



**HAL**  
open science

# L'Histoire est notre terrain de jeu : authenticité, fiction et enjeux de représentations dans Assassin's Creed Mirage

Amina Azzaoui

## ► To cite this version:

Amina Azzaoui. L'Histoire est notre terrain de jeu : authenticité, fiction et enjeux de représentations dans Assassin's Creed Mirage. Sciences de l'information et de la communication. 2025. <dumas-05419217>

**HAL Id: dumas-05419217**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-05419217v1>**

Submitted on 16 Dec 2025

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.



Copyright - All rights reserved

## Mémoire de Master 2

Mention : Information et communication

Spécialité : Communication Médias

Option : Médias, innovation et création

# L'Histoire est notre terrain de jeu Authenticité, fiction, et enjeux de représentations dans *Assassin's Creed Mirage*

Responsable de la mention information et communication  
Professeur Pascal Froissart

Tuteur universitaire : Léa Andolfi

Nom, prénom : AZZAOUÏ Amina

Promotion : 2024-2025

Soutenu le : 02/09/2025

Mention du mémoire : Très bien

لا شيء واقع مطلق، بل كل شيء ممكن  
اليقين  
الحق مكتوب بالدم

*“Rien n’est vrai, tout est permis.  
Une certitude :  
La vérité s’écrit dans le sang.”*

- Le Credo des Assassins -

## Remerciements

Avant tout développement sur ce mémoire de fin d'études, il apparaît opportun de débiter ce rapport par des remerciements, à celles et ceux qui m'ont beaucoup appris, et qui ont grandement contribué à ma réussite. Je tiens à exprimer ma profonde gratitude à celles et ceux qui ont contribué, de près ou de loin, à la concrétisation de ce travail.

À ma famille,

Mes parents, Nadia et Abdelhafid, qui ont longtemps redouté l'attrait magnétique des écrans et des jeux vidéo. Vous m'avez appris la rigueur, la patience et la curiosité – de quoi réussir tous les niveaux de la vie. Aujourd'hui, je vous remercie de m'avoir laissé prouver que derrière chaque partie jouée se cachait une réflexion, un regard sur le monde, et sur ses histoires.

Mes sœurs, Myriam, Chahida et Farah, pour leur soutien beaucoup trop précieux, leur compagnie au quotidien, mes premières amies en ligne, sans qui je n'aurais pas la possibilité de partager des parties en mode multi-joueur.

Je remercie toute l'équipe pédagogique du CELSA pour avoir assuré la partie théorique du cursus. Particulièrement, au directeur de recherche Monsieur Thierry Devars, ainsi qu'à ma tutrice académique Madame Léa Andolfi, et tutrice professionnelle Madame Anna Rivière, qui par leurs paroles, leurs écrits, leurs conseils et leurs critiques, ont encouragé et guidé mes réflexions sur le chemin où la passion doit toujours se doubler de méthode.

Aussi, j'adresse mes sincères remerciements à Thierry Noël, Malek Teffaha, Aurélie Vasseur, Fawzi Mesmar, Mohammed Alemam, Victor Fèvre, Jean-Luc Sala, Salomé Strappazon, Stéphane Boudon, Fabian Salomon, Sara Beaulieu, d'avoir satisfait ma curiosité lors des entretiens, pour le temps passé ensemble, le partage de leur expertise, leur patience, leur disponibilité et surtout leurs conseils inestimables.

Un grand merci à mes collègues et à mon équipe Internal Comms d'Ubisoft, le Groupe de Ressources Employés SALAAM, avec une mention particulière pour Asma Belkhadra, pour leur soutien inestimable tout au long de l'année, et qui par leur présence ont fait de cette expérience professionnelle, une aventure incroyable.

À mes ami-es qui ont supporté mes envolées théoriques sur les pixels et les enjeux de représentation. Nos discussions stimulantes ont enrichi ma réflexion, bien au-delà de tout écran.

À toutes et à tous : que ce mémoire témoigne de la beauté de ces mondes multiples  
— virtuels, réels, imaginés — et de la force de celles et ceux qui les font vivre.

## Résumé

*Cette recherche met en lumière les enjeux d'inclusion, de diversité et de représentation des populations arabo-musulmane dans l'industrie vidéoludique, tout en posant une question centrale : un jeu vidéo peut-il, par ses choix de mise en récit, façonner ou déformer des identités individuelles et collectives ?*

Ce mémoire explore la manière dont les jeux vidéo, en particulier l'opus *Mirage* de la franchise *Assassin's Creed*, participent à la construction des imaginaires collectifs et à la médiation de l'Histoire. Loin de se réduire à un simple divertissement, le jeu vidéo constitue un médium narratif et politique capable de véhiculer des représentations sociales, culturelles et identitaires. Parce que le jeu peut à la fois transmettre et transformer l'histoire, parfois au risque de brouiller les frontières entre savoir et fiction, ce travail interroge la tension entre fidélité historique et liberté narrative, en s'appuyant sur le concept d'hyperréalité (Baudrillard, 1981). L'objectif n'est pas seulement d'évaluer la vraisemblance des reconstitutions proposées, mais de comprendre comment ces récits vidéoludiques reconfigurent notre rapport au passé, influencent les mémoires collectives et contribuent à la transmission culturelle.

Mots-clés : Arabité, *Assassin's Creed Mirage*, Diversité, *Game studies*, Hyperréalité, Inclusion, Identité.s, Jeu vidéo, Représentation, Semi-fiction

## Abstract

*This research highlights the issues of inclusion, diversity, and representation of Arab-Muslim populations in the video game industry, while posing a central question: can a video game, through its narrative choices, shape or distort individual and collective identities?*

This thesis explores how video games, particularly *Mirage* opus of the *Assassin's Creed* franchise, contribute to the construction of collective imaginaries and the mediation of history. Far from being mere entertainment, video games are a narrative and political medium capable of conveying social, cultural, and identity representations. Because games can both transmit and transform history, sometimes at the risk of blurring the boundaries between knowledge and fiction, this work questions the tension between historical accuracy and narrative freedom, drawing on the concept of hyperreality (Baudrillard, 1981). The aim is not only to assess the plausibility of the reconstructions proposed, but also to understand how these video game narratives reconfigure our relationship with the past, influence collective memories, and contribute to cultural transmission.

Keywords: Arabness, *Assassin's Creed Mirage*, Diversity, *Game studies*, Hyperreality, Inclusion, Identity, Video game, Representation, Semi-fiction

# Sommaire

<b>Remerciements</b> .....	<b>3</b>
<b>Résumé</b> .....	<b>4</b>
<b>Glossaire</b> .....	<b>7</b>
- Industrie vidéoludique .....	7
- Représentation culturelles et identitaires.....	8
- Discours critique & industrie culturelle.....	9
<b>Introduction</b> .....	<b>10</b>
1. Contexte.....	11
2. Cadre théorique.....	12
3. Enjeux et limites.....	15
4. Problématique .....	16
5. Hypothèse de recherche .....	17
6. Corpus et méthodologie.....	19
7. Annonce de plan.....	22
<b>Hypothèse 1</b> .....	<b>23</b>
<b>Assassin’s Creed se positionne comme un médium hybride, oscillant entre narration vidéoludique et discours historique, en proposant une reconstitution immersive du passé qui redéfinit les codes de l’Histoire</b>	
<b>1.1 Mirage d’Histoire et d’action : le jeu vidéo comme Animus, un médium hybride entre récit et simulation</b> .....	<b>24</b>
1.1.1. “History is our playground” : théorie du narratif VS ludique.....	25
1.1.2. Plongée immersive : présence historique et synchronisation.....	26
<b>1.2. Assassin’s Creed, entre reconstitution et interprétation</b> .....	<b>28</b>
1.2.1. La « vérisimilitude historique », plus que la fidélité absolue.....	28
1.2.2. World Fabric : cartographier le passé.....	29
1.2.3. Discovery Tour & Codex : infiltrer l’Histoire.....	30
<b>Conclusion de partie</b> .....	<b>31</b>
<b>Hypothèse 2</b> .....	<b>32</b>
<b>La semi-fiction dans Assassin’s Creed ne se contente pas d’hybrider réalité et fiction : elle devient un outil discursif qui interroge les récits occidentaux dominants, grâce au lore et au gameplay</b>	
<b>2.1. Un passé réinventé sous contrainte ludique</b> .....	<b>33</b>
2.1.1. Le paradoxe de la liberté contrôlée.....	33
2.1.2. Un récit téléologique : la simplification de conflits historiques pour les rendre narrativement efficaces.....	35

<b>2.2 Étude de cas : la reconstitution de Bagdad dans Mirage.....</b>	<b>36</b>
2.2.1. Présentation du gameplay.....	36
2.2.2. Une narration environnementale, entre architecture et urbanisme.....	37
2.2.3. La vie au IXe siècle: religions, bande-son et dialogues.....	38
<b>2.3. Le lore comme méta-discours mémoriel : un équilibre entre Histoire et liberté créative.....</b>	<b>40</b>
2.3.1. La semi-fiction, ou jouer avec la réalité.....	40
2.3.2. Escapism & hyperréalité : le game design au service de la transmission.....	42
<b>Conclusion de partie.....</b>	<b>44</b>
<b>Hypothèse 3.....</b>	<b>46</b>
<b>L’opus Mirage témoigne d’une évolution vers une représentation plus inclusive des cultures arabes, le passé étant une construction narrative reflétant des enjeux mémoriels contemporains, et des sensibilités socioculturelles actuelles</b>	
<b>3.1. Vers une meilleure représentation des cultures ?.....</b>	<b>43</b>
3.1.1 La représentation des Arabes dans le médium vidéoludique.....	47
3.1.2. L’effet du 11 septembre : un miroir déformant.....	49
<b>3.2. Une évolution progressive vers plus de diversité et d’inclusion.....</b>	<b>50</b>
3.2.1.L’essor d’une nouvelle conscience culturelle dans la franchise.....	50
3.2.2. L’importance d’un héros non-occidental dans Mirage.....	51
3.2.3. Un processus créatif placé sous le signe de l’inclusion.....	53
<b>3.3. ... qui navigue entre stéréotypes et archétypes.....</b>	<b>59</b>
3.3.1. Une arabité réhabilitée ?.....	60
3.3.2. La notion d’archétype.....	61
<b>Conclusion de partie.....</b>	<b>62</b>
<b>Conclusion.....</b>	<b>64</b>
Perspectives.....	68
Note de fin.....	70
<b>Bibliographie .....</b>	<b>72</b>
<b>Annexes .....</b>	<b>74</b>

## Glossaire

Les définitions suivantes explicitent des termes utilisés dans le jargon de l'industrie vidéoludique, suivant les conventions du milieu.

### Industrie vidéoludique

- **AAA (Triple A)** : Catégorie de jeux vidéo à gros budget, produits par des studios majeurs. *Mirage* appartient à cette catégorie, ce qui implique des contraintes industrielles importantes.
- **Build** : Version spécifique d'un jeu vidéo en cours de développement.
- **DLC (Downloadable Content)** : Contenu téléchargeable ajouté après la sortie initiale d'un jeu.
- **Gameplay** : Ensemble des mécaniques interactives qui régissent l'expérience de jeu.
- **Game Design** : Discipline qui conçoit les systèmes, les règles et les dynamiques d'un jeu vidéo.
- **Level Design** : Conception des environnements et des niveaux du jeu, en lien avec la narration et l'immersion.
- **Open world (Monde ouvert)** : Système de jeu dans lequel le joueur peut explorer librement un vaste univers sans suivre une trame linéaire.
- **Narrative design** : Branche du game design dédiée à l'intégration de la narration dans les mécaniques du jeu.
- **NPC (Non-Playable Character)** : Personnage non-joueur, souvent porteur d'éléments de narration ou d'ambiance.
- **Immersion** : Capacité d'un jeu à plonger le joueur dans un univers crédible et cohérent.
- **IP (Intellectual Property)** : Propriété intellectuelle, qui désigne une licence ou une franchise comme *Assassin's Creed*.

## Représentations culturelles et identitaires

- **Arabité** : Ensemble des éléments culturels, linguistiques et historiques qui définissent l'identité arabe. Peut être revendiquée comme un marqueur culturel, politique ou civilisationnel.
- **Authenticité culturelle** : Principe visant à représenter une culture de manière fidèle, documentée et respectueuse.
- **Diversité** : Terme désignant la représentation plurielle des identités (ethniques, genrées, culturelles, etc.) dans une œuvre.
- **Inclusion** : Démarche visant à intégrer équitablement toutes les catégories sociales et culturelles dans un produit ou un espace.
- **Orientalisme** : Concept théorisé par Edward Said, qui désigne la manière dont l'Occident construit une image fantasmée et stéréotypée de l'Orient.
- **Exotisation** : Processus par lequel une culture est représentée comme étrange, pittoresque ou "autre", souvent de manière réductrice.
- **Postcolonialisme** : Champ de réflexion critique sur les héritages idéologiques, économiques et culturels du colonialisme dans les sociétés contemporaines.
- **Archétype** : Modèle culturel ou narratif universel (ex. : le sage, le héros solitaire), qui peut servir à structurer un récit.
- **Stéréotype** : Représentation figée et simplificatrice d'un groupe social ou culturel, souvent porteuse de préjugés.
- **Représentation** : Manière dont les identités, les cultures ou les genres sont mises en scène dans les médias.

## Discours critique & industrie culturelle

- **Soft power** : Capacité d'un État ou d'une culture à influencer d'autres sociétés par la culture, les idées ou l'image.
- **Culture populaire** : Ensemble des productions culturelles accessibles à un large public (cinéma, jeux vidéo, séries, etc.), souvent en opposition à la culture savante.
- **Industrie culturelle** : Secteur économique fondé sur la production de contenus culturels standardisés pour un marché de masse (théorisé par Adorno et Horkheimer).
- **Marché globalisé** : Contexte économique dans lequel les produits culturels (comme les jeux vidéo) doivent séduire un public mondial.
- **Franchise** : Ensemble de produits liés à une licence unique (personnages, univers, mythologie partagée).
- **Localization** : Processus d'adaptation linguistique et culturelle d'un jeu pour différents marchés (ex. : version arabe de *Mirage*).
- **Consultant culturel** : Expert engagé pour valider l'exactitude et le respect des éléments culturels dans une œuvre.
- **Narration transmédiatique** : Déploiement d'un univers narratif à travers plusieurs médias / medium (jeux, livres, séries...).
- **Subjectivation** : Processus par lequel un sujet se constitue, notamment à travers les récits qui le représentent ou l'interpellent.

## Introduction

Qui n'a jamais rêvé de voyager à travers l'espace-temps ? De parcourir les rues du Caire médiéval, de Florence à la Renaissance, de Bagdad au IXe siècle, ou plus récemment, de plonger dans le Japon féodal durant l'époque Sengoku, en incarnant un rôle décisif au cœur de l'Histoire ?

Depuis le début du XXIe siècle, les jeux vidéo sont passés du statut de divertissement, à celui de véritables objets culturels.<sup>1</sup> C'est lors de son premier opus en 2007 que la franchise *Assassin's Creed* s'est imposé comme un laboratoire narratif et visuel de l'Histoire, capable de façonner notre rapport au passé, et de questionner la construction des récits historiques<sup>2</sup>, reconstituant avec minutie des époques révolues tout en comblant, par la fiction, les interstices de ce que les archives, ou la mémoire collective, ignorent. Des croisades à la Révolution française, de la Renaissance italienne à l'Égypte ptolémaïque, la franchise d'Ubisoft offre aux joueurs une traversée polychronique des civilisations, tout en les immergeant dans un récit alternatif complexe mêlant science-fiction, mémoire génétique et enjeux idéologiques. Ainsi, *Assassin's Creed* semble reconstituer des époques, supposant ce qui est ignoré d'un point de vue historique.

*“On ne travaille pas sur le passé, mais on travaille avec les traces du passé. L'Histoire est faite de trous, alors que le monde d'Assassin's Creed est plein. Et qu'est-ce qu'on fait quand on veut recréer ? On le fait dans le style.”*

**Laurent Turcot**, historien des loisirs et des divertissements,  
consultant pour l'opus *Assassin's Creed Unity* (2014)

---

<sup>1</sup> Newman, J. (2012). *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. Routledge. (Pour la reconnaissance culturelle du jeu vidéo dans les études médiatiques).

<sup>2</sup> Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge. (Pour l'idée de la construction des récits historiques dans le jeu vidéo).

## 1. Contexte

D'aussi loin que je me souviens, j'ai toujours été une aficionado des jeux-vidéos, initiée par mes grandes sœurs Myriam et Chahida. Nous avions les yeux rivés sur des mondes virtuels qui s'étendaient bien au-delà des murs de notre chambre. Nos parents nous ont souvent mis en garde : « Ne perdez pas votre temps avec tout ça ! ». Pourtant, qui aurait cru que ces aventures virtuelles auraient aujourd'hui un tel impact dans ma réflexion universitaire et professionnelle ? Ce dont ils ne se doutaient pas, c'est que chaque session de jeu était une invitation à questionner, à apprendre, à comprendre le monde autrement. Aujourd'hui, à travers ce mémoire, je leur adresse un clin d'œil complice : non, ce n'est pas « qu'un jeu », mais bien plus que cela.

Ma recherche veut démontrer que le jeu vidéo, loin d'être une simple échappatoire, est un véritable objet de recherche, un miroir de notre rapport à l'altérité. C'est à la fois un terrain d'exploration intellectuelle, mais aussi un objet politique vecteur de représentations en matière de diversité, et d'inclusion culturelle.<sup>3</sup> En effet, le choix de ce sujet, profondément ancré dans les pratiques culturelles contemporaines, répond à une conviction : les jeux vidéo ne sont pas que du divertissement, ils constituent aussi un médium narratif puissant, capable de façonner nos imaginaires et de véhiculer des représentations influentes. Cette perspective, souvent mésestimée, trouve écho en sciences de l'information et de la communication, où l'on s'intéresse à la manière dont les médias — notamment vidéoludiques — participent à la construction des savoirs et des mémoires collectives. Sur le plan professionnel, ce mémoire est une première pierre à l'édifice, dans mon souhait de poursuivre mes études vers la recherche, en explorant la place des jeux vidéo dans la transmission culturelle et la formation identitaire. Ma volonté est d'interroger la porosité entre fiction et réalité, ainsi que le rôle de la médiation numérique dans la reconfiguration des connaissances historiques. En ce sens, l'univers foisonnant d'*Assassin's Creed* se présente comme un laboratoire idéal pour interroger les jeux vidéo comme outil de construction des imaginaires collectifs, notamment au travers du prisme de l'hyperréalité (Baudrillard, 1981).<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Shaw, A. (2014). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. University of Minnesota Press. (Pour la dimension politique et les questions de diversité et inclusion dans les représentations vidéoludiques).

<sup>4</sup> Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Galilée.

## « Rien n'est vrai, tout est permis. »

Ce credo emblématique de la saga résume à lui seul l'ambiguïté qui structure la représentation de l'Histoire dans cette franchise vidéoludique : entre fidélité aux faits historiques et liberté narrative, entre reconstitution immersive et simulation fictionnelle. Le jeu vidéo, en tant que médium interactif, ne se contente plus de raconter l'Histoire ; il la fait vivre, la manipule, l'interprète, au point de parfois brouiller les frontières entre savoir, souvenir et invention.

Ce mémoire propose donc d'interroger la représentation de l'Histoire dans *Assassin's Creed*, non pas en s'attardant sur la seule vraisemblance des faits ou sur la qualité des mécaniques de gameplay mais en adoptant une approche transversale et critique : comment le jeu reconfigure-t-il le rapport entre passé et présent ? Quels récits historiques privilégie-t-il, et selon quelles logiques ? Et surtout, dans quelle mesure cette simulation vidéoludique participe-t-elle à la construction des imaginaires collectifs en matière de représentation – en l'occurrence des populations Arabes, en proposant une temporalité : Bagdad au IX<sup>ème</sup> siècle, durant l'Age d'Or de l'Islam. L'incidence des récits vidéoludiques historiques sur la formation identitaire pose également une question cruciale : un jeu vidéo peut-il faire apprendre une histoire erronée, potentiellement dommageable pour des identités individuelles ou collectives ?

## **2. Cadre théorique**

Ainsi, il apparaît opportun de définir les notions essentielles qui articulent la réflexion, à commencer par la théorie de l'hyperréalité théorisée par Jean Baudrillard, qui sera le fil conducteur. En effet, la franchise *Assassin's Creed* veut combler les trous dans les interstices des connaissances des joueurs, ce faisant, les opus de la saga dissolvent la réalité et la simulation. Vérité, et illusion de vérité semble avoir la même saveur, théorie décrite dans *Simulacres et Simulations*. Le constat étant que, plus précises et mieux définies, on finit par accorder plus de crédit à la simulation, qu'à la réalité. La conscience perd donc sa capacité à discerner l'écart entre la réalité et l'imaginaire. La franchise se veut être une immersion historique, une porte d'entrée vers une connaissance plus établie. En somme, le lore du jeu est

très méta. Jouer au jeu ou entrer dans l'Animus,<sup>5</sup> c'est entrer dans une récréation mémorielle, avec tout ce qu'elle comprend : de faux souvenirs, d'expériences authentiques et d'arrangements avec la réalité. Une simulation dans laquelle le vrai et le faux sont identiques avec un credo : rien n'est vrai, tout est permis.

En outre, l'authenticité, dans le contexte du jeu vidéo historique, désigne la capacité d'un jeu à restituer fidèlement une période, des événements ou des atmosphères du passé, en s'appuyant sur des sources variées telles que des archives, des témoignages ou des recherches scientifiques<sup>6</sup>. Cependant, cette authenticité est toujours négociée : elle oscille entre la reconstitution rigoureuse et les nécessités du gameplay, aboutissant souvent à des compromis entre réalisme et divertissement<sup>7</sup>. Ainsi, l'authenticité vidéoludique n'est jamais absolue, mais résulte d'un équilibre entre fidélité au passé et exigences ludiques. Quant à la représentation, ce terme désigne la manière dont un jeu vidéo construit et met en scène des personnages, des événements ou des cultures à travers des choix narratifs, esthétiques et mécaniques. Elle implique une sélection et une interprétation du réel, qui peut renforcer ou questionner des visions dominantes de l'Histoire, et de la société. Dans le jeu vidéo, la représentation est donc toujours un construit, qui mérite d'être analysé au même titre que d'autres médias<sup>8</sup>.

En ce qui concerne la diversité, elle renvoie à la variété des identités, des cultures et des expériences humaines présentes dans un jeu vidéo. Elle se manifeste par la pluralité des personnages, des contextes historiques ou des points de vue proposés au joueur. La diversité vise à refléter la complexité du monde réel et à offrir une multiplicité de récits en s'opposant à l'uniformité ou à la marginalisation de certaines voix ou cultures. A contrario, l'inclusion désigne la volonté d'intégrer de manière active et équitable des groupes historiquement sous-représentés ou marginalisés dans la société et dans les récits vidéoludiques. Elle suppose

---

<sup>5</sup> Élément essentiel dans l'univers du jeu. L'Animus (au pluriel: Animi) est une machine développée et mise en service par Abstergo Industries, un conglomérat d'entreprises multinationales, à l'origine même du système capitaliste du monde, façade publique actuelle de l'Ordre des Templiers, et ennemis originels des Assassins. L'Animus permet d'accéder aux mémoires génétiques inscrites dans l'ADN d'un sujet, avant de projeter les souvenirs de ses ancêtres dans une réalité virtuelle tridimensionnelle que les sujets peuvent explorer.

<sup>6</sup> De Miras, José-Louis. (2019) "Le jeu vidéo « historique » comme objet de recherche", Essais [En ligne]. [URL](#)

<sup>7</sup> Conte, Pierre-Alexandre. (2011), "Le jeu vidéo peut-il être fidèle à l'Histoire ?" Le Monde [En ligne]. [URL](#)

<sup>8</sup> Boutonnet, Vincent. (2018). "Chapitre 8. Jeux vidéos et interprétations historiques : étude d'Assassin's Creed."

la création d'environnements de jeu où chaque joueur, quelle que soit son identité, peut se reconnaître et se sentir légitime. L'inclusion va au-delà de la simple présence de diversité : elle implique une attention portée à la manière dont les différences sont valorisées, respectées et intégrées dans la narration et les mécaniques du jeu.

De fait, cela nous amène à nous interroger sur les stéréotypes, qui sont des représentations simplifiées, figées et souvent réductrices d'un groupe social, d'une culture ou d'une période historique. Dans le jeu vidéo, ils se traduisent par des personnages ou des situations qui reproduisent des clichés, des préjugés ou des visions caricaturales du réel renforçant ainsi des imaginaires collectifs parfois discriminants - mais qui semblent nécessaires. Les stéréotypes peuvent concerner le genre, la race, la classe sociale, etc., et participent à la construction de récits normatifs. Enfin, cela fait écho à la notion d'archétypes sont des modèles universels ou des figures récurrentes, issus de la mythologie, de la littérature ou de l'inconscient collectif (au sens de Jung). Dans le jeu vidéo, ils servent de base à la création de personnages ou de situations facilement identifiables par le joueur (le héros, le mentor, le traître, etc.). Contrairement aux stéréotypes, les archétypes ne sont pas nécessairement porteurs de préjugés négatifs : ils structurent la narration et facilitent l'identification, mais peuvent aussi être détournés, ou complexifiés, pour enrichir le récit.

### 3. Enjeux et limites

Un des enjeux de ce mémoire résidait dans la délimitation du corpus. La franchise *Assassin's Creed* compte aujourd'hui quatorze opus principaux, des jeux *spin-off* secondaires, et contenus transmédiatiques (romans, bandes dessinées, séries, etc.). L'évolution de la série peut être distinguée en trois grandes périodes, chacune marquée par un changement notable dans le style de jeu et la proposition narrative :

#### - Période 1 : Les jeux d'action-aventure classiques (2007-2015)

La première période débute avec le lancement d'*Assassin's Creed I* en 2007 et s'étend jusqu'à *Assassin's Creed: Syndicate*, sorti en 2015. Ces opus privilégient une approche linéaire de l'action-aventure, centrée sur la reconstitution historique, l'infiltration et la narration immersive propres à la série.

#### - Période 2 : La transition vers le RPG (2017-2023)

À partir d'*Assassin's Creed Origins* (2017), la série adopte progressivement les codes du jeu de rôle (RPG) : progression du personnage, choix narratifs et monde ouvert. Cette période inclut aussi *Odyssey*, *Valhalla* (2020) et *Mirage* (2023), marquant une diversification des mécaniques et une recherche de profondeur dans le gameplay.

#### - Période 3 : Une nouvelle ère, l'Animus Hub (2025-)

La troisième période commence avec *Assassin's Creed Shadows*, sorti le 20 mars 2025, et l'introduction de la plateforme Infinity Animus Hub. Cette étape se caractérise par une plus grande diversité des expériences de jeu : l'intégration de nouveaux types de gameplay, un suivi prolongé des jeux, et une dimension évolutive. Elle centralise ainsi la progression, les contenus et les nouveautés de la saga, avec l'ambition d'enrichir l'expérience sur le long terme à mesure que de nouveaux épisodes et fonctionnalités sont intégrés. L'aspect « métavers » annoncé à l'origine s'est transformé en une interface fluide, pensée pour durer et évoluer avec la série.

Il était donc indispensable de circonscrire l'analyse afin de garantir la profondeur et la cohérence du travail. Cette sélection, nécessaire pour la rigueur de l'analyse, exclut inévitablement certains aspects ou évolutions de la franchise au global. Elle peut donc conduire à une vision partielle du phénomène *Assassin's Creed* et à une surreprésentation de certains enjeux, au détriment d'autres.

Le second enjeu consiste à rendre accessible un sujet complexe à un lectorat qui n'est pas nécessairement familier avec les *game studies*. Il s'agit ici d'explicitier clairement les concepts, en contextualisant les débats et en illustrant les analyses par des exemples concrets issus du corpus. Cette explication comporte le risque d'édulcorer certains arguments ou de négliger la complexité théorique au profit de la clarté. Il faudra donc trouver un équilibre entre exigence scientifique et pédagogie afin de ne pas trahir la richesse du sujet, tout en le rendant compréhensible et pertinent.

Enfin, mettre en lumière l'importance des questions d'inclusion, de diversité et de représentations, en particulier dans un contexte où les stéréotypes raciaux et culturels sont encore peu étudiés dans l'industrie du jeu vidéo en France, a été un vrai challenge. Néanmoins, ce mémoire s'attache à explorer un objet culturel complexe, en opérant des choix méthodologiques assumés, tout en restant conscient des limites inhérentes à toute recherche sur un sujet aussi vaste et évolutif que la franchise *Assassin's Creed*, et la question de la représentation des minorités dans le jeu vidéo.

#### **4. Problématique**

Ceci nous amène à éclairer le sujet au travers de cette problématique : dans quelle mesure la franchise *Assassin's Creed*, à travers ses choix de production, parvient-elle à redéfinir les frontières entre jeu vidéo et médium historique, en négociant l'équilibre entre authenticité historique et liberté créative, tout en s'efforçant de promouvoir une représentation plus inclusive et diversifiée des cultures à travers l'Histoire, comme illustré par l'opus *Mirage* ?

## 5. Hypothèses de recherche

Cette réflexion s'articule autour de trois hypothèses :

**1. Assassin's Creed se positionne comme un médium hybride, oscillant entre narration vidéoludique et discours historique, en proposant une reconstitution immersive du passé qui redéfinit les codes de l'Histoire.**

À l'intersection du jeu vidéo et du médium historique, en s'appuyant notamment sur la théorie des médiums hybrides (Jenkins, *Convergence Culture*)<sup>9</sup>, *Assassin's Creed* n'est ni un documentaire historique ni un simple jeu de divertissement : c'est un espace de co-construction sans cesse négocié entre véracité historique et fiction ludique. Cette hybridité, au cœur de l'expérience vidéoludique, redéfinit le rapport à l'Histoire : non plus une suite de faits fixes, mais un récit interactif en constante reconfiguration, à la frontière du vraisemblable et du spéculatif.

**2. La semi-fiction dans Assassin's Creed ne se contente pas d'hybrider réalité et fiction : elle devient un outil discursif qui interroge les récits historiques dominants occidentaux, grâce au lore et au gameplay.**

Je m'appuie ici sur les travaux de Ricoeur<sup>10</sup> et sur la notion de mise en intrigue : la semi-fiction de la franchise ne se limite pas à enjoliver le passé, elle sert à questionner les récits historiques dominants. Par le biais du gameplay (les choix du joueur, la multiplicité des points de vue) et du lore (les méta-récits d'Abstergo et de l'Animus), la saga engage une réflexion sur le pouvoir des narrations historiques. Cette perspective s'inscrit dans les recherches en SIC sur la fabrique discursive des mémoires (Assmann)<sup>11</sup> : le jeu devient un espace de débat permanent entre l'histoire institutionnelle et les micro-histoires oubliées.

---

<sup>9</sup> Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, NYU Press.

<sup>10</sup> Ricoeur, P. (1983-1985). *Temps et récit*, Paris, Seuil, (3 volumes).

<sup>11</sup> Assmann, J. (2013). *La Mémoire culturelle*, Paris, Albin Michel.

### **3. L'opus *Mirage* témoigne d'une évolution vers une représentation plus inclusive des cultures arabes, le passé étant une construction narrative reflétant des enjeux mémoriels contemporains, et des sensibilités socioculturelles actuelles.**

Pour cette hypothèse, je mobilise la notion d'agenda-setting culturel (McCombs et Shaw)<sup>12</sup> : en replaçant au centre des cultures minorisées (comme le monde arabe dans *Mirage*), le jeu vidéo semble contribuer à un rééquilibrage des imaginaires collectifs. Cette démarche rejoint les questionnements sur la médiation interculturelle (Jenkins, encore, mais aussi Hall)<sup>13</sup>, qui met en lumière la capacité des médias à négocier des identités multiples et à reconfigurer les rapports de pouvoir symboliques.

En un sens, *Mirage* semble incarner un tournant : il prouve que les univers vidéoludiques, longtemps centrés sur des récits occidentalo-centrés, sont désormais des espaces où s'affirment des voix culturelles plurielles et des représentations plus inclusives. Ici, le postulat est que le jeu vidéo est un médium qui, au même titre que d'autres, produit « *de[s] représentation[s] et de[s] discours – parmi lesquels le discours raciste trouve une place* »<sup>14</sup>. L'idée est donc d'apporter un regard décolonial sur le sujet, basé sur un phénomène que Mehdi Derfoufi<sup>15</sup> contextualise de deux manières. D'une part, à travers le prisme de l'histoire coloniale et postcoloniale, qui permet de comprendre que le racisme n'est pas simplement l'expression d'individualités déviantes, mais le résultat d'un long processus qui a naturalisé une partition du monde sur des bases ethno- raciales.

---

<sup>12</sup> McCombs, M. Shaw, D. (1972). « *The Agenda-Setting Function of Mass Media* », *Public Opinion Quarterly*, vol. 36, n°2, p. 176-187.

<sup>13</sup> Hall, S. (1990). *Cultural Identity and Diaspora*, in Jonathan Rutherford (dir.), *Identity: Community, Culture, Difference*, Londres, Lawrence & Wishart. P. 222-237.

<sup>14</sup> Derfoufi, M. (2021). *Racisme et jeu vidéo*, Maison des Sciences de l'Homme.

<sup>15</sup> Docteur en études cinématographiques. Chercheur et enseignant en études postcoloniales, études culturelles et études de genre (cinéma/jeu vidéo) à l'Université Paris 8. Chercheur associé à l'IRCAV (Paris 3) et membre de l'OMNSH (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines).

## 6. Corpus et méthodologie

Afin d'étayer les hypothèses ci-dessus, nous saisissons l'opus *Mirage* comme un objet de médiation culturelle, au croisement de la mémoire collective (Halbwachs)<sup>16</sup>, de la construction discursive (Foucault)<sup>17</sup> et de l'hyperréalité (Baudrillard)<sup>18</sup>. Ma méthode consiste donc à croiser une analyse sémiotique des contenus vidéoludiques avec une focale particulière sur l'univers sonore (bande-son, bruits environnants, doublage des voix), accompagnée d'une approche discursive des récits historiques (en m'appuyant notamment sur Barthes<sup>19</sup>, et sur la notion de *mythe*), et d'une mise en perspective critique des rapports de pouvoir implicites véhiculés par la franchise (théorie de l'hégémonie culturelle de Gramsci<sup>20</sup>, appliquée à la culture populaire).

Il s'agit d'interroger ce que le jeu fait à la mémoire, à la construction des discours sur l'histoire, et aux rapports de pouvoir qui structurent l'imaginaire populaire. Ce choix de corpus relève d'une volonté d'explorer un terrain où la représentation – notamment arabe – s'articule à la fois dans la production et la réception, entre enjeux de mémoire, hégémonie et résistance. L'univers sonore, loin d'être un décor accessoire, devient une matrice narrative agissante. Les sons, la bande-son et le doublage des voix participent d'une expérience immersive qui façonne la perception du joueur. Ce qui m'intéresse particulièrement, c'est la façon dont l'environnement sonore opère à la fois comme un vecteur de "vérité perceptive" (effets de réel, hyperréalité à la Baudrillard) et comme un dispositif idéologique, où certains accentuations, ou choix linguistiques peuvent exalter, masquer ou caricaturer une identité culturelle. En ce sens, la bande-son agit comme une mémoire incarnée, rejouant ou disputant les tropes stéréotypés associés à l'orientalisme. Par son inscription dans l'espace de jeu, le son est porteur de mythes (Barthes) et participe à la fabrique discursive de l'histoire dans le jeu. Quant à la narration environnementale – le récit qui se tisse dans les décors, les objets, les architectures et les détails visuels du monde ludique – ce champ d'analyse permet de saisir comment le jeu propose une lecture "incarnée" du passé, articule le visible et

---

<sup>16</sup> Halbwachs, M. (1950). *La Mémoire collective*, Paris, Presses Universitaires de France.

<sup>17</sup> Foucault, M. (1969). *L'Archéologie du savoir*, Paris, Gallimard.

<sup>18</sup> Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et Simulation*, Paris, Éditions Galilée.

<sup>19</sup> Barthes, R. (1957). *Mythologies*, Paris, Seuil.

<sup>20</sup> Gramsci, A. (1996) *Cahiers de prison*, Paris, Gallimard. (trad. française).

l'invisible, et place le joueur dans une posture d'archéologue urbain. L'enchevêtrement des micro-récits – traces, indices de vie quotidienne, symbolique des espaces – qui alimentent à la fois la mémoire collective et la construction d'un "mythe" *Mirage* ne semblent pas proposer un savoir figé, mais stimule la circulation de discours pluriels sur l'histoire, et l'identité arabe.

### Entretiens

Ce corpus ouvre un espace réflexif où le jeu n'est pas seulement un objet à analyser, mais un terrain vivant d'élaboration, de mémoire et de prise de parole – un lieu où la diversité, l'identité et les rapports de pouvoir sont continuellement mis à l'épreuve et reconfigurés. Le choix d'associer la sémiotique vidéoludique, l'analyse du discours et la réflexion sur l'hégémonie culturelle trouve une résonance particulière dans le contexte actuel de l'industrie du jeu vidéo, où les questions de diversité, d'inclusivité et de controverse sont plus que jamais au cœur des débats. Actuellement alternante chez Ubisoft en tant que chargée de communication interne internationale, c'est en menant des entretiens internes qu'il m'a paru essentiel d'interroger les tensions et dynamiques internes : comment le studio négocie la représentation culturelle ? Quels sont les impacts – parfois ambivalents – de la diversification des équipes, et des perspectives de production sur le récit proposé ? À travers ce corpus, je souhaite explorer la complexité du rapport entre le réel et la fiction, et la façon dont le jeu vidéo peut devenir un espace de mémoire disputé, d'émancipation mais aussi de reproduction d'hégémonies.

De fait, le corpus repose principalement sur des entretiens avec des membres d'équipes variées, ayant tous collaboré sur l'opus *Mirage*, accompagné par l'analyse de document spécifique au jeu. Ainsi, 9 entretiens semi-directifs sur 13 d'une durée d'une heure, pour creuser la collaboration avec les historiens, chercheurs, développeurs et spécialistes dans le développement et la production du jeu afin d'analyser le sens entre histoire, fiction et réalité, ont pu être menés. Lors de la prise de contact, un effort a été fait pour que le panel soit le plus paritaire possible, toutefois je n'ai eu l'occasion d'échanger qu'avec deux femmes seulement.

Afin d'assurer une meilleure lisibilité des éléments du corpus et la répartition de ceux-ci au sein du mémoire, voici un tableau récapitulatif :

	<u>Restitutions des entretiens du corpus à mobiliser</u>	<u>Analyse sémiologique d'outils internes</u>
<b>Hypothèse 1</b>	<p><b>Thierry Noël</b> GSI Senior Manager, Humanities &amp; Inspiration</p> <p><b>Aurélié Vasseur</b> Knowledge Specialist</p> <p><b>Victor Fèvre</b> Content Specialist Knowledge Management</p>	<p><b>World Fabric</b> : un site recensant toutes les ressources historiques nécessaires à la création des jeux.</p> <p><b>Discovery Tour</b> : un mode pour une “visite-guidée” historique du jeu.</p> <p><b>Codex / Bible interne</b> du lore Assassin’s Creed</p>
<b>Hypothèse 2</b>	<p><b>Jean-Luc Sala</b> Directeur artistique de <i>Mirage</i></p> <p><b>Salomé Strappazon</b> Directrice artistique associée</p> <p><b>Stéphane Boudon</b> Directeur créatif</p> <p><b>Fabian Salomon</b> Producteur général</p>	<p>Bibliothèque des références graphiques DO / DON’T pour la conception du jeu et le <i>gameplay</i>.</p>
<b>Hypothèse 3</b>	<p><b>Malek Teffaha</b> Senior Manager Project Management, Diversity &amp; Inclusion</p> <p><b>Mohammed Alemam</b> Social Media Manager (Abu Dhabi)</p> <p><b>Fawzi Mesmar</b> VP Editorial</p>	<p>Analyse de quelques exemples du <i>game design</i>, mettant l’accent sur un aspect qui me plaît particulièrement : l’univers sonore du jeu.</p>

## 7. Annonce de plan

Dans un premier temps, nous aborderons le jeu vidéo comme un médium historique, naviguant entre immersion et médiation. Nous tenterons de montrer comment *Assassin's Creed* se situe à l'interface entre œuvre de fiction et outil de médiation historique. Ce médium hybride entre récit et simulation se veut également être une reconstitution historique entre réalisme et réécriture.

Néanmoins, il apparaît que, si *Assassin's Creed* cherche à proposer une immersion historique crédible, la franchise doit constamment arbitrer entre authenticité et liberté créative. De fait, dans un second temps, nous étudierons les notions d'authenticité et de fiction : un équilibre négocié par le *game design* et la narration. La volonté étant de démontrer par quels mécanismes se construisent ces univers semi-fictifs, où l'Histoire est réinterprétée selon des logiques ludiques, plus que culturelles.

Enfin, si la franchise met en scène une histoire retravaillée, elle se doit aussi répondre aux attentes d'un public plus conscient et exigeant en matière de diversité et de représentations culturelles. Nous analyserons dans un dernier temps, comment la franchise a évolué vers une vision plus inclusive des cultures historiques, tout en restant contrainte par certaines logiques industrielles.

## Hypothèse 1

***Assassin's Creed* se positionne comme un médium hybride, oscillant entre narration vidéoludique et discours historique, en proposant une reconstitution immersive du passé qui redéfinit les codes de l'Histoire.**

---

Peut-on se fier aux reconstitutions historiques des productions vidéoludiques ? Et plus généralement : quel rapport entretient *Assassin's Creed* à la réalité ?

La première hypothèse de ce mémoire postule que la franchise *Assassin's Creed* agit comme un médium hybride, capable de conjuguer narration vidéoludique et discours historique. En effet, il semblerait qu'à travers ses mécaniques de jeu et ses intrigues, le jeu propose une reconstitution immersive du passé qui, en dépassant la simple fidélité historique, contribue à redéfinir les codes de l'Histoire. Cette hypothèse appelle à une clarification des principaux concepts qu'elle mobilise, pour en éclairer la portée et la pertinence. Cette partie s'appuiera notamment sur trois entretiens du corpus : avec **Thierry Noël** – GSI Senior Manager Humanities & Inspiration, **Aurélié Vasseur** – Knowledge Specialist et **Victor Fèvre** – Content Specialist Knowledge Management. Nous nous appuierons également sur les outils internes d'Ubisoft, essentiels pour aborder le concept d'authenticité historique : le World Fabric, le Discovery Tour, ainsi que le Codex / Bible interne du lore *Assassin's Creed*.

## **I. Assassin's Creed : un médium hybride entre narration vidéoludique et discours historique**

“J'ai espoir qu'aujourd'hui peu de gens nient que les séries de jeux contemporains, comme *Civilization* ou *Assassin's Creed*, constituent l'Histoire”, écrit Adam Chapman. Son évaluation est une déclaration sur l'accueil plutôt enthousiaste que les jeux vidéo ont reçu parmi les historiens ces dernières années. Près de quinze ans après l'établissement formel des *game studies* en tant que domaine scientifique, le média a été considéré comme un point focal pour les changements dans l'écriture et l'imagination historiques contemporaines. De fait, il s'agit de se demander comment ce phénomène culturel peut contribuer ou non à une meilleure compréhension des enjeux historiques. Au-delà de l'apprentissage de l'Histoire, mais aussi de l'incidence de ces récits vidéoludiques historiques sur la formation identitaire, un jeu vidéo peut-il faire apprendre une histoire erronée potentiellement dommageable pour des identités individuelles ou collectives ? En l'occurrence, il s'agit ici d'étudier la portée de la production vidéoludique qu'est *Assassin's Creed* qui semble tracer une frontière floue entre fiction et histoire – rendant la fiction réaliste au point de la confondre avec la vérité.<sup>21</sup>

### **1.1. Mirage d'Histoire et d'action : le jeu vidéo comme Animus, un médium hybride entre récit et simulation**

Le jeu vidéo s'inscrit dans une dynamique hybride qui articule à la fois la narration (*storytelling*) et la simulation interactive. Dans *Assassin's Creed*, cette articulation est particulièrement manifeste : les joueurs sont immergés dans des intrigues scénarisées riches et complexes (l'Animus, les Templiers contre les Assassins)<sup>22</sup>, mais également invités à agir librement dans des mondes ouverts historiquement inspirés. D'un côté, le récit vidéoludique propose une structure dramatique articulée autour du conflit, des quêtes et de la progression du joueur ; de l'autre, la simulation cherche à restituer un passé plausible, basé sur des recherches historiques rigoureuses.

---

<sup>21</sup> Joutard, P. (2013). « Révolution numérique et rapport au passé », *Le Débat*, 5, p. 145-452.

& Rabino, T. (2013) « Jeux vidéo et histoire », *le Débat*, 5, p. 110-116.

<sup>22</sup> Pour plus de détails, se référer à l'annexe n°1.

### 1.1.1. “History is our playground” : théorie du narratif VS ludique

Le jeu vidéo se distingue comme un médium hybride, combinant narration interactive et simulation. Cette dualité a notamment été mise en lumière par le chercheur Gonzalo Frasca, qui distingue le récit (*narrative*) et la simulation (*simulation*) dans l'expérience vidéoludique. Jesper Juul explicite que le jeu vidéo oscille entre deux pôles : le narratif (*story-driven*) et le ludique (*gameplay-driven*), créant ainsi une expérience unique où le joueur devient acteur de l'histoire (Juul, 2005). *Assassin's Creed* illustre parfaitement cette tension grâce à son slogan “*History is our playground*” (*L'Histoire est notre terrain de jeu*). En effet, ce dernier revendique une approche où l'Histoire devient un terrain d'expérimentation, et non un récit figé. Cette hybridité semble permettre au joueur de naviguer entre la découverte d'une trame scénaristique, et l'exploration libre d'un univers historique reconstitué (Murray, 1997) – où le réel (lieux, personnages historiques) côtoie l'invention scénaristique.

Il est intéressant de proposer ici une analyse sémio-sémantique de la *baseline*. Le mot « History » est porteur de solennité : il renvoie à un savoir collectif, à la dimension universelle et objective des événements passés. Selon le TLFi, la définition est la suivante : l'Histoire est “la recherche, connaissance, reconstruction du passé de l'humanité sous son aspect général, ou sous des aspects particuliers, selon le lieu, l'époque, le point de vue choisi; un ensemble des faits et déroulement de ce passé.” Ici, l'Histoire est présentée comme un espace à s'approprier, à revivre, et non comme un récit figé. Quant à « Playground », ce dernier évoque immédiatement le jeu, le loisir, la liberté de mouvement. C'est un lieu de plaisir, mais aussi de dépassement des règles. Il renvoie à l'idée de détournement et de reconfiguration des normes. Leur combinaison crée un oxymore apparent : l'Histoire, souvent perçue comme rigide, devient un espace de liberté ludique. Cette tension sémantique redéfinit l'Histoire comme un matériau malléable, un décor à expérimenter plutôt qu'à contempler.

Sur le plan des connotations, on y trouve à la fois, une désacralisation de l'Histoire – ce n'est plus qu'un savoir figé mais un espace à explorer – et surtout une promesse de pouvoir pour le joueur : il peut façonner, influencer, réécrire le passé. C'est donc une ouverture à la subjectivité, et à la fictionnalisation du récit historique.

Sur le plan sémiotique, le slogan s'inscrit dans la logique du simulacre décrite par Baudrillard (1981) : l'Histoire est reconstituée de manière si précise qu'elle devient plus « réelle » que la réalité historique elle-même. Cette hyperréalité transforme l'Histoire en un espace ludique, plastique et immersif. Les images associées au slogan (monuments emblématiques, foules historiques, combats chorégraphiés) soulignent le caractère spectaculaire de la reconstitution. Elles renforcent l'idée d'un « playground » où le joueur n'est pas un simple spectateur, mais un acteur historique lui-même.

Enfin, le slogan semble révéler un enjeu idéologique. Il normalise l'idée que l'Histoire est une ressource narrative (et non un absolu), ce qui soulève des questions sur la légitimité de la fiction pour « dire » le passé, et non le raconter, et semble masquer la dimension politique des choix narratifs : qui décide de ce qui est « jouable » ? Quelles histoires sont incluses, et lesquelles sont oubliées ? “History is our Playground” opère donc un double glissement : d'une part, il valorise l'expérience immersive et la liberté ludique du joueur ; d'autre part, il redéfinit l'Histoire comme un espace interactif plutôt qu'un récit figé. C'est cette tension entre reconstitution authentique et jeu fictionnel qui fait toute la richesse et la complexité de l'objet d'étude.

### **1.1.2. Plongée immersive : présence historique et synchronisation**

Pour saisir la « présence historique » dans *Assassin's Creed*, l'immersion est un concept central. Selon Marie-Laure Ryan, l'immersion désigne un état psychologique dans lequel le joueur « oublie » le cadre fictionnel et se projette dans l'univers proposé<sup>23</sup>. Dans ce cadre, *Assassin's Creed* mobilise des stratégies de reconstitution minutieuse des époques (architecture, costumes, us et coutumes) pour créer un effet de réel qui transcende la simple véracité historique.

De fait, cela conduit au principe de présence historique. Selon Janet Murray, le jeu vidéo offre une « agency » au joueur, c'est-à-dire la capacité d'agir et d'influencer le récit (Murray, 1997). Cette immersion est accentuée par le réalisme des environnements – appelé la narration environnementale – la reconstitution architecturale et la densité des détails

---

<sup>23</sup> Ryan, M-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2001.

historiques. Pour Adam Chapman, le jeu vidéo historique permet une forme de « présence historique » inédite, où le joueur expérimente le passé de l'intérieur (Chapman, 2016).

*“L'enjeu est désormais d'offrir au joueur un contexte, un cadre dans lequel évoluer, prendre ses décisions et construire sa propre histoire. Dans cette perspective, le monde est régi par des systèmes physiques, géographiques, sociologiques, économiques, avec des enjeux, des conflits, des thématiques, des points de vue, généralement incarnés par des personnages isolés, ou regroupés en « factions ». Gérés par des intelligences artificielles, ils sont définis par des besoins, des désirs, des objectifs et des contraintes, comme des acteurs d'improvisation censés s'adapter à toutes les actions du joueur. **On propulse alors le joueur au sein du monde, et il devient le grain de sable dans la machine en interférant avec tous ces systèmes.***

*C'est justement cela qui distingue la narration interactive : ce sentiment qu'on appelle agency en anglais. **Plus qu'une réelle liberté, ou choix, c'est l'impression d'avoir un impact qui importe.**”*

– La construction des mondes d'*Assassin's Creed*<sup>24</sup>

Citation de **Thierry Noël**.

En somme, cette « présence historique » — que l'on pourrait rapprocher de la notion de **présence médiatisée** développée par Lombard et Ditton<sup>25</sup>— permet au joueur de ressentir une forme d'authenticité, même si les événements et personnages sont (en partie) fictifs.

---

<sup>24</sup> Guilbert, X. Guindeuil, T. Le Braton, E. Noël, T. (2019). *La construction des mondes d'Assassin's Creed*. Revue de la BNF, 2019/2 n° 59, p.104-114. [URL](#)

<sup>25</sup> Lombard, M. Ditton, T. (1997). « *At the Heart of It All: The Concept of Presence* », Journal of Computer-Mediated Communication, vol. 3, n°2.

## 1.2. Assassin's Creed, entre reconstitution et interprétation

*“Assassin's Creed se donne pour ambition de recréer des époques et des univers disparus. Il y a cette prétention à offrir la possibilité de retourner dans le temps et de redécouvrir ces mondes-là. Dans ce cadre, on parle de culture matérielle, bien sûr, mais aussi de culture immatérielle. Moi, c'est vraiment l'immatériel qui me touche le plus : les interactions, les croyances, les rites, les façons dont les sociétés évoluent et s'adaptent. Parce que si on se limitait à la seule culture matérielle, on tomberait dans un effet de musée figé, un simple déplacement de vitrine. C'est l'immatériel qui donne vie à un monde et qui en fait une société vivante, en action.”*

**Thierry Noël**, GSI Senior Manager  
Humanities & Inspiration

### 1.2.1 La « vérisimilitude historique » plus que la fidélité absolue

L'un des aspects les plus intéressants de la franchise est qu'elle revendique une «vérisimilitude historique», c'est-à-dire une cohérence interne qui donne au joueur l'impression d'authenticité (Chapman, 2016), plutôt qu'une fidélité absolue. Au cours de mes entretiens, une confirmation s'est précisée : l'objectif est de recréer une « expérience historique plausible » (*believable historical experience*) plutôt qu'un récit parfaitement conforme aux archives. Le but n'étant pas de devenir un manuel d'Histoire, mais de s'en inspirer, pour mieux s'en affranchir.

*“Les événements et les personnages ne sont crédibles que si le monde donne à voir qu'il existe sans eux, et qu'il existe depuis longtemps.”*<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Guilbert, X. Guindeuil, T. Le Braton, E. Noël, T. (2019). *La construction des mondes d'Assassin's Creed*. Revue de la BNF, 2019/2 n° 59, p.104-114. [URL](#)

De fait, pour donner de l'épaisseur à cette reconstitution historique, une équipe multiculturelle aux croyances plurielles, mais surtout aux compétences différentes est constituée. Les équipes créatives d'Ubisoft s'entourent alors d'experts : des historiens spécialistes de l'art et de l'architecture. Ainsi, les équipes de productions assument une part de fictionnalisation, tout en s'appuyant sur une documentation rigoureuse pour ancrer leur récit dans une réalité plausible (De Groot, 2016).

Cette approche s'appuie notamment sur une sélection des sources historiques et sur l'outil interne *World Fabric*, un moteur de reconstitution qui agrège données et iconographies pour offrir des décors crédibles.

### **1.2.2 World Fabric : cartographier le passé**

Les équipes de recherche d'Ubisoft ont développé un outil interne majeur anciennement nommé *World Texture Fabric – WTF* en 2020, devenu *World Fabric* en janvier 2025. Pour le définir, c'est le lieu principal où l'équipe *Humanités et Inspiration* partage son travail avec les équipes de production, et le siège. L'objectif est de fournir aux équipes d'Ubisoft des faits et des informations sur les environnements et les périodes explorées dans les jeux. Cette équipe encourage vivement la recherche dans le monde réel, comme une source puissante d'inspiration, d'immersion, d'unicité et surtout comme un filet de sécurité contre les idées fausses, les préjugés ou les clichés. Ils visent à nourrir la créativité des partenaires, à donner du contexte, du sens et de la profondeur aux fondements des *open-worlds*. Cette démarche témoigne donc d'une volonté de vulgarisation et de médiation du passé, tout en laissant place à la créativité narrative.

### **1.2.3. Discovery Tour & Codex : infiltrer l'Histoire grâce aux modes de vulgarisation**

La franchise a intégré un mode de vulgarisation : le Discovery Tour (introduit dans *Assassin's Creed Origins* et poursuivi dans *Odyssey*, *Valhalla*, *Mirage* et *Shadows*). Ce mode transforme le jeu en musée interactif, permettant aux joueurs d'explorer les époques sans contraintes de gameplay, avec des visites guidées validées par des historiens. Ainsi, la franchise propose une expérience éducative, dépourvue de combat, permettant au joueur d'explorer l'univers historique à travers des visites guidées et des contenus pédagogiques. Ce mode a été salué par les enseignants et les historiens comme un outil de médiation culturelle innovant (Mol, 2017 ; Chapman, 2020). Nous pouvons déduire d'une volonté de légitimation académique — et un positionnement clair du jeu comme outil de médiation culturelle.

Nous retrouvons également les entrées du Codex du jeu, intégrées au jeu principal et suffisamment légères pour que les joueurs occasionnels s'y intéressent vraiment. La plupart, si ce n'est la totalité des objets à récupérer dans l'inventaire, sont de véritables pièces de musée, avec des descriptions supplémentaires pour les objets à collectionner lors de quêtes. Plutôt que de parler exclusivement de lieux et de personnes comme les entrées de la base de données des opus précédents, celles-ci couvrent un large éventail de sujets liés à la société, à l'art, à la culture et à la vie quotidienne. Elles sont accompagnées d'images de qualité et, en tant qu'éléments collectables principaux du jeu disséminés à travers les points d'intérêt de la carte, les joueurs allient l'utile à l'agréable. De fait, *Mirage* donne l'occasion à Bagdad de devenir un musée jouable.

## Conclusion de partie

*Assassin's Creed* est une série mêlant science-fiction et fiction historique, c'est-à-dire une œuvre qui prend pour toile de fond un épisode historique majeur, mais tissant son scénario fictif dans les interstices, dans les zones grises de l'Histoire. En définitive, il convient d'accepter que les récits historiques fonctionnalisés amènent à se questionner sur le sens de l'histoire représentée par des productions vidéoludiques, peu importe leur rigueur historique.

Alors que les productions culturelles véhiculent certaines valeurs et pourraient contribuer à la formation identitaire de ses consommateurs, les jeux vidéo historiques présentent les mêmes failles inhérentes aux productions historiques en tous genres : erreurs, omissions, anachronismes, etc. Jean-Louis Miras dira dans son ouvrage que *“l'enjeu n'est donc pas la consommation de productions vidéoludiques, mais bien l'éducation aux médias afin d'outiller les consommateurs à négocier le sens de l'histoire et à distinguer l'interprétation de l'historien, de la fiction.”*<sup>27</sup>

C'est dans une seconde partie que nous montrerons que la franchise ne se contente pas de représenter le passé, mais semble proposer une nouvelle histoire à travers les choix de gameplay et les libertés narratives. *Assassin's Creed* participe à une réécriture des codes historiographiques : l'Histoire devient un espace de jeu, de questionnement mais surtout, de mise en scène.

---

<sup>27</sup> Miras, J.-L. (2019). « Le jeu vidéo “historique” comme objet de recherche ». Essais, 17.

## Hypothèse 2

**La semi-fiction dans *Assassin's Creed* ne se contente pas d'hybrider réalité et fiction : elle devient un outil discursif qui interroge les récits occidentaux dominants, grâce au lore et au gameplay.**

---

Dans la franchise *Assassin's Creed*, la frontière entre réalité historique et fiction narrative est volontairement brouillée : personnages inventés côtoient figures historiques authentiques, faits réels sont modifiés ou interprétés, lieux existants sont stylisés ou ré-imaginés. Toutefois, cette hybridation entre Histoire et fiction ne se réduit pas à un simple procédé esthétique ou scénaristique. Elle semble constituer un véritable dispositif discursif, qui engage une réflexion sur la manière dont l'Histoire est racontée. Le concept de semi-fiction s'applique ici au sens où le jeu s'appuie sur des éléments historiques vérifiés, mais les enchevêtre avec des fictions spéculatives (ex : la guerre secrète entre Assassins et Templiers), créant ainsi un discours hybride. Le gameplay agit ici comme une médiation active : le joueur devient agent de l'Histoire, non plus simple spectateur. Il incarne des personnages qui remettent en question l'ordre établi, infiltrer des systèmes de pouvoir, contredisent les versions officielles. Cette agentivité ludique donne corps à une pratique critique de l'Histoire, où le jeu devient un outil d'interrogation des récits dominants, et non simplement une reconstitution décorative.

Ainsi, cette deuxième partie s'efforcera de démontrer que la semi-fiction dans *Assassin's Creed* ne se contente pas de divertir en colorant l'Histoire de fiction. Elle produit une mise en scène discursive, où les tensions entre mémoire, pouvoir et narration se côtoient. De fait, nous nous concentrerons sur les éléments de gameplay et de *game design*, notamment la dimension architecturale et urbaine de la ville de Bagdad, mais aussi la dimension sonore – appelée la narration environnementale, afin d'étudier l'écart entre la réalité – ou ce que l'on en sait – et sa version vidéoludique.

Ici, nous verrons comment le processus créatif s’empare de la question de la reconstitution géographique, architecturale et historique, en prenant appui sur quatre entretiens du corpus : avec **Jean-Luc Sala** – directeur artistique de l’opus *Mirage*, **Salomé Strappazon** – directrice artistique associée, **Stéphane Boudon** – directeur créatif et **Fabian Salomon** – producteur général, accompagné d’un aperçu de la bibliothèque des références graphiques liée à la conception du jeu et du gameplay.

## 2.1. Un passé réinventé sous contrainte ludique

### 2.1.1. Le paradoxe de la liberté contrôlée

Le jeu vidéo, par essence, repose sur une promesse de liberté : celle de l’exploration, du choix, de la personnalisation du parcours. Cette liberté, pourtant, est toujours strictement encadrée par le *game design*, donnant lieu à un paradoxe fondateur du médium vidéoludique : la liberté contrôlée.

Dans un entretien avec France Inter<sup>28</sup>, Jean-Luc Sala, directeur artistique de l’opus *Mirage*, confie que *"le directeur créatif de Montréal à l'époque voulait que le héros soit l'équivalent de la voiture dans GTA : que le héros puisse se déplacer aussi librement que possible, ce qui a donné ce recentrage sur un personnage qui grimpe sur tous les bâtiments. À une époque aussi où, dans le jeu d'action-aventure conventionnel à la troisième personne, le décor était encore un obstacle.*

*L'automatisation du mouvement permise par Assassin's creed a révolutionné l'amplitude de jeu, apportant un vrai sentiment de liberté dans le gameplay."*

En effet, cette tension est particulièrement perceptible dans *Assassin's Creed Mirage* (2023), qui marque un retour aux racines de la franchise avec un monde semi-ouvert, plus contenu, mais finement scénarisé. À première vue, le jeu offre un environnement ouvert, où le joueur peut grimper, assassiner, observer, se dissimuler — autant d’actions qui donnent l’impression d’une grande liberté d’agir.

---

<sup>28</sup> “*Assassin's Creed Mirage* : un opus 100% français”, France Inter, diffusé le 23 novembre 2023.

Toutefois, cette liberté est orchestrée : les actions du joueur sont encadrées par des scripts, des règles invisibles du moteur de jeu, des zones verrouillées selon la progression, et un récit linéaire structuré en séquences narratives imposées.

Ce paradoxe a été étudié dans les *game studies*, notamment par Jesper Juul (2005), qui parle de “*half-real*” systems : des mondes crédibles, ouverts, mais régis par des règles numériques rigides. Le joueur a donc une liberté illusoire, ou plus justement, une liberté simulée. Il agit dans les marges prévues par les concepteurs, qui équilibrent le sentiment d’agentivité avec la nécessité d’un récit maîtrisé. Dans *Mirage*, cette logique se renforce encore par le système d’enquête : pour progresser, le joueur doit récolter des indices, poser des questions, et débloquent des pistes. S’il peut choisir l’ordre ou les méthodes (infiltration, discrétion, confrontation), il ne peut contourner les arcs narratifs prédéfinis. Les équipes de développement recréent ici un sentiment de liberté stratégique dans un cadre narratif figé, ce que Frédéric Kaplan (2010) appelle une « *liberté à l’intérieur d’un entonnoir narratif* ».

De fait, la carte de Bagdad, bien que richement documentée et immersive, reste restreinte et compartimentée. Cela reflète une volonté de retour à une densité spatiale maîtrisée. En effet, «*Mirage propose une liberté d’action réaliste, mais contenue, pour garantir une narration forte et maîtrisée*». Cette déclaration de Salomé Strappazon, issue de l’entretien, illustre parfaitement la stratégie de conception : donner au joueur l’illusion d’agir librement, tout en le maintenant dans une logique de progression scriptée.

Enfin, cette liberté contrôlée, inhérente à la conception vidéoludique où le joueur peut explorer dans les limites imposées par le *game design* et la cohérence narrative (Chapman, 2016)<sup>29</sup>, permet de maintenir l’engagement tout en assurant la progression du récit. Cela interroge même notre relation au récit historique. Dans *Mirage*, le passé semble ouvert à l’exploration, mais il est en réalité structuré par des choix éditoriaux : lieux accessibles, figures historiques mises en scène, voix culturelles représentées. Le joueur n’accède pas à l’histoire brute, mais à une mise en scène fictionnalisée, calibrée pour équilibrer plaisir ludique, narration et enjeux mémoriels.

---

<sup>29</sup> Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge.

### **2.1.2. Un récit téléologique : la simplification de conflits historiques pour les rendre narrativement efficaces**

Pour capter un large public, les équipes de développement simplifient souvent les faits historiques, ajoutent des quêtes fictives et créent des personnages secondaires inventés. Ces choix permettent de rendre l'histoire plus « jouable » et immersive, tout en facilitant l'identification du joueur (McCall, 2011)<sup>30</sup>. Ces ajouts servent à rythmer la narration et à offrir des points d'entrée émotionnels dans l'univers historique. En d'autres termes, les conflits historiques sont souvent simplifiés et téléologisés, c'est-à-dire présentés comme allant inéluctablement vers une fin connue, ou souhaitée. Cela permet de donner du sens à l'action du joueur, mais au prix d'une complexification moindre des enjeux historiques (Chapman, 2016). C'est le cas de notre objet d'étude.

Le jeu se déroule pendant « l'anarchie de Samarra », une crise historique qui a suivi la mort du calife Al-Mutawakkil, et les rivalités factionnelles qui ont suivi ont eu un impact considérable sur le califat abbasside. Toutefois, le jeu ne fait qu'évoquer les factions politiques, et ce qui se passe dans la ville en conséquence, mais la narration n'aborde pas le sujet en profondeur. Par exemple, la première séquence d'assassinat de l'opus se déroule à Harbiyah, et comporte tout un scénario visant à libérer Ali, le chef rebelle de la rébellion Zanj, mais à aucun moment le jeu explique les motivations de cette révolution. Dans les faits, il s'agissait d'un soulèvement d'esclaves d'Afrique de l'Est, appelés « Zanj » (en arabe: ثورة الزنج - Thawrat al-Zanj), qui cherchaient à mettre fin à leur oppression et à leur esclavage dans le califat, en renversant ceux qu'ils considéraient comme l'autorité oppressive du calife. Néanmoins, le jeu n'aborde pas cette prémisse. Historiquement, la rébellion n'a commencé que huit ans plus tard – mais la preuve du récit téléologique repose sur le fait que les équipes de développement aient pris la peine d'inclure les Zanj, sans toutefois les explorer.

---

<sup>30</sup> McCall, J. (2011). *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*. Routledge.

## 2.2. Étude de cas : la reconstitution de Bagdad dans *Mirage*<sup>31</sup>

Dans *Assassin's Creed Mirage*, la reconstitution de Bagdad du IXe siècle illustre cette hybridation entre fidélité historique et contraintes ludiques. Dans cette partie, nous présenterons le gameplay global, puis nous analyserons quelques éléments du jeu particulièrement intéressants : à savoir l'architecture, l'urbanisme, les dialogues et la bande-son, afin d'expliquer la négociation de ce double-enjeu.

### 2.2.1 - Présentation du gameplay

*Mirage* reprend les trois grands piliers de la licence : l'infiltration, le parkour et les assassinats. En tant que futur Assassin, Basim utilise ses compétences d'escalade dans un environnement urbain à grande échelle, sautant d'un toit à l'autre, escaladant d'immenses tours, utilisant notamment un bâton permettant de traverser de grands espaces entre les bâtiments, et échappant aux gardes en se déplaçant de manière acrobatique entre les quatre districts de Bagdad. Lorsque les informations ne peuvent être obtenues en rassemblant des indices, son aigle impérial, Enkidu, s'élève dans les airs, repère des zones, et marque des ennemis que Basim élimine discrètement par la suite.

L'acquisition d'expérience de Basim se fait grâce à l'avancée dans l'histoire, contrairement aux récents opus, où l'XP se gagnait en réalisant des missions optionnelles. Les exigences du gameplay imposent donc des compromis : la fluidité du parkour, l'accessibilité des missions ou encore le système de combat anachroniques pour garantir le plaisir de jeu (Pöttsch & Šisler, 2016)<sup>32</sup>. Ces choix créent un écart entre la réalité historique et l'expérience ludique, mais sont jugés nécessaires pour maintenir l'engagement du joueur.

---

<sup>31</sup> Ubisoft. (2023) *Assassin's Creed Mirage - Developer Diaries*.

<sup>32</sup> Pöttsch, H. Šisler, V. (2016). *Playing Cultural Memory: Framing History in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38–89*. Games and Culture, p.653-673.

## 2.2.2 - Une narration environnementale, entre architecture et urbanisme

### La ville comme décor, et comme archive

Contrairement à tous les autres décors abordés par *Assassin's Creed*, la reconstitution de Bagdad est rendue plus compliquée par le fait que la ville a été complètement détruite. Pillée et rasée par les Mongols en 1258, seuls peu de documents textuels et cartographiques ont été les sources à disposition. En l'absence de presque toute architecture de la ville de cette période, l'équipe artistique d'Ubisoft Bordeaux a dû faire preuve de créativité. Notons toutefois que leur vision de Bagdad s'inspire largement des villes contemporaines du monde islamique, ainsi que d'autres œuvres abbassides qui ont survécu dans des endroits comme Samarra en Irak. C'est une sorte de conjecture, mais elle s'appuie sur des sources ce qui permet une certaine marge de manœuvre quant à l'emplacement exact des éléments. Son architecture (moucharabieh, balcons, verdure) et l'agencement des quartiers (Abbasiyah, Harbiyah, Karkh, Ville ronde) créent une cartographie jouable mais historiquement réaménagée. La ville devient donc une archive reconstruite : elle ne restitue pas exactement le passé, mais le "recompose" comme un puzzle lacunaire. Bagdad est ici une métaphore du travail de mémoire : inévitablement sélectif, soustrait aux pertes irréversibles, recomposé selon les besoins du présent. Nous nous inscrivons donc dans une mémoire performée, plutôt que retrouvée.

### Le compromis spatial entre authenticité et jouabilité

Un exemple de compromis mis en lumière lors des entretiens concerne les rues élargies pour permettre parkour et combats, contrairement à la médina historique aux ruelles ombragées et étroites. Les distances, l'échelle et l'agencement sont parfois modifiés pour le rythme du jeu. Ce choix illustre un conflit allégorique : entre la densité labyrinthique du passé, complexe, et l'espace ouvert du jeu qui la rend accessible. C'est une tension entre la ville vécue de façon intrinsèque et organique, et la ville décor optimisée pour le regard et l'action. Une mémoire rendue praticable peut aussi être une mémoire domestiquée, réécrite.

En ce qui concerne l'agencement de la ville, la légendaire Bayt al-Hikmah (en arabe: بيت الحكمة), la Maison de la Sagesse, était à l'origine la bibliothèque personnelle du calife à la fin des années 700, avant d'être ouverte au public en tant qu'institution savante. Abritant contes

et savoirs, des manuscrits persans, indiens, grecs, et arabes étaient traduits et enrichis. Elle se trouvait donc probablement dans la Cité ronde, près du palais. Mais dans *Mirage*, elle se trouve à l'extérieur des murs ronds, dans le quartier d'Abbasiyah. Cela est fait dans le but que chaque quartier garde une atmosphère différente, facilitant ainsi le repérage des quêtes pour le joueur.

En combinant ces niveaux, la narration environnementale de *Mirage* n'est pas seulement un décor immersif. Elle met en scène une mémoire urbaine à la fois fidèle et déformée, tendue entre authenticité historique et exigence ludique. Ce conflit allégorique traduit le dilemme plus large de toute reconstitution : raconter le passé, est-ce nécessairement le réécrire ? Bagdad devient le miroir d'un processus mémoriel où ce qui est reconstruit sert autant à jouer qu'à se souvenir — et dit beaucoup de notre rapport contemporain aux civilisations disparues : admiration, appropriation, simplification.

### **2.2.3 Religions, bande-son et dialogues**

Dans cet opus, la religion se veut être traitée de meilleure manière par rapport à ce que la franchise a pu proposer depuis l'époque « athée, provocateur et éclairé » d'*Assassin's Creed I*. Ici, dans *Mirage*, nous voyons des mosquées dans la ville, accompagnées de fontaines et de jardins. L'adhan, l'appel à la prière durant la journée est audible, et des points d'intérêt comme le monastère chrétien nestorien au nord de la carte, montrent la diversité de la vie religieuse dans le monde abbasside. Pour reprendre les termes de Jean-Luc Sala, *Mirage* est “une lettre d'amour” rendant hommage à la pluralité de personnes qui ont fait de cette ville leur foyer pendant l'Âge d'Or, et cela s'entend dans les différentes langues parlées par les personnages secondaires : en plus de l'arabe, on entend du persan, du chinois, de l'hébreu et du grec.

Dans l'ensemble, *Mirage* est un jeu très littéraire, fortement influencé par la poésie et le folklore arabes et persans. Cela peut être difficile à percevoir si on ne le cherche pas, mais la façon dont les personnages se parlent, se saluent, prient les uns pour les autres... Tout est très imprégné de la littérature arabo-persane et islamique de l'époque. Dans des récits comme les

*Mille et Une Nuits*, les personnages qui se retrouvent après une longue absence s'arrêtent pour réciter des prières et des poèmes d'au moins cinquante vers : c'est le cas au début de *Mirage*, lorsque Basim fait référence à cette tradition sans perturber le rythme de l'intrigue. Son histoire suit une trame initiatique et orale : le héros évolue comme dans un dastan (conte persan), entre épreuves, rencontres symboliques, et révélations. Ce type de narration, qui privilégie la transmission, le dialogue et les paraboles, s'appuie sur l'héritage folklorique d'une culture arabo-persane, où chaque étape est rythmée par des éléments merveilleux, poétiques ou mystiques : énigmes littéraires, influence du destin, morale cachée dans les fables rencontrées.

D'un point de vue plus global, cela structure l'imaginaire de la ville comme un lieu où le récit fait partie intégrante de la vie quotidienne. Dans le jeu, on retrouve cette dynamique dans les quêtes secondaires, le comportement des PNJ, et l'ambiance globale : tapis, conteurs, calligraphie, les caravansérails où les marchands font étape, les bimaristans où l'on découvre les ancêtres de la médecine moderne, le hammam comme lieu de rencontre sociale, le harem racontant l'importance des femmes et concubines du souverain dans l'activité sociale et économique du pays, ainsi que le souk, lieu essentiel à la fois pour l'économie locale, et aussi pour la présence de diversité d'ethnies considérable.

Par ailleurs, le doublage intégral en arabe et la recherche d'intonation véritable insèrent le joueur dans un univers linguistique authentique, où la parole n'est jamais anodine mais chargée de références et de sens.

## 2.3. Le lore comme méta-discours mémoriel : un équilibre entre Histoire et liberté créative

### 2.3.1 La semi-fiction, ou jouer avec la réalité

Positionné dans une zone de « semi-fiction », *Assassin's Creed* se présente comme un espace de relecture et de réinterprétation du passé (de Groot, 2016)<sup>33</sup>. Cette approche permet d'offrir une expérience immersive tout en assumant une part de fictionnalisation. En effet, la franchise *Assassin's Creed* ne se contente pas d'offrir une expérience ludique basée sur une esthétique historique soignée : elle mobilise la semi-fiction comme outil discursif, au croisement du récit historique et de la spéculation critique. Par le biais du gameplay et du lore, elle interroge la manière dont les récits historiques sont construits, transmis et légitimés — notamment les récits produits par une tradition historiographique occidentale, souvent institutionnelle, linéaire et dominée par des perspectives hégémoniques.

Cette capacité du jeu vidéo à mettre en scène le passé tout en le problématisant, rejoint la notion de mise en intrigue développée par Paul Ricoeur (*Temps et récit*, 1983)<sup>34</sup>. Chez Ricoeur, toute narration du passé implique un travail d'organisation symbolique du temps, une mise en forme qui donne sens à des faits épars. Or, *Assassin's Creed* ne se contente pas de raconter une histoire passée : il recompose l'Histoire en la fragmentant, en la re-configurant, et en laissant au joueur la possibilité d'y exercer une agentivité. La semi-fiction y joue un rôle pivot : elle connecte des fragments d'Histoire réelle à un récit global fictif — celui de la lutte entre les Assassins et les Templiers — qui fonctionne comme une allégorie du pouvoir, de la mémoire et du contrôle idéologique.

Ce processus narratif est accentué par le lore, cet ensemble de récits transversaux qui relie les différents jeux à travers les lignes temporelles et les héritages mémoriels. À travers des dispositifs comme l'Animus, *Assassin's Creed* semble poser une question centrale : *à qui appartient l'Histoire ?* L'Animus, technologie de plongée dans les mémoires génétiques, est exploité par l'entreprise fictive Abstergo, dont le projet est justement de reconstruire un récit historique officiel en effaçant les zones d'ombre, les dissidences, les voix alternatives. Ce

---

<sup>33</sup> Groot, J. (2016). *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Routledge.

<sup>34</sup> Ricoeur, P. (1983). *Temps et récit. Tome 1 : L'intrigue et le récit historique*. Paris, Éditions du Seuil.

récit officiel est alors mis en tension avec l'expérience du joueur, qui, en incarnant les Assassins, est appelé à résister à cette narration dominante, à retrouver des mémoires oubliées, à réactiver des subjectivités marginalisées. Dans cette optique, la franchise fonctionne comme un dispositif de fabrique discursive des mémoires, selon les termes de Jan Assmann (*La Mémoire culturelle*, 1992)<sup>35</sup>. Le jeu devient un lieu où les mémoires individuelles (le joueur, l'avatar, le personnage historique) croisent la mémoire collective (la trame du récit mondial d'Abstergo, la version "officielle" de l'Histoire), dans une confrontation permanente. Cette confrontation est au cœur des enjeux politiques du jeu : chaque épisode propose un regard critique sur une époque donnée, en révélant ce qui a été effacé ou reconfiguré par les discours historiquement dominants.

C'est également dans le gameplay que cette dynamique s'actualise. Le joueur n'est pas qu'un observateur passif : il interagit avec le passé, choisit ses approches, influence les événements. Cette interaction est souvent présentée comme un choix moral (infiltrer ou tuer, libérer ou asservir), mais elle a surtout une portée symbolique : elle reflète la possibilité, même simulée, de réécrire l'Histoire depuis la marge. En cela, *Assassin's Creed* dépasse la reconstitution : il devient un espace de négociation narrative, où se joue une lutte de représentations, entre mythe historique occidental et récits alternatifs. Ce dispositif ludico-discursif s'inscrit dans une logique de décentrement mémoriel, où l'Histoire n'est plus monopolisée par des figures occidentales héroïsées, mais ouverte à des cultures longtemps marginalisées. L'opus *Mirage* en est l'exemple le plus explicite : en valorisant la culture islamique du IXe siècle, la franchise engage un récit sur des voix non-européennes, trop souvent effacées ou réduites à des stéréotypes dans l'industrie vidéo-ludique et médiatique.

En somme, la semi-fiction d'*Assassin's Creed* agit comme un levier critique : elle interroge la nature même de l'Histoire en tant que discours de pouvoir. À travers son gameplay et son lore, elle permet d'expérimenter des récits historiques pluriels, de remettre en question les narrations dominantes, et d'ouvrir l'imaginaire collectif à des formes alternatives de mémoire — plus inclusives, plus complexes, et fondamentalement plus politiques.

---

<sup>35</sup> Assman, J. (1992) *La mémoire culturelle*. (trad. D. Meur). Paris, Aubier.

### 2.3.2 *Escapism* & hyperréel: l'importance du game design dans la transmission de l'Histoire

Dans *Assassin's Creed*, le *game design* n'est pas un simple support fonctionnel ; il est une forme discursive à part entière, un levier narratif qui conditionne la manière dont le joueur perçoit et comprend l'Histoire. Par ses choix esthétiques, mécaniques et interactifs, le *game design* construit une expérience d'*escapism*, une évasion dans un univers historique reconstruit, intense, sensoriel et émotionnel. Mais cette évasion n'est pas neutre : elle donne naissance à une hyperréalité, au sens développé par Jean Baudrillard dans *Simulacres et simulation* (1981)<sup>36</sup>, où la reconstitution du passé devient plus crédible, plus engageante — parfois même plus “réelle” — que la réalité historique elle-même.

L'*escapism*, en tant que forme de fuite dans un ailleurs spatio-temporel, est ici calibré pour favoriser l'immersion et l'identification. Le joueur pénètre une époque révolue, mais rendue vivante par le biais d'environnements minutieusement modélisés, de foules dynamiques, de cycles jour/nuit, de textures sonores et visuelles proches du photoréalisme. Ces éléments participent à la narration environnementale, où chaque détail — une fresque, un marché, une réplique de PNJ — transmet une part de l'univers historique. Henry Jenkins, dans ses travaux sur les récits transmédia, a souligné combien l'environnement peut devenir un support narratif autonome (Jenkins, 2004)<sup>37</sup>. Dans *Assassin's Creed*, cette narration par les lieux et les objets permet de transmettre de manière intuitive et non didactique les éléments de contexte historique. Ainsi, l'apprentissage du passé n'est pas frontal, mais immersif, ce que Uricchio (2005)<sup>38</sup> identifie comme une reconfiguration de la temporalité historique à travers l'expérience vidéoludique.

Mais cette reconstitution passe aussi par une spectacularisation. Les moments clés (combats contre des figures historiques, complots géopolitiques, assassinats dans des lieux mythiques) sont mis en scène comme autant de séquences cinématographiques — proches du blockbuster — renforçant l'idée d'une Histoire scénarisée, montée, stylisée.

---

<sup>36</sup> Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris, Éditions Galilée.

<sup>37</sup> Jenkins, H. (2004). *Game Design as Narrative Architecture*. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 118-130). Cambridge, MIT Press.

<sup>38</sup> Uricchio, W. (2005). *Historicizing the interface: From VR to AR*. In R. Grau (Ed.), *MediaArtHistories* (pp. 25-37). Cambridge, MIT Press.

C'est là que surgit la notion d'hyperréalité (Baudrillard, 1981) : le joueur ne vit pas l'Histoire telle qu'elle fut, mais telle qu'elle aurait pu être dans un film, un roman ou une fiction idéalisée. Cette illusion de vérité — construite par une accumulation de signes réalistes — produit un effet paradoxal : plus l'univers est détaillé, cohérent et interactif, plus le joueur tend à lui accorder une crédibilité quasi-documentaire. Ce phénomène est renforcé par la logique d'agence (agency) propre au médium vidéoludique : en agissant dans le monde, le joueur s'approprie le passé, le ressent, le modifie, ce qui crée un lien affectif fort avec l'époque représentée. Cette appropriation affective transforme le jeu en mémoire active, au sens d'Aleida Assmann : une mémoire qui ne se contente pas de conserver, mais qui produit du sens, qui oriente les perceptions contemporaines du passé (Assmann, 2013).

Cependant, cette immersion ludique et sensorielle n'est pas sans danger. Elle peut occulter la complexité historique, lisser les conflits, transformer les luttes en divertissement. C'est là le paradoxe du *game design* historique : il facilite l'accès à l'Histoire, tout en risquant de la simplifier ou de la mythifier. Janet Murray parle de cette tension dans *Hamlet on the Holodeck* (1997)<sup>39</sup>, lorsqu'elle évoque le risque d'un "illusionisme historique" dans les mondes narratifs immersifs.

En résumé, le *game design* d'*Assassin's Creed* opère donc comme une médiation historico-affective, qui favorise l'engagement du joueur par l'*escapism* et l'hyperréalité. Il transforme le passé en espace de jeu, en territoire de rêve — un passé intensifié, filtré, scénarisé. Ce processus, s'il ouvre la voie à une forme d'apprentissage sensible, impose aussi une vigilance critique : car derrière l'expérience immersive se joue une construction idéologique de l'Histoire, où le spectaculaire peut parfois prendre le pas sur la nuance, et où le plaisir de jeu peut masquer les choix mémoriels à l'œuvre.

---

<sup>39</sup> Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Cambridge, MIT Press.

## Conclusion de partie

En définitive, dans *Mirage*, il existe quelques éléments similaires qui sont incorrects ou anachroniques, mais qui ne tombent jamais dans le mensonge et ne prétendent pas qu'une chose, est en réalité tout autre. Un choix de conception mérite toutefois d'être discuté : à savoir, la façon dont la capitale impériale de Bagdad agit comme un microcosme de l'ensemble du monde islamique médiéval. Nous le voyons au travers des personnes, des langues et des marchandises provenant de tout horizon, mais cela transparait également dans le monde de la ville elle-même, qui présente des inclusions fondamentalement impossibles : comme des minarets aux inspirations d'Afrique de l'Ouest, des carreaux ibériques, des mosquées, des bazars et des tapis iraniens, des tombes d'Asie centrale, des dômes ressemblant à ceux du Taj Mahal et plusieurs influences architecturales disparates sur la Maison de la Sagesse. Bien sûr, Bagdad est célèbre pour avoir été perdue, nous ne pouvons donc pas apporter de preuves contradictoires. Mais nous pouvons être assez sûrs que ces éléments ne sont apparus que bien plus tard, et pas à Bagdad. Sur le papier, ce type d'inclusions est inexact et contribue à donner une impression d'« uchronie » intemporelle.

L'historien en chef Raphaël Weyland a décrit cela comme un moyen de “*combler les lacunes, en s'inspirant d'autres coins du monde islamique pour créer une image composite crédible.*” D'un point de vue métatextuel, *Mirage* est essentiellement la seule occasion pour un jeu à gros budget de mettre en valeur la culture arabo-musulmane à cette échelle, et avec une telle fidélité. Il offre donc un véritable feu d'artifice de richesses culturelles provenant de la péninsule ibérique, de l'Afrique, de l'Irak, de la Perse et de l'Asie centrale, sachant que si elles ne sont pas mises en avant ici, elles ne le seront peut-être jamais. C'est donc inexact, mais nous verrons par la suite que ce jeu se veut bien plus poétique et folklorique, que strictement historique. Le fait de rassembler des éléments issus des arts islamiques variés, dans une seule ville, permet donc de capturer l'atmosphère de Bagdad en tant que capitale de ce monde.

Ainsi, loin de chercher à restituer une image strictement réaliste de la Bagdad du IX<sup>e</sup> siècle, *Assassin's Creed Mirage* propose une reconstruction symbolique, presque affective, de la ville — non pas ce qu'elle était, mais ce qu'elle a toujours représenté. Jean-Luc Sala, directeur artistique de l'opus, se réfère à *Mirage* comme une « lettre d'amour » adressée à une culture souvent marginalisée ou caricaturée dans les médias occidentaux. Ce geste n'est pas anodin : *Mirage* est le premier jeu vidéo grand public à représenter Bagdad comme une ville vivante, complexe, construite, et non comme un décor de guerre ou un théâtre de terrorisme. Cette démarche participe à la construction d'un imaginaire alternatif, qui redonne à la ville son statut de centre intellectuel, scientifique et artistique du monde médiéval islamique. En cela, le jeu semble prendre le contre-pied des représentations dominantes, qui réduisent encore trop souvent Bagdad à un amas de ruines ou à un symbole de violence contemporaine. Le jeu devient ainsi un outil de revalorisation mémorielle, un moyen de réactiver une mémoire effacée, et de proposer un nouveau regard.

### Hypothèse 3

**L’opus *Mirage* témoigne d’une évolution vers une représentation plus inclusive des cultures arabes, le passé étant une construction narrative reflétant des enjeux mémoriels contemporains, et des sensibilités socioculturelles actuelles.**

---

L’analyse de l’opus *Mirage* s’inscrit dans une dynamique de renouvellement des représentations culturelles au sein de la production contemporaine. Cet épisode marque un tournant notable : il s’éloigne des stéréotypes longtemps véhiculés autour des cultures arabes pour envisager de nouvelles formes d’inclusion et de reconnaissance. En effet, la manière dont le passé y est présenté ne se limite pas à une simple évocation historique : il devient une construction narrative complexe, constamment réinterprétée à l’aune des préoccupations mémorielles qui traversent la société actuelle.

Dans cette hypothèse, j’avance que le traitement du passé dans *Mirage* met en lumière les tensions et les élans caractéristiques de la mémoire collective, tout en dialoguant avec les sensibilités socioculturelles contemporaines. Ce faisant, l’objet d’étude invite à repenser le rôle du récit et la place accordée aux voix minorisées dans la création artistique – ici arabes, suggérant que la narration du passé n’est jamais neutre, mais refléterait des enjeux identitaires et politiques en perpétuelle évolution. Ainsi, l’opus *Mirage* apparaît comme un laboratoire d’expérimentation narrative : il propose une relecture du patrimoine arabo-musulman à partir de perspectives multiples, enrichissant le débat sur l’inclusivité, tout en interrogeant la fabrication et la transmission des mémoires collectives au XXI<sup>e</sup> siècle.

Du corpus, nous mobiliserons ici les entretiens menées avec **Malek Teffaha** et **Mohammad Alemam**. Les concepts d’arabité, de stéréotypes et d’archétypes seront essentiels pour saisir la complexité du sujet.

### III. Vers une meilleure représentation des cultures ?

À l'heure où les enjeux de diversité et de reconnaissance identitaire occupent une place centrale dans le champ culturel, il devient essentiel d'interroger les formes de représentation proposées par les œuvres contemporaines. *Mirage*, en revisitant les cultures arabes à travers une approche nuancée et consciente des mémoires collectives, semble s'inscrire dans cette volonté de repenser les récits dominants dans l'industrie vidéoludique, et de faire place à une parole plus inclusive. Avant tout-propos, il apparaît intéressant d'analyser la représentation des Arabes dans le jeu vidéo, afin d'avoir une vue d'ensemble des productions vidéoludiques, et de leur positionnement.

#### 3.1.1 La représentation des Arabes dans le médium vidéoludique

La représentation des Arabes a toujours été abordée d'un point de vue stéréotypé, qu'il s'agisse d'un film ou d'un jeu vidéo, et de nombreux éditeurs suivent cette perspective, en particulier dans les jeux de survie et les jeux de tir à la première personne (*FPS - First Person Shooter*). Aujourd'hui, de nombreux jeux s'attachent à associer les personnages arabes à la violence, et aux interactions criminelles. Nombre de titres populaires comme les franchises *Call of Duty* ou *Counter-Strike* ont fréquemment représenté les personnages arabes comme des terroristes ou des ennemis à abattre, contribuant à la banalisation de cette association. Une recherche menée par Muniba Saleem (University of Michigan) et Craig Anderson (Iowa State University), publiée dans *Psychology of Violence*,<sup>40</sup> a démontré que jouer à des jeux vidéo violents sur le thème du terrorisme renforce les préjugés envers les Arabes, même si le jeu ne représentait pas explicitement des personnages arabes. Les participants à cette étude ont montré une augmentation d'attitudes négatives et une propension à dessiner des Arabes avec des traits stéréotypés (armes, colère) après exposition aux jeux. L'effet est d'autant plus fort que les participants n'avaient pas de contacts personnels directs avec des personnes d'origine arabe, ce qui accroît le rôle des représentations médiatiques dans la formation des stéréotypes. Ainsi, l'association entre « terrorisme » et « arabe » s'active par le simple contexte du jeu, illustrant une intériorisation profonde du préjugé par le médium vidéoludique.

---

<sup>40</sup> Saleem, M., & Anderson, C. A. (2013). *Arabs as terrorists: Effects of stereotypes within violent contexts on attitudes, perceptions, and affect*. *Psychology of Violence*, 3(1), 84–99. <https://doi.org/10.1037/a0030038>

Mehdi Derfoufi pointe la responsabilité de l'industrie vidéoludique dans la diffusion de ces stéréotypes, qui ne sont pas neutres mais participent à l'entretien d'un imaginaire racialisant, et à l'invisibilisation globale des réalités plurielles des sociétés arabes.

Quant au mythe du « bédouin féroce », celui-ci s'appuie sur une tradition littéraire et artistique occidentale qui dépeint les Arabes du désert comme des figures menaçantes, violentes ou barbares.<sup>41</sup> Cette vision s'enracine dans la littérature de voyage, les récits coloniaux et l'orientalisme, où le Bédouin est souvent décrit comme prédateur, sauvage et inhospitalier. Dans les jeux vidéo ou les productions télévisuelles et médiatiques, ce stéréotype peut se traduire par des représentations de personnages farouches, vivant dans le désert, porteurs de valeurs archaïques ou d'une violence spontanée. Cette animalisation et caricature entretiennent l'idée d'une altérité radicale, à la fois crainte et fascinante, servant de justification culturelle à la marginalisation ou à la violence symbolique.

En outre, notre postulat considère le jeu vidéo comme un média aussi puissant que d'autres, considéré comme plus traditionnel, qui contribue à la compréhension des cultures et de la construction du monde en général, ainsi qu'à la formation des points de vue individuels. Vít Šisler, Professeur à Charles University à Prague, spécialiste des jeux vidéo et de la représentation de l'Islam explique : « *Les discours dominants présentent de manière écrasante les fidèles de l'islam comme une menace. L'islam est régulièrement associé au terrorisme, la représentation des musulmans ordinaires est marginalisée, et le cadre scénaristique qui prédomine est celui du conflit* »<sup>42</sup>. Selon Šisler (2008), les jeux vidéo font l'objet d'une forte demande quasi quotidienne de la part des jeunes et des adultes. Cela signifie que ces personnes exposées peuvent être affectées quotidiennement par ce qu'elles observent, et que leurs opinions peuvent être influencées par ce qu'elles reçoivent. Cela peut, à son tour, nuire aux populations représentées – ici arabo-musulmane – et faire pression sur elles, en rendant difficile de se défendre contre l'image créée par les médias (Šisler, 2008).

---

<sup>41</sup> Andureau, W. (2016). "Les personnages arabes dans les jeux vidéo, des stéréotypes qui évoluent lentement", Le Monde. [[Lien consulté](#) le 26 avril 2025]

<sup>42</sup> Šisler, V. (2008). *Digital Arabs: Representation in video games*. *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 203-220.

### 3.1.2. L'effet du 11 septembre : un miroir déformant

*« On nous accuse de terrorisme  
Quand nous écrivons sur les dépouilles de notre patrie  
Foulée, démembrée, déchiquetée  
Aux moignons dispersés  
Une patrie cherchant son nom  
Et un peuple innommé »*

– Qabbani. 1997<sup>43</sup>

À l'origine, le poème a été écrit sur les luttes en Palestine pour l'autodétermination du peuple et son droit d'exister, mais son sens est approprié lorsque l'on analyse comment les médias occidentaux ont commencé à considérer les Arabes et les Musulmans après l'attaque terroriste du 11 septembre 2001. "L'effet du 11 septembre" est un terme souvent rencontré lors des recherches sur la représentation des Arabes par les médias occidentaux, utilisé pour décrire les conséquences de l'attentat (Hartig & Doherty, 2021<sup>44</sup>). François Burgat (2003) affirme qu'après l'attentat, la « grande menace » est passée des communistes russes, aux extrémistes islamiques, créant ainsi un environnement sociétal hostile pour les arabes et musulmans - et personnes perçues comme telles. Cela fait notamment écho aux propos d'Edward Saïd (1978) dans son ouvrage *Orientalism*, montrant à quel point les Américains et Européens méconnaissent une religion et un monde qu'ils caricaturent, à force de clichés et de stéréotypes, faisant des Arabes et des musulmans des terroristes en puissance.

Pour ce qui est de l'« effet du 11 septembre » et des travaux de Hartig & Doherty (2021), il s'agit des analyses sur le traitement médiatique post-11 septembre, montrant comment les médias occidentaux ont joué un rôle majeur dans la diffusion de stéréotypes et de discours polarisés sur les Arabes et Musulmans, contribuant à un climat de peur et de

---

<sup>43</sup> Nizar Qabbani (Damas, 1923 - Londres, 1998) est l'un des poètes arabes les plus populaires du XXème siècle. Il a, dans une cinquantaine de recueils, renouvelé la poésie arabe par ses textes érotiques et anti-autoritaires souvent mis en musique et chantés. Son poème "On nous accuse de terrorisme / أنا مع الإرهاب" est paru en avril 1997, dans le journal londonien Al Hayat.

<sup>44</sup> Ramel, F. (2004). "Presse écrite et traitement immédiat du 11 septembre : un imaginaire occidental réactivé ?", Open Editions, p. 113-126. <https://doi.org/10.4000/mots.2653>

suspicion.<sup>45</sup> Les représentations occidentales de l'altérité arabe et musulmane se sont alors figées dans une vision monolithique, négative et stigmatisante.<sup>46</sup>

Et pour la première fois de toute l'histoire de l'industrie vidéoludique, un jeu représente le ville de Bagdad non plus comme le théâtre de destruction massive, mais plutôt comme un lieu de co-construction perpétuelle : *Assassin's Creed Mirage*.

## 3.2. Une évolution progressive vers plus de diversité et d'inclusion...

### 3.2.1. L'essor d'une nouvelle conscience culturelle dans la franchise *Assassin's Creed*

Comme nous l'avons vu, c'est depuis sa création en 2007 que la série *Assassin's Creed* se distingue par sa volonté d'intégrer des événements historiques au cœur du gameplay. Toutefois, ses premiers volets centrés sur des figures occidentales ou perçues comme telles — tels qu'Altaïr Ibn-La'Ahad (*Assassin's Creed*, 2007), Ezio Auditore da Firenze (*Assassin's Creed II*, 2009), ou encore Connor (*Assassin's Creed III*, 2012) — révèlent une représentation ambivalente de la diversité.

Si Altaïr, d'origine syrienne, semblait annoncer une démarche d'inclusivité, son implantation dans un récit américano-centré (voix anglaise, accent américain, comportements stéréotypés) trahit une volonté d'universaliser le héros au mépris de ses spécificités culturelles. La représentation reste alors à la fois floue et aseptisée : le personnage est davantage un « skin » arabe sur un scénario occidental, qu'une incarnation authentique de son environnement.

À l'inverse, les opus plus récents témoignent d'un effort manifeste vers plus de diversité, tant dans le choix des protagonistes que dans la restitution des contextes culturels. Bayek d'Alexandrie, héros d'*Assassin's Creed Origins* (2017), marque ainsi un tournant. Premier protagoniste ouvertement égyptien, il est intégré dans un univers où la culture, la langue, les enjeux politiques et les références religieuses sont traités avec davantage de subtilité et de respect. Le même effort de précision est visible dans *Assassin's Creed Valhalla* (2020), centré

---

<sup>45</sup> Martel, V. (2009). *Altérité, média et postmodernité : crise de la représentation en occident de l'autre arabe et musulman*. Université de Québec, à Montréal.

<sup>46</sup> Lamy, A. (2005). *La médiatisation de "l'Apocalypse" : le traitement médiatique des attentats du 11 septembre 2001 aux Etats-Unis dans la presse et à la télévision française (11-18 septembre 2001)*. Thèses.fr

sur Eivor, un·e Viking. Bien que le personnage reste ancré dans une mythologie populaire occidentale, l'authenticité historique (langue, architecture, coutumes) est renforcée. Enfin, *Assassin's Creed Mirage* (2023) élève ce souci de représentation à un niveau inédit en mettant en scène Basim Ibn Ishaq dans un Bagdad du IXe siècle, particulièrement fidèle à son époque.

De fait, la franchise semble vouloir s'écarter des topos communs en proposant des personnages complexes, nuancés, et ancrés dans leur culture propre, loin des figures monolithiques du passé. Ce contexte marque une évolution vers une représentation moins stéréotypée, saluée par une partie de la critique et par les chercheurs en études culturelles.

### **3.2.2. L'importance d'un héros non-occidental dans *Mirage***

La centralité de Basim – personnage d'origine arabe et de confession musulmane – dans l'intrigue insuffle une dynamique nouvelle dans la série, non plus dictée par une vision eurocentrée de l'Histoire, mais aspirant à une pluralité des récits. De fait, la représentation de Basim contrarie certains tropes orientalistes habituels : loin de l'image du « terroriste arabe », du « bédouin féroce » ou plus simplement « du méchant arabe », il s'inscrit dans un univers qui entre en rupture avec ce qu'on pourrait attendre d'une histoire racontée dans ce contexte.

Ces tropes, qui proviennent de la littérature, des arts visuels et des médias, sont toujours présents dans de nombreuses représentations contemporaines, y compris dans les jeux vidéo, et participent à une vision figée, fantasmée ou réductrice du monde arabe. Ils nourrissent les stéréotypes qui peuvent renforcer des préjugés et des rapports de pouvoir inégaux.<sup>47</sup> D'un point de vue plus global, nous retrouvons le trope du harem et de la femme arabe comme objet de désir, très présent dans la peinture et la littérature orientalistes, montre le harem comme un lieu de luxure, d'oisiveté et de sensualité, souvent peuplé de femmes mystérieuses ou soumises, qui essentialise la féminité arabe en réduisant son rôle social à une dimension sexuelle ou servile.

---

<sup>47</sup> Leon, T. (2023). "L'orientalisme dans le cinéma, la littérature et l'histoire de l'art" Lazy Nerd Explainer. [En ligne. Article consulté le 11 juillet 2025]

Le désert et le souk intemporel, figent l'Orient dans le temps, présentant cet espace géographique comme un paysage immuable, désertique, où le bazar est toujours encombré d'épices, de vices et de personnages "exotiques". Cette représentation ignore la dynamique historique et sociale réelle de cet espace essentiel aux réalités économiques, enfermant l'Orient dans un cliché pittoresque. Nous avons également la figure d'un sage, d'un philosophe ou d'un mystique, toujours calme et immuable, qui contraste avec « le progrès » occidental. Ce trope peut être une forme d'exotisation intellectuelle et un moyen de figer l'Orient dans un rôle subalterne. Dans le même registre, nous pouvons mentionner l'individu arabe comme « fardeau de l'homme blanc ». Une idée selon laquelle les puissances occidentales ont un devoir moral « civilisateur » envers l'Orient perçu comme « inférieur » ou « primitif ». Cela légitime l'expansion coloniale et la domination politique sous une forme paternaliste.

De fait, *Mirage* s'affranchit de ces registres habituels, par le soin donné à l'univers de l'*open-world* notamment avec la Maison du Savoir, et la reconnaissance du monde arabo-musulman comme un espace d'échanges et d'érudition, vivant et multiculturel. Pour Mehdi Derfoufi, cette inclusion doit être lue comme un symptôme d'un « tournant décolonial » dans certaines branches de l'industrie vidéoludique, même si celui-ci reste inégal et ambigu<sup>48</sup>. Comme il le relève par ailleurs, « l'occidentalisation du sujet vidéoludique tend à rendre invisible la complexité des histoires non-européennes » ; or, Basim incarne au contraire la pluralité de l'expérience orientale et islamique de l'époque. Son parcours ne s'inscrit plus seulement dans un schéma simpliste manichéen d'opposition bien/mal, mais dans un entrelacs d'interrogations philosophiques : rapport au destin, question de la vérité, conflits de loyauté. Ainsi, il est un personnage complexe, instruit, confronté à des enjeux philosophiques, qui échappe à ces caricatures. Au lieu d'être une figure d'exotisme, il devient le sujet de son histoire, au sein d'un monde riche, divers, et politiquement dynamique. Son traitement complexe, marqué par une introspection constante, fait de lui un héros à la fois universel, et ancré dans une réalité socioculturelle spécifique.

---

<sup>48</sup> Derfoufi, M. (2023). *Racisme et jeux vidéo*, Marseille, Éditions Hors d'atteinte, p. 103.

### 3.2.3. Un processus créatif placé sous le signe de l'inclusion

Afin d'aider l'équipe de développement d'Ubisoft Bordeaux à rendre *Mirage* le plus authentique possible en matière culturelle, religieuse et historique, trois employés d'Ubisoft ont joué un rôle essentiel dans le succès du jeu, en apportant leur expertise sur le plan local et mondial : Mohammed Alemam, responsable localisation et réseaux sociaux chez Ubisoft MENA (acronyme anglophone de *Middle East and North Africa*, soit Moyen-Orient et Afrique du Nord), Malek Teffaha, responsable senior de gestion de projet diversité, inclusion et accessibilité et Maya Loreal, responsable senior jeux et contenus inclusifs.

Après s'être jointes à l'équipe Humanités et Inspiration d'Ubisoft, dirigée par Thierry Noël, aux historiens internes, le Dr Raphaël Wayland et Maxime Durand, et à la directrice des alliances stratégiques, Amy Jenkins, ils ont rempli le rôle de conseillers culturels, religieux et linguistiques. Notons que l'équipe de développement n'a pas fait appel à ce groupe pour revoir le travail qui avait été déjà réalisé. À la place, elle leur a demandé d'établir un lexique de mots et d'expressions qui pourrait être employé, les incluant complètement dans le processus de création. Mohammed Alemam et Malek Teffaha ont ainsi constitué une base de données : expressions, mots, prononciations, orthographes et enregistrements audio. Ensuite, ils ont passé en revue les scripts et les enregistrements des acteurs afin de s'assurer que tout était correct.

Dans son entretien, Malek Teffaha souligne que leur travail n'aurait pas pu avoir le moindre impact sans l'équipe d'Ubisoft Bordeaux. *"Même sans notre implication en premier lieu, l'équipe avait déjà pour priorité de s'écarter des stéréotypes, pour avoir un rendu le plus authentique possible. Lorsqu'elle avait affaire à des aspects manquant de clarté, elle se tournait immédiatement vers nous pour obtenir des conseils... Nous nous sommes sentis impliqués dans le processus créatif dès le début. Nous n'étions pas seulement des fournisseurs d'aval, mais des partenaires de l'équipe narrative, de l'équipe artistique et même, parfois, de l'équipe de gameplay."* <sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Entretien avec Malek Teffaha

## Cadre linguistique

Malek continue en expliquant qu'une part majeure d'authenticité du récit situé à Bagdad consistait à veiller à ce que l'arabe parlé, même dans la version anglaise, n'était pas seulement exact, mais aussi prononcé correctement. L'expérience de Mohammed ALEMAM en tant que responsable de localisation depuis plus de dix ans a fait de lui un expert de la langue arabe. Essayer d'écrire des mots arabes en alphabet latin est presque impossible, rendant l'écriture phonétique de mots arabes une solution caduc. C'est pourquoi Mohammed a enregistré la prononciation de chaque mot arabe, et a veillé à ce qu'un coach dialectal soit présent lors des séances d'enregistrement afin d'aider les acteurs. La bonne prononciation des mots arabes était indispensable, mais une familiarité générale avec l'arabe était importante, même pour les dialogues en anglais. *"Presque tous les acteurs ayant un rôle majeur sont des mêmes nationalités moyen-orientales que leurs personnages. Cela signifie que même lorsqu'ils parlent anglais, ils peuvent le faire avec une intonation arabe."*

La langue est doublement importante pour *Assassin's Creed Mirage*, car il s'agit du premier jeu de la série à être distribué dans le monde entier avec une localisation intégrale en arabe. Dans une vidéo réalisée par les équipes de production du jeu, Mohammed ALEMAM déclare *"C'est la localisation en langue arabe la plus ambitieuse de l'histoire du jeu vidéo, point final. L'objectif pour nous était que s'il jouait en arabe, le joueur n'ait pas l'impression que le jeu avait été traduit depuis l'anglais, mais qu'il ait le sentiment que tout avait été conçu pour l'arabe depuis le début."* Par ailleurs, Basim a dix-sept ans au début du jeu. *"L'équipe tenait à avoir un acteur plus jeune,"* déclare Malek Teffaha à propos de la décision de faire appel à l'acteur d'origine libanaise Lee Majdoub. *"L'équipe a saisi l'occasion de chercher un acteur capable de représenter le personnage de manière plus authentique."*

Ainsi, l'équipe de développement a accueilli favorablement la décision de traduire l'intégralité du jeu en arabe pour une raison principale : ajouter une nouvelle couche d'immersion et d'authenticité, non seulement pour les joueurs arabes qui entendraient leur langue maternelle prononcée avec précision et exactitude, mais aussi pour les joueurs non arabophones qui s'immergeraient dès lors, complètement dans le monde d'*Assassin's Creed Mirage*.

De plus, le logo emblématique de cet opus est rédigé en arabe par le calligraphe Hatem ARAFA. *“En tant qu'expert en art islamique et fan du jeu, j'ai eu l'occasion de laisser une marque unique. Je me suis inspiré d'un vieux manuscrit de l'ère abbasside, et il est apparu clairement que le style avait besoin d'une touche de modernité. C'était comme assembler un puzzle avec des pièces étranges, et il a fallu de nombreuses tentatives pour trouver l'insigne parfait. Finalement, c'est une traduction de « Ceux qu'on ne voit pas » qui s'est imposée. Pour la première fois, le badge avait une signification plus profonde que le cadre fictif.*

*“La calligraphie arabe et la langue arabe doivent leur originalité et leur continuité à la civilisation islamique. En raison de l'importance capitale du Coran, les Arabes ont développé de nombreux outils et formes d'écriture, ce qui a conduit les premiers artistes musulmans à s'éloigner des symboles, et à se concentrer sur la calligraphie afin d'éviter toute confusion de sens. Bien que d'autres styles créatifs soient apparus par la suite, la calligraphie arabe reste l'élément le plus fondamental et le plus expressif de l'art islamique.”* , explique-t-il.

Nous retrouvons également les traces des calligraphies dans l'arbre à compétence du jeu<sup>50</sup>. L'équipe de développement a fourni des textes spécifiques, qui faisaient partie d'anciens poèmes datant de l'ère abbasside, à l'exception de l'aigle sur lequel est inscrite la célèbre devise du Crédo : « Des ténèbres, vous entrerez dans la lumière. » L'intégration de la poésie dans le jeu est un élément cristallisant l'équilibre entre l'Histoire et la modernité au centre de tout cela : même les noms des personnages, des membres de l'ancienne organisation sont inspirés des mythes et légendes arabes et perses.

---

<sup>50</sup> Lorsque les personnages ont la possibilité de développer et de personnaliser leurs pouvoirs et leurs capacités au cours d'une partie, il y a présence d'un arbre de compétences – une représentation visuelle de la façon dont ses compétences se développent au cours de la partie.

## Cadre religieux

Si l'Islam n'est pas l'orientation principale du récit de *Mirage*, il est impossible de séparer le cadre historique, de l'influence de la religion. Les mosquées sont omniprésentes dans la ville, des femmes voilées se déplacent dans la foule et, à plusieurs reprises, des personnages récitent la *Chahada* – profession de foi en Allah et la reconnaissance du Prophète Muhammad comme dernier messenger de Dieu. Il suffit de déambuler dans les rues de Bagdad assez longtemps pour entendre *l'Adhan*, l'appel à la prière, à proximité des mosquées. En réalité, *l'Adhan* est récité cinq fois par jour qui coïncide avec la prière correspondante. Cela a été un sujet de réflexion : fallait-il l'inclure partiellement, ou complètement dans le jeu ? Et comment faire lorsque l'Adhan est mélangé à la bande-son ? La résultante étant que dans *Mirage*, il n'est prononcé qu'une fois par jour. "*Une journée de jeu dure environ un quart d'heure, et l'Adhan que nous avons retenu dure deux à trois minutes. Donc, s'il était prononcé cinq fois par jour, on l'entendrait quasiment en permanence.*" explique Malek. L'équipe a donc décidé de ne diffuser l'Adhan qu'à l'aube, afin d'indiquer au joueur que c'est un événement programmé qui n'est pas présent toute la journée (comme c'était par exemple le cas avec la version assourdie de l'adhan dans *Assassin's Creed Revelations*). L'équipe de développement a fait en sorte que, plus on se rapproche des minarets, plus le son est fort et la bande-son générale du jeu s'éteint, par respect. Il est possible pour le joueur de modifier ces paramètres, afin de personnaliser son expérience de jeu.

*Assassin's Creed Mirage* vise également à éduquer le public à une grande variété de thèmes avec la fonctionnalité du jeu appelée "Histoire de Bagdad". "*J'ai vraiment été saisi la première fois où j'ai vu une entrée sur les cinq piliers de l'Islam ! Je doute qu'une quelconque production AAA de cette portée ait jamais mentionné les cinq piliers de l'Islam, ou ait cherché à apprendre aux gens quels sont ces piliers.*" ajoute Malek.

## Cadre musical

*"Dans ce monde ouvert proposé par Mirage, on peut rencontrer des musiciens, et il m'arrive de rester quelque temps immobile à les écouter jouer de l'Oud. Ce projet est devenu pour moi une passion, bien plus qu'un travail quotidien."*

– Mohammed Alemam

La bande-son originale d'*Assassin's Creed Mirage* est un hommage aux premiers opus de la série, et à l'histoire d'un assassin réintégré. Sarah Beaulieu y fait référence *“Nous voulions que cet hommage soit une lettre d'amour aux fans à l'occasion du 15e anniversaire de la marque, et nous voulions que la bande-son le reflète tout en plongeant nos joueurs dans un tout nouveau monde : Bagdad au IXème siècle.”* Dès le début, connaissant les motivations du jeu, il était question d'un mélange de musique électronique et d'instruments traditionnels provenant des zones où se déroule le jeu. Les influences moyen-orientales d'*Assassin's Creed Mirage* sont présentes dans presque tous les aspects du jeu, comme la bande-son intégrant de la musique de Layth Sidiq, violoniste ayant reçu une nomination aux Grammy Awards. Ce sont cet attachement au détail et cette volonté de créer une expérience authentique qui passionnent autant Malek Teffaha et Mohammed Alemam.

Ici, le cadre musical est répertorié en plusieurs catégories : l'évolution du personnage qu'est Bassim, Bagdad au IXème siècle, et la représentation d'une cité animée et vivante. Nous nous appuyerons sur des anecdotes racontées par nos répondants.

Précédemment abordée dans la deuxième partie de la réflexion, la narration environnementale est plus que nécessaire pour renforcer l'immersion et l'authenticité historique. De fait, pour soutenir l'histoire et le parcours de jeu de *Mirage*, la musique et la bande-son sont basées sur le point de vue de Bassim. Elle se veut représenter la profondeur du personnage principal. Les rythmes électroniques sont comme un chant, leur aspect répétitif fait entrer le joueur dans l'état d'esprit de Bassim, l'accompagne et l'incarne tout au long de son évolution entre la lumière et les ténèbres. Sa musique est une puissante combinaison de mélodies poétiques, et de tonalités plus sombres. Au fur et à mesure que le joueur progresse dans le jeu, les sons

nous indiquent que le personnage principal devient plus intelligent et plus expérimenté. Par exemple, le son de sa respiration. Sa voix et ses armes évoluent également au fur et à mesure qu'il devient un assassin chevronné. Un travail a aussi été réalisé sur le son de ses vêtements et de ses pas pour qu'ils soient plus légers et plus agiles. L'équipe a compté sur la collaboration de Guillaume Boissot, un artiste bruiteur.

Dans une interview, Etienne Marque, le directeur audio de *Mirage* travaillant à Ubisoft Bordeaux explique : *“Nous avons travaillé avec un artiste du son et enregistré une série de sons personnalisés pour atteindre cet objectif. La furtivité est un élément important du jeu, et l'un des principaux aspects du son. Nous en avons tenu compte dans de nombreux systèmes sonores.”* Simon Landry, superviseur musical du projet au département Ubisoft Music, déclare *“Par exemple, nous avons demandé à Brendan Angelides de créer des pistes qui sont jouées au fur et à mesure que le joueur progresse dans une zone. Lorsque le joueur entre dans cette zone, la basse joue. La musique évolue en fonction des actions. Par exemple, le joueur est-il de retour au combat ? Est-il en train de montrer un garde ? Au-delà de l'ambiance, la musique devient une impression que le joueur peut réellement exploiter.”*

L'un des défis auxquels l'équipe a été confrontée était d'immerger les joueurs dans le Bagdad disparu du IX<sup>ème</sup> siècle. C'était une époque d'exploration scientifique, économique et culturelle – et cela devait se refléter dans la musique du jeu pour montrer un Bagdad vivante et colorée. Dès le départ, l'ambition a été de travailler en étroite collaboration avec des musiciens qui connaissaient parfaitement cette culture musicale. L'idée d'ajouter un orchestre arabe new-yorkais aux voix puissantes convenait parfaitement : il fallait s'entourer de personnes talentueuses qui était en mesure d'apporter cette authenticité - musiciens, chanteurs et musiciens d'orchestre - Akram Haddad<sup>51</sup> notamment pour en citer un.

---

<sup>51</sup> Compositeur, orchestrateur, éducateur et musicien polyvalent primé, qui se consacre à la promotion d'une meilleure compréhension et appréciation de la musique et de la culture arabes aux États-Unis et au-delà.  
[Site officiel](#)

### 3.3. ... qui navigue entre stéréotypes et archétypes

*“Nous voulions aller au-delà des archétypes. Nous voulions engager de vrais interprètes qui connaissent l’artisanat et l’ornementation arabes.”*

– Simon Landry

Parler de stéréotypie implique un certain flou terminologique, qui englobe des notions proches telles que les clichés, les lieux communs, les idées reçues ou les poncifs. Même si une étude étymologique permet d’y voir plus clair, dans la pratique, la stéréotypie recouvre souvent ces différents champs, voire s’étend au-delà.

La stéréotypie, du grec *stéréos* (figé, stable), décrit tout d’abord un processus d’impression qui consiste à imprimer « *avec des planches dont les caractères ne sont pas mobiles, et que l’on conserve pour de nouveaux tirages.* » Objet figé que l’on peut répéter à l’infini sans se soucier de son origine, le stéréotype est souvent connoté péjorativement. Ce serait une représentation simplificatrice, rigide et parfois discriminatoire d’un groupe social ou culturel. Cependant, les études récentes en sciences sociales ont cherché à complexifier cette notion en lui donnant une valeur fonctionnelle. Le stéréotype désignerait un processus cognitif et social qui vise à simplifier et organiser l’information pour rendre les interactions sociales plus efficaces, permettant de construire des repères dans un monde complexe (Leyens, 1996)<sup>52</sup>. Walter Lippmann (1922) fut un pionnier en sciences sociales à utiliser ce terme, illustrant que les stéréotypes sont des « images mentales » souvent figées par lesquelles les groupes se représentent les uns les autres.<sup>53</sup> En psychologie sociale, ils sont considérés comme des éléments essentiels dans la construction de l’identité sociale, favorisant à la fois l’intégration au groupe par l’adhésion à ces images, mais aussi pouvant devenir le terreau des préjugés et discriminations (Allport, 1958).<sup>54</sup>

---

<sup>52</sup> Leyens (1996). *Socius, définition et rôle fonctionnel du stéréotype*.

<sup>53</sup> Lippman, W. (1991). *Public opinion*, New-York, cité dans R. Amossy, *Les idées reçues. Sémiologie du stéréotype*, Paris, introduction et chap. I, p. 26, 36, 38.

<sup>54</sup> Allport, Gordon W. (1954), *The Nature of Prejudice*, New York, Doubleday Anchor Books.

### 3.3.1. Une arabité réhabilitée ?

Afin de comprendre les enjeux sous-jacents, la notion d'arabité est essentielle. Désignant l'ensemble des traits culturels, linguistiques, historiques et sociaux qui constituent l'identité arabe, aussi bien dans l'espace qu'à travers le temps, cette notion ne se réduit ni à une ethnicité ni à la religion musulmane : elle relève d'un sentiment d'appartenance pluriel, façonné par l'histoire, la langue arabe, les pratiques sociales, les imaginaires collectifs et une diversité de trajectoires nationales ou diasporiques<sup>55</sup>. L'arabité peut donc s'entendre comme à la fois une catégorie construite et vécue – mouvante, dynamique, et traversée par des tensions internes (tribalités, régionalismes, syncrétismes religieux...) <sup>56</sup>.

Dans la culture occidentale, et à plus forte raison dans les jeux vidéo, l'arabité est trop souvent réduite à quelques marqueurs visuels ou narratifs : le turban ou la djellaba, le désert oriental, la musique « exotique » ou la figure du marchand/soldat/bédouin. Elle tend ainsi à devenir un simple signe d'altérité figée, ce qui la rend vulnérable à la stéréotypie. Les jeux vidéo violents renforcent ces représentations réductrices en associant l'arabité soit à la dangerosité (le « terroriste arabe »), soit à l'archaïsme (le « bédouin féroce »), jamais à la pluralité des réalités vécues<sup>57</sup>. Le problème central, selon Mehdi Derfoufi, est que « l'arabité vidéoludique » est souvent conçue pour l'œil occidental : il ne s'agit pas de représenter la pluralité du monde arabe, mais de produire « de l'Orient » désirable, inquiétant ou spectaculaire pour le joueur blanc européen ou nord-américain<sup>4</sup>.

*Assassin's Creed Mirage* tente une réhabilitation de l'arabité en la plaçant au centre du récit – non plus comme décor exotique ou menace, mais comme matrice culturelle dynamique. Le choix du héros, Basim, la restitution du Bagdad médiéval, l'omniprésence de la langue arabe, la complexité politique et sociale de la cité : autant d'éléments qui témoignent de la volonté d'attribuer à l'arabité une historicité propre, loin de la simple altérité. Pourtant, le jeu ne s'affranchit pas totalement de certains codes orientalisants, notamment dans sa mise en scène esthétique. L'enjeu réside alors dans la capacité à dépasser la « mise en scène de l'arabité » comme série de stéréotypes pour proposer une immersion dans ses dynamiques et ses tensions, dans la complexité de ses pratiques et dans la richesse de ses voix.

---

<sup>55</sup> Derfoufi, M. (2023). *Racisme et jeux vidéo*, Marseille, Hors d'atteinte, p. 36.

<sup>56</sup> Yala Kisukidi, N. (2012). « L'universalisme au défi des identités minorées : arabité, francophonie, postcolonialité », Mouvements.

<sup>57</sup> Shaheen, J. (2001). *Reel Bad Arabs: How Hollywood Vilifies a People*, Northampton, Olive Branch Press,

Réintégrer l'arabité, c'est donc non seulement restituer des éléments matériels (langue, vêtements, architecture), mais surtout (re)donner aux sujets arabes une *agency narrative* : faire d'eux des sujets de leur histoire et non de simples objets d'exotisation ou de violence. Cela correspond à ce que Derfoufi appelle le « tournant décolonial des imaginaires vidéoludiques », même si celui-ci reste balbutiant (Derfoufi, 2023, p. 126)<sup>5</sup>. En définitive, incorporer la notion d'arabité dans une analyse des jeux vidéo signifie replacer la diversité et la profondeur des cultures arabes au cœur du propos : il s'agit d'une identité plurielle et vivante, trop souvent aplatée en stéréotype, et que seule la réappropriation narrative pourra pleinement réhabiliter aux yeux des joueurs et des créateurs.

### 3.3.2. La notion d'archétype

Dans le temps qui m'était imparti pour cette recherche, les échanges m'ont amené à me questionner sur le sens de cette notion, visant à dépasser la simple reproduction de clichés pour proposer des variations qui incarnent la pluralité des héritages culturels, invitant à une relecture critique des représentations stéréotypées. Cette partie semble dessiner la voie d'une perspective future afin d'élaborer la réflexion sur l'objet d'étude.

Dans la représentation des cultures arabes, l'archétype occupe une place ambivalente. Issu des constructions collectives et transmis au fil des générations, il façonne une image-socle, souvent fondée sur des schémas narratifs et visuels récurrents. Dans le cadre de l'opus *Mirage*, les archétypes utilisés ne se limitent pas aux figures traditionnelles du « savant oriental » ou du « guerrier désertique » qui peuplent fréquemment l'imaginaire occidental : ils sont interrogés, déconstruits, voire actualisés. Ce processus interroge la frontière ténue entre réutilisation de figures collectives rassurantes et cristallisation de stéréotypes figés.

En effet, l'archétype, s'il permet d'assurer une certaine lisibilité et de mobiliser des repères culturels partagés, peut rapidement glisser vers une simplification de la diversité réelle. Cette tension entre archétypes et stéréotypie devient particulièrement visible lorsque l'on analyse la manière dont *Mirage* se saisit de ces modèles : il joue sur l'ambiguïté, propose des variations et met en scène la pluralité des héritages, invitant ainsi à déplacer le regard au-delà de la reproduction mécanique de motifs identitaires. Ainsi, l'archétype, tout en étant un outil narratif puissant, peut devenir le vecteur d'une remise en question des représentations stéréotypées, ouvrant la voie à une redéfinition plus subtile des identités culturelles.

Cette ambition se traduit par une tension productive entre continuité archétypale et subversion, faisant de l'archétype un outil de narration qui interroge aussi les attentes du joueur et les mythes orientalistes, ouvrant ainsi la porte à une redéfinition des identités culturelles dans le médium vidéoludique.<sup>58</sup>

### **Conclusion de partie**

En définitive, l'opus *Mirage* s'impose comme un jalon significatif dans l'évolution des représentations vidéoludiques des cultures arabes. À travers sa conception artistique, narrative et culturelle, le jeu témoigne d'une volonté marquée de proposer une approche plus inclusive et plus nuancée, loin des stéréotypes ou des représentations homogénéisantes. Cette progression se manifeste autant dans la diversité des personnages, la richesse des décors que dans la prise en compte des spécificités linguistiques, religieuses et historiques.

L'analyse proposée de *Mirage* confirme ainsi l'hypothèse selon laquelle le passé vidéoludique n'est jamais offert comme un simple reflet objectif, mais bien comme une construction narrative dynamique, appelée à dialoguer avec les enjeux mémoriels contemporains. Les choix de représentation opérés par les créateurs sont guidés autant par des considérations de divertissement que par une sensibilité accrue aux aspirations identitaires et aux débats socioculturels de notre époque. A plusieurs reprises, il a été prouvé qu'il y a là un profond respect concernant cet héritage du monde arabo-musulman. Les équipes ont montré qu'elles savaient ce qu'elles faisaient, et le simple fait d'inviter des personnes concernées dans le dialogue dénote de l'importance accordée à cette question. Des détails supplémentaires, tels que la liste de tous les noms en arabe, la traduction du nom du développeur en arabe et son insertion dans le jeu, ont montré un autre exemple de la manière dont ils ont essayé de rendre le jeu aussi inclusif que possible, en ne choisissant pas d'aller directement dans le sens des stéréotypes typiques.

---

<sup>58</sup> Swara, S. (2023). “‘Assassin’s Creed Mirage’ Shows The Glory Of Baghdad And Iraqi Civilization”, article [issu du site](#) But Why Tho, consulté le 26 juin 2025.

*“Une grande partie des connaissances scientifiques, physiques, mathématiques et philosophiques modernes est basée sur ce que nous avons appris à l’époque abbasside. Malheureusement, beaucoup de gens l’ignorent pour diverses raisons, et nous espérons que ce jeu attisera leur curiosité, et qu’il leur fera découvrir ce qu’était réellement le monde arabe, en quelque sorte.*

*Et en tant qu’Arabe, je suis très heureux, et fier d’avoir participé à ce projet.”*

– Malek Teffaha

Il en ressort que *Mirage* n’est pas seulement une œuvre de fiction historique : c’est aussi un miroir des sensibilités actuelles, où la mémoire, l’histoire et l’imaginaire collectif arabe occupent une place repensée, honorée et diversifiée. Par ce prisme, le jeu participe à la redéfinition des codes de l’industrie et encourage l’émergence d’une narration vidéoludique plurielle, capable de résonner auprès d’un public mondial tout en étant attentive aux réalités locales.

Ce travail démontre que la réinvention du passé dans *Mirage* s’inscrit dans une logique d’engagement mémoriel et d’inclusivité, offrant une illustration concrète de l’évolution des mentalités et des attentes sociétales dans la culture numérique contemporaine – l’hypothèse trois est ainsi validée.

## Conclusion

Plus que du divertissement, les productions vidéoludiques produisent des images et des discours historiques et culturels réels. La notion d'authenticité serait donc la boussole, permettant de nourrir et de diffuser des savoirs importants – au-delà même de l'exactitude parfaite, car elles visent en réalité, la vraisemblance. De fait, *Assassin's Creed*, et tout particulièrement *Mirage*, deviennent de véritables laboratoires de mémoire et d'identité : des espaces médiatiques à la fois critiques, inclusifs et novateurs, qui participent à la (re)définition des paradigmes de représentation historiques et culturels à l'ère numérique. C'est dans cette dynamique, à la fois réflexive et engagée, que s'inscrit la portée actuelle de la série, révélant la puissance du jeu vidéo comme acteur central de la fabrique contemporaine des récits et des mémoires collectives.

### Entretiens & expériences de terrain

Outre la conclusion de tous mes entretiens menés, se recoupant sur l'importance de restituer Bagdad comme un centre dynamique de l'intelligence et de la science – loin des clichés d'un Orient figé, arriéré, sorti des *Mille et Une Nuits* – j'ai pu constater que, si la théorie éclaire, c'est souvent l'échange et la pratique qui révèlent la complexité des enjeux, en particulier ceux liés à l'inclusivité, et au risque de biais.

En effet, tout point de vue s'accompagne d'un biais : notre contexte personnel, culturel ou académique façonne notre regard sur le jeu vidéo et ses représentations. Afin de penser un jeu plus inclusif dans un monde évolutif, il est crucial d'accepter qu'aucune création n'est neutre, et que l'inclusivité naît d'une remise en question constante de nos propres perspectives. De fait, il apparaît nécessaire d'encourager une collaboration active avec des publics variés – et concernés – pas seulement en amont mais tout au long du développement du jeu, afin de détecter et d'atténuer les angles morts potentiels. Enfin, considérer le jeu vidéo comme un espace de dialogue : plus on multiplie les points de contact (consultations, playtests, embauche de profils diversifiés), plus on favorise l'émergence d'expériences réellement inclusives.

Il s'agit ici de reconnaître que le monde évolue en même temps que nos outils de réflexion et de création. Penser l'inclusivité, ce n'est pas viser un idéal figée, mais accepter la complexité et s'engager dans un processus d'ajustement permanent, nourri à la fois par la recherche et par le terrain.

## **Hypothèses**

Au terme de cette réflexion, il apparaît que les trois hypothèses avancées sont validées et structurent une réflexion autour de la franchise *Assassin's Creed*, de son statut médiatique et de sa portée culturelle contemporaine.

### **1. *Assassin's Creed* se positionne comme un médium hybride, oscillant entre narration vidéoludique et discours historique, en proposant une reconstitution immersive du passé qui redéfinit les codes de l'Histoire.**

Tout d'abord, l'examen de l'hybridité médiatique d'*Assassin's Creed* confirme que la série occupe une place singulière : elle brouille volontairement la frontière entre narration vidéoludique et récit historique, renouvelant ainsi notre rapport à l'Histoire. L'analyse démontre que le jeu s'inscrit pleinement dans la logique des médiums hybrides développée par Jenkins : il se construit à la fois comme espace de divertissement interactif et dispositif immersif de reconstitution du passé, dans un mouvement de co-construction permanente entre histoire institutionnelle, réalité documentée et fiction ludique. *Assassin's Creed* n'impose pas une histoire figée : il propose une expérience vivante, où le joueur négocie sa propre posture entre vérité historique et projection spéculative, transformant l'Histoire en processus dynamique, accessible et en perpétuelle réévaluation.

### **2. La semi-fiction dans *Assassin's Creed* ne se contente pas d'hybrider réalité et fiction : elle devient un outil discursif qui interroge les récits historiques dominants occidentaux, grâce au lore et au gameplay.**

Ensuite, la semi-fiction qui structure le récit et le gameplay va bien au-delà d'un simple mélange réalité/fiction : elle agit comme un levier critique, interrogeant en profondeur les récits historiques dominants. S'appuyant sur la notion de mise en intrigue (Ricoeur) et sur la fabrique des mémoires (Assmann), la franchise mobilise le potentiel du jeu vidéo pour mettre en tension l'histoire officielle avec des perspectives alternatives, souvent négligées ou

marginalisées. Le gameplay, en multipliant les points de vue, et le lore, par ses récits méta (Abstergo, Animus), ouvrent des espaces de réflexion où le joueur expérimente la puissance et la fragilité des narrations historiques, contribuant à une démocratisation du passé – ici, à une remise en question du modèle occidental dominant.

### **3. L'opus *Mirage* témoigne d'une évolution vers une représentation plus inclusive des cultures arabes, le passé étant une construction narrative reflétant des enjeux mémoriels contemporains, et des sensibilités socioculturelles actuelles.**

Enfin, l'analyse de l'opus *Mirage* témoigne d'une réelle évolution vers l'inclusivité des cultures arabes dans les univers vidéoludiques. En effet, l'histoire de *Mirage* se déroule au Moyen-Orient et les équipes ont fait un travail abouti, tentant de préserver et représenter cette région. En utilisant des archives réelles de Bagdad, en se basant sur des écrits historiques et d'un contexte, avec l'aide d'experts et de consultants musulmans et arabes, ils ont réussi à construire un monde aussi ressemblant que possible, les limites étant l'époque à laquelle il se déroule. Les noms choisis sont parlants, le langage adapté, et tous les textes du jeu ont été correctement écrits en arabe. De plus, la volonté d'inclure un aspect éducatif au jeu – où le joueur peut s'informer, en savoir plus sur les objets, l'architecture et les modes de vie, propose une fenêtre d'ouverture culturelle. Sisek le mentionne notamment dans *Digital Arabs* (Sisler 2008 : 210). *Mirage* a également fait l'objet d'un doublage complet en arabe, un caractère unique, si l'on regarde ce que propose l'industrie.

De façon générale, l'opus donne un exemple de la manière dont l'industrie devrait agir et traiter l'héritage culturel et religieux du lore dans lequel la narration s'inscrit, sans manquer d'égards, bien qu'il soit plus simple de tomber dans l'appropriation culturelle, plutôt que dans l'appréciation culturelle.

Il apparaît ainsi que la représentation du monde arabe s'écarte des stéréotypes traditionnels pour investir une narration diverse et documentée. Ce repositionnement participe à la reconfiguration des rapports de pouvoir symboliques et à la production de nouveaux imaginaires décentrés. À travers la médiation interculturelle (Jenkins, Hall), l'œuvre revendique une pluralité identitaire et propose une lecture décoloniale de l'histoire : *Mirage*

articule une mémoire vivante où le passé sert de miroir aux enjeux mémoriels et aux luttes de représentativité contemporaines, rejoignant ainsi la réflexion de Mehdi Derfoufi sur la persistance et la contestation des schémas coloniaux dans la production culturelle.

C'est donc au travers de son lore, de ses scripts narratifs et de son gameplay que *Mirage* met en scène un regard critique sur les récits historiques dominants. Il ne s'agit pas seulement de jouer dans l'Histoire, mais de proposer un autre narratif. Ce processus de relecture s'apparente à ce que Michel de Certeau appelait une « écriture de l'Histoire » qui « fait parler ceux qui n'avaient pas voix au chapitre » (*L'Écriture de l'histoire*, 1975)<sup>59</sup>. Elle permet au joueur de reconsidérer les récits historiques établis, notamment ceux issus de l'orientalisme occidental, pour proposer une vision plus inclusive et critique d'un passé réel. Ce geste s'inscrit dans une logique de déconstruction narrative telle que l'ont théorisée Roland Barthes (*Le Discours de l'histoire*, 1967)<sup>60</sup> ou Hayden White (*Metahistory*, 1973)<sup>61</sup>, qui ont montré que toute Histoire est toujours une construction discursive, orientée et idéologisée.

Ainsi, pour la première fois, la représentation de la culture arabo-musulmane y est fidèle et détaillée : un « triomphe majeur, qui va bien au-delà d'une seule nation », pour reprendre les termes de Malek Teffaha. Cela permet de célébrer sans stigmatiser : les joueurs arabes ne sont plus réduits à des figures stéréotypées ou négatives, mais représentés dans toute leur complexité. L'anthropologie du jeu montre ainsi que lorsque la représentation est authentique, elle offre des récits universels dans lesquels chacun peut se reconnaître.

---

<sup>59</sup> De Certeau, M. (1975). *L'Écriture de l'Histoire*. Gallimard

<sup>60</sup> Barthes, R. (1967). *Le Discours de l'histoire*. Social Science Information

<sup>61</sup> White, H. (1973). *Metahistory: the historical imagination in nineteenth-century Europe*. Baltimore, Johns Hopkins University Press

## Perspectives

### **Les enjeux politiques de la mémoire : quelles histoires sont racontées, et pourquoi ?**

Il s'agit ici de relever que la franchise a souvent été critiquée pour ses libertés prises avec l'Histoire. Très récemment *Assassin's Creed Shadows* a fait l'objet de nombreuses polémiques avant même sa sortie le 20 mars 2025. La présence de Yasuke, un samouraï noir - basé sur l'existence d'un personnage historique - a notamment suscité de vives réactions. Deux axes principaux sont au centre des controverses :

Le choix d'incarner Yasuke, un samouraï noir basé sur l'exploration historique des chercheurs (né dans un pays en Afrique de l'Est, arrivé au Japon en 1579), a immédiatement provoqué une réaction violente de la fachsphère raciste, pointant du doigt la « décision woke » de faire de Yasuke un protagoniste principal plutôt qu'un personnage secondaire japonais. Les critiques contestent la légitimité de Yasuke en tant que « samouraï », arguant que les sources historiques ne permettent pas d'affirmer son statut — reprenant un point de l'argumentaire de Yuichi Gozai, un professeur adjoint au Centre national de recherche pour les études japonaises à Kyoto. Face à ces retours, Ubisoft se défend : Yasuke est un personnage historique, mais sa représentation reste une « reconstruction historique fictionnalisée », un choix narratif qui vise à susciter la curiosité des joueurs plutôt qu'à imposer une vérité factuelle. Des historiens comme Thomas Lockley affirment toutefois que Yasuke a bien reçu un sabre, un salaire et un logement — rapprochements qui permettent de légitimer son statut de samouraï. Ce débat pose la question : quels récits historiques sont acceptables et visibles ? Si l'intégration de Yasuke à l'univers narratif d'Abstergo reste controversée, elle ouvre néanmoins une fenêtre vers des mémoires longtemps absentes de la culture dominante.

Des voix politiques au Japon, dont le Premier ministre Shigeru Ishiba, se sont également insurgées contre la dégradation d'un sanctuaire Shinto dans le jeu, allant jusqu'à qualifier cet acte de « grave insulte au pays ». Sous la pression, Ubisoft a rapidement déployé un patch : les objets à l'intérieur des temples sont désormais indestructibles, et la violence a été réduite dans les environnements sacrés. L'affaire illustre comment les structures mémorielles nationales protègent certaines pratiques culturelles, et comment la mise en récit dans les jeux

vidéo peut heurter des sensibilités patrimoniales, forçant des réactions politiques ou institutionnelles.

Les enjeux de représentation et de diversité montrent que le jeu, et l'éditeur qui le produit, évoluent dans un espace de négociation permanente entre attentes sociales, impératifs commerciaux et enjeux mémoriels. C'est précisément ce rapport complexe qui m'intéresse : la rencontre entre des dynamiques internes parfois opposées, la quête d'une narration authentique et la gestion des risques liés à l'image publique et à la réception critique. Ces débats illustrent donc comment le jeu vidéo devient un champ de bataille discursif autour de la mémoire. Ce n'est plus seulement l'Histoire qui est racontée, mais les conditions de sa narration. Le vote, les pétitions, les débats en ligne, le rôle des experts : ce sont de multiples acteurs qui participent à la fabrique discursive de la mémoire collective. *Assassin's Creed* propose ainsi un espace de négociation où s'affrontent : la mémoire institutionnelle (souvent occidentale ou académiquement légitimée) ; la mémoire critique (portée par des minorités culturelles ou visées par des représentations injustes) ; la mémoire commerciale et idéologique (choix éditoriaux liés à l'image de l'entreprise), et la mémoire populaire (réseaux militants, gamers, influenceurs). De fait, la controverse autour de *Shadows* n'est pas seulement un débat d'historiens. Ubisoft propose une réinterprétation intentionnelle - une réécriture ambiguë, qui vise à ouvrir une porte vers un passé plus inclusif, mais contrôlé narrativement. Le jeu devient ainsi un espace discursif, où se confrontent des visions rivales de l'Histoire : celle du savoir dominant, celle des minorités, celle des discours politiques contemporains, et celle du grand public.

En somme, certains historiens dénoncent des anachronismes ou des simplifications, tandis que d'autres saluent la capacité du jeu à susciter l'intérêt pour le passé (Chapman, 2016 ; De Groot, 2016). Ces débats témoignent des enjeux liés à la représentation du passé dans les médias populaires, participant ainsi à la construction d'une mémoire collective, la sélection n'est jamais neutre : elle répond à des choix éditoriaux, économiques et idéologiques (De Groot, 2016). Le jeu vidéo devient alors un espace de négociation de la mémoire, où se confrontent différentes visions du passé (Chapman, 2020).

## Note de fin

Il m'apparaît peu évident pour moi de conclure cette réflexion, j'ose espérer que l'avenir se construise autour d'un processus plus conscient des luttes pour des meilleures représentations médiatiques des minorités, en contexte occidental-centré. La franchise *Assassin's Creed* illustre bien les dilemmes contemporains de l'industrie vidéoludique face à la question de la diversité culturelle. L'évolution vers une représentation plus riche, mieux documentée et politiquement consciente est indéniable. Pour autant, cette transformation s'effectue dans un cadre narratif globalisé, qui tend encore à invisibiliser certaines voix, ou à instrumentaliser la différence à des fins commerciales. L'analyse que propose Mehdi Derfoufi dans *Racisme et jeux vidéo* éclaire ces contradictions : les jeux vidéo peuvent être à la fois des outils de reproduction des préjugés, et des vecteurs d'émancipation. En ce sens, *Assassin's Creed Mirage* constitue une tentative significative d'inscrire la pluralité des cultures dans une narration mainstream. Il peut être considéré comme un beau jalon, mais non une finalité.

J'emprunterai les mots de Fawzi Mesmar, VP Editorial d'Ubisoft, récompensé de l'Ambassador Award aux Game Developers Choice Awards en 2024.

*“No longer vilified, let's be part of the whole spectrum.*

*Ultimately, feeling that we are welcomed.*

*Whatever you're making:*

*it's a space for EVERYBODY, not specific to anyone.*

*There are parts of your stories I can relate to.*

*Voices from places you don't hear at all.*

*At the end of the day, we are all made with flesh and bones.*

*We are humans.*

*We want to live with safety and dignity.”<sup>62</sup>*

---

<sup>62</sup> Extrait d'un entretien réalisé le 4 mars 2025, mené dans le cadre de ma recherche de terrain.

Le fait de s'interroger sur la possibilité de se projeter dans un espace renvoie à la volonté d'appartenance. Pour un.e joueur.euse d'origine arabe, se projeter dans des figures majoritairement occidentales ou japonaises<sup>63</sup> reste difficile : il n'est pas évident de s'imaginer être l'un de ces personnages. Cela amène, dans la pratique, à devoir fournir davantage d'efforts, d'expérience, et de compétences, pour *in fine* se sentir le bienvenu. Peu importe les chemins empruntés : l'espace du jeu vidéo devrait appartenir à tout le monde, sans exclusion. Pour la première fois, une franchise mondialement reconnue représente fidèlement l'âge d'or de la civilisation islamique – il ne s'agit pas seulement des graphismes ou du décor comme nous l'avons vu. Ce qui le rend si unique, c'est qu'il est jouable à travers l'identité arabe, et ne se contente pas seulement de la représenter. Nous jouons toujours à *Assassin's Creed*, mais la perspective a changé. L'Arabe n'est pas un ennemi à abattre, mais un éventail complet d'histoires complexes et de personnes.

Ceci dit, les projets de ce type sont encore rares, et il faut l'élan d'une grande propriété intellectuelle, mondialement connue pour les concrétiser. Nous concluons sur le fait que *Mirage* marque un tournant – permettant d'entendre enfin des voix qui étaient jusque-là présentes, mais invisibilisées.

---

<sup>63</sup> Pionniers et leaders dans l'industrie vidéoludique.

## Bibliographie

### Ouvrages

- ❖ Derfoufi, M. (2021). *Racisme et jeu vidéo : décoloniser les esprits, manette en main*. Paris : Éditions de la Maison des sciences de l’homme
- ❖ Baudrillard, J (1981). *Simulacres et Simulations*, Editions Galilée
- ❖ Lejade, O et Triclot, M (2013). *La Fabrique des jeux vidéos : au cœur du gameplay*. Editions de La Martinière
- ❖ Genvo, S. (2009). *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris : L’Harmattan, coll. Communication et civilisation

### Lectures académiques

- ❖ Talaat Ibrahim, I et Muhammad Hassan, A (2024). “The Study of English Arabic Video Game Localization: Assassin's Creed Mirage as a Model.” [Academia.edu](#).
- ❖ Goyburu, S. (date non mentionnée) “Desincronizado: Memoria colectiva, revisionismo y resistencia en el Assassin’s Creed.” [Academia.edu](#).
- ❖ Niedenthal, S. (2008). *Assassin’s Creed: A Multi-Cultural Read*. [Academia.edu](#).
- ❖ Tian Sunarto, C. Tallapessy, A. Diana, S (date non mentionnée) “ The Representation of Power and Domination in Assassin's Creed: A Multimodal Critical Discourse Analysis” [Academia.edu](#).
- ❖ Sweeting, J. (2019). *Authenticity: Depicting the Past in Historical Videogames*. Transtechnology Research Reader.
- ❖ Noël, D. (2015, 5 mai). Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, *Au cœur de la Révolution. Les leçons d’histoire d’un jeu vidéo*. Lectures [En ligne, les comptes rendus]. (Consulté le 8 décembre 2024). [DOI](#)

## Sitographie

### Articles et interviews en ligne

- ❖ Derfoufi, M. (2022, 4 août). *Comprendre le racisme dans le jeu vidéo : entretien avec Mehdi Derfoufi*. Esport Insights. [URL](#)
- ❖ Derfoufi, M. (2021). *Racisme et jeu vidéo, Revue Immersion. Analyse du livre de Derfoufi & du débat sur le postcolonial dans les jeux vidéo*. Par Angelo Careri. [Immersion - Revue sur le jeu vidéo]
- ❖ Axios. (2023, 5 octobre). *Assassin's Creed Mirage defies Arab stereotypes*. Axios Gaming.
- ❖ Game Rant. (2023). *Assassin's Creed Mirage historian talks cultural representation in Baghdad*. Interview de Raphaël Weyland.
- ❖ TechPowerUp. (2023). *Assassin's Creed Mirage showcases the history of Baghdad*. Article sur l'historique Codex du jeu.
- ❖ GamesRadar+. (2023). *Why Assassin's Creed Mirage's Baghdad setting means so much to me as an Iraqi gamer*. Témoignage d'un joueur irakien.
- ❖ Wired. (2023, 24 octobre). *Assassin's Creed Mirage is flashy and fun but does its setting a disservice*. Critique historico-culturelle.

### Vidéos en ligne

- ❖ How Historical is Assassin's Creed, Really? (2022) [Vidéo YouTube]. Overly Sarcastic Productions. [URL](#)
- ❖ Historical Realism Review: Assassin's Creed Mirage (2024) [Vidéo YouTube]. Overly Sarcastic Productions. [URL](#)
- ❖ Pourquoi ASSASSIN'S CREED est plus VRAI que l'Histoire ? (2023) [Vidéo YouTube]. ARCHITEKTON - histoires d'architectures. [URL](#)
- ❖ Assassin's Creed - Game vs Real Life - Reconstitution historique (2019) [Vidéo YouTube]. [URL](#)
- ❖ Assassin's Creed Mirage PS5 - Free Roam Gameplay (4K 60FPS). (2024) [Vidéo YouTube]. CJR Gaming . [URL](#)

## Annexes

### Table des matières

---

❖ Annexe 1 – Fiche d’information sur la franchise AC et l’opus Mirage.....	75
❖ Annexe 2 – Guide d’entretien semi-directif.....	79
❖ Annexe 3 – Restitution d’entretien n°1 : Thierry Noël.....	82
❖ Annexe 4 – Restitution d’entretien n°2 : Aurélie Vasseur.....	90
❖ Annexe 5 – Restitution d’entretien n°3 : Victor Fèvre.....	93
❖ Annexe 6 – Restitution d’entretien n°4 : Jean-Luc Sala.....	97
❖ Annexe 7 – Restitution d’entretien n°5 : Salomé Strappazon .....	103
❖ Annexe 8 – Restitution d’entretien n°6 : Stéphane Boudon .....	107
❖ Annexe 9 – Restitution d’entretien n°7 : Fabian Salomon .....	111
❖ Annexe 10 – Restitution d’entretien n°8 : Fawzi Mesmar .....	114
❖ Annexe 11 – Restitution d’entretien n°9 : Malek Teffaha .....	117

Note : En ce qui concerne la restitution des entretiens, les extraits les plus probants figurent.

**Les pages 74 à 119, de l’annexe, ont été retirées de la version diffusée en ligne.**