

Robespierre dans *Assassin's Creed Unity* : retour sur une polémique

1. Jean-Luc MÉLENCHON, « L'interview politique », Jean-François ACHILLI, France Info, 14 novembre 2014 :

C'est de la propagande contre le peuple. Le peuple, c'est des barbares, des sauvages sanguinaires. Et celui qui est notre libérateur à un moment de la Révolution, Robespierre, est présenté comme un monstre. On dénigre pour dénigrer ce qui nous rassemble, nous les Français. C'est une relecture de l'histoire en faveur des perdants et pour discréditer la République une et indivisible.

2. Alexis CORBIÈRE, « Les créateurs d'Assassin's Creed Unity véhiculent une propagande réactionnaire sur la Révolution Française », *Le blog politique d'Alexis Corbière*, 13 novembre 2014 :

[J]e ne suis pas dupe sur le fait qu'un jeu vidéo peut-être aussi le vecteur pour transmettre des idées et des valeurs culturelles. Dans la jeunesse il peut même sans doute être plus efficace que tous les cours d'histoire que propose l'Éducation nationale. C'est sur ce point-là que je déplore et condamne fermement la bande annonce accompagnant le jeu *Assassin's creed unity* que j'ai trouvé sur internet. Elle reprend à son compte tous les poncifs contre-révolutionnaires forgés depuis plus de deux siècles. Le Peuple de Paris est présenté pour une cohorte brutale et sanguinaire, c'est lui qui produit la violence, toujours lui qui de façon aveugle fait couler le sang, notamment du bon roi débonnaire. Comme de coutume, la caricature la plus bestiale concerne Maximilien Robespierre qui est présenté comme « bien plus dangereux que n'importe quel roi », « des familles entières furent détruite à cause de Robespierre », cette vidéo va même jusqu'à affirmer qu'avec lui « il y eut des centaines de milliers de morts et des rues entières remplies de sang ». [...]

Après avoir regardé cette vidéo, le joueur peu averti en tirera la conclusion que la Révolution Française fut finalement une monstruosité, un bain de sang incompréhensible, conduite par des brutes, qu'il aurait fallu éviter. On n'est donc plus dans le jeu (et ses simplifications d'usages) mais clairement dans une propagande pour laquelle toute Révolution débouche sur des monstruosité. Les créateurs de ce jeu s'inscrivent donc dans ce courant idéologique de plus en plus présent dans les médias qui veut imposer au peuple français un autre regard sur la Révolution Française. C'est affligeant. Je demande donc qu'un débat public s'engage sur la transmission de l'histoire notamment vers la jeunesse.

A tout ceux qui vont acheter *Assassin's creed unity*, je leur souhaite un moment agréable, mais je leur dis aussi que le plaisir de jouer n'empêche pas de réfléchir. Jouer oui, mais ne vous laissez pas manipuler pour ceux qui font de la propagande.

3. Guillaume MAZEAU, cité par Benoît Le Corre, « On a fait jouer un historien à Assassin's Creed Unity », Rue89, 19 novembre 2014 :

La violence est omniprésente. On est clairement dans le stéréotype [...]. Je ne dis pas que ces événements ne sont jamais arrivés durant la Révolution française, mais le jeu les rend quotidiens au lieu d'être ponctuels.

C'est oublier que, pendant la Révolution, la plupart des mouvements populaires étaient pacifistes. Cette criminalité quotidienne est un fantasme contemporain qu'on projette sur une ville qui n'était pas tant criminogène.

4. Hervé LEUWERS, cité par William AUDUREAU, « Jean-Luc Mélenchon et « *Assassin's Creed Unity* » : « deux formes différentes de la mémoire » de la Révolution », *Le Monde*, 14 novembre 2014 :

La réaction de Jean-Luc Mélenchon est celle de quelqu'un qui prend au sérieux la mémoire de la Révolution française, qui en comprend toute l'importance, car elle est une matrice de notre histoire présente. Nous vivons encore dans une République, où les débats actuels se nourrissent de ceux d'hier. Et puis, il y a une mémoire fantasmée, romancée, celle de personnages qui peuvent faire peur, comme dans le jeu vidéo, mais nous sommes là sur un plan totalement différent.

5. Jean-Luc MÉLENCHON, « Le lendemain et même ensuite », *Le blog de Jean-Luc Mélenchon*, 17 novembre 2014 :

[J]e prends le jeu en général au sérieux et ne partage pas non plus le point de vue qui distingue absolument les activités « sérieuses » et le jeu « futile ». Ensuite, j'en viens à ce que je pense du jeu vidéo que je considère comme un art à part entière. Et de ce fait, le droit à la critique sur la forme comme sur le fond, loin d'être un mépris est, à l'inverse, une reconnaissance. [...] Pourquoi la critique sur le fond et la forme d'une œuvre serait-

elle réservée à certains arts et serait-elle futile pour d'autres ? Je persiste et signe. D'ailleurs je vais m'offrir une console de jeu.

6. Alexis CORBIÈRE, « Toujours à propos d'*Assassin's Creed Unity* », *Le blog politique d'Alexis Corbière*, 13 novembre 2014 :

Les jeux vidéo constituent une culture de masse, où se côtoie le meilleur comme le pire, qui passionne à juste raison des millions de gens. [...]

Le monde du jeu, et particulièrement celui du jeu vidéo ayant pour décor de grands événements historiques, n'est pas hors sol, hors de toutes les tensions idéologiques qui traversent notre société. Ceux qui croient que le jeu vidéo porte des valeurs « neutres » ne comprennent pas qu'en réalité ces valeurs sont souvent (mais pas tout le temps) le reflet de l'idéologie dominante dans notre société, avec sa violence, ses inégalités, ses hiérarchies sociales et sexuelles, sa volonté de marchandiser toute chose et parfois de réécrire l'Histoire à des fins idéologiques. En apportant une critique au message idéologique porté par *Assassin's Creed Unity* par la façon dont il présente des personnages historiques nous rendons toute sa noblesse aux jeux vidéo. Que les Gamers se réjouissent ! Ce sont bien des fois des œuvres d'art fabriquées par des créateurs remarquables. Donc, c'est précisément parce que c'est un jeu vidéo grand public qui va être vu par des millions de gens que nous avons jugé utile de tirer une sonnette d'alarme afin qu'un débat s'engage sur la façon dont l'Histoire de la Révolution Française se transmet.

7. Jean-Luc MÉLENCHON, « Le lendemain et même ensuite », *Le blog de Jean-Luc Mélenchon*, 17 novembre 2014 :

Les gentils, ici, ce sont la reine, cette infâme traîtresse et corruptrice, le roi, ce mollasson vendu, les aristocrates agents des autrichiens, des anglais et de n'importe qui qui soit contre le peuple, voilà les héros, subliminaux ou bien déclaré. Il suffit de voir le « trailer », écrit par un débile américain, pour comprendre le mal que fait ce genre de scénario à l'image de la France populaire et historique ! Que la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen, et donc de l'égalité en droit de tout être humain, soit présentée comme l'œuvre de brutes sanguinaires et absurdes ne peut être un hasard ludique. Aux « gamers » je leur dis : cette version de l'Histoire vous manipule. Que ça ne vous empêche pas de jouer ! Au contraire, ça rajoute au jeu. Essayez de repérer les manipulations en cours de route...

8. Robin ANDRACA, « *Assassin's Creed* : Mélenchon s'explique », *Arrêt sur images*, 17 novembre 2014 :

Dans le dernier paragraphe de son billet consacré à *Assassin's Creed*, Jean-Luc Mélenchon s'en prend, à mots couverts, aux dirigeants d'Ubisoft : "A vos heures libres, essayez de savoir qui est qui, politiquement, parmi les décideurs de ce jeu. Ce n'est pas trop dur à éclaircir, croyez moi". @si a cherché mais n'a rien à trouvé. Que ce soit autour de la famille Guillemot, fondatrice et propriétaire du groupe depuis 1986 et aujourd'hui numéro deux européen du secteur des jeux vidéo et numéro quatre mondial. Ou des créateurs de la franchise du jeu.

9. EPYON, « Jean-Luc Mélenchon revient sur la polémique *Assassin's Creed Unity* », *Jeuxvidéos.com*, 18 novembre 2014 :

Quoi qu'il en soit, afin d'avoir un avis pertinent sur la question, on peut conseiller aux Français (et aux autres, bien entendu !) de jouer à *Assassin's Creed Unity* et de se documenter sur le sujet dans le même temps. Les discussions gagneraient en qualité, comme en pertinence. Ce n'est pas souvent que le jeu vidéo soulève de tels débats, et l'on peut se satisfaire de le voir être pris au sérieux de la sorte. Comme dit précédemment, il s'agit ici d'une certaine forme de reconnaissance plutôt appréciable.

10. David K. LEWIS, « Counterpart Theory and Quantified Modal Logic », *The Journal of Philosophy*, vol. 65, n°5, 1968, p.114-115 :

La relation de contrepartie est ce par quoi je remplace la notion d'identité entre des objets existant dans des mondes différents. Là où certains diraient que vous êtes présents dans plusieurs mondes, et que, d'un monde à l'autre, vous avez des propriétés différentes et qu'il vous arrive des choses différentes, je préfère dire que vous êtes dans le monde réel et aucun autre, mais que vous avez des contreparties dans plusieurs autres mondes. [...] [V]os contreparties sont des hommes que vous auriez été si le monde avait été différent.

11. John WOODS, *The Logic of Fiction. A Philosophical Sounding of Deviant Logic*, La Haye, Mouton, 1974, p.43 :

[...] [P]armi les affirmations qui ne renvoient pas à des éléments constitutifs de l'histoire de personnes réelles, on peut inclure des affirmations qui sont vraies en vertu de la condition du dire d'un auteur. À celles-ci, on pourrait donner le nom de FICTIONNALISATIONS portant sur de telles personnes. Elles sont vraies, mais ne contribuent pas à l'histoire de la personne.

12. Jean-Marie SCHAEFFER, « De l'imagination à la fiction », *Vox Poetica*, 2002 :

Comme toutes les autres formes de l'imaginaire, les expériences virtuelles des univers fictionnels sont susceptibles de remplir de multiples fonctions. Parmi ces fonctions, il faut le rappeler une dernière fois, la fonction cognitive est, contrairement à ce que soutenait Platon, une des plus importantes. Les modèles fictionnels sont en effet susceptibles de nous détourner de boucles réactionnelles courtes intempestives, de nous amener à suspendre notre jugement, à peser des évaluations axiologiques, à simuler des réactions affectives ou des engagements pulsionnels sans que ces expérimentations ne soient directement sanctionnées par le réel, et ainsi de suite. Mais ils peuvent aussi nous permettre à opposer un contremodèle, un monde alternatif, à la réalité instituée, comme c'est le cas dans les fictions utopiques. Enfin, ils sont aussi susceptibles de remplir des fonctions endotéliques, et notamment des fonctions compensatoires par rapport à des modélisations cognitives qui nous frustrant, nous mettent dans un état de stress ou encore nous font souffrir. On dénonce souvent cette fonction compensatoire, consolatrice, qui est le propre de certaines fictions. Pourtant, les fictions compensatoires, dans la mesure où elles affirment leur caractère fictionnel, peuvent exercer leur fonction positive sans que nous ayons à la payer par une contamination de nos interactions « sérieuses » avec la réalité, ce qui n'est pas le cas de ces autres constructions compensatoires ou consolatrices que sont les visions du monde qui exigent une adhésion sur le mode de la croyance la plus forte. Voilà qui devrait suffire à justifier amplement l'existence - et le succès - de tous les romans à l'eau de rose passés et à venir....

BIBLIOGRAPHIE

- COHN, Dorrit, *Le Propre de la fiction*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », [1999] 2001.
- GENETTE, Gérard, *Fiction et diction*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1991.
- HALL, Stuart, « Codage / décodage », trad. de l'anglais par Michèle Albaret et Marie-Christine Gamberini, *Réseaux*, vol. 12, n°68, p.27-39, [1974] 1994.
- HAMBURGER, Käte, *Logique des genres littéraires*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », [1977] 1986.
- KRIPKE, Saul, *Naming and Necessity*, Harvard University Press, [1972] 1980 ; trad. De l'anglais par P. Jacob et F. Récanati, *La Logique des noms propres*, Paris, Les éditions de Minuit, coll. « Propositions », 1982.
- MACDONALD, Margaret, *Le langage de la fiction*, trad. de l'anglais par Claude Hary-Schaeffer, *Poétique* n°78, p.219-235, [1954] 1989.
- LEWIS, David K., « Counterpart Theory and Quantified Modal Logic », *The Journal of Philosophy*, vol. 65, n°5, p.113-126, 1968.
- *Counterfactuals*, Cambridge, Harvard University Press, 1973.
- PAVEL, Thomas, *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », [1986] 1988.
- RONEN, Ruth, *Possible Worlds in Literary Theory*, Cambridge, Cambridge University Press, 1994.
- RYAN, Marie-Laure, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington, Indiana University Press, 1991.
- SAINT-GELAIS, Richard, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2011.
- SCHAEFFER, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1999.
- « De l'imagination à la fiction », *Vox Poetica*, 2002.
(URL : <http://www.vox-poetica.org/t/articles/schaeffer.html#n3>)
- SEARLE, John, *Sens et expression. Étude de théorie des actes de langage*, Paris, Minuit, coll. « Le sens commun », [1979] 1982.
- WOODS, John, *The Logic of Fiction. A Philosophical Sounding of Deviant Logic*, La Haye, Mouton, 1974.