

## Avec le jeu vidéo « Assassin's Creed Origins », Ubisoft invite à l'égyptologie

Destiné aux publics scolaires et aux réfractaires aux jeux d'action, « Discovery Tour Assassin's Creed Ancient Egypt » permettra d'explorer l'Égypte antique, au début de l'année prochaine.

LE MONDE | 28.09.2017 à 12h07 • Mis à jour le 28.09.2017 à 13h02 | Par [William Audureau](#)



Avec « Assassin's Creed Origins », Ubisoft joue la carte du tourisme historique. Ubisoft

Qui a dit qu'Assassin's Creed était une série de [jeux violents](#) ? Lors d'une conférence au British Museum à laquelle *Le Monde* était invité, Ubisoft a annoncé, mercredi 27 septembre, la sortie au début de 2018 de Discovery Tour Assassin's Creed Ancient Egypt, un [mode](#) « touriste » éducatif et pacifique pour son prochain blockbuster, *Assassin's Creed Origins*, qui sortira le 27 octobre et prendra place en [Égypte](#) du temps de Cléopâtre.

Ce mode, qui nécessitera probablement le jeu de base pour [fonctionner](#), est destiné aussi bien aux parents qu'aux professeurs voulant [initier](#) leurs étudiants à l'Égypte antique par le biais d'un jeu vidéo immersif. « Ce mode enlève tous les ennemis et la couche narrative », détaille Jean Guesdon, directeur créatif de la série : « Ce qu'il reste, c'est [le monde](#) », une reconstitution libre mais très documentée du pays des pharaons.

Pour ce [projet](#), en [développement](#) depuis un an et demi, Ubisoft s'est entouré de consultantes spécialistes en égyptologie, en l'occurrence Evelyne Ferron, enseignante à l'université de Sherbrooke, et Perrine Poiron, doctorante à la Sorbonne. Elles ont notamment mis au point des visites guidées pour chaque grande ville présente dans le jeu, afin que le joueur puisse [découvrir](#) le mode de vie et la [culture](#) égyptienne. Une vidéo de démonstration montrait une scène rituelle d'éviscération avant momification.



Le mode « Discovery » comportera des capsules explicatives, comme ici, sur la technique de l'éviscération. Ubisoft

« Il va [être](#) passionnant de [voir](#) comment les enseignants vont [utiliser](#) cette possibilité ou pourquoi ils ne vont pas le faire », estime [Romain Vincent](#), professeur d'[histoire-géographie](#) au collège et spécialiste de l'utilisation pédagogique des [jeux vidéo](#) :

« *Quid du matériel pour [faire tourner](#) le jeu ? Il est évident que ça reposera d'abord sur le matériel des enseignants. Ce sera donc des professeurs avec une certaine culture vidéoludique qui vont l'utiliser.* »

### Une plate-forme de traduction hiéroglyphique

En partenariat avec [Google](#), Ubisoft a, par ailleurs, annoncé The Hieroglyphs Initiative, une plate-forme de *machine learning* dédiée aux égyptologues. L'idée est de [permettre](#) aux égyptologues de [progresser](#) plus vite sur la traduction des textes hiéroglyphiques.

« En raison de leur âge, les inscriptions gravées dans la pierre il y a trois à quatre mille ans sont de qualité très variable, nombre d'entre elles étant endommagées, voire effacées. Nous pensons que le machine learning peut [transformer](#) le processus de collecte, de classification et de compréhension de la langue écrite des pharaons », explique Ubisoft [sur le site, déjà en ligne](#). L'équipe du jeu a notamment été confrontée à la difficulté de faire [produire](#) rapidement des textes hiéroglyphiques pour ses décors.

« Le projet est collaboratif. Ubisoft incite la communauté scientifique à [rejoindre](#) l'initiative. La plate-forme sera, par ailleurs, accessible à n'importe qui », explique Maxime Durand, historien sur la franchise Ubisoft. Les égyptologues de l'Institut Kheops présents lors de la conférence faisaient toutefois [remarquer](#) au Monde que cette plate-forme risquait d'être considérée comme « gadget » par rapport à d'autres projets de numérisation de l'égyptien, sur lesquels la communauté scientifique travaille depuis de longues années.

## « Changement de discours intéressant »

La série *Assassin's Creed*, qui a vendu plus de 105 millions d'exemplaires en dix ans, est connue et plébiscitée pour ses cadres historiques variés et documentés (Jérusalem au temps des Croisades, l'[Italie](#) de la Renaissance, les Etats-Unis au moment de la révolution américaine, etc.), qu'Ubisoft met volontiers en avant. L'éditeur français n'avait toutefois jamais revendiqué de caractère éducatif.

Il avait notamment été épinglé en 2014 pour sa représentation caricaturale de Robespierre, [qui avait suscité un débat politique](#). *Le Monde* [avait, par ailleurs, relevé sept erreurs – ou libertés créatives –](#) prises par le jeu *Assassin's Creed Unity* comparé au [Paris](#) du XVIII<sup>e</sup> siècle. La série, qui repose sur l'escalade et des combats à l'épée sanglants, est traditionnellement déconseillée aux moins de 18 ans.

« *Le changement de discours d'Ubisoft est intéressant* », relève Romain Vincent :

« Pour *Unity*, il refusait de [dire](#) que leur jeu vidéo avait une portée éducative, sûrement à cause de la polémique à la sortie du jeu. Là, changement de discours mais, du coup, en disant que le jeu peut [avoir](#) une fonction éducative, ils risquent de [recevoir](#) des critiques sur leur utilisation du passé. »

Interrogé par *Le Monde*, Raphaël Lacoste, directeur artistique du jeu, prévient par avance que si le [travail](#) de documentation a été très important, l'*Egypte d'Assassin's Creed Origins* reste une vision d'artistes et un jeu vidéo, non un documentaire.