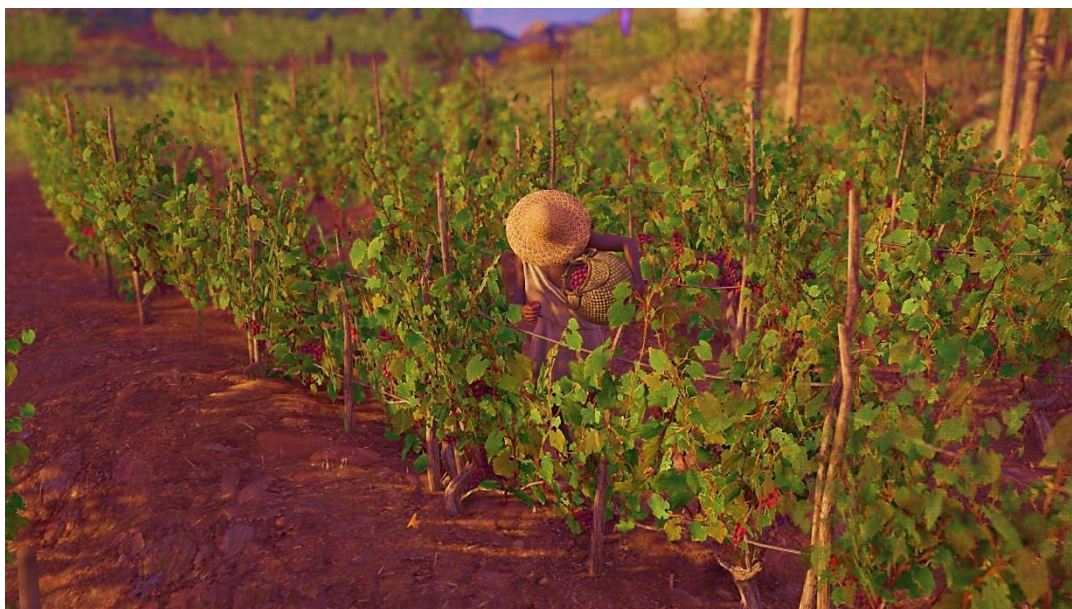


Image 106 : Un vignoble sur Thasos

³¹⁵ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 158.

³¹⁶ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., p.p. 46-47.

³¹⁷ LONIS Raoul, *La cité dans le monde grec*, op. cit., p. 127.

³¹⁸ BRULE Pierre, *La cité grecque à l'époque classique*, op. cit., p. 93.

Même si le jeu représente de nombreux vignobles, Laury-Nuria André, quant à elle, donne un autre point de vue : « [...] Les vignes, c'est la Grèce moderne, pas la Grèce antique. » Elle évoque que, même si le vin était consommé, il était surtout importé.³¹⁹

Nous pouvons d'ailleurs observer dans le jeu, les différentes étapes de fabrication du vin. Premièrement, sur l'image 106, nous voyons l'homme ramasser les raisins sur la vigne et qu'il met dans un panier. Lors des vendanges, les raisins étaient recueillis dans des grands paniers en osier.³²⁰ Ensuite, ils sont étalés sur des grandes nappes en osier (image 107). Nous voyons également une femme en train de fouler les raisins dans un bassin afin d'en extraire le jus (image 108).



Image 107 : Le séchage des raisins

³¹⁹ ANDUREAU William, « « Assassin's Creed Odyssey » : une carte postale de la Grèce, pas un cours d'histoire », *op. cit.*, https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/10/05/assassin-s-creed-odyssey-une-carte-postale-de-la-grece-et-non-un-cours-d-histoire_5364995_4408996.html.

³²⁰ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, *op. cit.*, p. 101



Image 108 : Le foulage des raisins

A l'époque, le raisin était séché et couvert la nuit. Les grappes étaient ensuite foulées dans des cuves, et enfin passées au pressoir. Le vin était placé dans des jarres et enterré dans le sol afin de le laisser fermenter, avant de le placer dans des amphores dans lesquelles il était mélangé avec un peu d'eau et divers aromates.³²¹ Nous avons l'occasion, notamment lors du banquet de Périclès³²², de voir les invités boire du vin. Mais comme le vin était naturellement épais et fortement alcoolisé, les Grecs le coupaient généralement avec de l'eau.³²³

Nous avons également un aperçu des différents animaux d'élevage et domestique : des bœufs (image 109), des porcs (image 110), des coqs (image 109), des chèvres (image 111) ou encore des ânes (image 112) et des chiens (image 113). Ces animaux se trouvent majoritairement dans les campagnes autour des plantations, exceptés les chiens qui se promènent dans les cités.

³²¹ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique, op. cit.*, p. 63.

³²² Cf. la sous-partie « Une image fidèle de la population grecque du Ve siècle av. J.-C. ? » p. 137.

³²³ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique, op. cit.*, p. 64.



Image 109 : Des coqs et un bœuf

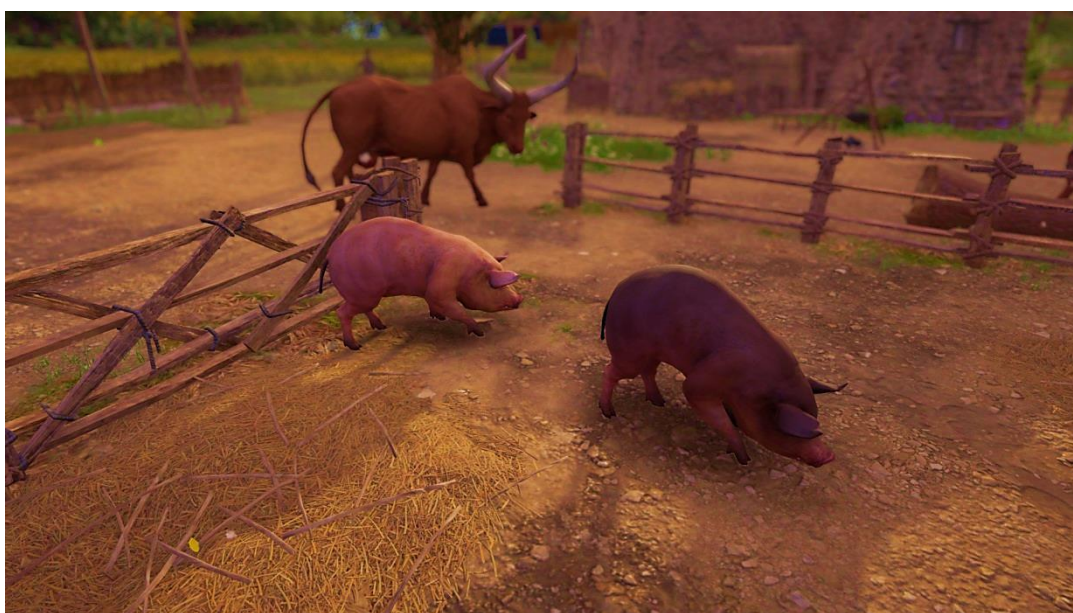


Image 110 : Des cochons



Image 111 : Une chèvre



Image 112 : Un âne



Image 113 : Un chien

L'élevage était courant dans l'Antiquité, notamment en association avec l'agriculture. Dans les campagnes grecques il y avait des bœufs, des ânes ou des mulets, pour les transports, ou encore des porcs.³²⁴ Dans les montagnes, la vie étant plus dure, les ressources étaient souvent liées à l'élevage de chèvre ou de brebis³²⁵ pour le lait, la viande ou la laine.³²⁶ Les animaux de basse-cour comme le coq ou la poule étaient courants, ainsi que les chiens qui servaient pour la chasse et comme gardien.³²⁷ Le bétail était indispensable pour des raisons agricoles (le labour), vestimentaires (laine, toison), alimentaires (lait, fromage, etc.)³²⁸, et surtout pour des raisons religieuses (sacrifice animal).³²⁹

A côté des exploitations agricoles, un autre type d'exploitation se retrouve dans la campagne : les mines. En effet, la *chôra* grecque regorgeait de champs cultivés, de terres en pâtures mais également de carrières et de mines.³³⁰

³²⁴ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, *op. cit.*, p. 159.

³²⁵ *Id.*, p. 43.

³²⁶ *Id.*, p. 160.

³²⁷ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, *op. cit.*, p. 23.

³²⁸ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, *op. cit.*, p.p. 46-47.

³²⁹ BRULE Pierre, *La cité grecque à l'époque classique*, *op. cit.*, p. 94.

³³⁰ LONIS Raoul, *La cité dans le monde grec*, *op. cit.*, p. 93.



Image 114 : Les mines du Laurion

Intéressons nous maintenant aux mines d'argent du Laurion situées en Attique. Nous y voyons beaucoup de personnages y travailler, et notamment des esclaves, si nous nous appuyons sur les vêtements des trois hommes (image 114) et des explications données plus haut.³³¹ En effet, l'exploitation des mines de plomb argentifère du Laurion en Attique étaient une grande ressource pour la cité d'Athènes, notamment pour battre monnaie. Généralement, les travaux pénibles étaient considérés comme dégradants et revenaient aux esclaves ou aux métèques.³³² Les conditions de travail étaient épouvantables. Les galeries basses de la mine étaient mal ventilées, il fallait ramper et piocher de longues heures, à genoux ou allongé à la simple lueur d'une lampe à huile. De nombreux esclaves tombèrent malades ou moururent dans ces conditions.³³³ Le *Discovery Tour* rajoute que le travail dans les mines réunissait environ 10 000 à 30 000 personnes.

L'économie grecque ne se situe pas que dans les campagnes. Dans le jeu, à côté de l'agriculture et de l'élevage, nous apercevons de nombreux métiers de l'artisanat, notamment dans les cités. Cassandra peut commercer avec le forgeron (image 115) afin de vendre ou d'améliorer ses armes. Nous croisons également des potiers en pleine activité dans le quartier

³³¹ Cf. la sous-partie « Une image de la population grecque du Ve siècle av. J.-C. ? » p. 129.

³³² FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 160.

³³³ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 105.

du Céramique, à Athènes. Ils sont en train de fabriquer des poteries, en collaboration avec des peintres (image 116).



Image 115 : Le forgeron



Image 116 : La poterie

Dans l'Athènes du Ve siècle av. J.-C., l'activité artisanale était intense. De nombreux métiers artisanaux s'exerçaient dans le quartier du Céramique. Ce quartier se situait au pied de

la colline où se dressait le temple d'Héphaïstos, le dieu tutélaire des arts du feu.³³⁴ A l'époque, il y avait des ateliers de métallurgistes, car avec les conflits la fabrication d'armes s'était multipliée³³⁵, et de céramistes. Ces derniers formaient une communauté florissante grâce à leur travail de l'argile.³³⁶ Lors de la fabrication de céramique et de poterie, il y avait plusieurs ouvriers qui se succédaient, comme nous pouvons le voir sur l'image 116. Athènes exerçait un quasi-monopole de la fabrication de la céramique à figures rouges.³³⁷ Ces décorations étaient peintes sur un fond noir, permettant un meilleur relief sur toute la surface de la poterie, et remplaçaient ainsi les poteries à figures noires. Les femmes sont également représentées. En parcourant les rues de certaines cités, nous pouvons apercevoir des femmes et des jeunes filles, devant leurs maisons ou à leurs abords, en train de tisser et filer le tissu sur un métier à tisser.



Image 117 : Le filage

En Grèce classique, le tissage et le filage étaient les principales activités des femmes.³³⁸ Elles cardaient, filaient et tissaient la laine, par exemple sur un métier à tisser qui

³³⁴ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., p.p. 48-49.

³³⁵ *Ibid.*

³³⁶ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 164.

³³⁷ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., p. 49.

³³⁸ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 167.

pouvait être portatif ou fixe. Les fils y étaient tendus par des pesons³³⁹, comme nous le voyons fidèlement représenté sur l'image 117.

A côté de l'artisanat, nous avons également l'occasion de voir les prémices d'un nouveau métier : la médecine, telle que nous la connaissons. Lors de la mission « Avant tout, ne pas nuire » de l'épisode cinq, Cassandra croise la route d'Hippocrate en Argolide. Il est susceptible d'avoir des informations sur sa mère.



Image 118 : Hippocrate dans Assassin's Creed Odyssey

Hippocrate a peu de cheveux, il est dégarni sur le haut du crâne et il a une barbe fournie. Il porte une longue tunique descendant jusqu'à ses chevilles et sur ses bras, le chiton, ainsi qu'une étoffe enroulée autour de sa taille et posée sur son épaule, l'*himation*.³⁴⁰ Lorsque Cassandra arrive, Hippocrate est en train d'examiner un patient, tout en enseignant à une élève. Il explique à la mercenaire qu'à la différence des prêtres, il cherche des causes scientifiques aux maladies. En effet, au Ve siècle av. J.-C., Hippocrate de Cos mit en place la médecine dite hippocratique. C'était une médecine scientifique qui faisait appel à l'observation clinique et à des méthodes rigoureuses, qu'il associait à la médecine sacrée et traditionnelle des sanctuaires. Hippocrate diffusait alors sa connaissance et son savoir-faire à

³³⁹ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 101.

³⁴⁰ Cf. note de bas de page 218 p. 124.

de nombreux étudiants et à travers le monde grec.³⁴¹ Hippocrate se souvient de Myrinne, la mère de Cassandra, mais étant encore un jeune médecin, il n'a pas pu l'aider. Il lui conseille alors de chercher des renseignements auprès des prêtres d'Asclépios. Au temple, un prêtre explique à Cassandra que les thermes servent à soigner les malades qui viennent au sanctuaire pour se purifier. Les prêtres notent toutes les maladies et les traitements sur des pierres afin de les louer à Asclépios. Elle apprend également qu'Hippocrate est accusé de sacrilège car il défie les traditions. A l'époque, les Grecs se soignaient en faisant appel aux dieux et aux héros guérisseurs, notamment Asclépios.³⁴² Mais, de plus en plus, ils avaient recours à des médecins qui commençaient à exercer à côté de cette médecine sacrée, ce qui ne manquait pas de déplaire aux prêtres.³⁴³

En plus de l'agriculture, de l'élevage ou encore de l'artisanat, les Grecs y allient le commerce. Dans les cités, nous pouvons apercevoir de nombreuses étales aux marchandises variées (tissu, nourriture, poterie, armes, etc.) dans les agoras.



Image 119 : Le marché de l'agora d'Athènes

³⁴¹ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., p.p. 82-83.

³⁴² *Id.*, p. 82.

³⁴³ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 72.

De nombreuses cités vivaient grâce au commerce qui permettait de s’approvisionner en blé, en bois, en métaux ou encore en esclaves, en échange de productions locales.³⁴⁴ Sur l’image 119, nous constatons que les marchands sont tous des hommes. C’était également le cas en Grèce, même s’il pouvait y avoir quelques femmes, notamment pour la vente de légumes ou d’objets féminins.³⁴⁵

En parallèle, sur les eaux d’*Odyssey*, nous croisons des navires marchands à côté des navires de guerre évoqués plus haut.³⁴⁶



Image 120 : Un navire marchand

Ce navire a une coque plus ronde et plus petite que la trière grecque. Il se compose d’une seule voile rectangulaire aux couleurs et emblèmes qui diffèrent selon la cité. En comparaison avec les navires de guerre, les navires marchands grecs étaient plus lourds et ronds.³⁴⁷ Cela leur permettait une meilleure stabilité et un transport de charges importantes sur de longues distances et sans escales. Le navire utilisait une seule voile carrée en lin.³⁴⁸ C’était

³⁴⁴ LONIS Raoul, *La cité dans le monde grec, op. cit.*, p. 129.

³⁴⁵ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique, op. cit.*, p. 102.

³⁴⁶ Cf. la sous-partie « La guerre sur la mer : les trières » p. 82.

³⁴⁷ ROUGE Jean, *La Marine dans l’Antiquité*, Paris, Presses universitaires de France, 1975, p. 75.

³⁴⁸ CORVISIER Jean-Nicolas, *Les Grecs et la Mer*, Paris, Belles Lettres, 2008, p. 257.

une matière qui permettait d'allier légèreté et résistance.³⁴⁹ La présence de navire marchand démontre que le commerce est également maritime. A cette époque, en Grèce, les routes terrestres restaient peu empruntées. Le commerce se faisait essentiellement par voie maritime, d'autant plus que la piraterie avait été purgée grâce à la thalassocratie athénienne.³⁵⁰ Nous pouvons ainsi prendre la représentation du port du Pirée à Athènes dans *Odyssey*. Le Pirée était le port principal d'Athènes, son quartier général naval ainsi que le centre marchand de la Méditerranée. C'était un dème de la cité, qui était contrôlé de près pas l'assemblée athénienne.

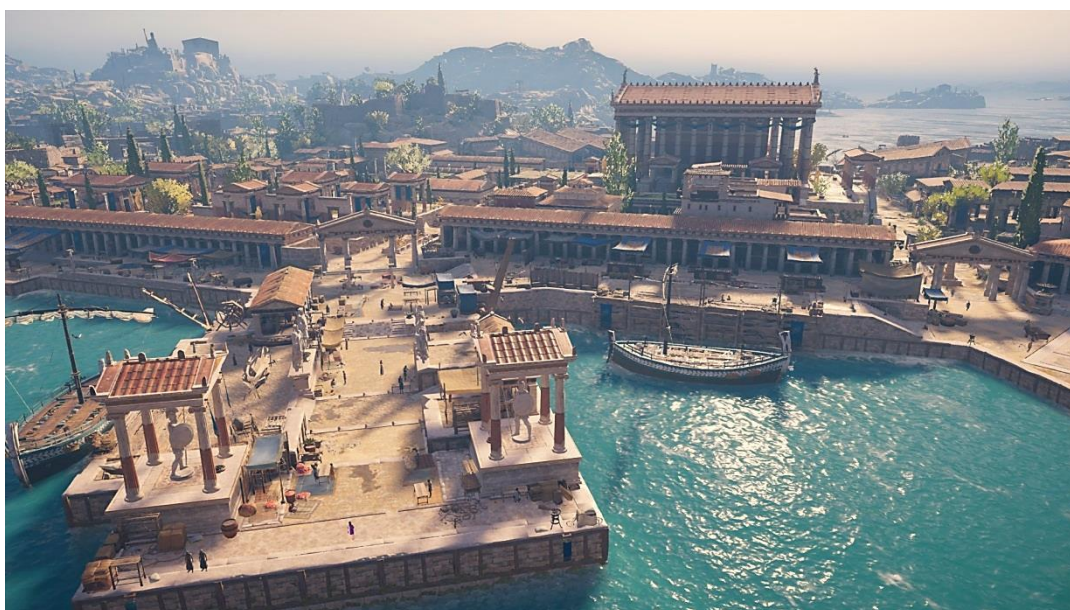


Image 121 : Le Pirée

Nous y voyons un grand nombre de navires amarrés, ainsi que de nombreux navires en construction. Comme nous l'avons expliqué, l'activité artisanale était intense dans l'Athènes du Ve siècle, notamment dans la construction, l'entretien et la réparation des trières pour sa marine.³⁵¹ En parcourant le Pirée, nous constatons qu'il y a également de nombreuses marchandises sur les berges du port, ainsi que des étales comme dans l'Agora du centre d'Athènes.

³⁴⁹ ROUGE Jean, *La Marine dans l'Antiquité*, op. cit., p. 75.

³⁵⁰ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 170.

³⁵¹ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, op. cit., p.p. 48-49.

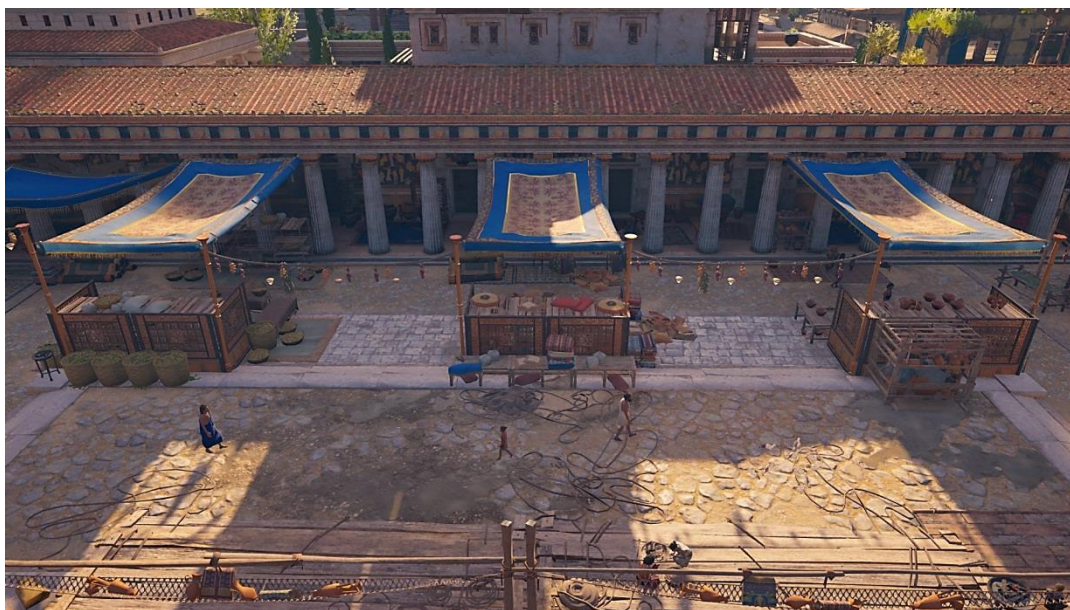


Image 122 : Le marché de l'agora du Pirée

Le port avait également sa propre agora, qui avait parfois une activité plus importante que l'Agora. C'était le lieu des rencontres, des transactions commerciales ou encore des débats politiques.³⁵² Le commerce s'y faisait autant par des petits marchands, les *capaloï*, que par des grands négociants qui commerçaient à l'international, les *emporoi*.³⁵³ Il y avait donc une abondance et une variété des marchandises.³⁵⁴ L'importation était essentielle pour de nombreuses cités grecques pour lesquelles certaines ressources étaient difficiles d'accès. Elles avaient notamment besoin de céréales, de bois ou encore de minerais venant de loin comme l'Égypte, la Cyrénaïque ou encore le Pont-Euxin.³⁵⁵

Assassin's Creed Odyssey possède également une monnaie en jeu, la drachme. Cette monnaie est la même peu importe le lieu où nous nous trouvons. A l'époque, les relations commerciales étaient basées sur de l'échange, mais au cours du Ve siècle av. J.-C., il y a eu une progression de l'économie monétaire sous l'influence d'Athènes. Grâce à ses mines du

³⁵² LONIS Raoul, *La cité dans le monde grec, op. cit.*, p.p. 96-97.

³⁵³ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique, op. cit.*, p. 105.

³⁵⁴ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès, op. cit.*, p.p. 171-172.

³⁵⁵ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique, op. cit.*, p. 106.

Laurion, la cité faisait frapper une monnaie d'argent de bon aloi : la tétradrachme à l'emblème de chouette.³⁵⁶ La drachme attique aurait eu des pièces de deux, de quatre et de dix.³⁵⁷

Nous avons ainsi une représentation intéressante, mais très implicite, de l'ensemble de l'économie grecque. A part le commerce avec le forgeron, le reste des activités est surtout mis en scène à travers les personnages, qui pratiquent une occupation, ou encore l'environnement. Cette représentation permet surtout de mettre en image une grande partie de l'économie grecque. Elle reste d'une très grande précision, dans ses détails qui s'accordent le plus souvent à la réalité historique. Cependant, malgré cela, les détails de ces représentations ne peuvent se vérifier que par des recherches complémentaires, car le jeu ne donne aucune information concrète sur cet aspect économique.

³⁵⁶ MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, *op. cit.*, p. 50.

³⁵⁷ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, *op. cit.*, p. 151.

4. L'omniprésence de la religion et son importance

Dans *Assassin's Creed Odyssey*, la religion est représentée de plusieurs façons. Elle est visible dans tout le monde grec, illustrant son importance pour la société de l'époque.



Image 123 : La population en train de prier

La religion est d'abord mise en scène à travers la population. Nous voyons régulièrement des personnages prier dans les différentes cités. En effet, la population croyait à l'existence d'innombrables divinités dont dépendait le bonheur ou le malheur des mortels sur la Terre et après la mort. Aussi, la vie de chacun était scandée par le rythme des fêtes religieuses de la famille ou encore de la cité.³⁵⁸ Le religieux était ainsi intimement lié à tous les moments et toutes les étapes de la vie du Grec.³⁵⁹ La prière était l'ouverture du sacrifice succédant à la procession, à laquelle s'ajoutait des hymnes et chants rituels.³⁶⁰ Dans le jeu, ces personnages prient régulièrement devant des statues de dieux, des temples, et surtout devant des autels. Ces derniers sont décorés avec des fleurs, des fruits, des poteries ou encore de la nourriture.

³⁵⁸ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 236.

³⁵⁹ BRUIT ZAIDMAN Louise et SCHMITT PANTEL Pauline, *La religion grecque dans les cités à l'époque classique*, op. cit., p. 22.

³⁶⁰ *Id.*, p.p. 32-34.

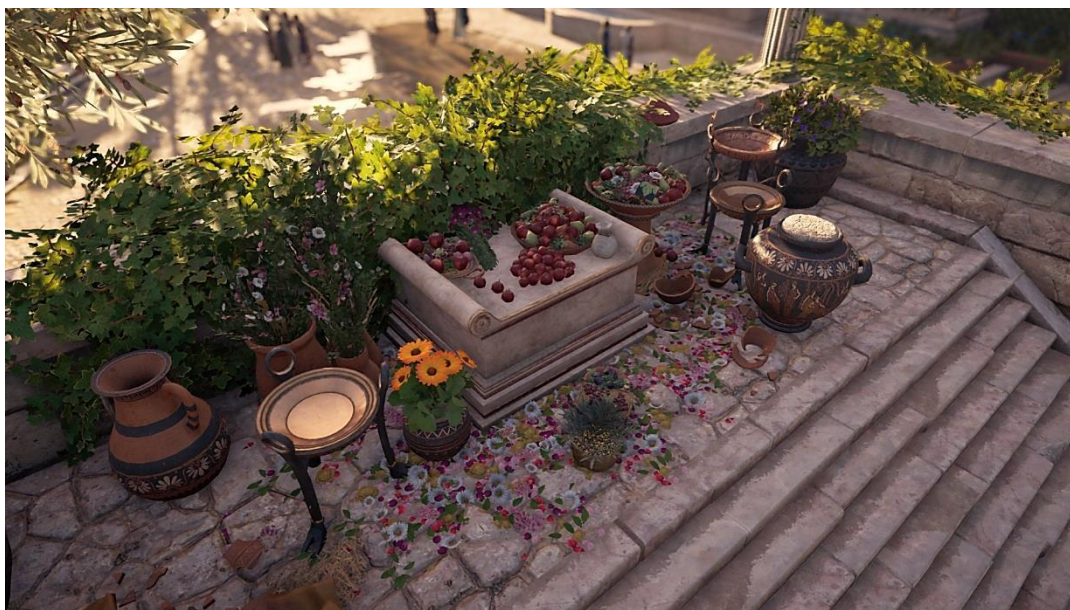


Image 124 : Exemple d'autel

A cette époque, la pensée religieuse grecque redoutait les dieux. Elle les concevait comme des surhommes tout puissants avec lesquels il fallait être en bon termes.³⁶¹ Quand la population se tournait vers les dieux c'était dans l'optique d'un échange, c'est-à-dire une offrande faite pour s'assurer d'obtenir une faveur, de l'aide ou juste leurs bienfaits.³⁶² Les autels étaient en général décorés par des fleurs et des guirlandes feuillages.³⁶³ Les offrandes, quant à elles, étaient variées. Il pouvait y avoir des libations de vin ou de lait, des gâteaux, des légumes ou encore les prémices des récoltes.³⁶⁴ Sur certains autels du jeu, nous retrouvons aussi des offrandes sacrificielles, sur l'image ci-dessous, un aigle.

³⁶¹ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique, op. cit.*, p. 91.

³⁶² FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès, op. cit.*, p. 240.

³⁶³ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique, op. cit.*, 1992, p. 92.

³⁶⁴ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès, op. cit.*, p.p. 240-241.



Image 125 : Exemple d'autel avec un sacrifice

Le sacrifice alimentaire était très fréquent en Grèce ancienne. Les Grecs égorgaient des moutons ou des brebis, des porcs, des chèvres ou des boucs, ou encore des bœufs qui étaient le sacrifice le plus prestigieux. Une partie de la viande était offerte aux dieux, tandis que l'autre était consommée.³⁶⁵

La religion se manifeste ensuite dans le paysage. Le monde ouvert est parsemé de sanctuaires dédiés aux différents dieux grecs comme le sanctuaire d'Epidaure dédié à Asclépios (en Argolide) ou encore le sanctuaire d'Olympie dédié principalement à Zeus (en Elide). En Grèce, tout endroit pouvait devenir un lieu de culte tant que les Grecs lui reconnaissaient un caractère sacré. Les sanctuaires étaient placés aux limites du territoire cultivé de la cité, ou dans le milieu urbain.³⁶⁶ Dans ces différents sanctuaires se situent de nombreux temples, comme les exemples ci-dessous.

³⁶⁵ BRUIT ZAIDMAN Louise et SCHMITT PANTEL Pauline, *La religion grecque dans les cités à l'époque classique, op. cit.*, p. 29.

³⁶⁶ *Id.*, p.p. 41-42.



Image 126 : Le temple d'Apollon à Corinthe

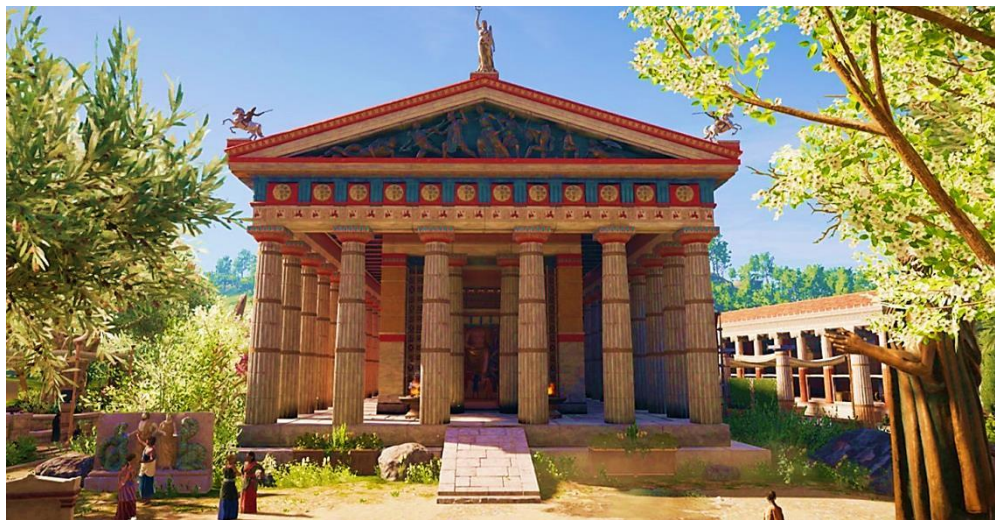


Image 127 : Le temple d'Asclépios à Epidaure



Image 128 : Le temple de Poséidon au Cap Sounion

En dehors des lieux de missions, Cassandra peut rentrer dans tous les temples sans restriction. Cependant, il était rare que les Grecs puissent entrer dans les temples qui étaient fermés une grande partie de l'année. Les temples servaient surtout à conserver les statues de culte et les autres biens.³⁶⁷

Lors de la mission « Consulter un fantôme » de l'épisode trois, le joueur a l'occasion de visiter un sanctuaire emblématique de l'époque. Avant de commencer ses recherches sur sa mère, Cassandra se rend au sanctuaire de Delphes, en Phocide, afin de rencontrer la Pythie. Elle y fait également la rencontre d'Hérodote³⁶⁸ qui lui confirme que Delphes est « un lieu intéressant pour ceux qui sont en quête d'informations. »



Image 129 : Le sanctuaire de Delphes

Nous voyons sur l'image ci-dessus de nombreux pèlerins venant consulter la Pythie. Cela n'est pas étonnant, le sanctuaire de Delphes était un sanctuaire panhellénique³⁶⁹, considéré comme le centre du monde pour les Grecs et notamment réputé pour sa fonction oraculaire. La queue est donc longue et Cassandra ne veut pas attendre. Elle va directement

³⁶⁷ BRUIT ZAIDMAN Louise et SCHMITT PANTEL Pauline, *La religion grecque dans les cités à l'époque classique, op. cit.*, p. 44.

³⁶⁸ Cf. la sous-partie « Le mélange entre personnages historiques et personnages fictifs » p. 40.

³⁶⁹ Un sanctuaire panhellénique est un sanctuaire de la Grèce antique dont le rayonnement dépasse celui de sa cité. Ils attirent des personnes venant de l'ensemble du monde grec, venant honorer le ou les mêmes dieux.

voir le prêtre à l'entrée du temple d'Apollon. Les prêtres et prêtresses étaient généralement reliés aux sanctuaires, et étaient en relation avec le dieu et le culte qu'ils desservaient. La candidature était ouverte à tous les citoyens, ils étaient alors choisis annuellement par tirage au sort.³⁷⁰ A Delphes, ils auraient été choisis parmi les plus riches et respectés des citoyens.³⁷¹ Le clergé assurait ainsi le service interne du sanctuaire et du temple, ainsi que le service et l'entretien de la statue du culte et du bâtiment. Il exerçait également des activités administrative et financière.³⁷² Dans le jeu, le prêtre explique que seuls ceux qui ont reçu la lumière d'Apollon peuvent entrer, mais en voyant les armes de Cassandra, il cède. En réalité, avant de pouvoir pénétrer dans le temple d'Apollon et de consulter l'oracle, les pèlerins devaient effectuer plusieurs rites sacrés. Ils devaient d'abord suivre le chemin sacré sur le mont Parnasse, puis effectuer une ablution, s'acquitter d'une taxe de consultation, le *pélanos*, et enfin offrir en sacrifice un animal. Si le sacrifice était accepté, le pèlerin pouvait entrer consulter la Pythie.³⁷³ Une fois à l'intérieur du temple, Cassandra voit une jeune femme devant la statue d'Apollon, la Pythie. Elle est habillée avec un simple *péplos* de couleur blanc et porte quelques bijoux. Il est dit que la Pythie aurait été une simple paysanne de Delphes - de bonne vie et mœurs -, qui devait garder une chasteté complète pendant la durée de ses fonctions. Elle était désignée à vie.³⁷⁴

³⁷⁰ BRUIT ZAIDMAN Louise et SCHMITT PANTEL Pauline, *La religion grecque dans les cités à l'époque classique*, op. cit., p. 37.

³⁷¹ BRUIT ZAIDMAN Louise, *Les Grecs et leurs dieux*, Paris, Armand Colin, 2005, p.p. 62-63.

³⁷² BRUIT ZAIDMAN Louise et SCHMITT PANTEL Pauline, *La religion grecque dans les cités à l'époque classique*, op. cit., p. 39.

³⁷³ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p.p. 270-271.

³⁷⁴ *Ibid.*



Image 130 : La Pythie dans le temple d'Apollon

Positionnée devant la statue d'Apollon, la Pythie est à genoux, en train de psalmodier sur une plateforme surélevée. En effet, les prophéties se faisaient dans l'adyton³⁷⁵ du temple. Elle est donc en surplomb et face à Cassandra. La réalité est-elle différente ? Certains auteurs disent qu'elle était assise sur un trépied et prophétisait en état d'extase, pénétrée par le souffle d'Apollon.³⁷⁶ D'autres, qu'elle était probablement cachée aux yeux des consultants.³⁷⁷ *Odyssey* ne s'appuie donc sur aucun des deux points de vue. La Pythie s'exprime alors :

*« Entre dans la lumière d'Apollon, la lumière qui éclaire les ombres.
Choisis bien ta question mortelle. Car tu n'en poseras qu'une.
Cherche la vérité ! »*

Très souvent, le dieu était consulté par l'intermédiaire d'une question proposant à son choix deux options contraires. Par cette pratique, c'était plusieurs milliers d'oracles qui étaient transmis.³⁷⁸ A la fin de la cinématique et après la question de Cassandra sur sa mère, la Pythie fait allusion au passé de la mercenaire. Elle lui indique que le culte de Kosmos la

³⁷⁵ C'était une pièce secrète d'un temple, réservée au prêtre et où se trouvait, généralement, la statue du dieu.

³⁷⁶ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p.p. 270-271.

³⁷⁷ BRUIT ZAIDMAN Louise et SCHMITT PANTEL Pauline, *La religion grecque dans les cités à l'époque classique*, op. cit., p. 99.

³⁷⁸ *Id.*, p.p. 97-98.

recherche et veut la tuer. Elle lui conseille de quitter le temple, car le culte a des yeux partout. Cassandra est ainsi mise à la porte par des gardes. N'étant pas satisfaite de la réponse, Cassandra se rend directement chez la Pythie qui lui explique la situation. Le culte s'est établi à Delphes, sous le temple d'Apollon. Il lui dicte ses réponses, orientant ainsi le monde selon ses desseins. A la toute fin du jeu, cela est confirmé par la chef du culte, Aspasia.



Image 131 : Aspasia dans Assassin's Creed Odyssey

C'était une femme cultivée, mais métèque d'Athènes, et compagne de Périclès. Grâce à son érudition de l'art oratoire et politique, elle s'était attirée le respect de la plupart des grands hommes de son époque. Elle savait également comment parler aux foules, ce qui lui permit d'avoir une grande influence sur la culture et la politique athénienne.³⁷⁹ Elle explique alors à Cassandra que le culte vénère la pyramide³⁸⁰ depuis des décennies et qu'il l'a utilisée pour remplacer l'oracle de Delphes, qu'elle qualifie de « personne la plus respectée du monde grec ». Le sanctuaire de Delphes et son oracle avait autant une influence religieuse, morale que politique.³⁸¹ Elle rajoute alors :

³⁷⁹ CHATELET François, *Périclès et son siècle*, op. cit., p. 130.

³⁸⁰ Cf. la sous-partie « L'histoire d'Assassin's Creed Odyssey » p. 28.

³⁸¹ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p.p. 270-271.

« Utiliser les croyances envers des dieux morts nous aiderait à remodeler l'humanité selon nos vœux. »

Cette simple phrase permet de comprendre les motivations du culte et le remplacement de la Pythie. Nous comprenons ainsi que c'est lui qui est à l'origine de la guerre du Péloponnèse, ou la tragédie familiale de Cassandra. Les développeurs se sont alors amusés à déconstruire tout le mythe qu'il y a autour de la Pythie en la plaçant au centre d'une machination voulant contrôler le monde grec. Cependant, ceci reste une fiction qui ne fait que s'entremêler avec l'histoire, car comme le dit Laury-Nuria André, la Pythie était l'une des femmes les plus importantes du monde grec : « L'Oracle avait un tel statut qu'elle n'avait aucun intérêt à manipuler les gouvernants ». ³⁸²

A côté d'une omniprésence de la religion, visible dans tout le monde grec, les développeurs rajoutent des éléments de la mythologie grecque, les créatures mythiques : les Cyclopes, la Méduse, la Sphinx et enfin le Minotaure. Ces créatures sont toutes reliées à des artefacts de la civilisation Isu. Elles sont les gardiennes de clés permettant d'ouvrir les portes de l'Atlantide, une ancienne cité perdue de la Première Civilisation. ³⁸³



Image 132 : Les Cyclopes

³⁸² ANDUREAU William, « « Assassin's Creed Odyssey » : une carte postale de la Grèce, pas un cours d'histoire », *op. cit.*, https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/10/05/assassin-s-creed-odyssey-une-carte-postale-de-la-grece-et-non-un-cours-d-histoire_5364995_4408996.html.

³⁸³ GUILBERT Xavier, GUINDEUIL Thomas, Le BRETON Erwan et NOËL Thierry, « La construction des mondes d'Assassin's Creed », *op. cit.*, p.p. 104-114. <https://www.cairn.info/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2019-2-page-104.html>.

Dans le jeu, les Cyclopes (image 132) sont des géants avec qu'un œil. Ils sont torsés nus et portent des étoffes autour du bassin agrémentées de cuir ou de métal. Ils portent également en ornement des os et de la fourrure. Ils possèdent une force surhumaine et manient une hache. Il y a quatre Cyclopes disséminés dans le monde grec. Les trois premiers, sont directement en lien avec l'Atlantide. Ils s'appellent Stéropès le Foudroyant, Argès l'Étincelant et Brontès le Tonnant. Ces Cyclopes font référence aux Cyclopes dits ouraniens. Les trois frères seraient nés de Gaïa et d'Ouranos. Ouranos craignant de les voir se retourner contre lui, les jeta dans le Tartare. Bien plus tard, Zeus les délivra et en remerciement ils lui offrirent la foudre, l'éclair et le tonnerre, qu'il utilisa dans la rébellion contre son père Cronos. C'est pour se remémorer leur rôle dans cette rébellion que les trois frères prirent les noms de Stéropès (la foudre), d'Argès (l'éclair) et de Brontès (le tonnerre).³⁸⁴ Il y a un quatrième Cyclope appelé Personne, il ressemble physiquement aux autres. Celui-ci fait directement référence à l'épopée d'Ulysse. Les Cyclopes d'Homère étaient des géants brutaux qui élevaient des troupeaux de moutons et récoltaient les produits de la nature, mais qui dévoraient aussi les êtres humains. Lors de son odyssée, Ulysse et ses compagnons rencontrèrent Polyphème. Lorsqu'il demanda son nom à Ulysse, celui-ci répondit « Personne ». Une fois endormi, Ulysse et ses camarades utilisèrent un pieu pour lui crever l'œil. Lorsque ses cris attirèrent les autres cyclopes, il ne put que répondre que c'est Personne qui lui avait fait ça.³⁸⁵

Kassandra a ensuite affaire à la Méduse. Dans le jeu, elle se trouve sur l'île de Lesbos dans une forêt totalement pétrifiée.

³⁸⁴ SCHMIDT Joël, *Dictionnaire de la Mythologie grecque et romaine*, Paris, Larousse, 2017, p. 96.

³⁸⁵ *Ibid.*



Image 133 : La Méduse (par Sabin Lalancette)

Elle a une forme humanoïde et féminine. Sa chevelure est composée de serpents, elle a une couleur de peau cadavérique et des crocs lui sortent de la bouche. Sa robe est faite de large bande de mue de serpent. Elle porte également des bijoux métalliques qui prennent une forme serpentine. Au cours du combat, nous devons éviter ses rayons pétrifiants. Dans la mythologie grecque la Méduse était une créature qui inspirait la terreur à cause de sa chevelure formée de serpents, de ses dents immenses et de son regard pétrifiant tous ceux qui s'exposaient à son atteinte. Elle aurait été maudite. Dans certains mythes, elle aurait été une belle jeune fille, trop fière de sa chevelure et pour la châtier, Athéna aurait changé cette dernière en serpent. Dans d'autres, Athéna l'aurait puni pour s'être unie avec Poséidon. La mort de la Méduse la plus connue est celle mise en scène par Persée qui, sous l'injonction

d'Athéna, trancha la tête de Méduse en prenant bien soin de ne regarder que l'image de celle-ci dans le miroir de son bouclier.³⁸⁶

Dans le Labyrinthe de Dédale située en Crète, Cassandra doit suivre le fil d'Ariane afin de trouver la pièce où se terre le Minotaure.



Image 134 : Le Minotaure

Le Minotaure est une créature gigantesque mi-homme, mi-taureau, comme nous le voyons sur l'image ci-dessus. Il a deux cornes incurvées, des pattes griffues ainsi qu'une toison noire contrastant avec sa peau blanche. Il manie une hache à double tranchant. Chez les Grecs, le Minotaure - un monstre au corps d'homme et à la tête de taureau - naquit de l'amour contre nature de la reine de Crète, Pasiphaé, pour un taureau blanc que le roi Minos, son époux, avait refusé de sacrifier à Poséidon. Voulant cacher cette naissance, le roi fit construire par Dédale un palais aux nombreux couloirs, aux salles enchevêtrées qui se croisaient sans cesse. C'est Thésée, avec le concours d'Ariane, qui tua le Minotaure.³⁸⁷

La dernière créature que Cassandra rencontre est la Sphinx. Elle est située à Thèbes et est la seule créature douée de parole.

³⁸⁶ SCHMIDT Joël, *Dictionnaire de la Mythologie grecque et romaine*, op. cit., p. 219.

³⁸⁷ *Id.*, p. 229.



Image 135 : La Sphinx

La Sphinx est une créature mélangeant plusieurs espèces. Elle a le visage et la poitrine d'une femme, le corps d'un lion, les ailes et les pattes avant d'un oiseau, ainsi qu'une queue se terminant par une tête de serpent. Elle est également recouverte de plumes. La représentation de la Sphinx correspond à sa description dans les mythes antiques. La créature aurait hérité de sa mère Echidna, d'un visage et une poitrine de femme, de son père Typhon d'une queue de dragon et de sa sœur, la Chimère, d'un corps de lion. Ses ailes seraient alors inspirées des Harpies.³⁸⁸ Dans le jeu, la queue en tête de serpent fait plutôt référence à la Chimère. Elle se trouve à côté de la cité de Thèbes, dans un temple issu en ruines, sur un petit promontoire. Elle explique à Cassandra que pour avoir la clé, elle doit répondre à trois énigmes : « On doit être prêt à tout risquer pour acquérir le savoir. Si tu réponds avec sagesse à mes questions, tu t'en montreras digne ». Les énigmes sont aléatoires, nous avons par exemple : « Je vis, mais sans souffle. Je suis aussi froid vivant que mort. Je n'ai jamais soif, mais je bois sans cesse. » (le poisson). Lorsque les trois bonnes réponses sont prononcées, la Sphinx meurt. La mythologie la situe également près de Thèbes en Béotie. Elle avait pour charge de punir la cité du crime du roi Laïos. Installée sur un rocher, elle posait une question

³⁸⁸ SCHMIDT Joël, *Dictionnaire de la Mythologie grecque et romaine*, op. cit., p. 321.

aux voyageurs. Ceux qui n'arrivaient pas à la résoudre étaient tués et dévorés. C'est Œdipe qui l'affronta et réussit à résoudre son énigme : « Quel est l'animal qui a quatre pieds au matin, deux à midi et trois le soir ? » Il répondit l'homme. Battue la Sphinx se précipita du haut de son rocher et se tua.³⁸⁹

Après chaque combat, Cassandra récupère une clé sur chacune des créatures et nous constatons qu'à la place de celles-ci, il y a un cadavre humain en décomposition. En effet, ces créatures ont été créées par la Première Civilisation lors du projet Olympe. Ce projet scientifique a été mené dans le but de développer des créatures hybrides. Elles sont le fruit d'une hybridation entre des humains enlevés comme cobayes et des artefacts isus. Pour les Isus, elles devaient servir d'armes vivantes à envoyer contre les esclaves humains, avec qui les tensions ne faisaient qu'augmenter. Le projet est donc un succès, les créatures ont survécu et sont devenues des légendes dans la culture grecque. Encore une fois, les développeurs démythifient les mythes et légendes grecques en les intégrant de façon sensée à l'histoire des *Assassin's Creed* et en y rajoutant une explication rationnelle, comme avec la Pythie.

Nous avons également l'occasion de participer, en partie, à une fête religieuse. Au cours de la mission « Escorte sportive » de l'épisode sept, Cassandra doit escorter le champion de pancrace de Sparte au Village Olympique à Olympie, en Elide, à la demande du roi Pausanias.³⁹⁰ L'objectif est de faire en sorte que le champion ramène une couronne des Jeux Olympiques pour Sparte. Elle est accompagnée d'Hérodote et de Barnabas qui lui expliquent qu'il ne faut pas faire de vagues et que le site est protégée par la trêve d'Olympie. Le site d'Olympie se trouve à l'ouest du Péloponnèse³⁹¹ et accueillait une des quatre grandes fêtes panhelléniques. Rassemblant tous les Grecs, cette fête mettait en place une trêve sacrée qui prévalait sur toutes les tensions ou guerres en cours. Elle était également accompagnée de concours (*agônes*) et de compétitions, le plus souvent gymniques et athlétiques, qui faisaient parties des rituels de la fête.³⁹² Dans le jeu, nous voyons ainsi de nombreuses personnes venant assister à ces concours et ces épreuves dans les tribunes du sanctuaire. Cela n'est pas étonnant. En effet, depuis les premières Olympiades en 776 av. J.-C., et ensuite tous les quatre

³⁸⁹ SCHMIDT Joël, *Dictionnaire de la Mythologie grecque et romaine, op. cit.*, p. 321.

³⁹⁰ Cf. la sous-partie « La politique des feux forces en puissance » p. 147.

³⁹¹ BRUIT ZAIDMAN Louise et SCHMITT PANTEL Pauline, *La religion grecque dans les cités à l'époque classique, op. cit.*, p. 92.

³⁹² *Id.*, p. 86.

ans, le site était devenu un lieu de rassemblement pour les Grecs de toutes les cités, y compris les esclaves et les Barbares, mais pas les femmes mariées. Athlètes et spectateurs s’y rendaient donc en nombre.³⁹³ Il était dit qu’à Olympie, les Grecs prenaient conscience de leur unité en dépit de leurs divisions politiques.³⁹⁴



Image 136 : Les tribunes du stade

Le champion de pancrace spartiate meurt dans un accident et Cassandra est obligée de prendre sa place afin d’honorer sa mission pour Pausanias. Nous avons donc accès à l’ensemble de l’enceinte et nous pouvons voir de nombreux athlètes s’entraîner ou concourir.

³⁹³ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 94.

³⁹⁴ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 259.



Image 137 : Athlètes qui s'entraînent



Image 138 : Athlètes qui s'entraînent

Il y avait une véritable foire dans toute l'enceinte sacrée. La fête d'Olympie durait sept jours durant lesquels il y avait des sacrifices dédiés à Zeus et de nombreuses épreuves sportives. Il y avait les courses : à pieds et en armes au stade ; au flambeau ; montée et de char à l'hippodrome. Il y avait également la lutte à mains nues, la boxe, le pancrace et enfin le

pentathlon (course, en longueur, lancement de disque et de javelot et lutte).³⁹⁵ Des épreuves pour les enfants, comme la course, la lutte ou encore le pugilat, étaient aussi organisés.³⁹⁶ Hors Cassandra, les athlètes ne sont que des hommes. C'était également le cas en Grèce antique, les athlètes étaient d'origine grecque et de sexe masculin.³⁹⁷ Cependant, il n'y a aucune remarque faite sur le sexe de Cassandra quand elle prend la place du champion. Cela s'explique probablement par un souci de *gameplay*, lié au choix du sexe du personnage jouable en début de partie.³⁹⁸ Cassandra est à demi-nue (image 139). Elle porte simplement un tissu autour de la poitrine et un pagne, comme tous les autres athlètes (images 137 et 138). A l'époque, les athlètes concouraient nus et sous la surveillance d'un arbitre qui pouvaient les exclure ou leur infliger des amendes pour tricherie.³⁹⁹ Le choix de ne pas mettre en scène une réelle nudité s'explique par le fait qu'*Assassin's Creed Odyssey* reste une œuvre de divertissement accessible à un jeune public.



Image 139 : Cassandra dans sa tenue d'athlète

³⁹⁵ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 94.

³⁹⁶ BRUIT ZAIDMAN Louise et SCHMITT PANTEL Pauline, *La religion grecque dans les cités à l'époque classique*, op. cit., p. 94.

³⁹⁷ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 94.

³⁹⁸ Cf. la sous-partie « L'histoire d'*Assassin's Creed Odyssey* » p. 24.

³⁹⁹ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 94.

L'épreuve qui nous intéresse est le pancrace. Elle se déroule en trois manches. Cassandra doit affronter trois adversaires, avant le champion de l'année précédente. L'épreuve se passe sur un terrain sablonneux. Il est délimité par un rond blanc dessiné sur le sol. En effet, le pancrace se disputait sur une surface de sable préalablement ameublie, même si la délimitation de l'espace de combat était plus floue.⁴⁰⁰



Image 140 : Le terrain de pancrace

Les combats se font à mains nues. Cassandra peut frapper son adversaire avec ses poings ou encore ses jambes jusqu'à ce qu'il tombe. Le pancrace était un sport, en effet, brutal où tous les coups étaient permis, comme des prises de lutte ou encore des coups de pieds et de poings. Le combat se terminait lorsque l'un des deux adversaires levait le bras pour se rendre.⁴⁰¹ Après avoir gagné l'épreuve, Cassandra est nommée « Cassandra de Sparte » et reçoit une couronne d'olivier devant l'autel de Zeus. Elle ramène ainsi une victoire pour Sparte et accomplit sa mission. A l'époque classique, c'était lors du dernier jour de la fête que le nom des vainqueurs était proclamé par le héraut, avec le nom de leur père et de leur patrie. La récompense était une simple couronne de laurier ou d'olivier.⁴⁰² Cependant, la gloire du

⁴⁰⁰ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, op. cit., p. 94.

⁴⁰¹ FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès*, op. cit., p. 136.

⁴⁰² *Id.*, p. 260.

vainqueur était immense et rejaillissait sur la cité qu'il représentait⁴⁰³, ce que voulait également Pausanias dans *Odyssey*.

Avec cette partie, nous avons pu voir que dans *Assassin's Creed* la religion est représentée de plusieurs façons : par la population ; par la représentation des concours lors de fêtes ; architecturalement, à travers des sanctuaires et des temples ornant le paysage grec. Cette représentation, quoiqu'implicite, reste fidèle dans ses détails. Malgré tout, de nombreux points importants de la religion et de la mythologie grecque sont déstructurés et démythifiés. Les croyances et légendes antiques, comme la Pythie et les créatures mythiques, sont mis de côté au profit d'une explication rationnelle et scientifique s'intégrant dans le *lore* d'*Assassin's Creed Odyssey*, et mettant encore en avant le mélange entre histoire et fiction.

Ainsi, l'ensemble de la société est surtout représentée de manière implicite. C'est la finesse des représentations et les différents choix faits qui permettent au joueur de se faire une idée des divers aspects de la société grecque classique. La représentation de la population grecque est diversifiée et visible à travers les vêtements qui indiquent les différents statuts sociaux. Les missions principales permettent également une meilleure compréhension des enjeux politiques. Les développeurs ont choisi de mettre en lumière la politique de deux principales forces en puissance, à travers la représentation de personnages politiques ou au détour d'une conversation. L'économie est l'aspect qui est le plus implicite. En représentant la population dans diverses activités et dans sa vie quotidienne, les développeurs montrent au joueur une Grèce rurale, artisanale et commerciale. De même, grâce à la population et au paysage, la religion est mise en avant et le joueur peut comprendre qu'elle régit la société de l'époque. Malgré une certaine réalité historique dans les détails de la représentation religieuse, l'équipe a choisi de démythifier la religion et la mythologie grecque au profit d'un point de vue rationnel et contemporain. La représentation de la société grecque dans *Odyssey* est donc le fruit d'un travail de recherche précis et détaillé afin de rendre le monde ouvert vivant à travers ses personnages, ses mises en scènes ou encore son paysage.

⁴⁰³ MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique, op. cit.*, p. 94.

CONCLUSION

Tout au long de ce développement, nous nous sommes questionnés sur la représentation de l'Antiquité dans les médias contemporains, et plus particulièrement dans le jeu vidéo *Assassin's Creed Odyssey*.

Ce sujet s'inscrit dans une historiographie particulière. En effet, pour rappel, la représentation de l'Antiquité dans les jeux vidéo prend sa source dans les représentations déjà existantes dans les romans historiques, le cinéma ou encore la bande dessinée. Les premiers travaux universitaires portant sur les jeux vidéo se trouvent principalement dans les pays anglo-saxons, dès les années 1990. En France, le jeu est d'abord étudié comme une pratique sociale et culturelle, sans aucun lien avec l'Histoire. Son étude en tant qu'objet de recherche, hors pratique sociale, se précise dans une dynamique lancée dans les années 2000-2010. C'est ainsi que les universitaires français s'intéressent à la multiplication des références à l'imaginaire antique, notamment dans les jeux vidéo dits « antiquisants »⁴⁰⁴, qui voient progressivement le jour. Les premières études se font essentiellement sur des jeux abordant la Rome antique, à travers le prisme du paysage mettant en valeur l'importance des décors et les éléments paysagers, qui empruntent autant à l'histoire antique qu'à des inventions venant d'univers imaginaires. Le jeu vidéo est donc un lieu de réception marqué des codes et enjeux du XXI^e siècle.

Afin d'étudier ce sujet, dans l'introduction, nous nous sommes posés plusieurs questions que nous rappelons ici : dans quelle mesure l'image véhiculée par ce jeu vidéo est-elle véritablement authentique ? En sachant que, lors de son développement, des libertés ont été prises, comment parvient-il à représenter la Grèce du Ve siècle av. J.-C. ? Et donc, comment les choix faits s'intègrent-ils dans la réalité historique ?

Pour y répondre, nous avons développé trois parties distinctes : la contextualisation géographique et historique du jeu, la représentation de la guerre dans *Assassin's Creed Odyssey*, et la représentation de la société grecque. Le jeu se passe dans un contexte géographique et historique réel, avec des personnages et des lieux caractéristiques de cette

⁴⁰⁴ Cf. l'introduction p. 16.

époque. L'objectif des développeurs a été de créer un monde ouvert, vivant et crédible, permettant au joueur de s'intégrer dans une histoire qui se fait d'abord sans lui, dans un monde qui existe depuis longtemps. C'est dans cette optique que les développeurs ont été amenés à faire des choix de représentations particuliers avec les personnages historiques ou encore les changements d'échelle, lors de la conception de la carte. Ces choix de représentations se poursuivent tout au long de la conception du jeu et dans les divers aspects que nous avons étudiés. Le contexte historique du jeu, la guerre du Péloponnèse, est ainsi représentée par les armées athéniennes et spartiates. Cette représentation est d'abord implicite, avec des couleurs et des symboles caractéristiques, puis elle devient physique, notamment à travers ces soldats dont la hiérarchie est visible par la représentation des armures. Le joueur est intégré dans le conflit péloponnésien grâce à des batailles terrestres et navales, pour certaines historiques. En parallèle, le choix de mettre en avant un personnage jouable mercenaire permet d'éclairer la position du mercenariat dans les armées grecques classiques. L'ensemble de la société, quant à elle, est surtout représentée de manière implicite. C'est la finesse des représentations et les différents choix faits qui permettent au joueur de se faire une idée des divers aspects de la société grecque classique : sa population, son économie, sa politique ou encore sa religion. La représentation de la société grecque dans *Odyssey* est le fruit d'un travail de recherche précis et détaillé, afin de rendre le monde ouvert, vivant, à travers ses personnages, ses mises en scène ou encore son paysage.

Aussi, l'analyse faite tout au long de ce travail de recherche répond-elle à la problématique évoquée ?

Nous pouvons d'abord répondre par l'affirmative. Mon mémoire se propose d'apporter un nouveau point de vue sur le jeu vidéo et ses représentations de l'Antiquité. Comme nous l'avons mentionné dans l'historiographie française, le jeu vidéo est relativement peu étudié, alors qu'il s'agit d'un média qui prend de plus en plus d'importance dans notre société actuelle. C'est pourquoi, l'envisager comme une nouvelle source de recherche peut paraître pertinent. A la différence des études françaises sur le jeu vidéo, se basant notamment sur une pratique sociale ou sur l'histoire de l'art, mon travail apporte un point de vue plus global, ancré dans le champ historique. En effet, travailler sur un jeu vidéo « semi-historique » nous a permis de démontrer qu'il parvient à représenter quasi fidèlement, et avec précision, les réalités historiques (vêtements, navires, symboles, mises en scène ou encore personnages), comme nous l'avons fait plusieurs fois remarquer. L'analyse proposée peut donc être considérée comme nouvelle en l'état actuel de la recherche et du savoir historique

sur le sujet. D'autant plus que mon approche interroge les représentations d'un espace et d'une société dans un contexte historique et géographique réel. Alors que les études sur les représentations de l'Antiquité dans les jeux vidéo s'intéressent plutôt à l'Antiquité romaine que grecque, avec mon mémoire et mon analyse, je me suis détachée de ces études, en mettant en lumière les représentations possibles de divers aspects de la Grèce du Ve siècle av. J.-C., ce qui a été peu fait.

Cependant, en étudiant ces représentations, nous avons pu démontrer que le jeu vidéo intègre certains choix de représentations relevant d'une prise de liberté créatrice en fonction des manquements de l'Histoire ou encore des besoins du *gameplay*. Il y a même parfois des références à la Grèce du XXIe siècle ou à l'imaginaire populaire, très loin des réalités de l'époque. A cela s'ajoute la création d'un personnage jouable - qui est à l'opposé des représentations de la population ou encore des soldats -, dans ses armures, ses armes ou ses aptitudes qui ne correspondent pas à celles de l'époque classique. Mais les développeurs parviennent à intégrer leurs représentations de la réalité historique dans l'histoire fictionnelle mise en place, rendant ainsi l'ensemble cohérent. De ce fait, mon mémoire permet également de comprendre comment une société, à travers le jeu vidéo, s'approprie son héritage antique et remodèle l'Antiquité pour la faire dialoguer dans un contexte différent et moderne. Ma démonstration s'intègre ainsi dans les études des représentations culturelles et se trouve dans la continuité des études faites dans les pays anglo-saxons. Malgré la prise de liberté, *Assassin's Creed Odyssey* parvient à montrer une image assez fidèle de la Grèce du Ve siècle av. J.-C., dans son ensemble, par son souci du détail et la recherche de ses représentations qui se veulent le plus en accord avec la réalité. Mais malgré ce souci du détail, des représentations quasi fidèles et le contexte géographique et historique réel, il faut garder à l'esprit que le jeu vidéo reste un produit de divertissement et une fiction, qu'il convient de ne pas prendre au premier degré d'un point de vue historique strict. Il y a effectivement des changements ou des transformations qui font que cette source doit être régulièrement mise en relation avec d'autres documents, comme nous le faisons pour les sources orales.

Malgré tout, comme je l'ai évoqué dans l'introduction, j'ai conscience du manque de comparaison entre mes références. En effet, selon les auteurs travaillant sur l'Antiquité, nous devons souvent faire face à plusieurs versions d'un même thème. J'aurais dû utiliser plusieurs auteurs, les comparer entre eux puis les mettre en corrélation avec la conception du jeu et les choix des développeurs. Pour certaines de mes thématiques, la démarche n'a pas pu être faite par manque de ressources accessibles. Le risque fut donc de faire un récit du jeu et un récit de

mes connaissances historiques, totalement déconnectés l'un de l'autre, et c'est le piège dans lequel je suis tombée à un moment donné. Mon avancée rédactionnelle en a été retardée mais cette erreur m'a été nécessaire et bénéfique pour mieux comprendre la méthode à adopter. J'ai donc pu remanier mon travail afin de produire une recherche plus cohérente et riche concernant les choix de représentations. De même, j'ai également contacté les équipes d'Ubisoft mais sans succès, malgré les relances. Pour expliciter leurs choix de représentations, à défaut d'avoir eu un contact direct, je me suis appuyée sur des vidéos explicatives et des articles, et j'ai parfois émis des hypothèses.

Ainsi, j'ai pu produire une analyse où le jeu vidéo devient une nouvelle source de travail qui est, malgré tout, sujette à caution. Nous pouvons alors nous questionner : pouvons-nous nous fier à cette source ? Le jeu vidéo, et notamment *Assassin's Creed Odyssey*, peut-il devenir un outil pédagogique et d'apprentissage, permettant un éclairage sur les différents éléments qui composent la Grèce du Ve siècle av. J.-C. pendant la guerre du Péloponnèse ?

Christian Rollinger⁴⁰⁵, en présentant différents jeux vidéo utilisant l'Antiquité comme toile de fond, veut mettre en valeur les nouveaux enjeux que peut apporter ce champ. Au début de mon mémoire, je me suis interrogée sur cette démarche, afin d'en faire la quatrième partie de mon travail de recherche, mais j'ai trouvé plus pertinent de l'évoquer comme un questionnement d'ouverture. J'ai donc effectué quelques investigations en amont, notamment à travers la distribution de questionnaires. En novembre 2020, j'ai effectué un stage au lycée privé catholique Levavasseur de Saint Denis de La Réunion. J'ai suivi une professeure d'histoire-géographie, Mme Borgnino, dans ses différentes classes (seconde, première et terminale). Dans ce cadre, j'ai fait passer un questionnaire⁴⁰⁶ aux élèves afin de les interroger sur leur approche du jeu vidéo et de la matière « Histoire ». J'ai ainsi pu interroger cent soixante-dix élèves, filles et garçons, allant de 14 à 18 ans. Dans ce panel, il y avait cent quarante-neuf élèves joueurs. Dans leur grande majorité, ceux-ci jouent principalement sur leur téléphone, même si l'utilisation des consoles suit de près. Pour la moitié d'entre eux, jouer aux jeux vidéo est synonyme de divertissement et de détente, tandis que l'autre moitié s'attarde sur les graphismes ou encore le *gameplay*. Cependant, aucun d'entre eux n'a

⁴⁰⁵ ROLLINGER Christian, *Classical Antiquity in Video Games : Playing with the Ancient World*, Londres, Imagines Monographs, 2020.

⁴⁰⁶ Cf. l'annexe n°3 : Le questionnaire de stage p. 205.

mentionné jouer aux jeux à fond historique pour un éventuel côté pédagogique. Ils sont généralement indifférents au contenu historique du jeu et jouent pour ce qu'il est en premier lieu : un produit de divertissement. Ne s'intéressant pas à cette orientation historique, les joueurs n'intègrent donc pas ce jeu comme un éventuel moyen d'apprentissage. J'ai également questionné ces élèves sur leur connaissance d'*Assassin's Creed* et des représentations historiques qui s'y trouvent. Ils ont tous déjà entendu le nom de la franchise mais il y a seulement une vingtaine d'élèves qui y a joué. Le jeu est plutôt cité comme celui d'un proche et ne relève donc pas d'une pratique personnelle. De ce fait, très peu d'entre eux ont pu me citer quelques représentations historiques, notamment les plus connues. Quant aux autres, la réponse est restée la même : « Je ne m'en souviens pas. » Ainsi, pour ce public, *Assassin's Creed* reste un jeu où l'attention se porte plus sur le *gameplay* ou le jeu de rôle, que sur la construction d'un véritable savoir historique.

Mais à la question « Pensez-vous qu'il soit possible que les jeux vidéo (et notamment *Assassin's Creed*) servent d'outil pédagogique pour apprendre l'Histoire ? », il y a cent quarante-quatre élèves qui ont répondu par l'affirmative, contre seulement six contre. Certains élèves sont cependant restés indécis ou sans avis sur la question. Parmi les réponses argumentées, beaucoup ont été pertinentes et relèvent de nombreux points positifs en faveur d'une telle pratique : une meilleure mémorisation, un support touchant tout type de public et principalement les jeunes, un apprentissage permettant de démêler le vrai du faux. Malgré ces points positifs, les élèves insistent sur le fait que cela reste un jeu vidéo avec lequel il faut faire attention (addiction, concentration, que dénoncent quelques mitigés sur la question). Cependant, ils affirment que s'il est bien référencé et documenté, le jeu peut tout à fait servir de complément dans un cours, vantant ainsi le fait qu'un support visuel et interactif permettrait un apprentissage plus agréable. J'ai également proposé aux élèves une séance - qui n'a pas pu se faire par manque de temps -, où nous aurions étudié les représentations de la Grèce dans *Assassin's Creed Odyssey*, en les comparant avec des documents historiques afin de nuancer la fiction. Chez mes interrogés, bon nombre d'entre eux était emballé par l'idée de pouvoir « jouer » en classe, ce qui n'était pourtant pas l'objectif. Cela peut expliquer la majorité d'élèves qui a répondu « oui » à la question précédente.

Pour ce public, et malgré un certain intérêt, le jeu vidéo en lui-même reste avant tout un outil de divertissement et non d'apprentissage. Afin de pallier ce constat, Ubisoft a mis en place le *Discovery Tour : Ancient Greece*.⁴⁰⁷ Comme nous l'avons expliqué dans l'introduction, ce jeu permet de faire plusieurs visites guidées de la Grèce du Ve siècle, afin d'en apprendre plus sur cette période. Il est donc axé sur un jeu de rôle, dépourvu de tout aspect conflictuel. Il a pour vocation d'immerger le joueur dans une époque, afin de le divertir tout en lui apprenant des choses grâce à des faits historiques explicités, référencés et validés par de nombreux experts. Souvent introduit dans les salles de classes, le *Discovery Tour* est utilisé comme un support complémentaire au cours par les enseignants. Le jeu s'axe donc principalement sur la notion de pédagogie.

Ainsi, l'utilisation du jeu vidéo comme outil pédagogique reste centré sur la comparaison avec des documents historiques, permettant une certaine nuance de la fiction. Il n'y a donc pas de réel intérêt pour les représentations et leurs portées. Le jeu vidéo reste un produit de divertissement malgré son introduction dans le milieu scolaire et étudiant, comme en témoigne le manuel scolaire d'Histoire de seconde de 2019.⁴⁰⁸ Dans le cadre du thème sur « La Méditerranée antique : empreinte grecque et romaine », le manuel interroge l'élève sur Athènes, ses institutions, ses grandes figures et son impact dans l'Histoire. Un des exercices du chapitre est une activité numérique intitulée « En savoir plus sur la guerre du Péloponnèse grâce à un jeu vidéo ». L'extrait proposé aux élèves est une vidéo *YouTube* de NotaBene⁴⁰⁹, qui nous parle de la guerre du Péloponnèse grâce à des images d'*Assassin's Creed Odyssey*. L'extrait se centre sur la guerre et les trières grecques avec les membres d'équipage, les techniques de navigations ou encore la construction d'une trière. Il permet aussi de pointer ce qui n'est pas réel, comme l'utilisation de flèches enflammées, et ainsi de montrer que, pour les besoins du jeu, les développeurs peuvent rajouter des fantaisies, comme nous l'avons fait remarquer à de nombreuses reprises tout au long de ce développement.

Malgré ce constat, le jeu vidéo tend à devenir de plus en plus un média de masse proposant une diversité de production et d'inspiration. De même, l'utilisation du numérique et

⁴⁰⁷ Cf. l'introduction p. 12.

⁴⁰⁸ NAVARRO Michaël et SIMONNEAU Henri (dir.), *Histoire 2de, Les grandes étapes de la formation du monde moderne*, Paris, Hachette éducation, 2019, p.p. 39-40.

⁴⁰⁹ NotaBene, « Sparte VS Athènes – L'Odyssée du Péloponnèse », *YouTube*, 2019, 13min14-15min35.

de l'audiovisuel tend également à augmenter. Nous sommes aujourd'hui encore loin de l'utilisation du jeu vidéo comme outil pédagogique à part entière, mais qu'en sera-t-il dans les années à venir, notamment avec le développement de fonctionnalités telles que le *Discovery Tour* ?



Image 141 : Image promotionnelle du Discovery Tour

SOURCES

- *Assassin's creed Odyssey*, Ubisoft Montréal, 2018.
- *Discovery Tour : Ancient Greece*, Ubisoft Montréal, 2019.
- « ASSASSIN'S CREED ODYSSEY fr – FILM JEU COMPLET », la chaîne Game Movie Land, 2 décembre 2018.
<https://www.youtube.com/watch?v=4Vt5Bay40pA>.

BIBLIOGRAPHIE ET SITOGRAPHIE

REFERENCES

Textes anciens

- Hérodote, *Histoires*, Ve siècle av. J.-C., Edition de GODLEY, trad. LARCHER, 1920.
<http://remacle.org/bloodwolf/historiens/herodote/index.htm>. Consulté le 04 mai 2022.
- Plutarque, *Vie de Lycurgue*, Ier-IIe siècles ap. J.-C., trad. PIERRON Alexis, Libraire-Editeur, 1854.
<http://remacle.org/bloodwolf/historiens/Plutarque/index.htm>. Consulté le 04 mai 2022.
- Thucydide, *Guerre du Péloponnèse*, Ve siècle av. J.-C., trad. VOLQUIN Jean, Librairie Garnier Frère, sans date.
<http://remacle.org/bloodwolf/historiens/thucydide/table.htm>. Consulté le 04 mai 2022.

Ouvrages et articles scientifiques

- ANDRE Laury-Nuria et LECOLE-SOLNYCHNIKE Sophie, « L'Antiquité vidéoludique, une résurrection virtuelle ? », la *Nouvelle revue d'esthétique* n°11-1, 2013, p.p. 87-98.

- AZIZA Claude, *Guide de l'Antiquité imaginaire: roman, cinéma, bande dessinée*, Paris, Les Belles Lettres, 2016, 367 p.
- BALLE Francis et EMERY Gérard, *Les nouveaux médias*, Paris, Presses universitaires de France, 1990, 128 p.
- BASLEZ Marie-Françoise, *Histoire politique du monde grec : des temps homériques à l'intégration dans le monde romain*, Paris, Armand Colin, 2015, 318 p.
- BRUIT ZAIDMAN Louise, *Les Grecs et leurs dieux: pratiques et représentations religieuses dans la cité à l'époque classique*, Paris, Armand Colin, 2005, 198 p.
- BRUIT ZAIDMAN Louise et SCHMITT-PANTEL Pauline, *La religion grecque: dans les cités à l'époque classique*, Paris, Armand Colin, 2007, 224 p.
- BRULE Pierre, *La cité grecque à l'époque classique*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 1994, 195 p.
- CHATELET François, *Périclès et son siècle*, Bruxelles, Édition Complexe, 1990, 304 p.
- DARTHOU Sonia, *Lexique des symboles de la mythologie grecque*, Paris, Presses universitaires de France, 2020, 128 p. <https://www.cairn.info/lexique-des-symboles-de-la-mythologie-grecque--9782715402522.htm>. Consulté le 04 mai 2022.
- DORION Louis-André, *Socrate*, Paris, Presses universitaires de France, 2011, 127 p.
- DUBY Georges (dir.), *Atlas historique Duby*, Paris, Larousse, 2016, 352 p.
- DUCREY Pierre, *Guerre et guerriers dans la Grèce antique*, Paris, Hachette littératures, 1999, 318 p.
- FLACELIERE Robert, *La Grèce au siècle de Périclès: la vie quotidienne*, Paris, Hachette littératures, 2008, 375 p.
- GUILBERT Xavier, GUINDEUIL Thomas, Le BRETON Erwan et NOËL Thierry, «La construction des mondes d'Assassin's Creed », *Revue de la BNF* n° 59-2, 2019, p.p. 104-114. <https://www.cairn.info/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2019-2-page-104.html>. Consulté le 7 novembre 2020.

- HELLMANN Marie-Christine, *L'architecture grecque*, Paris, Librairie Générale Française, 1998, 223 p.
- LONIS Raoul, *La cité dans le monde grec: structures, fonctionnement, contradictions*, Paris, Armand Colin, 2016, 320 p.
- LOWE Dunstan, « Playing with antiquity: Videogame receptions of the classical world » in *Classics for All : Re-Working Antiquity in Mass Cultural Media*, Londres, Cambridge Scholars Publishing, 2009, 305 p.
https://www.academia.edu/415955/Playing_with_antiquity_Videogame_receptions_of_the_classical_world. Consulté le 15 novembre 2020.
- MAFFRE Jean-Jacques, *La vie dans la Grèce classique*, Paris, Presses universitaires de France, 1992, 128 p.
- MAFFRE Jean-Jacques, *Le siècle de Périclès*, Paris, Presses universitaires de France, 1994, 128 p.
- PAYEN Pascal, « La guerre terrestre : l'hoplite, la phalange et « les autres guerriers » in *La guerre dans le monde grec*, Paris, Armand Colin, 2018, p.p. 111-125.
<https://www.cairn.info/la-guerre-dans-le-monde-grec--9782200600297-page-111.htm>. Consulté le 09 mai 2022.
- ROLLINGER Christian, *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World*, Londres, Imagines Monographs, 2020, 312 p.
- RUFAT Samuel et MINASSIAN Hovig Ter, « Jouer aux jeux vidéo en France. Géographie sociale d'une pratique culturelle », *L'Espace géographique* n°4, 2014,
https://www.academia.edu/12424751/Jouer_aux_jeux_vid%C3%A9o_en_France_G%C3%A9ographie_sociale_d_une_pratique_culturelle. Consulté le 15 novembre 2020.
- RUFAT Samuel et MINASSIAN Hovig Ter, *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions Théoriques, 2011, 197 p.
<http://journals.openedition.org/lectures/5814>. Consulté le 22 octobre 2020.

Ouvrages et articles grands publics

- *Tout l'art d'Assassin's creed Odyssey*, Londres, Hachette heroes, 2018, 224 p.
- AMETIS Emeline, « Les jeux vidéo peuvent-ils nous apprendre l'Histoire? », *Slate.fr*, 2014. <http://www.slate.fr/story/92343/jeux-video-histoire>. Consulté le 17 septembre 2020.

- ANDUREAU William, « « Assassin's Creed Odyssey » : une carte postale de la Grèce, pas un cours d'histoire », *Le Monde.fr*, 2018. https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/10/05/assassin-s-creed-odyssey-une-carte-postale-de-la-grece-et-non-un-cours-d-histoire_5364995_4408996.html. Consulté le 8 septembre 2020.
- BATTAGION Victor et AZAÏZIA Aymar (dir.), *Assassin's Creed - 2500 ans d'histoire*, Paris, Les Arènes, 2019, 431 p.
- MEAKAYA, « Assassin's Creed : entre réalité historique et valeur pédagogique », *Jeuxvideo.com*, 19 janvier 2020. <https://www.jeuxvideo.com/news/1166951/assassin-s-creed-entre-realite-historique-et-valeur-pedagogique.htm>. Consulté le 20 avril 2022.
- MORISSE Jean-François, *Secrets d'histoires du jeu vidéo: dans les coulisses de la création de 15 Hits*, Montreuil, Omaké Books, 2021, 256 p.
- SCHMIDT Joël, *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, Paris, Larousse, 2017, 366 p.
- VANDEWALLE Alexander, « Assassin's Creed Odyssey : une version jouable de la Grèce Antique », *Antiquipop*, 2020. <https://antiquipop.hypotheses.org/8994>. Consulté le 8 septembre 2020.
- VINCE Charlène, « Bataille des Thermopyles : 300 Spartiates face aux Perses », *Linternaute*, 2022. <https://www.linternaute.fr/actualite/guide-histoire/2578152-bataille-des-thermopyles-300-spartiates-face-a-l-armee-perse/>. Consulté le 09 mai 2022

Manuels scolaires

- NAVARRO Michaël et SIMONNEAU Henri (dir.), *Histoire 2de, Les grandes étapes de la formation du monde moderne*, Paris, Hachette éducation, 2019, 288 p.

Vidéos

- Assassin's Creed France, *BEHIND THE GAME: SOCRATE*, *YouTube*, 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=lwvJ1PJEJ68&t=91s>. Consulté le 9 janvier 2021.

- Assassin's Creed France, « BEHIND THE GAME: LE PARTHÉNON », *YouTube*, 2019.
https://www.youtube.com/watch?v=aa_j7ULZ6wA&feature=emb_rel_pause. Consulté le 9 janvier 2021.
- DURAND Maxime et BATTAGION Victor, « Assassin's Creed, au cœur de l'histoire », *Les rendez-vous de l'histoire*, 2019, <http://rdv-histoire.com/Edition-2019-l-Italie/assassin-s-creed-au-coeur-de-l-histoire>. Consulté le 27 septembre 2020.

COMPLEMENTS

Ouvrages et articles scientifiques

- « Typologie des jeux vidéo », *Hermès, La Revue* n°62, 2012, p.p. 15-16.
- AZIZA Claude, *Le péplum: un mauvais genre*, Paris, Klincksieck, 2009, 187 p.
- BLYTH, « Cold-working in Ancient Greek Helmets », in *Aspects of Ancient Mining and Metallurgy* (actes du colloque du centaire de la British School of Athens), 1988.
- BROUGERE Gilles, *Penser le jeu: les industries culturelles face au jeu*, Paris, Nouveau Monde éditions, 2015, 157 p.
- CORVISIER Jean-Nicolas, *Les Grecs et la Mer*, Paris, Belles Lettres, 2008, 427 p.
- ROUGE Jean, *La Marine dans l'Antiquité*, Paris, Presses universitaires de France, 1975, 216 p.
- VINCENT Romain, « Du jeu vidéo au document de travail : la scolarisation d'Assassin's Creed », *Le Temps des medias*, 2021, p.p. 183-199.

Ouvrages et articles grands publics

- Cour de cassation, civile, Chambre civile 1, 25 juin 2009, 07-20.387, publié au bulletin. <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000020800632>.
- « Les leçons d'Histoire d'Assassin's Creed, le vrai et le faux », *Science et Vie Junior* n°120, 2016.
- TROMBLEY Travis, « History Is Our Playground – Using Assassin's Creed III and other videogames for education », *Albion Pleiad*, 2012.

Manuels scolaires

- AMOURETTI Marie-Claire et RUZE Françoise, *Le monde grec antique*, Paris, Hachette supérieur, 2015, 319 p.
- BATTISTINI Olivier, *La guerre du Péloponnèse [de] Thucydide d'Athènes*, Paris, Ellipses, 2002, 190 p.

Vidéos

- NotaBene, « Sparte VS Athènes – L’Odyssée du Péloponnèse », *YouTube*, 2019, 13min14-15min35, <https://www.youtube.com/watch?v=OXmZL5htLwA>. Consulté le 21 août 2021.

ANNEXES

Annexe n°1 : « Typologie des jeux vidéo », *Hermès, La Revue* n°62, 2012, p.p.15-16.

« Les jeux d'action, regroupés en sous-genres : *beat them all*, combat, plates-formes, *shoot them up*, tir objectif, tir subjectif, tir tactique. Ce type de jeu est extrêmement large et recouvre une multitude de sous-genres. Leur *gameplay* fait essentiellement appel à l'habileté, la dextérité et la rapidité du joueur. Ces jeux se déroulent généralement dans un contexte de temps réel, où le joueur avance au rythme de l'action qui se déroule sous ses yeux.

Les jeux d'aventure, regroupés en sous-genres : aventure graphique, fiction interactive, simulation de drague, *visual novel*. Ce type de jeu se caractérise par un *gameplay* fortement orienté par la résolution d'énigmes, le recours aux dialogues et à l'exploration minutieuse d'un univers afin de parvenir à terminer le jeu. Les jeux d'aventure sont scénarisés et leur déroulement s'inscrit dans un schéma narratif similaire à celui d'un film ou d'un ouvrage.

Les jeux d'action-aventure, regroupés en sous-genres : *GTA-like*, infiltration, *survival horror*. Ce type de jeu mêle étroitement les caractéristiques du jeu d'action avec celles du jeu d'aventure. L'alternance entre des moments d'exploration, de combat, puis d'investigation et enfin de résolution de problèmes, est recherchée par les éditeurs de ce type de jeu. Parvenir au dosage idéal de ces différentes quêtes correspondrait à la définition d'un jeu de bonne qualité.

Les jeux de rôle, regroupés en sous-genres : action-RPG, MMORPG *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs), *Multi-user dungeon*, *Rogue-like*, *Tactical RPG*. Le jeu de rôle est la transposition numérique du jeu de rôle traditionnel, dit « sur table ». Le joueur incarne un personnage qui évolue dans un environnement spécifique et doit effectuer une quête principale. La caractéristique première du jeu de rôle est de proposer au joueur l'évolution de son personnage au fur et à mesure que l'histoire avance. Ainsi, chaque nouvelle épreuve remportée au cours du jeu permet au personnage d'évoluer grâce à un système de points. Ces évolutions affectent les pouvoirs et facultés du personnage ou son armement.

Les jeux de réflexion, regroupés en sous-genres : jeux de labyrinthes, jeux d'objets cachés, jeux de puzzle, concernent des jeux qui requièrent de la logique et de la réflexion. Il s'agit souvent de l'adaptation de jeux traditionnels, ici sous leur forme numérique, mais on retrouve également des jeux originaux. Les énigmes, les labyrinthes et les casse-tête y sont fortement représentés et incitent le joueur à réfléchir pour libérer un passage, ouvrir une porte ou résoudre un problème.

Les jeux de simulation, regroupés en sous-genres : animal de compagnie virtuel, jeux de gestion, *God game*, jeu d'élevage, simulation de véhicule. Ce type de jeux propose au joueur de simuler virtuellement un événement donné. Il peut s'agir de gérer une économie, conduire un avion de ligne ou un véhicule de combat. Leur fonction est moins ludique que symbolique d'un apprentissage destiné à se rapprocher au plus près de conditions réelles. Les joueurs recherchent essentiellement à se procurer des sensations proches de la réalité, sans pour autant courir les risques inhérents à ces pratiques (perte d'argent dans le cas d'un jeu de simulation économique ou accident dans le cas d'un jeu de simulation d'hélicoptère, etc.).

Les jeux de stratégie, regroupés en sous-genres : jeu 4X, jeu d'artillerie, stratégie, stratégie en temps réel, stratégie au tour par tour. À l'instar de leur version réelle, les jeux de stratégie virtuels reposent sur des objectifs similaires. Accroître son territoire, détruire ses ennemis ou faire prospérer une armée sont généralement les buts à atteindre. Les jeux de stratégie font plus généralement référence aux jeux de guerre traditionnels, disputés sur plateau et appelés wargames. Ils reposent sur la réflexion du joueur et sa capacité à faire les bons choix afin d'avancer.

Autres types de jeux : casse-briques, combat motorisé, course, rythme, *Party game*, *sport*. Cette dernière catégorie, principalement basée sur l'action, comprend notamment tous les jeux dont le déroulement a lieu dans un cadre sportif. Y sont également classés les célèbres casse-briques, jeux vidéo de première génération mais aussi les jeux où le joueur s'implique physiquement dans la partie. C'est le cas avec des jeux de type DDR (*Dance Dance Revolution*), où il s'agit de reproduire des pas de danse sur un tapis numérique qui enregistre les capacités du joueur à évoluer au rythme de la musique proposée par la machine. Ce type de jeu est décliné dans une version de maîtrise des instruments de musique

Enfin, le *serious game* vient compléter cette classification, en imposant l'idée que le jeu puisse devenir sérieux, c'est-à-dire participer à l'accompagnement de l'apprentissage dans un contexte ludique. Certains préfèrent le terme de jeux utiles. »

Annexe n°2 : Correspondance entre les appellations du jeu et les appellations modernes.

<u>NOMS DES REGIONS SUR LA CARTE DU JEU</u>	<u>NOMS DES REGIONS DANS LEUR APPELLATION MODERNE</u>
Macédoine	La Macédoine
Malis	La Malis
Phokis	La Phocide
Béotie	La Béotie
Attique	L'Attique
Megaris	La Mégaride
Corinthie	La Corinthie
Argolis	L'Argolide
Lakonia	La Laconie
Messenia	La Messénie
Arkadia	L'Arcadie
Elis	L'Elide

Achaia	L'Achaïe
Kephallonia	Céphalonie
Ile de Cythère	Ile de Cythère
Thasos	Thassos
Lemnos	Lemnos
Lesbos	Lesbos
Chios	Chios
Skyros	Skyros
Eubée	L'Eubée
Andros	Andros
Keos	Kéa
Delos	Délos
Mykonos	Mykonos
Samos	Samos
Hydrea	Hydra

Seriphos	Sérifos ou Sérippe
Paros	Paros
Naxos	Naxos
Kos	Cos
Melos	Milos
Thera	Santorin
Anaphi	Anafi
Nisyros	Nissiros
Messara / Pephka	La Crète

Annexe n°3 : Le questionnaire de stage

Classe :

Sexe :

Age :

PARTIE JEU VIDEO

1° Jouez-vous aux jeux vidéo ?

- Oui
- Non

2° Si oui, sur quelle(s) plateforme(s) jouez-vous ?

- PC
- Playstation
- Xbox
- Nintendo
- Téléphone

Autres :.....

3° A quels jeux vidéo jouez-vous (max 5, à classer du + au -) ?

.....
.....
.....
.....

4° Qu'est-ce qui vous intéresse à travers le jeu vidéo ?

.....
.....
.....
.....

5° Que vous jouiez ou ne jouiez pas, connaissez-vous des/d'autres jeux vidéo, au moins de nom ?

.....
.....
.....
.....

6° Vous arrive-t-il de regarder des gens jouer (let's play, ...) ? Si oui, qui regardez-vous ?

- Oui
- Non

.....
.....
.....

PARTIE HISTOIRE ET JEU VIDEO

7° La matière « Histoire » vous intéresse-t-elle :

- Un peu
- Beaucoup
- Passionnément
- Pas du tout

Précisez pourquoi (facultatif) :

.....

8° Connaissez-vous des jeux vidéo à caractère historique (autre qu'*Assassin's Creed*) ?

.....
.....
.....
.....

9° Connaissez-vous d'autres médias utilisant l'histoire ? Pouvez-vous me citer quelques titres ?

.....
.....
.....
.....

10° Pensez-vous qu'il soit possible que les jeux vidéo (comme *Assassin's Creed*) servent d'outil pédagogique pour apprendre l'histoire ? Argumentez votre réponse.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

PARTIE ASSASSIN'S CREED

11° Connaissez-vous la saga *Assassin's Creed* ?

- Oui
- Non

12° Comment avez-vous connu ce jeu ?

.....
.....
.....
.....

13° Avez-vous déjà joué à l'un d'eux, et si oui, auquel (ici, les opus principaux) ?

- Assassin's Creed
- Assassin's Creed II
- Assassin's Creed Brotherhood
- Assassin's Creed Revelation

- Assassin's Creed III
- Assassin's Creed IV Black Flag
- Assassin's Creed Rogue
- Assassin's Creed Unity
- Assassin's Creed Syndicate
- Assassin's Creed Origins
- Assassin's Creed Odyssey
- Assassin's Creed Valhalla

14° Quel est votre avis sur ce jeu ?

.....
.....
.....
.....
.....

15° Avez-vous reconnu des éléments existant réellement (architecture, environnement, personnages,...) dans les opus auxquels vous avez joué ? Si oui, lesquels ?

.....
.....
.....
.....

Annexe n°4 : Afin de mieux comprendre les enjeux du *Discovery Tour* - PICARD Audrey, « Lancement du Discovery Tour – Grèce Antique ; dans les coulisses avec Maxime Durand », Ubisoft Montréal, 2019, <https://montreal.ubisoft.com/fr/lancement-du-discovery-tour-grece-antique-dans-les-coulisses-avec-maxime-durand/>.

« Qu'est-ce que c'est le Discovery Tour : Grèce antique? »

Le Discovery Tour est un monde autonome, inspiré de notre jeu Assassin's Creed Odyssey, dans lequel on réutilise l'environnement de la Grèce Antique en y ajoutant une expérience totalement nouvelle. C'est un module pour apprendre sur l'antiquité, et c'est fait pour tout le monde! Les familles, les musées, les écoles, mais également les joueurs d'Assassin's Creed traditionnels.

Pourquoi Ubisoft a-t-il créé le Discovery Tour?

Le Discovery Tour (DT) est le résultat d'un rêve assez fou de l'équipe qui a travaillé sur Assassin's Creed. Lors de la conception du jeu, nous avons recréé des mondes du passé en apportant beaucoup d'efforts dans la recherche, grâce à l'appui de plusieurs chercheurs et historiens. Nous trouvions dommage, qu'après coup, nous n'utilisions plus ces environnements. Nous avons eu l'idée de leur donner une nouvelle vie, et de les rendre accessibles à d'autres publics. Tellement de connaissances peuvent être apportées dans une immersion crédible de l'histoire! Ça peut les intéresser à en apprendre plus sur le sujet. Et c'est quelque chose d'unique. Il n'y a aucun médium comparable.

Quelles sont les différences principales entre le DT sur la Grèce Antique et celui sur l'Égypte ancienne?

Nous avons beaucoup appris après le premier Discovery Tour. Nous sommes restés en contact avec la communauté enseignante et nous avons écouté les rétroactions des joueurs afin d'améliorer l'expérience et la rendre encore plus forte, tout en gardant le cadre de l'expérience du premier DT. L'accessibilité et l'immersion par exemple, ou encore les tours guidés. C'est le cœur du projet. Nous offrons aux joueurs de se promener comme s'ils étaient eux-mêmes sur le site. Nous avons également ajouté des guides qui nous accueillent au début et nous attendent à la fin des tours. Ces guides nous proposent ensuite de faire des quizz et nous permettent de revoir les apprentissages acquis dans le tour. C'est beaucoup plus humain. Un autre exemple d'amélioration est l'implantation de caméras plus réalistes, afin de mieux

démontrer les détails de l'époque. Finalement, nous touchons davantage à la ludification, notamment avec l'amélioration du système de récompense. On apprend sur l'histoire, mais aussi sur le développement du jeu vidéo avec certaines capsules dédiées. Et puis ce qui est intéressant, c'est que le joueur est récompensé avec des avatars uniques au Discovery Tour, comme le minotaure, la licorne ou Pégase avec lequel on peut voler. Ça devient amusant d'apprendre!

Le dernier DT est axé sur le savoir. Qui a travaillé sur ce projet-là?

C'est un travail de collaboration. J'ai pris la direction du projet mais je travaille avec un producteur et des directeurs de d'autres départements. Nous avons également travaillé avec l'équipe qui a créé le Assassin's Creed Odyssey au studio d'Ubisoft à Québec, notamment Stéphanie-Anne Ruatta, une classiciste. Nous avons ensuite créé une première proposition de tours. Les Jeux olympiques, l'Acropole d'Athènes, la démocratie, etc. Ensuite à Montréal, nous avons entamé un premier tour de réalisation. Nous les avons testés la durée par exemple. Puis nous avons travaillé avec les historiens pour écrire le contenu des tours et choisir les images issues des musées. Des experts de partout dans le monde ont contribué. Des USA, du Canada, de la France, de l'Angleterre, de la Roumanie et de la Grèce, évidemment. Nous leur demandons toujours de nous fournir plus que ce que nous incluons dans le jeu car nous voulons être sûrs d'aller chercher l'information la plus pertinente. Ce qui est intéressant c'est de voir qu'il était plus facile de leur expliquer notre processus grâce au premier DT. Ils ont compris immédiatement. Il y a une immense valeur pour eux à collaborer. Ils nous emmènent du contenu intéressant et peuvent l'inclure dans leur pratique de tous les jours.

Avez-vous fait des études dans les écoles pour évaluer les retombées envers les étudiants?

Dès les débuts, il était important pour nous de fournir un outil qui serait utile aux classes. Avant même de développer le premier DT, nous sommes allés à plusieurs conférences, nous sommes allés rencontrer les enseignants et les musées afin de comprendre les besoins réels, qui peuvent changer d'un pays à un autre, ainsi que d'une génération à une autre. Nous avons également travaillé avec l'Université de Montréal et le professeur Marc-André Éthier avant le lancement du premier DT pour savoir s'il y avait un réel potentiel d'apprentissage. On parle de 400 élèves dans la première étude. Les résultats préliminaires étaient positifs.

Les gens apprennent! Ce qui n'était pas nécessairement acquis aux premiers abords. Lorsque l'on compare les résultats des élèves qui vont dans une classe traditionnelle avec ceux des élèves qui font le Discovery Tour, les réponses sont presque les mêmes, même s'ils ne sont pas aidés par l'enseignant. C'est assez incroyable. Cependant pour nous, l'idéal est de l'utiliser avec un enseignant, dans un contexte de classe. Dans les résultats qui ressortent actuellement, l'effet de motivation est au maximum pour les élèves. Les enseignants sont contents parce que la classe est intéressée. Puis les résultats au niveau de l'apprentissage sont là. Et nous continuons d'appuyer les études qui s'intéressent au sujet.

Nous en avons fait deux autres depuis où nous tentons notamment de comprendre quelles sont les forces et faiblesses principales. Nous avons obtenu certains résultats assez tôt dans le processus pour appliquer des changements sur le DT de la Grèce antique. L'augmentation des effets de ludification, est un bon exemple des résultats de la rétroaction de cette étude.

Tu as visité beaucoup d'écoles depuis le premier DT. Est-ce que tu aurais des anecdotes à nous partager?

J'en ai plusieurs! Un élève a dit à un enseignant « C'est le plus beau jour de ma vie! » après avoir joué au DT pour la première fois. Ça démontre que pour eux, ça a beaucoup de valeur. Et ce n'est pas difficile d'expliquer pourquoi. C'est très motivant car c'est un langage qu'ils connaissent. Ils s'attachent aux personnages également. Et ça forge l'esprit critique, car nous abordons des sujets comme l'égalité homme-femme et la démocratie.

L'éducation par le jeu existe depuis longtemps. Quelle évolution y-a-t-il eue selon toi?

L'objectif a changé. Avant il y avait un système de récompense très présent. De plus en plus, nous nous dirigeons vers un système d'implication du joueur qui emmène d'autres compétences. Nous essayons d'utiliser davantage les principes du jeu vidéo, dans le jeu éducatif. Tout ce qui a trait à la motivation du joueur est davantage utilisé aujourd'hui.

Quelle est ta vision pour l'avenir de l'éducation par le jeu?

À mon avis ça ne pourra jamais remplacer l'humain. Nos études vont d'ailleurs en ce sens. Mais il y a de la place pour faire plus. Je crois que nous ne sommes qu'au début de tout le potentiel que le jeu peut apporter en termes d'apprentissage.

Le jeu s'adresse à quelle tranche d'âge?

Tout dépend du pays, mais on parle de 12 ans à 98 ans! On veut le partager! C'est une expérience créée pour que n'importe qui puisse facilement l'utiliser. »

Annexe n°5 : La richesse d'Assassin's Creed Odyssey, ce que j'aurais pu développer.

Le jeu *Assassin's Creed Odyssey*, reste riche dans ses représentations. J'aurais pu développer d'autres points mais j'ai dû faire des choix. J'ai préféré privilégier des aspects généraux et plus représentatifs de la Grèce classique. Pour autant, je mets ici en image quelques autres représentations.

- Les détails, comme les textures et les matériaux utilisés, de l'architecture grecque (hors les temples) : Il y a une séparation nette entre les quartiers riches et pauvres. Les rues boueuses conduisent vers des routes propres avec des constructions en pierre et des jardins luxuriants. L'architecture de chaque cité et village reflète les différents matériaux de constructions disponibles. La variété des textures donnent à ces emplacements une certaine qualité. Les blocs de roche blanche contiennent des grains et des imperfections détaillées. De même, les carrelages colorés donnent vie aux différents murs et colonnes.



Image 142 : Une maisonnée du quartier riche d'Athènes



Image 143 : Des maisonnées du quartier pauvre d'Athènes

- Les différents biomes (paysages) : le joueur explore sept biomes distincts, six sur terre (automne, été, terres arides, îles paradisiaques, îles volcaniques, forêts) et un sous-marin. Chaque environnement comporte une flore, une faune, un climat et une topographie uniques. Ci-dessous, les représentations de ces sept biomes dans lesquels le joueur doit évoluer et survivre.

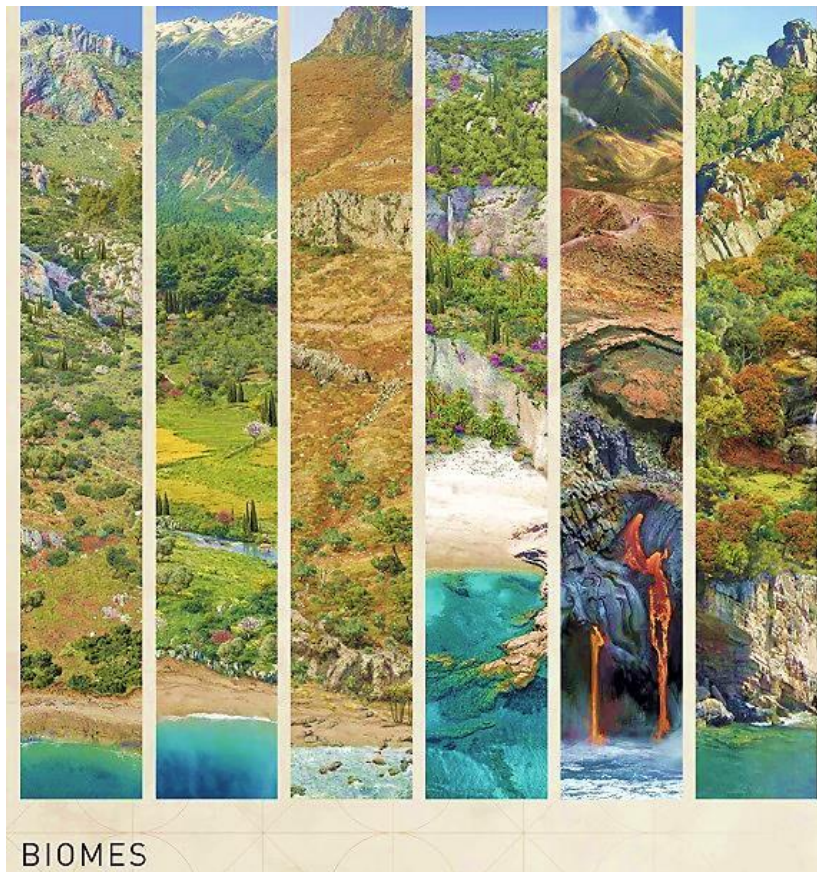


Image 144 : Les six biomes terrestres d'Assassin's Creed Odyssey



Image 145 : Le biome sous-marin

- La piraterie antique : *Assassin's Creed* se compose également de la faction des pirates. Ils font partis des ennemis les plus dangereux. Violent, autant sur terre que sur mer, ils sont craints et cherchent querelle. Ils portent des armures de fortunes, en simple cuir ou tissu. Ils manient autant les épées que les arcs.



Image 146 : Concept art des pirates (par Fred Rambaud)



Image 147 : Concept art des pirates (par Fred Rambaud)

- La représentation des dieux et lieux caractéristiques de la mythologie grecque : dans son extension « Le sort de l'Atlantide », *Odyssey* propose une représentation des Champs Elysée, des Enfers et enfin de l'Atlantide avec des dieux tels que Perséphone, Hadès ou encore Poséidon. Leur représentation et leur présence dans le jeu est à mettre en relation avec les Isus, dont ils font partis.



Image 148 : Les Champs Elysée



Image 149 : Perséphone

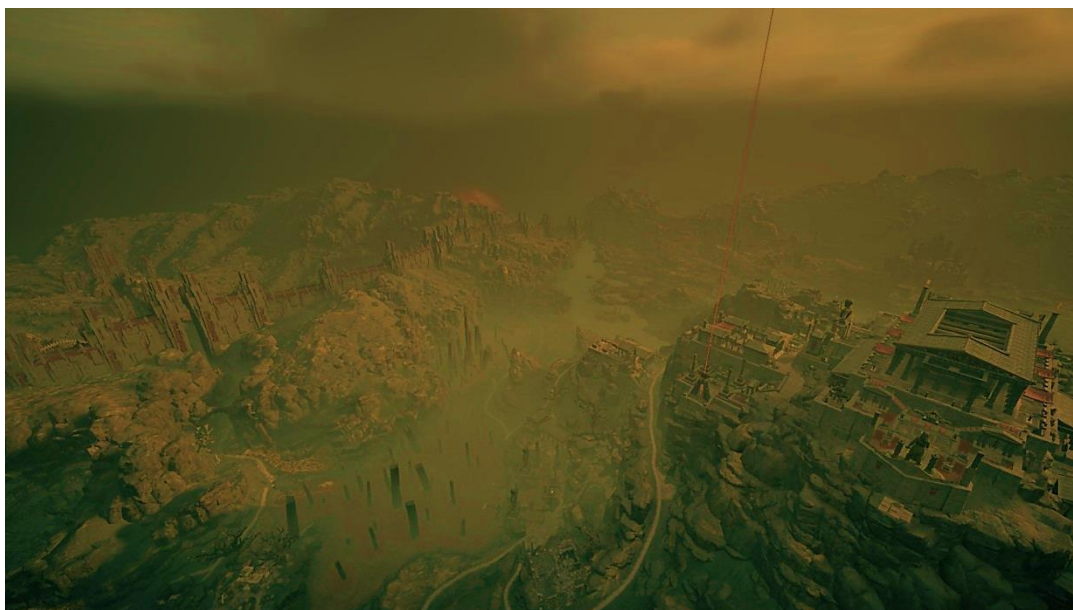


Image 150 : Les Enfers

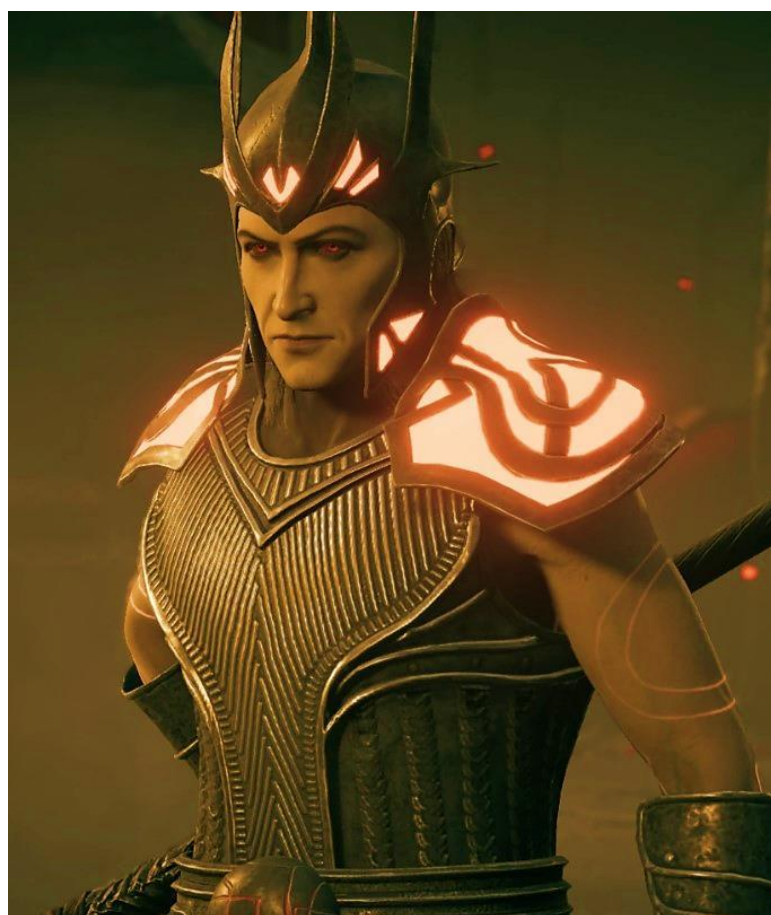


Image 151 : Hadès

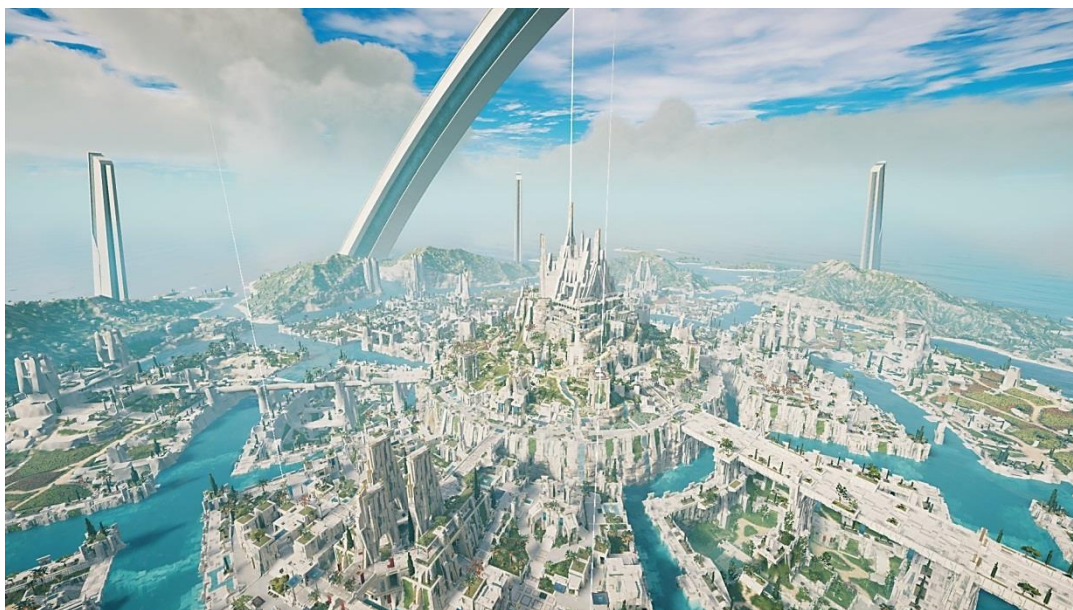


Image 152 : L'Atlantide, l'une des dernières grandes cités isus

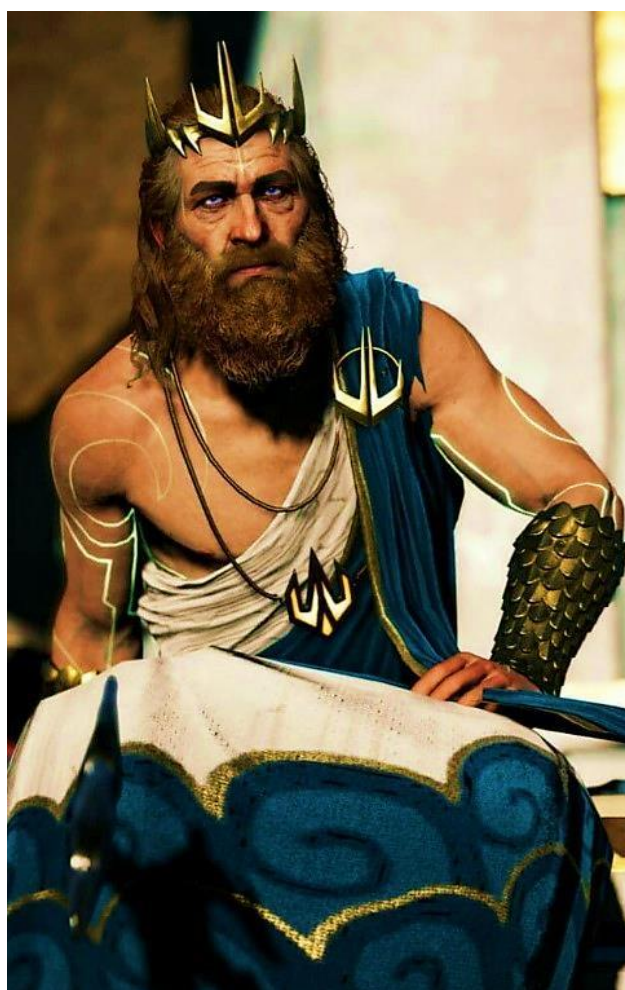


Image 153 : Poséidon

TABLE DES MATIERES

Remerciements	2
Sommaire.....	3
Introduction	4
I. <i>Assassin's Creed Odyssey</i> , une contextualisation géographique et historique de la Grèce du Ve siècle av. J.-C.....	23
1. L'histoire d' <i>Assassin's Creed Odyssey</i>	23
2. La carte du jeu, une représentation fidèle ?	31
3. Le mélange entre personnages historiques et personnages fictifs	38
4. Des lieux et monuments historiques reconnaissables	48
II. La guerre du Péloponnèse, la toile de fond d' <i>Assassin's creed Odyssey</i>	57
1. Les représentations des armées athéniennes et spartiates	63
2. La guerre sur la mer : les trières	82
3. L'image du soldat grec	93
4. La place du mercenariat dans les armées grecques.....	116
III. <i>Odyssey</i> , un miroir de la société grecque du Ve siècle av. J.-C. ?.....	121
1. Une image fidèle de la population grecque du Ve siècle av. J.-C. ?.....	122
2. La politique des deux forces en puissance	140
3. L'économie grecque	149
4. L'omniprésence de la religion et son importance	167
Conclusion.....	186

Sources	193
Bibliographie et sitographie	193
Annexes	199
Table des matières	220
Résumé	222

RESUME

Ce mémoire étudie la représentation de l'Antiquité dans les médias contemporains. En s'appuyant sur le cas du jeu vidéo *Assassin's Creed Odyssey*, il analyse une représentation de la Grèce du Ve siècle av. J.-C., pendant la guerre du Péloponnèse (431-404). Il met en lumière les différents choix de représentations des développeurs, ainsi que leur intégration dans la réalité historique, tout en questionnant les changements liés intrinsèquement à la conception d'un jeu vidéo. En effet, à travers trois parties, il montre qu'*Assassin's Creed* se passe dans un contexte géographique et historique réel, avec des personnages et des lieux caractéristiques de cette période. Le joueur est intégré dans le conflit péloponnésien au travers de batailles terrestres et navales, mises en avant par les armées athéniennes et spartiates. C'est la finesse de ces représentations qui permet au joueur de se faire une idée des divers aspects de la société grecque classique : sa population, son économie, sa politique ou encore sa religion. Ces choix de représentations amènent à un questionnement : comment les développeurs parviennent-ils à intégrer leurs représentations dans la réalité historique ? Ce travail permet alors de mettre en exergue que les choix de représentations faisant référence à une certaine réalité historique sont, généralement, fidèles et précis. Tout en faisant remarquer que le jeu vidéo reste une œuvre de divertissement sujette à caution.

This paper studies the representation of Antiquity in contemporary media. Using the case of the video game *Assassin's Creed Odyssey*, it analyses a representation of Greece in the fifth century BC, during the Peloponnesian War (431-404). It highlights the different choices of representation made by the developers, as well as their integration into the historical reality, and questioning the changes intrinsically linked to the game design. Indeed, through three parts, it shows that *Assassin's Creed* takes place in a real geographical and historical context, with characters and places characteristic of this period. The player is integrated into the Peloponnesian conflict through land and sea battles, highlighted by the Athenian and Spartan armies. It's the fineness of these that allows the player to get an idea of the various aspects of classical Greek society : population, economy, politics or religion. These choices lead to a question : how the developers manage to integrate their representations into historical reality ? This paper allows to highlight that the choices of representations referring to a certain historical reality are faithful and precise. Moreover, it points out that video games remain a work of entertainment which are unconfirmed.