

LES REINVENTIONS DE L'ANTIQUITE « Antiquité, territoire des écarts »

Mélanie Bost-Fievet
Université de Rouen (CÉRÉDI)

« Antiquité et agentivité : le jeu vidéo
comme terrain d'expérimentation de
l'*imitatio* »

Jeudi 29 février, 18h-20h,
Université de Paris-Cité
Site des Grands Moulins, bâtiment C, salle 695

La conférence sera diffusée simultanément en
visioconférence :

<https://pantheonsorbonne.zoom.us/j/93383505787>

Code d'accès : 731253



Le jeu vidéo contient une profusion parfois confuse de renvois et clins d'œil à l'univers de la mythologie qui contribue paradoxalement à l'immersion dans le monde secondaire du jeu : plus la *contaminatio* des modèles est grande, plus elle gomme l'évidence de chaque référence singulière, renforçant l'impression d'explorer un univers à la fois décodable et nouveau. Ma réflexion autour de ces références se situera au carrefour des études sur la réception et des analyses du médium vidéoludique, puisque sa spécificité est de reposer sur l'implication du joueur dans l'interaction avec le monde et ceux qui le peuplent. J'espère donc esquisser quelques pistes autour de ce questionnement : comment l'*imitatio* antique est-elle mise au service du sentiment d'agentivité dans la progression du joueur ?

Trois mécaniques vidéoludiques font appel à cette agentivité : l'exploration, le combat et le choix. Pour chacune s'opère la réactivation des références antiques telles que les Enfers, la métamorphose ovidienne et la légion romaine. D'abord, je m'intéresserai à la manière dont le RPG d'action-aventure *Assassin's Creed : Odyssey* et le rogue-like *Hades* s'emparent des catabases épiques pour en bouleverser la carte, passant d'une description linéaire à une logique de quêtes dessinant des trajectoires complexes dans un décor aux dimensions nouvelles où le joueur devient héros actif et non spectateur de passage. Ensuite, j'esquisserai les héritages diffus de la métempsychose qui me semblent à l'œuvre dans le temps fort vidéoludique que constituent les combats de boss, dont l'économie joue sur la reviviscence de l'ennemi sous une forme nouvelle, souvent hybridée. Quand ce ne sont pas le joueur et, en même temps que lui, le monde qui se trouvent pris dans un cycle apparemment sans fin de réincarnations amnésiques, comme dans *The Forbidden City*, jeu de *time-loop* en huis clos. Enfin, j'essaierai de dégager quelques emprunts à une histoire militaire antique fantasmée dans deux RPG se déroulant dans des univers a priori éloignés de toute référence antique, l'un de fantasy médiévalisante (*Skyrim*) et l'autre de post-apo (*Fallout : New Vegas*), pour montrer comment ces signifiants sont convoqués pour informer les choix que doit opérer le joueur dans les conflits qui ravagent le monde avec lequel il interagit.



Antiquité
territoire
des Écarts

Association loi 1901



AnTEcart@gmail.com



<http://twitter.com/AnTEcart>



<http://labantique.hypotheses.org>

<http://www.facebook.com/AnTEcart>