



HAL
open science

L'héritage de Praxilla et la philosophie de l'Assassin. Enjeux pédagogiques, militants, ludiques et littéraires de l'extension d'Assassin's Creed Odyssey

Anne Debrosse

► To cite this version:

Anne Debrosse. L'héritage de Praxilla et la philosophie de l'Assassin. Enjeux pédagogiques, militants, ludiques et littéraires de l'extension d'Assassin's Creed Odyssey. Belphegor, 2025, Varia - Hommage à Paul Bleton, 23 (1), <10.4000/14900>. <hal-05499337>

HAL Id: hal-05499337

<https://hal.science/hal-05499337v1>

Submitted on 9 Feb 2026

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.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0 - Attribution - Non-commercial use - No Derivative Works - International License

L'héritage de Praxilla et la philosophie de l'Assassin. Enjeux pédagogiques, militants, ludiques et littéraires de l'extension d'*Assassin's Creed Odyssey*

Anne Debrosse



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/belphegor/6784>

DOI : 10.4000/14900

ISSN : 1499-7185

Éditeur

LPCM

Référence électronique

Anne Debrosse, « L'héritage de Praxilla et la philosophie de l'Assassin. Enjeux pédagogiques, militants, ludiques et littéraires de l'extension d'*Assassin's Creed Odyssey* », *Belphégor* [En ligne], 23-1 | 2025, mis en ligne le 21 juin 2025, consulté le 03 juillet 2025. URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/6784> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/14900>

Ce document a été généré automatiquement le 3 juillet 2025.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

L'héritage de Praxilla et la philosophie de l'Assassin. Enjeux pédagogiques, militants, ludiques et littéraires de l'extension d'*Assassin's Creed Odyssey*

Anne Debrosse

- 1 Le jeu vidéo *Assassin's Creed Odyssey* se situe en Grèce en 431 avant Jésus-Christ, lors de la guerre du Péloponnèse¹. Les joueur·ses sont incarné·es par un ou une mercenaire (Alexios ou Kassandra, que nous appellerons « Mercenaire », par commodité²). La série *Assassin's Creed* est bien connue pour son souci du détail, aussi bien esthétiquement qu'historiquement. Des personnages historiques sont mis en scène, dont Socrate, Sophocle, Cléon, Périclès, Aspasia et Praxilla. Praxilla de Sicyone était une poétesse célèbre dans l'Antiquité qui aurait composé autour des années 450 avant Jésus-Christ deux types de production : des scolies, ou chants de banquets, et des dithyrambes et des hymnes, disant la légende des dieux et des héros. Elle apparaît dans un chapitre (une extension) du jeu qui lui est consacré, dans une mise à jour datant de janvier 2019 (le jeu remonte à octobre 2018). Ce chapitre se découpe en quatre missions³, au gré desquelles Mercenaire accomplit des exploits, sur un fond narratif très riche qui mêle beaucoup d'invention à un peu de reprise des sources anciennes – si rares, dans le cas de Praxilla, qu'elles n'auraient pas suffi à tisser une vraie trame. Deux éléments sont particulièrement frappants : Praxilla est dépeinte sous les traits d'une énergique aède d'âge mûr, qui a laissé son mari et son fils derrière elle pour pouvoir vivre pleinement son art ; et, parmi les épreuves, Mercenaire doit se souvenir d'un ensemble de trois vers, qui sont d'authentiques productions de la poétesse antique. Le rôle de Praxilla, poétesse peu connue et dont il ne reste qu'une quinzaine de vers, est donc majeur. Les joueur·ses pouvaient plutôt s'attendre à Sappho, qui est mentionnée dans *Assassin's Creed Origins* et dans *Assassin's Creed Odyssey*⁴. Ainsi, sachant qu'une action du chapitre devait se situer à Lesbos, une fan se demandait si Sappho allait être mise en scène –

hélas pour lui ou elle, l'anachronisme aurait été trop important⁵. On peut d'ailleurs voir dans la réplique de Praxilla disant qu'elle se serait jetée dans la mer de désespoir si elle avait persévéré dans sa vie conjugale une discrète allusion au saut du Leucade.

- 2 L'intérêt d'Ubisoft pour ces deux poétesses est-il lié à leur réputation sulfureuse ? La façon dont la présence de Praxilla a été annoncée par la firme est très accrocheuse et pourrait le laisser penser : « Dans "Héritage poétique", vous rencontrerez la poétesse la plus scandaleuse de Grèce. Votre implication de plus en plus forte à ses performances osées vous apprendra qu'elle n'est pas telle qu'elle paraît être⁶. » Elle ne correspond guère à ce qu'on en sait par les sources antiques, car si Sappho est bien, aux yeux de la postérité, « scandaleuse », il n'en est rien pour Praxilla, dont la biographie est inconnue, si ce n'est qu'elle est unanimement dite « de Sicyone ». Par Tatien⁷ l'on sait qu'elle avait une statue ; par Athénée⁸, qu'elle était admirée pour ses scolies ; par Eusèbe de Césarée⁹, qu'elle était contemporaine de plusieurs autres poètes, dont Télésilla (une poétesse-guerrière) et Cléobulina (une poétesse-philosophe). C'est absolument tout. Bien sûr, il faut vendre et donc attirer les joueur·ses potentiel·les : le scandale est plus attrayant que la sagesse ou, pour le dire autrement, la société s'arrange plus facilement d'une image qui choque que d'une image qui crée le désir, car l'image choquante contient en elle-même les éléments de son rejet¹⁰.
- 3 L'ambition d'Ubisoft dépasse cependant l'aspect commercial classique du jeu vidéo. Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian rappellent que « la production de jeux vidéo relève à la fois de démarches artistiques, de logiques industrielles et commerciales dans un marché mondialisé¹¹ ». La firme souhaite développer un pendant éducatif dans ses productions, comme en témoigne la sortie de l'extension *Discovery Tour* pour l'édition qui précède immédiatement *Assassin's Creed Odyssey*, *Assassin's Creed Origins* (2017), dont l'action est située dans l'Égypte de Ptolémée XIII, en 49 avant Jésus-Christ. Cette extension permet de découvrir l'Égypte ancienne. *Assassin's Creed Odyssey* persévère dans cette direction avec son propre *Discovery Tour*¹², sur la Grèce antique. Le jeu est « en partie destiné aux professionnels de l'éducation¹³ » – qui représentent, bien sûr, un marché potentiel intéressant et qui favoriseraient la diffusion du jeu parmi les plus jeunes. Comme le dit le directeur de la création d'Ubisoft France dans une interview en 2020, la firme ne peut pas créer ce monde uniquement pour une visée pédagogique ou culturelle, mais elle s'est attachée à fournir les *Discovery Tours* en marge du jeu, c'est-à-dire qu'on peut visiter sans jouer¹⁴. La dimension pédagogique du jeu vidéo et plus largement de l'univers virtuel, à une époque où les élèves y passent beaucoup de temps, attire l'attention de l'Éducation nationale, comme en témoigne la présence de séances s'appuyant sur des jeux vidéo sur les sites académiques ou sur *Éduscol*, qui ont une valeur incitative à l'adresse des enseignantes. La réflexion sur le jeu vidéo en milieu scolaire s'insère dans des enjeux plus vastes : Jean-Marie Schaeffer a souligné le pouvoir de la fiction, en particulier dans sa dimension ludique, comme outil d'apprentissage¹⁵.
- 4 Cependant, on peut se leurrer sur un supposé effet « magique¹⁶ » du jeu vidéo dans l'apprentissage, pour un certain nombre de raisons et notamment en cela qu'il n'est pas à mettre sur le même plan que d'autres types de jeu¹⁷. Dès lors, « si la présence d'Ubisoft peut sembler importante, en ce qu'il est un acteur majeur du secteur vidéoludique, la surreprésentation de ses agents, en lien avec le ministère, interroge¹⁸ ». C'est peut-être l'une des raisons pour lesquelles ce genre de support – qui ne demanderait qu'à croître – reste rare dans les usages pédagogiques¹⁹, malgré des

tentatives sur le terrain, plus ou moins médiatisées ou mises en valeur²⁰. Pour ce qui est d'*Assassin's Creed Odyssey*, en cherchant sur *Éduscol*, on trouve peu de cours prenant assise sur cet épisode²¹. Le contenu pédagogique visible en ligne repose surtout sur la recherche des erreurs entre le contenu du jeu et la réalité historique, ce qui est somme toute un usage pédagogique basique. Bien plus, les historien-nes et directeur-ices scientifiques travaillant pour Ubisoft ne cachent pas du tout leur souhait d'ouvrir des possibilités anachroniques et que le jeu « reste une fiction²² » : dans l'épisode qui prend le Paris du XVIII^e siècle pour décor, le ou la joueur-se peut monter sur la flèche de Notre-Dame, action évidemment anachronique, mais proposée tout de même pour lui procurer « une expérience grisante²³ ». En tout cas, le sérieux du socle historique est garanti par une évidente ambition pédagogique, ou un goût pour l'exactitude historique, assez réputé pour que puisse circuler la fausse information qu'*Assassin's Creed Unity* pourrait servir aux artisans dans leur entreprise de restauration à l'identique de Notre-Dame de Paris après l'incendie qui l'a endommagée – ce qui a offert à Ubisoft une belle publicité et l'occasion d'annoncer à la fois un don pour la cathédrale et l'accès temporaire en téléchargement gratuit de l'épisode²⁴.

- 5 Ainsi, au lieu de privilégier Sappho, qui était plus attendue d'un point de vue fantasmagique mais qui aurait été anachronique, l'équipe a choisi une contemporaine de la guerre du Péloponnèse. Cela explique aussi l'apparence du personnage car si l'on est friand de clichés sur les jeux vidéo (clichés non dénués de fondements et sur lesquels les jeux jouent beaucoup), on sait que, à défaut de Sappho, restait la possibilité de la croustillante figure d'une jeune femme pulpeuse en péplos. On en sera pour ses frais : les concepteur-ices du jeu mettent en scène une femme déjà âgée et de corpulence tout à fait standard, qui brille par son intelligence et son art poétique, loin des clichés qui ont la vie dure depuis Lara Croft (qui représentait pourtant déjà une amélioration). Cela correspond à la réalité : si Praxilla écrit dans les années 450 avant Jésus-Christ, elle a vieilli de vingt ans en 431 avant Jésus-Christ et n'est plus une jeune femme.
- 6 Cependant, le scrupule historique n'est pas le seul élément qui explique ce choix : la firme a fait appel à une *narrative director* (fait suffisamment rare dans ce genre de métier, aujourd'hui encore, pour être mentionné), Mel MacCoubrey, ouvertement féministe et soutien à la cause LGBTQ. Le parti-pris féministe ne fait aucun doute, en-dehors de Praxilla elle-même. L'avatar, Mercenaire, peut en effet être un homme ou une femme. Le ou la joueur-se peut donc choisir comme outil ou personnage²⁵ principal un avatar féminin, Cassandra, dans un univers où les héroïnes sont chroniquement sous-représentées (environ 13 % de personnages féminins dans une étude portant sur 47 jeux), où les stéréotypes de genre sont tenaces et les personnages féminins encore très souvent hyper-sexualisés, dénudés ou portant des vêtements suggestifs²⁶. Cassandra n'est pas du tout sexualisée : son corps est musclé, sa cuirasse, réplique des cuirasses antiques, représente un torse masculin stéréotypique. Alcibiade, qui apparaît comme un personnage fat et sexiste, déclame, en voyant Mercenaire approcher – et il faut citer en anglais : « *Isn't it Cassandra ? [...] She who launched a thousand hearts?* », référence explicite aux vers louant la beauté d'Hélène chez Marlowe²⁷. Il est quelque peu moqué par Cassandra, insensible aux flatteries sur son apparence physique. Même si le ou la joueur-se choisit Alexios, il ou elle est témoin de scènes où les femmes sont représentées en position agissante, maîtrisant leur art à la perfection. En effet, Praxilla est une poétesse renommée. Et lorsque sa lyre est endommagée, c'est une artisanne,

Timycha, qui la répare en un temps record. Inutile de préciser qu'elle n'est pas du tout sexualisée non plus.

- 7 Quant au scandale des « performances osées », il réside probablement dans le récit biographique inventé pour Praxilla : elle quitte mari et enfant pour se consacrer à son art, vit sans homme et de façon itinérante. En un mot, elle transgresse les schémas de vie normatifs au nom de la création. Ceci n'est pas sans soubassement historique : il existait des poètes et des poétesses itinérant-es, qui remportaient de vrais succès lors de festivals et concours poétiques. Par exemple, le nom d'Aristodama de Smyrne nous est parvenu grâce à une stèle sur laquelle est gravé le décret faisant d'elle une citoyenne de Lamia et lui accordant des privilèges en récompense de ses écrits (poésie épique). Cependant, les traces qu'on en a inclinent à faire penser que ces femmes étaient accompagnées par un homme de leur famille : Aristodama se déplaçait avec son frère²⁸. Chez Ubisoft, le féminin agissant est grossi et mis en avant, ce qui est sans doute une façon d'attirer des joueuses, dont on sait qu'elles sont de plus en plus nombreuses²⁹ et représentent une clientèle potentiellement importante, tout comme les personnes sensibles aux questions LGBTQIA+. Certain-es joueur-ses, très intéressé-es par l'annonce d'histoires d'amour de personnes du même sexe (la Grèce antique en a toujours été le lieu fantasmatique et symbolique), ont manifesté que le scénario leur semblait trop timide à ce sujet. En tout cas fort, le geste militant s'appuie sur les possibilités offertes par le jeu vidéo.
- 8 Comme le souligne Jean-Marie Schaeffer rappelant le postulat aristotélicien, l'histoire, qui est une représentation à dénotation singulière (c'est-à-dire qu'elle raconte ce qui s'est réellement passé), a moins de force cognitive que la fiction, qui est une modélisation mimétique (c'est-à-dire qu'elle représente les faits selon les modalités plus générales du possible ou du nécessaire). Il est possible, bien que très peu probable, que Praxilla ait quitté mari et enfant. C'est en tout cas nécessaire pour le récit contemporain, qui tient du militantisme et qui veut, aussi, procurer « une expérience grisante » aux joueur-ses en ouvrant des possibilités anachroniques ou peu crédibles historiquement. Jean-Marie Schaeffer rappelle également les trois fonctions allouées à la simulation ludique par Iouri Lotman³⁰ : elle « permet d'apprendre un comportement sans être soumis à la sanction immédiate de la réalité », « nous apprend à modéliser des situations susceptibles de se présenter à l'avenir », et « nous permet de nous habituer peu à peu à des situations dysphoriques que nous devons affronter dans la vie réelle (la mort...) ».
- 9 En outre, la pratique du jeu a pour résultat que le ou la joueur-se intériorise des réactions qui le ou la marquent et l'informent d'autant plus que la charge émotionnelle est plus forte. Or, « les représentations vécues en état d'immersion fictionnelle sont en général saturées du point de vue affectif³¹ ». Lorsque l'avatar est masculin, il est conforme à la réalité de l'époque et au stéréotype d'une personne en armes. Une joueur-se qui choisit le personnage de Cassandra et non pas d'Alexios préfère une double exception, c'est-à-dire deux femmes au lieu d'une seule – Praxilla – dans des rôles qui correspondent mal aux stéréotypes de genre actuels et encore moins bien à ceux du passé, à savoir une guerrière et une poétesse qui vivent et agissent seules avec succès et sans regret, tout en échappant à un sort funeste, auquel les artistes femmes se sentent condamnées³². L'avatar féminin permet au ou à la joueur-se d'introduire jusqu'au bout la suggestion du trouble dans le genre émise par les contraintes du jeu (le

personnage de Praxilla n'est pas modifiable et induit déjà un hiatus en raison du récit biographique qui lui est associé).

- 10 La flexibilité du jeu vidéo apporte dans ce cas une dimension intéressante. Si l'invention de la vie de Praxilla n'est pas un signe de notre époque, puisque la fiction romanesque par exemple a depuis longtemps tenté de modifier, d'amplifier ou d'amoindrir des parties de l'histoire³³, il reste que le roman émane entièrement de l'esprit de l'auteur-riche, tandis que le choix d'un avatar féminin est le fruit de la participation active des joueur-ses. Le ou la lecteur-riche peut adhérer ou non, bien sûr, fantasmer des suites ou des antécédents, s'insurger contre le choix du ou de la romancier-ère, et s'inventer une autre fin, mais le roman est écrit tel qu'il est écrit (qu'on nous pardonne cette vérité de La Palisse), tandis que le jeu apporte, en tout cas en l'occurrence, un choix possible³⁴. Le ou la lecteur-riche est soit choqué-e, soit séduit-e par la proposition d'une romancier-ère d'accorder une place plus importante aux femmes dans les siècles passés : il ou elle ne peut passer outre, à moins d'abandonner le livre. Dans l'univers ludique d'*Assassin's Creed Odyssey*, il ou elle peut être importuné-e par la proposition de Cassandra et en rester au format basique, ou alors l'entériner et « jouer le jeu » à fond.
- 11 Malgré les signaux évidents du militantisme à l'œuvre, il ne faudrait pas surinterpréter le choix de l'avatar par le ou la joueur-se. Il peut être dicté par une conscience féministe, mais aussi tout simplement par l'espace ludique, qui permet des distorsions amusantes et des audaces anachroniques, ou pour d'autres raisons, encore plus simples. En effet, des études montrent que, dans certains jeux, les joueur-ses choisissent facilement un avatar du sexe opposé (79 % l'ont déjà fait, 30 % le font régulièrement), par goût esthétique ou par pragmatisme plus que par esprit transgressif, subversif ou expérimental³⁵. Bien plus, ce choix peut revenir à réitérer des stéréotypes de genre et à en jouer³⁶.
- 12 Cependant, Cassandra n'est pas l'avatar d'un jeu vidéo où le ou la joueur-se pourrait lui choisir des accessoires, la vêtir à sa guise, etc. L'apparence du personnage ou de l'outil est contrainte. Ceci revient à écarter les éventuels stéréotypes de genres, qui pourraient au demeurant être surjoués par les joueur-ses (éventuellement par esprit de jeu d'ailleurs, comme pour les Drag Queens ou Kings). Le verrouillage du personnage avatar, qui n'est pas nouveau dans la série *Assassin's Creed*, se présente en l'espèce aussi comme un atout pour asseoir l'ambition éducative d'Ubisoft, puisque les industries du jeu et les universitaires se sont rapproché-es pour réfléchir à la question du genre (*gender*) et proposer des outils pour s'en saisir, à la fois en théorie et en pratique (dans le *serious gaming*)³⁷. Ainsi, le scénario du jeu oscille entre la volonté de forger un personnage marginal et libre, étendard féministe, et celle de construire un personnage ludique efficace et au goût des joueur-ses.
- 13 Reste la question suivante : pourquoi Praxilla et pas une autre poétesse ? Eusèbe dit qu'elle était la contemporaine de Télésilla et de Cléobulina, vivant dans la 82^e Olympiade, donc en 450-451 avant Jésus-Christ. Certes, les dates de ces deux poétesse semblent plus assurées que celles de Praxilla. Cléobulina est la fille de Cléobule, mort en 560 avant Jésus-Christ. Télésilla aurait organisé la résistance d'Argos face aux Spartiates de Cléomène en 494 avant Jésus-Christ, selon Plutarque. En admettant qu'elle ait protégé sa ville très jeune, du temps s'est écoulé entre cette date et l'année 431 avant Jésus-Christ.

14 On aurait tout de même pu imaginer une octogénaire protéger sa cité des importuns et racontant ses souvenirs de bataille. Pour Cléobulina, la gymnastique aurait été plus importante encore, mais pas infaisable. Praxilla n'est pas représentée comme une jeune femme de toute façon. En outre, si la flèche de Notre-Dame apparaît dans *Assassin's Creed Unity*, en plein XVIII^e siècle, on peut imaginer que vingt ou quarante ans de flottement n'auraient pas été malice dans une extension d'*Assassin's Creed Odyssey*, d'autant plus qu'il est possible que Praxilla soit en réalité exactement du même âge que Télésilla – simplement, on ne le sait pas. Les raisons de leur exclusion sont peut-être moins historiques que de l'ordre de la cohérence et des enjeux du récit. Cléobulina est présentée comme une jeune fille timide obéissant à son père dans les sources anciennes. Voilà qui ne convient pas trop aux objectifs narratifs du jeu. Quant à Télésilla, elle aurait fait doublon avec la guerrière intrépide qui existe déjà dans le jeu. Bien plus, il reste un demi-vers seulement de cette poétesse : difficile de proposer une énigme sur un si faible corpus.

15 Or, les vers sont importants. Dans le jeu vidéo, le rôle de Praxilla n'est pas simplement biographique, si l'on peut dire, car l'une de ses tâches consiste à se remémorer des vers authentiques issus d'un hymne de la poétesse réelle. Les voici :

κάλλιστον μὲν ἐγὼ λέϊπω φάος ἠελίοιο,
 δεῦτερον ἄστρα φαεινὰ σεληναίης τε πρόσωπον
 ἦδὲ καὶ ὠραίους σικύους καὶ μῆλα καὶ ὄγχνας³⁸.

16 Le versant pédagogique et la nature du jeu ne peuvent expliquer à eux seuls l'importance de ce fait extraordinaire. De fait, dans les périodes plus anciennes, lorsque les autrices sont nommées, en-dehors des ouvrages théoriques et même au sein de ceux-ci, c'est la plupart du temps pour des aspects biographiques uniquement. Comme le dit Christine Planté (et la chose est vérifiée), pour ce qui les concerne, comme pour toutes les autrices, il y a « quelques études et biographies, mais très peu de textes disponibles. On s'est en général plus intéressé aux femmes qu'aux œuvres³⁹ ». Ubisoft offre ainsi à Praxilla une audience importante, inespérée et inattendue, auprès d'un public qui, selon toute probabilité, n'avait jamais entendu parler d'elle et encore moins lu ses vers. Sa vie selon Ubisoft est un tissu total d'inventions. En revanche, ses textes sont tout à fait exacts. Si l'on retrouve dans ces traits des phénomènes de réception anciens (le tissu d'inventions autour de la vie d'une écrivain·e), ceux-ci sont d'une part redéfinis par le médium (un jeu, où l'on s'attend justement aux reconfigurations ludiques, et une vidéo interactive) et d'autre part nettement insolites par rapport à des pratiques passées attachées surtout au biographique. De ce point de vue, il n'est pas étonnant de retrouver une femme derrière les évocations textuelles d'une autrice, comme Vivien citait déjà Praxilla et proposait une édition de textes de femmes antiques⁴⁰. Voilà longtemps que les femmes cherchent leur propre histoire, de façon précise et notamment par le biais de l'édition de textes⁴¹.

17 Les effets du texte méritent qu'on s'y arrête pour trois raisons. Tout d'abord, Mercenaire demande à Praxilla pourquoi elle dit que le soleil lui manque, inférant de l'usage du « je » poétique que Praxilla parle d'elle-même. Celle-ci le/la détrompe en riant : c'est Adonis aux Enfers qui est censé prononcer ces paroles ! Le ou la joueur·se tombe ainsi dans le panneau de la littérature lyrique, que l'on considère souvent trop hâtivement comme expression de soi, autobiographique. Cette conviction que « je » est l'auteur·rice est d'ailleurs plus souvent forte quand c'est une autrice qui écrit⁴². Le jeu

propose ainsi une belle leçon de littérature pour les joueur·ses, quelque peu ironique si elle est conçue comme telle.

- 18 Ensuite, accorder autant d'importance au texte peut aussi être la signature de la période ultra-contemporaine. La nécessité d'une conservation patrimoniale n'est pas neuve : la Renaissance s'indigne de ce que les œuvres anciennes aient été perdues corps et biens, faute de soins. Cependant, depuis la fin de la Deuxième Guerre mondiale l'idée d'un patrimoine et d'un patrimoine à préserver intégralement et à chérir a cru de façon exponentielle. Nous sommes de plus en plus dans une société de l'écrit et la littérature prend une couleur particulière.
- 19 Enfin, pourquoi ne pas avoir choisi un autre morceau poétique ? En effet, le passage choisi par Ubisoft a une réputation de niaiserie depuis l'Antiquité, alors que les énigmes de Cléobulina, réputées intelligentes, auraient pu faire l'objet d'une épreuve amusante pour les joueur·ses, sommées de deviner par exemple ce que recouvre la proposition suivante : κνήμη νεκρὸς ὄνος με κερασφόρωι οὔαζ ἔκρουσεν⁴³. Il reste très peu de fragments de Praxilla. Celui donné par le jeu est le plus long. Les fragments 749⁴⁴ et 754⁴⁵, sont légèrement plus courts et l'un se présente comme une sentence morale tandis que l'autre est visiblement incomplet et ramène la figure féminine à son attractivité sexuelle⁴⁶. Mais cela ne suffit pas à expliquer le choix final du fragment 747. On reprochait à l'Adonis de Praxilla sa bêtise, parce qu'il mettait sur le même plan le soleil et des fruits et légumes. S'agit-il d'une « malice » de Praxilla à l'égard d'Adonis, comme le dit Yves Battistini, ou d'une intention baroque, avant-goût de notre première modernité⁴⁷ ? Quelle que soit l'intention initiale de la poétesse, on peut souligner qu'aujourd'hui, ce fragment ne passe pas pour les élucubrations d'un idiot, même s'il peut laisser insensible. Le goût littéraire a évolué : les trois vers de Praxilla, au contenu à la fois simple, voire trivial, et grave, résonnent comme un haïku⁴⁸, genre poétique qui exprime l'immensité dans le tout petit et le quotidien, et l'éphémère et éternelle beauté d'un instant sans histoire, dont l'événement le plus marquant est le plongeon d'une grenouille dans un étang. Le contemporain est touché à la fois par le contraste entre le funeste, l'universel et le trivial qui ressort des vers de Praxilla (ce qui est peut-être totalement à contre-sens de l'intention originelle), et par l'esthétique de la « parole en archipel » que constituent ces trois vers arrachés au néant. Pour les joueur·ses érudites ou curieux·ses qui savent ce qui subsiste des poèmes de Praxilla, ils ou elles peuvent être touché·es aussi par la reconnaissance que ces vers sont les restes chétifs échappés du naufrage dans lequel le reste de l'œuvre a sombré. En raison de leur existence même, ils proposent une réflexion sur le temps et la destruction inéluctable de l'art.
- 20 Il reste que la rareté des textes de Praxilla est justifiée par la poétesse elle-même dans la narration : elle dit qu'elle détruit le lendemain tout ce qu'elle a composé la veille, si bien que l'absence de texte est présentée comme une volonté de l'autrice elle-même et non comme l'œuvre du temps destructeur ou le produit de la jalousie ou de la malveillance des hommes⁴⁹, ce qui aurait victimisé les productions féminines. Le ou la joueur·se ordinaire ne sait pas qui est Praxilla ni ce qu'il reste d'elle. Ressort donc de cette anecdote l'image d'une artiste exigeante et absolue, bien plus proche de celle que l'on s'en fait actuellement que de celle qu'on en avait en Grèce antique.
- 21 L'utilisation de Praxilla dans *Assassin's Creed Odyssey* est donc complexe et ouvre des pistes riches, au croisement des *game studies*, des études sur la didactique, des études de genre et des recherches sur la fiction et la réception. Il est un trait de la réception des

poétesses grecques qui n'a pas changé : elles sont souvent le prétexte à des discours engagés ou à des expérimentations novatrices.

Annexe : Le déroulement de la mission

Première mission

- 22 En Béotie, à Kreusis, Mercenaire rencontre deux individus : Alcibiade, venu pour un festival de poésie, et Orchimède. Orchimède est venu demander l'aide d'Alcibiade parce que ce dernier se vante de ses exploits amoureux et connaît Praxilla. Comme Mercenaire a entendu parler de Praxilla mais de façon floue, Orchimède précise : « Qui est-ce ? Une poétesse bénie par Apollon lui-même ! Elle décrit les dieux comme s'ils étaient ses amants. Dans ses mains, la lyre devient une arme de légende. J'aimerais la rencontrer, mais parler à une telle déesse... me terrifie. » Alcibiade conseille d'offrir des fleurs afin de la séduire. Mais il faut une fleur spéciale, digne d'une déesse : la « rose de corail ». Mercenaire accepte d'aller chercher cette fleur. Une fois la « rose de corail » trouvée, Mercenaire revient, la présente à Orchimède, qui lui demande de la porter à Praxilla, venue en Béotie pour le concours de poésie. Mercenaire s'exécute. Devant la porte de la tente de Praxilla, une jeune femme discute avec Alcibiade : Mercenaire lui offre les fleurs. Sort alors une femme ridée aux cheveux blancs, qui demande à la jeune femme, sa servante, d'aller chercher le vin qu'elle lui a déjà demandé. C'est Praxilla, au plus grand étonnement de Mercenaire, dont la poétesse se moque : « Tu ne t'attendais pas à une vieille aède, mercenaire des Agiades ? » Alcibiade donne le nom de Mercenaire, et Praxilla fait immédiatement un petit poème impromptu sur ce nom.

Deuxième mission

- 23 La lyre de Praxilla, nommée Achaikos, a disparu (en même temps qu'Orchimède et que la servante de Praxilla). Praxilla ne peut se montrer lors du festival sans sa lyre, qui est spéciale. Mercenaire réussit à retrouver la servante et Orchimède, qui se révèle être le fils de Praxilla, qu'elle a abandonné ainsi que son conjoint parce qu'elle voulait accomplir sa destinée de « poétesse errante ». Il explique que c'est son père qui a confectionné la lyre pour Praxilla en cadeau de mariage, mais que Praxilla aimait mieux la lyre que son mari et son fils. Il voulait que Praxilla souffre comme son mari et son fils quand elle est partie. Mercenaire rapporte à Praxilla sa lyre, cassée pendant les événements.

Troisième mission

- 24 Réparer la lyre. Praxilla demande à Mercenaire de l'accompagner chez une réparatrice de lyre, qui n'est pas loin de Kreusis. En cours de route, Mercenaire et Praxilla discutent. Mercenaire demande à Praxilla si elle n'a jamais eu envie de s'installer quelque part. Praxilla répond qu'elle est comme le Zéphyr, et ajoute : « Si j'avais mené la vie traditionnelle qu'on attendait de moi, à tenir un foyer, j'en serais morte. Mon cœur se serait fané et je me serais jetée à la mer. Je sais ce dont j'ai besoin. » L'artisane demande des matériaux spéciaux car la lyre est spéciale : Mercenaire va les chercher, la lyre est réparée.

Quatrième mission

- 25 Accompagner Praxilla au festival. Praxilla dit qu'elle écrit une centaine de poèmes chaque soir avant d'aller se coucher et qu'elle en jette une centaine chaque matin quand elle se lève. « Quelques-uns en revanche ont survécu pour enchanter les foules », dit-elle. Mercenaire demande quel est son poème préféré. Praxilla récite les vers suivants : « Le plus beau de ce que je laisse derrière moi, c'est la lumière du soleil. Ensuite, les astres lumineux et le visage de la lune. Enfin les concombres bien mûrs, les pommes et les poires ». Mercenaire répond : « Bien, mais il faut qu'on y aille ». Et tout de suite, sur la route, Mercenaire demande : « donc, les concombres ? » Praxilla répond : « Le soleil nous offre le fruit des arbres, mais aussi la semence. » « Dans ce poème, tu parles de quitter le soleil. Pourquoi ? », demande Mercenaire. Praxilla rit et explique son poème : « Ce n'est pas moi, c'est Adonis. À sa mort, on lui demande ce qu'il a laissé de plus beau derrière lui. Selon moi, il n'y a rien de plus beau que le soleil, la lune et les étoiles. » « Et pourquoi est-ce qu'on lui demande ça ? », s'enquiert Mercenaire. « Adonis est la beauté incarnée. Qu'est-ce qui pourrait être assez beau pour que lui-même le regrette ? » En arrivant sur scène, Praxilla demande à Mercenaire de réciter ce poème. Mercenaire doit choisir entre deux options à chaque vers, et voici les propositions fausses :

Premier vers : « Le plus beau de ce que j'ai laissé derrière moi c'est la lune »

Deuxième vers : « Ensuite les yeux lumineux et le visage de mon amant »

Troisième vers : « Enfin les pêches bien mûres, les figues et les grenades »

- 26 Le chapitre se termine lorsque Praxilla revient à sa tente, où a lieu une scène de reconnaissance⁵⁰ entre Orchimède et Praxilla. Orchimède explique sa souffrance d'enfant abandonné, mais l'attribuait à une « femme frivole », et non pas à « l'artiste » qu'il a pu voir lors du festival. Le chapitre se clôt sur un retour ultime au texte, dans la bouche de Praxilla s'adressant à son fils retrouvé : « Tout comme Adonis pleurait la beauté qu'il avait quittée, j'ai quitté ce que j'avais de plus cher à la mort de mon ancien moi. » Mercenaire conclut : « Tu n'es pas morte, et toi non plus. Saisissez cette occasion pour bâtir quelque chose ensemble. »

NOTES

1. L'Antiquité dans les jeux vidéo est devenue un objet d'étude à part entière récemment. Christian Rollinger (dir.), *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World*, Londres, Bloomsbury, 2020. On aura profit également à consulter le site *Antiquipop* (<https://antiquipop.hypotheses.org/>), créé par Fabien Bièvre-Perrin.

2. Rappelons que les deux avatars, Alexios et Cassandra, vivent strictement les mêmes aventures : le choix de l'un ou de l'autre n'a aucun impact sur l'économie du jeu.

3. Elles sont détaillées en annexes. Le chapitre est visible en ligne sur *Youtube* [En ligne], mis en ligne le 29 janvier 2019 par Fredericma45, https://www.youtube.com/watch?v=vmt8QBwx_oY (consulté le 06/01/2025). Sauf mention contraire, les traductions sont de nous.

4. *Fandom* [En ligne], mis en ligne le 31 décembre 2017 et constamment mis à jour, <https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Sappho> (consulté le 06/01/2025).
5. Voir par exemple sur *GameFaqs* [En ligne], <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/240205-assassins-creed-odyssey/77137938> (consulté le 06/01/2025). Il y a peut-être d'autres raisons pour lesquelles Sappho n'est pas mise en scène, outre l'exigence d'exactitude historique. Par exemple, elle est trop connue, ce qui implique une restriction de la liberté d'invention pour le jeu (cependant, Aspasia fait l'objet d'une réécriture amusante et inattendue). L'action aurait pu se passer aux VII^e et VI^e siècles avant Jésus-Christ, si on avait voulu la mettre en scène, plutôt qu'en 431 avant Jésus-Christ. Toutefois, la période n'est pas aussi connue et suscite moins de fantasmes et d'attentes que celle qui a été choisie – on comprend donc le choix d'Ubisoft.
6. *Ubisoft-Assassin's Creed* [En ligne], mis en ligne le 08 janvier 2019, <https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/assassins-creed/news/1gY8AR64mfeeI5RYswtRL/ce-moisci-dans-assassins-creed-odyssey-janvier-2019> (consulté le 06/01/2025).
7. *Oratio ad Graecos*, 33.
8. *Deipnosophistes*, 15, 694a.
9. *Chronique*, Olymp. 80-82.
10. Nous reprenons l'idée énoncée par l'artiste contemporaine Camille Henrot et retracée par Thomas Schlessler, spécialiste des questions de censure et de transgression, dans l'émission suivante : Philippe Petit, Adèle Van Reeth (prod.), « Transgression ¼ : L'art peut-il ne pas être transgressif ? », *Les Chemins de la philosophie*, France Culture, diffusé le 07 décembre 2011, <https://www.franceculture.fr/emissions/les-nouveaux-chemins-de-la-connaissance/transgression-34-censure-lart-peut-il-ne-pas-etre> (consulté le 06/01/2025).
11. Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, 2011, p. 6.
12. « Assassin's Creed Discovery Tour », *Ubisoft-Assassin's Creed* [En ligne], <https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/discovery-tour> (consulté le 06/01/2025).
13. Romain Vincent, « Ubisoft et le ministère de l'Éducation nationale : qui est aux manettes ? », *Jeux vidéo - Histoire - Education* [En ligne], mis en ligne le 18 novembre 2018, <http://jeuvideohistoire.com/ubisoft-education-nationale/> (consulté le 06/01/2025).
14. Nicolas Martin (prod.), « Sciences et jeu vidéo : pourquoi si sérieux ? », *La Méthode scientifique*, diffusé le 04 mars 2020, <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-methode-scientifique/sciences-et-jeu-video-pourquoi-si-serieux-9635818> (consulté le 06/01/2025). Romain Vincent a proposé une réflexion sur le sujet précis de l'usage d'*Assassin's Creed Unity* dans les classes dans son article « Du jeu vidéo au document de travail : la scolarisation d'*Assassin's Creed* », *Le Temps des médias*, 2021/2 n° 37, 2021, p. 183-199 : il fait état de l'emploi effectif du *Discovery Tour* par une enseignante.
15. Voir Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1999, en particulier chap. 2 « Mimèsis : imiter, feindre, représenter et connaître », section « La mimèsis comme moyen de connaissance », et Françoise Lavocat, *Fait et Fiction. Pour une frontière*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2016, p. 84. Nous revenons plus bas sur la question.
16. Romain Vincent, « Ubisoft et le ministère de l'Éducation nationale : qui est aux manettes ? », art. cit.
17. Une réflexion approfondie sur la question des liens entre le jeu et l'éducation ou l'apprentissage est à trouver chez Gilles Brougère, *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan, 1995 et *Jouer/Apprendre*, Paris, Economica/Anthropos, 2005, où il énonce la notion d'« éducation informelle » pour relier les deux. Il questionne les différences entre les types de jeux : « parmi les jeux loisirs certains ont des caractéristiques qui les rapprochent de dispositifs éducatifs, c'est le cas des jeux qui invitent à résoudre un problème (puzzle, énigmes). Leur potentiel éducatif est à l'évidence plus important » (*Jouer/Apprendre*, op. cit., p. 5).

18. Romain Vincent, « Ubisoft et le ministère de l'Éducation nationale : qui est aux manettes ? », art. cit.

19. Romain Vincent, « Faire entrer le jeu vidéo en classe : les cultures ludiques juvéniles au prisme des pratiques enseignantes », *Éducation et Sociétés*, n° 50/2, 2023, p. 69-85, p. 69 : « à l'école, le jeu vidéo tient une place marginale ». L'article présente une étude de terrain auprès de dix-sept enseignant·es, l'une d'entre eux utilisant *Assassin's Creed Odyssey*. Il faut noter le prisme français de cette remarque. Ainsi, Alexandre Joly-Lavoie, dans « *Assassin's Creed* : synthèse des écrits et implications pour l'enseignement de l'histoire », *McGill Journal of Education*, vol. 52, n° 2, 2018, p. 455-469, note l'intérêt croissant des enseignant·es québécois·es (p. 455), mais écrit que « [c]ela étant dit, *Assassin's Creed* (AC) semble retenir encore trop peu l'attention des chercheurs en éducation » (p. 456).

20. « *Assassin's Creed* pour remplacer un livre d'Histoire ? », *Sciencepost* [En ligne], mis en ligne le 03 mai 2016, <https://sciencepost.fr/assassins-creed-remplacer-livre-dhistoire/> (consulté le 06/01/2025) : en 2015, « lors du salon Educatec-Educatic, qui avait lieu à Paris du 9 au 11 mars, sur le stand même du ministère de l'Éducation nationale pour le lancement du portail "Apprendre avec le jeu numérique", [...] Pascal Mériaux est revenu sur son utilisation positive de la saga *Assassin's Creed* comme ressource pédagogique lors de ses cours d'Histoire ».

21. Par exemple, *Eduscol* [En ligne], <https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17333> (consulté le 06/01/2025), qui renvoie à la page suivante de l'Académie de Clermont-Ferrand (malheureusement disparue depuis sa consultation) : http://www.ac-clermont.fr/disciplines/fileadmin/user_upload/Histoire-Geographie/Lyc%C3%A9e_programmes_2019_2020/Seconde/Seconde_Histoire/Th%C3%A8me_1_Le_monde_m%C3%A9diterran%C3%A9en/PPO_P%C3%A9ricl%C3%A8s_William_Brou.pdf (consulté le 06/01/2025). Cette séance a été réalisée par William Brou, qui cherche à promouvoir l'usage du jeu vidéo au sein de l'Éducation nationale. Elle a été très critiquée par un agrégé de lettres modernes dans « Apprendre l'histoire par le jeu vidéo », *La Vie moderne* [En ligne], mis en ligne le 29 avril 2020, <https://www.laviemoderne.net/veille/la-ludification/8129-apprendre-lhistoire-par-le-jeu-video?start=30> (consulté le 06/01/2025).

22. Nicolas Martin (prod.), « Sciences et jeu vidéo : pourquoi si sérieux ? », émission citée.

23. *Ibid.* L'anachronisme volontaire est ainsi mis au service de la jouabilité, ce qui a été souligné notamment par Douglas N. Dow, « Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in *Assassin's Creed II* », dans Mathew W. Kapell et Andrew B. R. Elliott (dir.), *Playing With the Past. Digital Games and the Simulation of History*, New York, Bloomsbury, 2013, p. 215-232. Laurent Turcot et Jean-Clément Martin, dans *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, coll. « Chroniques », 2015, qui porte sur *Assassin's Creed Unity*, soutiennent que les faits historiques comptent moins que les représentations communes qui existent à propos de ces faits, afin que les joueur·ses se sentent en terrain familier. Jonathan Westin et Ragnar Hedlund, dans « Polychronia - Negotiating the Popular Representation of a Common Past in *Assassin's Creed* », *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol. 8, n° 1, 2016, p. 3-20, vont plus loin en disant que c'est la coexistence des différentes couches temporelles qui rend l'univers familier aux joueur·ses. Enfin, selon Vincent Boutonnet et David Lefrançois, « la série [complète des *Assassin's Creed*] présente trois séquences depuis sa création : l'histoire falsifiée, l'histoire asservie et l'histoire spectacle » (« Négocier le sens entre histoire et fiction : analyse transversale de la série *Assassin's Creed* », *Essais*, n° 15, 2019, p. 25-41). Cet article place l'épisode *Odyssey*, avec *Origins*, dans « l'histoire spectacle ». Nous devons souligner ici que la bibliographie portant sur les épisodes précédents d'*Assassin's Creed* n'est pas forcément valable pour *Odyssey* : l'agentivité des joueur·ses, le rapport à l'histoire... beaucoup d'éléments ne sont pas similaires. L'article de Vincent Boutonnet et de David Lefrançois, en proposant une perspective d'ensemble de la série, éclaire ce point important, *Odyssey* étant particulièrement singulier. Ils expliquent notamment que

l'« histoire est toujours présentée comme un produit de divertissement, mais aussi d'apprentissage avec l'expansion éducative/muséale *Discovery Tour* » (p. 41).

24. Voir William Audureau, « Non, le jeu vidéo “Assassin’s Creed Unity” ne servira pas à reconstruire Notre-Dame de Paris », *Le Monde* [En ligne], mis en ligne le 17 avril 2019, https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/04/17/non-le-jeu-video-assassin-s-creed-unity-ne-servira-pas-a-reconstruire-notre-dame-de-paris_5451713_4408996.html (consulté le 06/01/2025). La question de la réalité historique est souvent soulevée et objet de controverses aussi en dehors des ouvrages de recherche, comme dans cet article d’Aron Garst, « How Historically Accurate is *Assassin’s Creed Odyssey*? We Asked a Classics Professor », *PCGames* [En ligne], mis en ligne le 28 décembre 2019, <https://www.pcgamesn.com/assassins-creed-odyssey/historically-accurate> (consulté le 06/01/2025) ; ou dans celui-ci : William Audureau, « “Assassin’s Creed Odyssey” : une carte postale de la Grèce, pas un cours d’histoire », *Le Monde* [En ligne], mis en ligne le 05 octobre 2018, https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/10/05/assassin-s-creed-odyssey-une-carte-postale-de-la-grece-et-non-un-cours-d-histoire_5364995_4408996.html (consulté le 06/01/2025).

25. Notre objet n’est pas de trancher le débat à ce sujet, nous utilisons donc les deux mots associés à l’avatar.

26. Gege Gao, Aehong Min et Patrick C. Shih, « Gendered Design Bias: Gender Differences of In-Game Character Choice and Playing Style in *League of Legends* », dans Alessandro Soro, Dhaval Vyas, Bernd Ploderer, Ann Morrison, Jenny Waycott, Margot Brereton (dir.), *Proceedings of the 29th Australian Conference on Human-Computer Interaction*, Brisbane, QLD, Association for Computing Machinery, 2017, p. 307-317, p. 308, <https://dl.acm.org/action/showFmPdf?doi=10.1145%2F3152771>.

27. « *Was this the face that launched a thousand ships / And burnt the topless towers of Ilium? / Sweet Helen, make me immortal with a kiss.* » En français : « Est-ce là le visage qui jeta mille vaisseaux à la mer / Et qui incendia les tours altières de Troie ? / Douce Hélène, un baiser, et je suis immortel », dans Christopher Marlowe, *Le Docteur Faust (Doctor Faustus, c. 1589)*, texte présenté par François Laroque, traduit par François Laroque et Jean-Pierre Villquin, Paris, GF Flammarion, 1997, p. 236-237. Alcibiade est connu pour sa bisexualité, cette citation fonctionne pour Alexios.

28. Voir Silvana Cagnazzi, *Nicobule e Panfila. Frammenti di storiche greche*, Edipuglia, Bari, 1997, et « La poétesse épique Aristodama de Smyrne », dans Violaine Sébillotte-Cuchet, Sandra Boehringer (dir.), *Hommes et femmes dans l’Antiquité gréco-romaine*, Paris, Armand Colin, 2011, p. 98-101. Cependant, les poètes itinérants étaient sans doute aussi accompagnés par leurs épouses voire une sœur, mais cela n’est pas particulièrement précisé.

29. Voir Yasmin B. Kafai, « Considering Gender in Digital Games: Implications for Serious Game Designs in the Learning Sciences », dans *International Society of The Learning Sciences*, juin 2008, <https://repository.isls.org/bitstream/1/3125/1/422-429.pdf> (consulté le 01/06/2025). Elle précise que l’un des grands changements dans le monde du jeu vidéo vient d’une diversification croissante des joueuses. « *Recent industry reports (Entertainment Software Association, 2007) list over 40% of women as gamers with casual gamers consisting of over 70% women players* » (p. 422). Mais Gege Gao, Aehong Min et Patrick C. Shih (« Gendered Design Bias: Gender Differences of In-Game Character Choice and Playing Style in *League of Legends* », art. cit. p. 307) soulignent les différences de goût entre joueurs et joueuses encore en 2017 : les femmes préfèrent les jeux de carte et de dés, les puzzles, les jeux intellectuels, tandis que les hommes préfèrent les jeux violents, avec peu d’interaction sociale et des rôles stéréotypés du point de vue du genre. Pour conclure sur ce point, rappelons qu’une joueuse peut être plus sexiste qu’un joueur et gênée d’être heurtée dans ses stéréotypes de genre, même si c’est moins fréquent que le cas inverse.

30. Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, op. cit., chap. 2, section « La mimésis comme moyen de connaissance », p. 130.

31. *Ibid.*, p. 185.

32. On le lit dans le séminal *Corinne ou l’Italie*, cependant il est plus ancien.

33. Voir Françoise Lavocat, *Fait et fiction*, *op. cit.*, p. 438-439. Ceci n'est pas réservé à la fiction : nous avons étudié les évolutions des personnages des poétesses grecques à travers des pans de l'histoire et des corpus larges (fictionnels mais aussi scientifiques) dans notre ouvrage, *La Souvenance et le Désir. La réception des poétesses grecques*, Paris, Classiques Garnier, coll. « Genre, sexes, textes », 2018.
34. Il nous semble donc difficile de dire, en l'occurrence, que le jeu impose alors que le roman propose.
35. Voir Rosa Mikael Martey, Jennifer Stromer-Galley, Jaime Banks, Jingsi Wu et Mia Consalvo, « The Strategic Female: Gender-Switching and Player Behavior in Online Games », *Information, Communication & Society*, vol. 17, n° 3, 2014, p. 286-300.
36. *Ibid.*
37. Voir notamment Yasmin B. Kafai, « Considering Gender in Digital Games: Implications for Serious Game Designs in the Learning Sciences », art. cit. ; Eileen M. Trauth (dir.), *Encyclopedia of Gender and Information Technology*, Hershey, The Idea Group, 2006 ; Justine Cassell, Henry Jenkins (dir.), *From Barbie® to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Cambridge, MIT Press Direct, 1998. Comme le précise Y. Kafai, la question est complexe, car « *gender in digital games has always been about more than just having larger numbers of female players and fewer virtual bosoms in games* », p. 422.
38. Yves Battistini, *Poétesses grecques*, Imprimerie nationale, coll. « La Salamandre », 1998, p. 262-263 : « Ce que je laisse de plus cher ? / La lumière du soleil, ensuite les astres et leur éclat et de la lune le visage, / encore aussi, mûris en la saison, concombres, pommes, poires... »
39. Christine Planté, *Femmes poètes du XIX^e siècle. Une anthologie*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, coll. « Littérature et idéologies », 1998, introduction p. III.
40. Renée Vivien, *Les Kitharèdes*, Paris, Lemerre, 1904.
41. Voir, parmi de multiples exemples, la synthèse dans Martine Reid *et al.* (dir.), *Femmes et littérature. Une histoire culturelle*, t. II : XIX^e-XXI^e siècle, Paris, Gallimard, coll. « Folio. Essais », 2020, chap. « Matrimoine », p. 39-45. Mais cela remonte à plus loin encore dans le temps. Il faut tout de même noter que la totalité d'*Assassin's Creed Odyssey* porte une attention vraiment particulière aux textes anciens. Voir à ce sujet Alexander Vandewalle, « *Assassin's Creed Odyssey* : une version jouable de la Grèce Antique », *Antiquipop* [En ligne], mis en ligne le 05 août 2020, <https://antiquipop.hypotheses.org/8994> (consulté le 06/01/2025).
42. La littérature critique est pléthorique sur ce lieu commun tout à fait vrai. Nous renvoyons à l'excellente synthèse dans Martine Reid *et al.* (dir.), *op. cit.* On pourrait regarder aussi avec profit Barbara Johnson, « Gender and Poetry: Charles Baudelaire and Marceline Debsordres-Valmore », dans Joan DeJean, Nancy K. Miller (dir.), *Displacements. Women, Tradition, Literatures in French*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1991, p. 163-181.
43. « D'une jambe à sabot un âne mort m'a frappé l'oreille », dans Yves Battistini, *Poétesses grecques*, *op. cit.*, p. 278-279. Il s'agit de la flûte en os.
44. On recense actuellement huit fragments de Praxilla, dont certains consistent en un seul vers et dont l'identité de l'auteur est parfois contestée, comme c'est le cas de celui-ci : Ἀδμήτου λόγον ὃ ἔταρρε μαθὼν τοὺς ἀγαθοὺς φίλει, / τῶν δειλῶν δ' ἀπέχου γνοὺς ὅτι δειλῶν ὀλίγα χάρις (« l'histoire d'Admète, compagnon, apprends-la et aime le parti des bons. Des méchants, tiens-toi loin ; les méchants, sache-le, n'ont pas de gratitude », *ibid.*, p. 264-265). Il pourrait aussi être attribué à Alcée ou à Sappho.
45. ὦ διὰ τῶν θυρίδων καλὸν ἐμβλέποισα / παρθένε τὰν κεφαλὰν τὰ δ' ἔνερθε νύμφα (« ô toi, par la croisée, fixant sur moi ton beau regard, vierge par la tête, mais en bas tu es femme... », *ibid.*, p. 266-267). D'autres fragments se trouvent également sur le précieux site <http://chaerephon.e-monsite.com/medias/files/poesie5.htm#praxilla> (consulté le 06/01/2025).

46. Cela ne veut pas dire que les personnages féminins sont totalement asexués dans l'extension : lorsque Timycha discute avec Praxilla, il y a un jeu de mots grivois sur l'agilité des doigts de la poétesse. On sent un féminisme pro-sexe derrière cette plaisanterie.

47. Yves Battistini, *Poétesses grecques*, op. cit., p. 258.

48. Voir par exemple Danielle et Vadime Elisseff, *La Civilisation japonaise*, Paris, Arthaud, 1974.

49. Le motif est très ancien. Nous renvoyons à notre travail, *La Souvenance et le Désir. La réception des poétesses grecques*, Paris, Garnier, 2018, p. 200 sq.

50. Le jeu s'amuse avec le genre théâtral et romanesque de la scène de reconnaissance, comme on en trouve dans la Née (comédie grecque dont Ménandre est typique), dans la comédie latine mais aussi dans les romans grecs, puis plus tard chez Molière et bien d'autres. Cette scène est devenue un cliché littéraire.

RÉSUMÉS

Le jeu vidéo *Assassin's Creed Odyssey* se situe en Grèce en 431 avant Jésus-Christ, lors de la guerre du Péloponnèse. La poétesse grecque Praxilla est l'héroïne d'une extension. L'article s'interroge sur ce choix, au croisement des *game studies*, des études sur la didactique, des études de genre et des recherches sur la fiction et la réception. Il est un trait de la réception des poétesses grecques qui n'a pas changé : elles sont souvent le prétexte à des discours engagés ou à des expérimentations novatrices. C'est le cas pour l'extension *Praxilla's Legacy*.

INDEX

Mots-clés : jeu vidéo, littérature, réception, genre, intermédialité

AUTEUR

ANNE DEBROSSE

Université de Poitiers, FoReLLIS (UR 15076)

Anne Debrosse, maîtresse de conférences à l'Université de Poitiers en langue et littérature grecques et littérature comparée, s'intéresse à l'auctorialité féminine et à la réception des figures féminines antiques, comme en témoigne son livre *La Souvenance et le Désir. La réception des poétesses grecques*, Classiques Garnier, 2018. Ses recherches portent plus largement sur les questions de genre ; elle a ainsi co-dirigé *Horizons du masculin. Pour un imaginaire du genre*, avec Marie Saint Martin (Classiques Garnier, 2020) et *Femmes de guerre à l'époque moderne (domaine français, miroirs étrangers)*. *Jouer avec les représentations*, avec Agnès Cousson et Marianne Charrier-Vozel (APU, 2023).