

RiMe

Rivista dell'Istituto
di Storia dell'Europa Mediterranea

ISBN 9788897317937

ISSN 2035-794X

numero 17/II n.s., dicembre 2025

Mémoires et valeurs ludifiées. L'exemple Afro-américain

Gamified Memories and Values. The African American example

Thierry Lhôte

DOI: <https://doi.org/10.7410/1771>

Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea
Consiglio Nazionale delle Ricerche
<http://rime.cnr.it>

Direttore responsabile | Editor-in-Chief

Luciano GALLINARI

Segreteria di redazione | Editorial Office Secretary

Idamaria FUSCO - Sebastiana NOCCO

Comitato scientifico | Editorial Advisory Board

Luis ADÃO DA FONSECA, Filomena BARROS, Sergio BELARDINELLI, Nora BEREND, Michele BRONDINO, Paolo CALCAGNO, Lucio CARACCILO, Dino COFRANCESCO, Daniela COLI, Miguel Ángel DE BUNES IBARRA, Antonio DONNO, Antonella EMINA, Vittoria FIORELLI, Blanca GARÌ, Isabella IANNUZZI, David IGUAL LUIS, Jose Javier RUIZ IBÁÑEZ, Giorgio ISRAEL, Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR, Ada LONNI, Massimo MIGLIO, Anna Paola MOSSETTO, Michela NACCI, Germán NAVARRO ESPINACH, Francesco PANARELLI, Emilia PERASSI, Cosmin POPA-GORJANU, Adeline RUCQUOI, Flocel SABATÉ i CURULL, Eleni SAKELLARIU, Gianni VATTIMO, Cristina VERA DE FLACHS, Przemysław WISZEWSKI.

Comitato di redazione | Editorial Board

Anna BADINO, Grazia BIORCI, Maria Eugenia CADEDDU, Angelo CATTANEO, Isabella CECCHINI, Monica CINI, Alessandra CIOPPI, Riccardo CONDRÒ, Francesco D'ANGELO, Alberto GUASCO, Domenica LABANCA, Maurizio LUPO, Geltrude MACRÌ, Alberto MARTINENGO, Maria Grazia Rosaria MELE, Maria Giuseppina MELONI, Rosalba MENGONI, Michele M. RABÀ, Riccardo REGIS, Giampaolo SALICE, Giovanni SERRELI, Giovanni SINI, Luisa SPAGNOLI, Patrizia SPINATO BRUSCHI, Giulio VACCARO, Massimo VIGLIONE, Isabella Maria ZOPPI.

Responsabile del sito | Website Manager

Claudia FIRINO

© **Copyright: Author(s).**

Gli autori che pubblicano con *RiMe* conservano i diritti d'autore e concedono alla rivista il diritto di prima pubblicazione con i lavori contemporaneamente autorizzati ai sensi della

Authors who publish with *RiMe* retain copyright and grant the Journal right of first publication with the works simultaneously licensed under the terms of the

**“Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0
International License”**



Il presente volume è stato pubblicato online il 31 dicembre 2025 in:

This volume has been published online on 31 December 2025 at:

<http://rime.cnr.it>

CNR - Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea
Via Giovanni Battista Tuveri, 130-132 — 09129 Cagliari (Italy).
Telefono | Telephone: +39 070403635 / 070403670.
Sito web | Website: www.isem.cnr.it

RiMe, n. 17/II n.s., dicembre 2025, 201 p.

ISBN 9788897317937 - ISSN 2035-794X

DOI <https://doi.org/10.7410/1764>

Special Issue

**Jeux vidéo,
Pratiques plastiques contemporaines
et Histoire(s)**

**Video Games,
Contemporary Visual Arts
and History(ies)**

Sous la direction de / Edited by

Emmanuelle Jacques - Luciano Gallinari

RiMe, n. 17/II n.s., dicembre 2025, 201 p.

ISBN 9788897317937 - ISSN 2035-794X

DOI <https://doi.org/10.7410/1764>

RiMe 17/II n.s. (December 2025)

Special Issue

Jeux vidéo,
Pratiques plastiques contemporaines
et Histoire(s)

Video Games,
Contemporary Visual Arts
and History(ies)

Sous la direction de / Edited by
Emmanuelle Jacques - Luciano Gallinari

Table of Contents / Indice

Emmanuelle Jacques – Luciano Gallinari <i>Introduction</i>	7-13
Valérie Arrault <i>Postmodernité artistique et Histoire / Artistic postmodernity and History</i>	15-29
Élisa Vial Jeux vidéo et histoire de la psychiatrie. La difficulté de sortir des stéréotypes et de l'histoire / <i>Video Games and the History of Psychiatry. The difficulty of breaking free from Stereotypes and History</i>	31-51
Nathalie Provenzano La représentation de l'Histoire dans les jeux vidéo. L'art de la désinformation et de la propagande aux prismes de la rhétorique / <i>The Representation of History in Video Games. The Art of Disinformation and Propaganda Through the Lens of Rhetoric</i>	53-81
Patrice Cervellin -, Dominique Ganibenc - Isabelle Commandré Histoire en images. De la restitution archéologique au jeu vidéo. Une forme d'art, une pratique scientifique ou un divertissement / <i>History in pictures. From archaeological Reconstruction to Video Games. An Art form, scientific Practice, or Entertainment</i>	83-117
Julien Bazile Trouver les formes d'un jeu vidéo "historien". Minimalism and "small games" / <i>Finding the forms of historical video game. Minimalism and small games</i>	119-131

Thierry Lhôte	133-148
Mémoires et valeurs ludifiées. L'exemple Afro-américain / <i>Gamified Memories and Values. The African American example</i>	
Emmanuelle Jacques	149-179
Derrière un goût pour un primitivisme contemporain: les logiques commerciales des industries culturelles et vidéoludiques? / <i>Behind a taste for contemporary Primitivism: the commercial logic of the cultural and Video Game Industries?</i>	
Luciano Gallinari	181-201
Video Games and History: some initial reflections on a troubled/ <i>Video Games and History: some initial reflections on a troubled</i>	

Mémoires et valeurs ludifiées: l'exemple Afro-américain

Gamified memories and values: the African American example

Thierry L'hôte

(Université de Montpellier Paul Valéry
RiRRA21)

Date of receipt: 07/04/2025

Date of acceptance: 25/10/2025

Riassunto

Cet article propose une réflexion sur le rôle des dispositifs immersifs vidéoludiques dans les réactualisations de la mémoire, et les libertés créatives appropriées dans le traitement de l'histoire. Un corpus critique est construit autour des représentations des mémoires afro-américaines dans diverses productions vidéoludiques, lesquelles sont construites autour d'une réactualisation des souffrances, conduisant parfois à un amalgame kitsch, là où le jeu vidéo peut également permettre une réaffirmation poétique des valeurs associées aux histoires et mémoires au-delà des couleurs de peau.

Mot-clés:

Histoire, mémoire; corps; immersion; IA; LLM; métavers.

Abstract

This article offers a reflection on the role of immersive video games in the re-enactment of memories, and the appropriate creative liberties in the treatment of history. A critical corpus is built around the representations of African-American memories in various video game productions, which are built around a re-enactment of suffering, sometimes leading to a kitsch amalgamation, when video games can also allow a poetic reaffirmation of the values associated with histories and memories beyond skin color.

Keywords:

History; Memory; Body; Immersion; AI; LLM; Metaverse.

1. Introduction. – 2. Assassin's Creed: *quelles mémoires pour quels corps?* – 3. *Du corps universel au corps désidentifié.* – 4. *L'exclusion par le corps.* – 5. Conclusion. – 6. Bibliographie. – 7. Curriculum vitae.

1. Introduction

Qu'est-ce qu'un corps noir ? C'est un corps que l'on a, une corporéité biologique due à notre taux de mélanine, à nos ancêtres ; c'est un corps que l'on est, une corporalité juridico-politique, qui jouit de la liberté que les lois lui concèdent, de même qu'un corps blanc, un corps jeune, un corps vieux, un corps de femme ou peu importe (Lecerle, 2019).

Dans l'économie technolibérale, c'est aussi un corps qui rend visible des souffrances, historiques comme actuelles, niées ou affirmées. Il est alors difficile de résister à leur récupération mercantile tant le dévoiement des causes sociétales semble constitutif du capitalisme (Millet, 2023). Pensons ainsi au *King's Diversity Space Tool* d'Activision Blizzard, cet algorithme qui transforme les caractéristiques sociétales des individus en scores d'inclusivité au prétexte de venir à bout des « quotas ethniques » (Archimtiros, 2022). Au-delà du racolage narcissique (Arrault - Troyas, 2017) opéré par les œuvres faisant usage explicitement ou implicitement de pareils outils, il est difficile de ne pas être interpellé par l'idée que la seule inclusion d'un protagoniste Noir, par exemple, suffise à rendre une expérience vidéoludique plus inclusive.

A l'ère des paniques identitaires, une nouvelle poétique naît de la réactualisation des mythes, dont les industries créatives sont friandes (Barbérís, 2022) et la proposition de solutions mathématiques aux griefs mémoriels des uns comme des autres constitue dès lors une entreprise de séduction. La représentation des corps noirs fait office d'une réparation symbolique des souffrances liées à l'esclavage, à la colonisation, aux ségrégations et autres apartheid. De même que tout autre fait historique, ces problématiques valent la peine d'être revisitées plutôt qu'invisibilisées, mais interrogent sur la place que l'on choisit d'accorder au Noir dans le grand récit de l'Histoire dès lors que celui-ci n'y existe que par la mémoire de sa souffrance.

La souffrance, le jeu vidéo ne la connaît que trop bien. De la jauge de vie à l'ennemi que l'on écrase, la capacité du joueur à interpréter son environnement au travers des violences subies et infligées est un cliché aussi vieux, sinon plus, que *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985). Au-delà des polémiques concernant la violence vidéoludique dont nous nous abstenons ici de faire le bilan, le jeu vidéo relègue, par ses métaphores algorithmiques, la compréhension des contextes et des individus à un sens algique qui, s'il ne lui est pas propre, prend des dimensions nouvelles par

le rapport qu'entretient le médium avec les narrations interactives (Juil, 1998) et l'incorporation (Calleja, 2011).

Le médium vidéoludique offre des opportunités expérientielles (Serdane - Siegel, 2014) par sa proposition faite au joueur de quitter temporairement, symboliquement, son corps du quotidien, en interaction avec les dispositifs de contrôle que sont les manettes, les écrans tactiles, les claviers ou les souris, pour devenir, le temps de quelques minutes, de quelques heures, un corps différent, fusse-t-il Noir.

Qu'est-ce, alors, qu'incarner un Noir dans un jeu vidéo traitant de l'Histoire ?

Cet article se propose d'interroger les problématiques relatives à la mémoire des corps, et au potentiel poétique situé dans l'incarnation de ceux-ci au travers d'une analyse des rhétoriques formelles et procédurales (Bogost, 2007) de productions industrielles faisant appel à l'Histoire pour introduire ou justifier les corps de leurs protagonistes.

Aveline de Grandpré et Adéwalé, les protagonistes Noirs de la série *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-en cours), constitueront la première partie de notre analyse. Les problématiques mémorielles sont constitutives de cette série connue pour sa reproduction annuelle de diverses périodes historiques. En effet, c'est par la mémoire de ses ancêtres que le joueur, dans cette série, revisite l'Histoire.

A l'inverse des protagonistes Noirs d'*Assassin's Creed* dont les enjeux sont intimement liés à leur corps sociétal, les protagonistes de *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), que nous verrons dans un deuxième temps, se font les représentants d'une expérience humaine voulue universelle mais néanmoins construite autour de leurs souffrances. En résulte un amalgame entre les mémoires qui entraîne une dédialectisation des Histoires et des mémoires qui leurs sont associées.

Dans un cas comme dans l'autre, nous avons affaire à des productions AAA qui, si elles font appel à l'Histoire pour alimenter les imaginaires, n'ont vocation ni à l'éducation, ni même à la vulgarisation. Les imaginaires technolibéraux auxquels celles-ci font appel seront synthétisés par un regard sur les nouvelles technologies, le métavers *Horizon Worlds* (Meta, 2021) et le Large Language Model¹ (LLM)

¹ Désigne une intelligence artificielle conçue pour générer des ressources textuelles.

character.ai (Shazeer - de Freitas, 2021), qui font écho à leur science-fiction. Ceux-ci nourrissent des ambitions de ludification de l'enseignement de l'Histoire, et présentent par conséquent un intérêt conséquent dans les disciplines s'attachant à une forme de récréation du passé, comme les arts plastiques ou l'histoire vivante.

Au cœur de ces interrogations se trouve la question des valeurs accordées aux couleurs de peau ; valeur marchande, en un sens, mais aussi dans ce que cela signifie, aujourd'hui, de produire une œuvre « inclusive ».

2. *Assassin's Creed : quelles mémoires pour quels corps ?*

Depuis sa naissance en 2007, des épisodes de la série *Assassin's Creed* ont été produits annuellement ou presque par différents studios de l'éditeur Ubisoft, offrant aux joueurs, non seulement un voyage annuel à travers le monde mais aussi à travers l'Histoire. Plutôt que d'Histoire, il conviendrait de parler ici de tourisme mémoriel. La démarche d'Ubisoft est avouée, et justifie tous les anachronismes qui pourraient brouiller les pistes de sa narration environnementale (Jenkins, 2004):

Assassin's Creed Unity est un jeu grand public, pas une leçon d'histoire : on sait que ce sont des anachronismes, et on accepte de faire des compromis. (...) Nous avons choisi le drapeau français le plus connu plutôt qu'un drapeau qui serait obscur pour de nombreux joueurs. Il en va de même de La Marseillaise, c'est un symbole important. (...) on a l'illusion d'être dans la Révolution française, c'est l'expérience d'ensemble qui prime. Le jeu propose par ailleurs une encyclopédie très complète.

Ces propos d'Antoine Vimal du Monteil recueillis par Le Monde (Andureau, 2014) résument parfaitement les ambitions de la série : l'utilisation en décor de périodes évocatrices en vertu de leurs répercussions mondiales sans rien de leur portée politique et sociale.

Le pouvoir de récréation de passé herculéen permis par la technologie justifie la présence d'encyclopédies comme de *Discovery Tours*, tout en utilisant le spectacle (Debord, 1967) comme justification opportune à toutes les inexactitudes que l'on pourrait pointer du doigt.

La charge mémorielle de la série ne se limite pas aux intentions créatives d'Ubisoft; elle est également présente dans ses rhétoriques formelles et procédurales.

Construites autour de cœurs de jeu (Albinet, 2015) relevant de l'infiltration et de l'assassinat, autant la souffrance que la visibilité des corps — ou, en l'occurrence,

leur invisibilité — sont constitutives de la compréhension de l'expérience. Le joueur est un *oublié* d'une Histoire qui le dépasse, construite autour du conflit fictif entre deux organisations : les assassins et les templiers, lesquelles incluent, elles, des personnalités historiques, comme Léonard de Vinci ou Maximilien de Robespierre.

Narrativement, la première trilogie met le joueur dans la peau de Desmond Miles, un Américain du XXI^e siècle. Kidnappé par le conglomérat Abstergo, il est contraint de rentrer dans une machine, l'Animus, conçue pour explorer les souvenirs de ses ancêtres assassins, lesquels sont contenus dans son ADN.

Les personnages que le joueur est amené à incarner au sein de l'Animus sont, de même que Desmond, entièrement fictifs et donc parfaitement extérieurs à l'Histoire, qu'ils aient eu un impact sur celle-ci dans la fiction du jeu ou n'en aient été que spectateurs. Ils maintiennent toutefois une incarnation dans le présent grâce à leur descendant, qui assimile leurs gestes et devient progressivement lui-même un assassin.

Après avoir vécu les souvenirs d'Altaïr Ibn la-Ahad au cours de la troisième croisade, voyage de Florence à Constantinople sous les traits d'Ezio Auditore da Firenze durant la Renaissance, puis pris part à la guerre d'indépendance des États-Unis dans la peau du métis natif-américain Ratonhnhaké: ton, aussi appelé Connor Kenway, le périple de Desmond touche à sa fin.

La série se poursuit avec la justification que le conglomérat Abstergo publie désormais dans les épisodes suivants des versions révisées des souvenirs des assassins sous forme de jeux vidéo. La mise en abîme du joueur incarnant Desmond, lequel incarne un de ses ancêtres, est remplacée par la mise en abîme d'Ubisoft, proposant les expériences révisées développées par Abstergo Entertainment.

Ainsi est introduite Aveline de Grandpré, protagoniste métisse du spin-off sur console portable *Assassin's Creed : Liberation* (Ubisoft Sofia, 2012). Née en Louisiane d'une mère esclave affranchie et d'un père blanc, fortuné et aimant, elle rejoint les Assassins et se donne pour mission de secourir les esclaves qui n'ont pas bénéficié des privilèges qu'elle a reçus à la naissance. Aveline n'a pas de descendant connu, le joueur jouant son propre rôle.

Assassin's Creed IV : Black Flag (Ubisoft Montréal, 2013), mettra par la suite lui aussi le joueur dans son propre rôle, mais réaffirmera l'ancrage dans le présent de deux manières. Premièrement, le protagoniste, Edward Kenway, est le grand-père

de Connor Kenway, et donc un ancêtre de Desmond. Deuxièmement, le joueur peut visiter les bureaux d'Abstergo pour trouver des *easter eggs*².

La publication du jeu *Assassin's Creed : Freedom Cry* (Ubisoft Québec, 2013), initialement un contenu téléchargeable de *Black Flag*, propose de nouveau au joueur d'incarner un protagoniste noir, toujours dans un spin-off, toujours dans une quête de sauvetage d'esclaves. Les séquences dans le présent sont de nouveau absentes.

Il est somme toute facile de pointer du doigt les approximations de la série dans tout ce qui concerne ses environnements, qu'Ubisoft semble mettre en avant plus que tout autre aspect. Les caractérisations sont nettement plus compliquées à interpréter, d'autant que les connexions des diverses narrations et l'ancrage des protagonistes dans le présent sont variables dans les épisodes consécutifs à la fin de la trilogie Desmond, indépendamment de la couleur de peau des protagonistes.

Toutefois, plutôt que de promouvoir la diversité, les protagonistes Noirs dans la série *Assassin's Creed* semblent plutôt révélateurs d'une inclusivité superficielle : l'esclavage est la seule mémoire accordée Noir³. Il est l'étranger perpétuel, sans passé ni avenir, auquel on offre tout juste dans une démarche narcissique morbide (Arrault - Troyas, 2017) la mise à mort de l'esclavagiste auteur de ses souffrances. Puisqu'il est question de faire justice soi-même, l'esclavage est, de fait, dépolitisé, et son Histoire est représentée sans être explorée, étudiée, comprise.

De la mémoire, on dit qu'elle « n'entretient le souvenir d'un passé [...] qu'en en tirant une relation entre vérité (réelle ou reconstruite) et bien » (Tudesq, 2007) et on l'accuse ainsi d'être autrice de tous les communautarismes. Les mémoires Noires d'*Assassin's Creed* semblent pourtant plutôt le résultat d'un déni d'Histoire, lequel remet en question l'opposition proposée entre Histoire et mémoire.

On trouve effectivement dans les problématiques historiennes le « "devoir de mémoire", la nécessité de collecter et de faire connaître les mésaventures humaines, pour que les souffrances du passé n'aient pas été de vaines souffrances »

² « Oeufs de pâques ». Éléments dissimulés au sein des jeu, comme des oeufs de pâques, qui communiquent avec le joueur en brisant le quatrième mur.

³ Depuis le premier jet de cet article en 2024, un autre protagoniste Noir a été introduit dans *Assassin's Creed Shadows* (Ubisoft Québec, 2025). Celui-ci entretient de même que les précédents un lien avec l'esclavage, bien que son histoire se situe au Japon, mais il est également le premier protagoniste de la série qui soit une personnalité historique réelle. Son inclusion plus d'une décennie après les sorties consécutives de *Liberation* et *Freedom Cry* pourrait justifier une nouvelle analyse ultérieure.

(Bonnechere, 2008) mais cette démarche universaliste est fourvoyée lorsqu'elle se révèle réductrice ou prête à l'amalgame.

3. Du corps universel au corps désidentifié

Detroit : Become Human (Quantic Dream, 2018) est en cela au jeu vidéo ce que le film *Intolérance* (Griffith, 1916) était au cinéma un peu plus d'un siècle avant lui : une tentative de représentation de la souffrance comme hyper-résumé de l'expérience humaine. Ces intentions, indépendamment de leur bien-fondé, entraînent des amalgames dommageables en cela qu'ils empêchent de penser politiquement les problématiques à la source des souffrances décrites, que celles-ci soient racistes, sexistes, religieuses, économiques, etc.

Ce qui distingue *Intolérance* de *Detroit*, c'est que là où le premier présente son propos au travers de quatre épisodes de souffrances distinctes, *Detroit* fait le pari d'un pot-pourri incarné par des intelligences artificielles pour représenter une version universelle de la souffrance. Dès le menu principal, Chloé, une gynoïde produite en série, va accompagner le joueur et, à certaines dates, se permettra même de faire référence à des événements historiques : le 4 avril, par exemple, elle commente la mort de Martin Luther King, le 4 juillet, l'indépendance Américaine, le 14 juillet, la Révolution française... Le seul lien entre ces événements est leur écho à la notion de liberté, une valeur universaliste.

Detroit est un film interactif limitant les interactions que nous pourrions qualifier de systémiques pour leur préférer des interactions contextuelles. Ainsi, les boutons de la manette n'ont pas de fonctions dédiées, et tous deviennent, selon la situation, une manière arbitraire, bien que souvent évocatrice, de permettre à l'action de se produire, principalement par le biais de *Quick Time Events*⁴ (QTE) et de choix aux finalités prédéfinies. La jouabilité est donc ici parfaitement alignée avec les corps androïdes des protagonistes du jeu : universelle, accessible à tous sans différenciations possibles. Il n'y aura pas de joueur meilleur qu'un autre à *Detroit*, la seule difficulté étant de connaître l'emplacement des boutons de la manette et d'avoir un temps de rédaction adéquat. Le *gameplay* ne permet pas au joueur d'expérimenter en dehors des chemins prédéfinis.

⁴ Désigne dans un jeu vidéo une suite de touches que le joueur doit presser contextuellement dans un ordre précis, bien que parfois aléatoire, et dans un temps limité.

Nous pourrions dès lors qualifier les protagonistes du jeu de véhicules manèges (Serdane - Siegel, 2014) conçus pour permettre au joueur de vivre une expérience nouvelle mais néanmoins sécurisée en ce sens qu'il est difficile pour lui de s'éloigner des chemins préconçus par les développeurs.

Dans ce jeu, des machines humanoïdes douées de conscience cherchent à quitter l'état de servitude pour lequel elles sont programmées de sorte à être égales aux humains.

Ainsi, ces machines sont tout à la fois figurativement juives, en ce sens que les uniformes dont elles sont vêtues les marquent d'un triangle bleu dont la fonction est de signaler leur non-humanité, et Noires, en ce sens qu'elles sont esclaves des humains, et ségréguées, donc voyagent à l'arrière des bus. Au cours du jeu, elles sont victimes de violences policières et envoyées dans des camps d'extermination. La construction de l'identité de ces machines, et par la même, leur humanisation, est faite par des références à ce que nous pourrions appeler les « intolérances passées », en référence au film de Griffith.



Fig. 1 – Les androïdes de Detroit sont marqués d'un triangle bleu et voyagent à l'arrière des bus. *Detroit : Become Human*, 2018

Parmi les trois protagonistes du jeu, deux nous intéressent particulièrement : Markus et Kara.

Markus est un leader charismatique menant ses semblables dans leur quête de liberté. Empruntant au *woke* associé aux luttes antiracistes afro-américaines (Hanania, 2023), il peut « éveiller » ses pairs androïdes aux oppressions dont ils sont les victimes. Dans sa peau, le joueur devra manipuler l'opinion publique en menant des actions violentes ou pacifiques, lesquelles dicteront le futur de ses semblables. L'approche du jeu est manichéenne : l'option pacifiste a toujours un impact positif sur l'opinion publique tandis que l'option violente est toujours préjudiciable.

Markus n'ayant nullement besoin d'argumenter, auprès ni des oppresseurs, ni des opprimés, le jeu présente l'émancipation d'un peuple comme une question de bon sens, presque une lapalissade, et dépolitise les souffrances politiques auxquelles il fait référence.

Kara, la protagoniste féminine du jeu, va s'éloigner de ces problématiques aux échos historiques pour représenter les violences faites aux femmes. Brisée par son maître à de multiples reprises, elle est à chaque fois réparée pour prendre soin de son enfant et s'occuper des tâches ménagères. Lorsque, pour protéger l'enfant, elle rend à son maître les violences qui lui ont été infligées, elle se retrouve en fuite.

Les intentions universalistes du jeu semblent aussi apparentes qu'elles s'avèrent kitsch (Arrault, 2010) dans leur traitement des corps. L'interpellation (Lecerle, 2019) effectuée par Markus pour faire des corps-objets qui l'entourent des corps-sujets se heurte au fait que les corps choisis ne sont pas biologiques, ne sont ni ethniques, ni religieux, ni générationnels. Surtout, la sortie de Kara du cadre délimité par Markus, celui de la race, semble faire d'elle, en donnant la primauté à sa féminité, une gynoïde mineure (Galliano-Valdiserra, 2020), ce qui revêt un caractère profondément dissonant avec les idées universalistes que semble afficher le jeu.

Assassin's Creed comme *Detroit* sont des œuvres de science-fiction, mais ces narrations mettent en lumière des problématiques bien réelles pour les artistes et chercheurs s'intéressant à la recreation du passé : en effet, les nouvelles technologies, métavers et intelligences artificielles génératives sont des outils dont les ambitions sont de faire partie du quotidien. La ludification, et les rapports idéologiques que celle-ci entretient avec l'éducation (Siegel, 2015), s'affirment, en effet, par un usage de l'Histoire.

4. L'exclusion par le corps

En 2022, l'entreprise Meta publie une campagne institutionnelle à destination de l'Union Européenne⁵. Ces vidéos interrompent nos visionnages sur des plateformes comme YouTube ou nos écoutes sur des plateformes comme Spotify pour exposer diverses mises en scène supposées représenter des utilisateurs en immersion dans son métavers.

Le produit lui-même a un nom : *Horizon Worlds* (Meta, 2021). Celui-ci n'est pourtant jamais mentionné et son rendu 3D est parfaitement absent de ces vidéos. On peut supposer que l'entreprise lui préfère l'appellation généraliste métavers de sorte à éviter les comparaisons avec d'autres jeux vidéo communautaires en trois dimensions, tels que *Second Life* (Linden Lab, 2003), *PlayStation Home* (SIE London Studio, 2008) ou *VRChat* (VRChat, 2014). Ces métavers plus anciens ont des allures de cours de récréation ou de sites de rencontre. Le métavers de Meta se veut sérieux : on n'y trouve pas des joueurs mais des étudiants, des enseignants et des chercheurs, lesquels pourraient très bien n'avoir jamais touché à un jeu vidéo de leur vie, moins encore à un casque de réalité virtuelle.

Aux yeux de Meta, son métavers n'est ni un passe-temps, ni le réseau social du futur : c'est le futur, tout simplement. Une extension de son quotidien avec laquelle le consommateur devra composer de la même manière qu'il s'est fait à la radio, à la télévision et à internet. Nous sommes plutôt dans le domaine de la propagande que de la publicité.

L'interlocuteur de Meta, ici, n'est de toute manière pas tant le consommateur lambda que les gouvernements et institutions de l'Union Européenne, que l'entreprise tente de convaincre du bienfondé de sa démarche.

Une voix hors-champ prend le soin de nous expliquer les enjeux :

Certains pensent que le métavers n'est qu'un monde virtuel. Un jour, cet amphi sera créé avec du code. Même si leur présence est virtuelle, ce que ces étudiants apprennent est bien réel. (...) Même s'ils ne sont pas vraiment revenus en 32 avant notre ère, ces étudiants peuvent écouter Marc Antoine débattre dans la Rome Antique. Même si le métavers est virtuel, son impact sera réel.

⁵ <<https://www.youtube.com/watch?v=P5cBgOAIk2k>> (24 mars 2026)

Le but premier de cette séquence en particulier semble de mettre en avant les bénéfices éducatifs liés à la ludification (McGonigal, 2012) de l'apprentissage. D'autres campagnes font référence, par exemple, à la chirurgie.

Il est difficile de ne pas voir dans la proposition de Meta l'Abstergo d'*Assassin's Creed*, avec tout ce que cela impose de soupçons quant aux récupérations historiques et mémorielles (Besson – Ducret – Lancereau - Larrère, 2022), et de pousser le fantasme technolibéral en imaginant des mondes peuplés d'intelligences artificielles à l'image de character.ai (Shazeer - de Freitas, 2021). Toutes les rhétoriques seraient couvertes et automatisées. Cette application gratuite reposant sur ces robots conversationnels permet d'ores et déjà d'attribuer des rôles à des intelligences artificielles et d'entretenir avec elles des conversations : les conversations avec des personnalités historiques sont désormais d'autant plus envisageables que, pour peu que des images d'archives convaincantes ou des enregistrements sonores existent, les associer à des *deepfakes*⁶ ou des meta-humains conçus dans un Unreal Engine permettrait de donner vie aux androïdes de *Detroit* : des corps kitsch dont l'apparence n'est un témoignage d'aucune histoire sinon de l'ère du temps.

Toutes les rhétoriques formelles et audiovisuelles pourraient être couvertes par ces technologies pour, à terme, constituer des portes d'entrée vers le passé. Elles laissent cependant en suspens certaines des questions soulevées par les représentations afro-américaines d'*Assassin's Creed* comme de *Detroit* quant à l'importance que l'on choisit d'attribuer à la couleur de peau d'un personnage, même historique.

Le *rogue-lite* Hadès (Supergiant Games, 2019) a pour parti pris de représenter les divinités du canon Olympien et divers personnages mythiques sous différentes ethnicités. Athéna, Arès, Patrocles, Eurydice ou Dionysos, par exemple, sont Noirs. L'imaginaire blanc et immaculé qui imprègne nos mémoires de la Grèce antique pourrait laisser penser à une récupération mercantile ou au kitsch, mais cela reviendrait à actualiser la compréhension d'alors des couleurs de peau à nos problématiques actuelles (Aziz, 2022).

⁶ Un *deepfake* utilise des données audiovisuelles pour produire, par superposition, de nouvelles données audiovisuelles. À l'ère de la post-vérité, ces technologies inquiètent en raison de leur usage potentiel à des fins de désinformation ou de propagande.

L'Antiquité Grecque d'Hadès devient dès lors un espace hétérotopique au sein duquel sont explorées d'autres possibilités de représentations des imaginaires mémoriels (Fouillet, 2022). Ces questionnements ont le potentiel de pousser à l'enquête, à la recherche ; il est difficile de voir, donc, dans la démarche, un préjugé porté à l'Histoire en tant que « compte-rendu raisonné d'une enquête scientifique dans le passé humain à jamais refermé sur lui-même, sous le regard amusé d'une fée retorse, nommée Vérité » (Bonnechere, 2008).

Cet exemple concerne des mythes plutôt que des individus ayant existé, mais les mythes, par nature, s'actualisent. Ainsi nous dit Hervé Lewers (Andureau, 2014b) lorsqu'il est interrogé quant aux polémiques entourant la caractérisation de Robespierre dans *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft Montréal, 2014) :

(...) la perception du personnage est plastique et se prête aux transformations fictionnelles dans les films, les livres, et maintenant aux jeux vidéo. Chaque œuvre l'aborde chaque fois avec un regard très différent. (...) Avant même sa mort, c'est un mythe vivant. (...) Il reste qu'on peut se poser la question de l'influence que peut avoir ce genre d'œuvre sur une génération et sa perception de l'histoire.

Représenter n'importe qui avec n'importe quelle couleur de peau ne serait naturellement pas approprié, mais le choix de l'ethnicité, plus que la question de l'historicité, semble poser la question des valeurs.

Hamilton : An American Musical (Miranda, 2015) n'est pas un jeu vidéo, mais a pour parti pris de représenter le mythe des Pères Fondateurs Etats-Uniens au travers de la culture Hip-Hop. Le rap est aussi anachronique que l'idée que les pères fondateurs soient afro-américains est évidemment erronée. Pour autant, le hip hop est un genre musical dont les stéréotypes sont ancrés dans les valeurs méritocratiques du rêve américain, en témoignent les paroles de la chanson titre *Alexander Hamilton*, lesquels insistent sur les humbles origines du protagoniste travailleur : « *The ten-dollar Founding Father without a father got a lot farther by working a lot harder by being a lot smarter, by being a self-starter (...)* ».

La démarche réintègre l'Afro-américain au roman national dont le récit de l'esclavage et de la ségrégation semble l'exclure. La question n'étant pas « le Marquis de Lafayette était-il Afro-américain » mais bien « un Afro-américain peut-il incarner les valeurs associées aux mémoires du Marquis de Lafayette ».

Les LLM et les *deepfakes* retirent cette poétique aux représentations corporelles.

5. Conclusion

Au cours de cet article, nous avons développé une réflexion sur les enjeux idéologiques et politiques associés aux représentations de la diversité dans un contexte historique. Le médium vidéoludique, en tant que fleuron du technolibéralisme, est souvent perçu dans son rapport à l’immersion comme une échappatoire face à une réalité mortifère. Leur virtuel permet pourtant également, par sa création d’espaces extérieurs à la réalité mais néanmoins reliés à celle-ci, de prendre du recul face aux enjeux idéologiques pour les affronter sous l’angle de l’expérimentation.

Les représentations des luttes afro-américaines au sein de productions vidéoludiques AAA nous ont permis de mettre en lumière les tensions existantes entre les notions d’histoire et de mémoire. Par la même occasion, elles nous ont également permis de révéler que ces notions, plutôt qu’antagonistes, se complètent dans la construction d’un rapport critique à l’information et au racolage de la société du spectacle.

Ainsi nous avons effectué les constats suivants à partir d’une analyse des rhétoriques formelles et procédurales de la série *Assassin’s Creed* et de *Detroit : Become Human*.

Premièrement, la limitation des problématiques identitaires aux souffrances passées enferme les corps dans des stéréotypes réducteurs et contraires aux ambitions « inclusives » affichées par les studios mettant en avant la diversité dans leurs œuvres. Surtout, cette approche de la mémoire révèle un désintérêt vis-à-vis des histoires auxquelles sont attribuées une valeur marchande moindre, au profit de grands récits favorisés pour leur potentiel évocateur mais néanmoins délesté de leurs implications sociales et politiques.

Deuxièmement, une tension se crée au sein des volontés universalistes portées par une réactualisation de l’histoire lorsque les mémoires se prêtent à un des amalgames kitsch. Les simplifications manichéennes mises en scène dans ces fictions retirent autant aux individus les complexités qui imposent une compréhension du passé scientifique pour la réalisation d’un « devoir de mémoire ».

Ces observations sont des symptômes d’une économie narcissique et kitsch, qui perçoit dans le post-humain et les technologies — métavers, intelligences artificielles génératives — des substituts à la poétique sensible des corps humains mis en situation.

Certaines productions, comme le jeu *Hadès* ou la comédie musicale *Hamilton*, par leur usage de la diversité, permettent de remettre en question certaines idées reçues du point de vue de la mémoire et, par la même, de redialectiser les représentations que l'on se fait des corps auxquels on refuse une histoire. Au-delà des souffrances rendues synonymes des problématiques identitaires et mémorielles, le jeu vidéo permet ainsi de réaffirmer le potentiel hétérotopique du médium et de repenser l'inclusion comme l'émancipation.

6. Bibliographie

- Albinet, Marc (2015) *Concevoir un jeu vidéo*. Limoges, FYP éditions.
- Andureau, William. (2014) 'Assassin's Creed est un jeu grand public, pas une leçon d'histoire', *Le Monde*. <[https://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2016/12/20/assassin-s-creed-unity-est-un-jeu-video-grand-public-pas-une-lecon-d-histoire_4523111_1616924.html#:~:text=Jeux%20vid%C3%A9o,%C2%AB%20Assassin's%20Creed%20Unity%20est%20un%20jeu%20vid%C3%A9o%20grand%20](https://www.lemonde.fr/jeux-video/article/2016/12/20/assassin-s-creed-unity-est-un-jeu-video-grand-public-pas-une-lecon-d-histoire_4523111_1616924.html#:~:text=Jeux%20vid%C3%A9o,%C2%AB%20Assassin's%20Creed%20Unity%20est%20un%20jeu%20vid%C3%A9o%20grand%20,)> (24 mars 2026)
- (2014b) 'Jean-Luc Mélenchon et "Assassin's Creed Unity" : "deux formes différentes de la mémoire" de la Révolution', *Le Monde*. <https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/11/14/jean-luc-melenchon-et-assassin-s-creed-unity-deux-formes-differentes-de-la-memoire-de-la-revolution_4523940_4408996.html>
- Archimtiros (2022) 'King's Diversity Space Tool: A Leap Forward for Inclusion In Gaming', *Wowhead*. <<https://www.wowhead.com/news/kings-diversity-space-tool-a-leap-forward-for-inclusion-in-gaming-327053>> (24 mars 2023)
- Arrault, Valérie (2010) *L'empire du Kitsch*. Paris, Klincksieck.
- Arrault, Valérie - Troyas, Alain (2017) *Du narcissisme de l'art contemporain*. Paris, L'échappée.
- Aziz, Maya (2022) 'Skin Colour in Ancient Greece: The Insertion of a Non-Existent Colour Prejudice into Antiquity', *Leeds African Studies Bulletin*, 83.
- Barbérís, Isabelle (2022) *Panique identitaire. Nouvelles esthétiques de la foire aux identités*. Paris, Presses Universitaires de France.

- Besson, Florian - Ducret, Pauline - Lancereau, Guillaume - Larrère, Mathilde (2022) *Le Puy du Faux. Enquête sur un parc qui déforme l'histoire*. Paris, Les Arènes.
- Bogost, Ian (2007) *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Boston, Massachusetts Institute of Technology.
- Bonnechere, Pierre (2008) *Profession historien*. Montréal, Presses de l'Université de Montréal.
- Calleja, Gordon (2011) *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Boston, The MIT Press.
- Cervellin, Patrice (2019) *Etude critique pour une création vidéoludique non formatée : du coffre à jouets au jeu vidéo*. Montpellier : Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault.
- Debord, Guy (1967) *La Société du Spectacle*. Paris, Gallimard.
- Fouillet, Aurélien (2022) *Playtime. Comment le jeu transforme le monde*. Paris, Les Pérégrines.
- Galliano-Valdiserra, Richard (2020) *Rome, de la Cité à l'Empire*. Paris, Hachette Education.
- Hanania, Richard (2023) *The Origins of Woke: Civil Rights Law, Corporate America, and the Triumph of Identity Politics*. Northampton, MA, Broadside Books.
- Jenkins, Henry (2004) 'Game Design as Narrative Architecture', dans Wardrip-Fruin, Noah - Harrigan, Pat, *First Person : New Media as Story, Performance, Game*. Boston MA, MIT Press, pp. 118-130
- Juul, Jesper (1999) *A Clash Between Game and Narrative*, University of Copenhagen.
- Lecerle, Jean-Jacques (2019) *De l'interpellation. Sujet, langue, idéologie*. Editions Amsterdam.
- McGonigal, Jane (2012) *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Londres: Vintage.
- Millet, Audrey (2023) *Woke washing. Capitalisme, consumérisme, opportunisme*. Les Pérégrines.

Serdane, Thierry - Siegel, Claire (2014) 'Des jeux comme œuvres et véhicules expérientiels : un potentiel de plaisirs contre-culturels', *Interfaces numériques*, 3 (1).

Siegel, Claire (2015) *L'Artgame, un jeu utopique à l'ère de la gamification ?* Montpellier : Thèse de doctorat en Arts plastiques, sous la direction de Valérie Arrault.

Tudesq, André-Jean (2007) 'Histoire et Mémoire : une relation ambiguë et contradictoire', dans Bohler, Danielle - Peylet, Gérard, *Le Temps de la Mémoire II : soi et les autres*. Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, pp. 97-106

7. Curriculum vitae

Thierry L'hôte est doctorant en arts plastiques au RIRRA21 sous la direction d'Emmanuelle Jacques et Valérie Arrault. Spécialisé dans le jeu vidéo, son travail de thèse vise à interroger et définir la notion de dissonance ludo-narrative.

Periodico semestrale pubblicato dal CNR

Iscrizione nel Registro della Stampa del Tribunale di Roma n° 183 del 14/12/2017