L’antiquité dont vous êtes le héros – En pays barbare, partie 4 : les hameaux de Germanie

Publié le 18/11/2019 - 12:40

- l'antiquité dont vous êtes le héros

L'Antiquité dont vous êtes le héros

De quelle façon le monde virtuel interprète-t-il les connaissances que nous avons de l’Antiquité ? Comment, au travers des « gameplay »[1] et des scénarios de fiction vidéo-ludique, le joueur s’imprègne-t-il des sociétés antiques au cœur desquelles l’action du jeu-vidéo le situe ? Souvent entre réalité historique et imaginaire fantasmé, Nicolas Ben Mustapha, étudiant-chercheur diplômé en histoire ancienne, nous invite à nous plonger dans ces mondes reconstitués.

« On sait de reste que les peuples des Germains n’habitent point dans des villes, qu’ils ne supportent même pas des demeures contigües… » (Tac., Germ., XVI, 1-2)



https://www.sega.fr/ Les troupes romaines investissent un hameau germanique, l’habitat est dispersé, clairsemé et le bois est largement prédominant

L’un des éléments caractéristiques de la condition barbare du Germain – telle qu’elle est dépeinte au travers des jeux-vidéos et plus largement dans la pop culture repose sur l’extrême misère sociale et matérielle caractérisant la vie quotidienne du Germain transrhénan. En ce sens, l’historiographie de l’époque julio-claudienne atteste cette vision de l’habitat des Germains. La rhétorique tacitéenne illustre ici la conjonction entre un environnement démesurément hostile et inhospitalier et une humanité qui y est intrinsèquement

Ce thème de l’occupation humaine disséminée participe à renforcer l’image d’un écart civilisationnel flagrant entre le Germain, sauvage, barbare et misérable jusque dans son habitat propre, et le Romain, grand bâtisseur et urbaniste confirmée dont toute l’œuvre édilitaire atteste de l’éclat de sa propre civilisation. C’est le choc qui frappe le joueur lorsqu’il entreprend la campagne de Germanie. L’expérience de jeu se doit d’être saisissante, le *gamer* est projeté au sein d’un habitat humain éclaté où s’élèvent



Là où le Romain travaille la pierre et le marbre au moyen des arts et techniques, embellis les cités, élève des monuments, des édifices publics et améliore son sort au moyen de la culture, le Germain lui, se cantonne à cet état sauvage, il n'a aucune emprise sur l'environnement, sur le monde extérieur car il n'est pas marqué par cette *humanitas* typiquement romaine, facteur de civilisation.

Nicolas Ben Mustapha.

Vidéothèque

Stratégie en temps réel

Age of Empires: The Rise of Rome: Microsoft, 1998, jeu en multi-joueurs.

Rome: Total War: Activision, 2004, jeu en multi-joueurs.

Rome: Total War - Barbarian Invasion: Activision, 2004, jeu en multi-joueurs.

Total War: Rome II: Sega, 2011, jeu en multi-joueurs.