

SLAC

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

Introduction :

Polémique très médiatisée, etc. Je n'ai pas joué au jeu => je m'intéresse plutôt aux arguments qui ont été formulés de part et d'autre. Pose une question problématique : celle de la représentation du personnage historique dans la fiction, et de son impact sur le public.

I. La polémique :

Débute peu après la sortie du jeu (11 novembre 2014). Des responsables du PG s'indignent de l'image qui est donnée de la Révolution Française, et plus spécifiquement de la figure de Robespierre. => emballement médiatique tel que je ne peux qu'en donner une vision très partielle. Corbière notamment a multiplié les interviews et les réactions à ce sujet (4 billets de son blog au moins y sont consacrés).

- arguments du PG :

Mélenchon sur France Info le vendredi 14 novembre :

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.

Billet d'Alexis Corbière du jeudi 13 novembre :

[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'Education 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 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.

Interventions qui datent de la sortie du jeu => s'appuient sur le clip promotionnel de Rob Zombie et non sur le jeu vidéo lui-même. => Un des premiers arguments qui leur est opposé est qu'ils n'y ont pas joué et qu'il est difficile de tirer une interprétation concernant le jeu lui-même. De fait, clip animé = ultra gore, débauche de violence. Rob Zombie, qualifié de façon peu amène par Alexis Corbière de « hard rockeur déglingué [...] spécialisé par le gore » et par Mélenchon, qui ne prend pas la peine de le nommer, de « débile américain » : entre autres casquettes = réalisateur de film d'horreur => jeu sur le caractère sensationnaliste de la violence, qui est bien moindre dans le jeu vidéo = s'inscrit dans un autre genre que le jeu vidéo lui-même. Cela dit, de ce que j'ai pu observer, notamment à travers des vidéos de gens qui se filment en train de jouer (200.000 vues sur Youtube quand même!!), ainsi que des fiches de personnages faites par des Gamers => pas de véritable

contradiction entre le clip et le jeu lui-même, jeu à peine plus nuancé sur ce point. Effectivement, militant attaché à l'histoire de la révolution française ne peut qu'avoir envie de s'arracher les cheveux. Cadre spatio-temporel = une toile de fonds, pas de véritable souci d'historicité.

- arguments d'Ubisoft : réponse laconique qui tient en une phrase, que l'on doit à Antoine Vimal du Monteil, l'un des producteurs du jeu : « Assassin's Creed Unity est un jeu vidéo grand public, pas une leçon d'histoire », 13 novembre 2014. Ce qu'on peut voir comme une façon assez commode de se dédouaner de toute forme de responsabilité quant au contenu du jeu.

- arguments des historiens. Couverture médiatique très importante => de nombreux journalistes sont allés trouver des historiens pour les faire participer au débat.

problème : répondent souvent à des arguments qui n'ont jamais été ceux de Mélenchon ni de Corbière (erreurs historiques, etc.). De fait, erreurs historiques très nombreuses (emplacement de la guillotine, rôle attribué à Napoléon, anachronisme de la Marseillaise, etc.), mais ce n'est pas ce qui a été condamné par Mélenchon et Corbière. => Peut-être qu'il aurait mieux valu faire intervenir des Gamers, parce qu'il y a eu un infléchissement du débat vers la pertinence historique du jeu vidéo, ce qui n'était pas le problème soulevé par les membres du PG. Question serait plutôt de savoir si cette représentation influence véritablement les joueurs dans leur vision de la révolution française et de ses acteurs, et par extension dans leur politisation.

Collaboration *Historia* / Ubisoft => les hors-séries d'*Historia* peuvent apparaître comme faisant partie intégrante de la promotion des jeux. Il s'agit d'en tenir compte sans pour autant balayer a priori les arguments des historiens qui y ont participé : peuvent être intéressants.

Quelques exemples :

Remise en cause de la légitimité de l'interprétation de Mélenchon par Laurent Turcot : « C'est un biais qu'Ubisoft a décidé de prendre, mais il n'est pas aussi extrême que ce que développe M. Mélenchon. Son analyse manque un peu de rigueur. » (14 novembre).

Rue89 fait jouer l'historien Guillaume Mazeau au jeu vidéo. Celui-ci fait le relevé des erreurs historiques, ce qui est hors de propos en ce qui concerne le sujet qui nous intéresse, mais remarque aussi le « fantasme » d'un Paris ultra-violent, ce qui relève à la fois de l'erreur historique et du biais idéologique => problème ne sont pas tant les erreurs ponctuelles que les choix d'interprétation qui sous-tendent la vision de la Révolution proposée par le jeu :

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.

=> rejoint plutôt la position de Mélenchon.

Hervé Leuwers déclare au monde (14 novembre) :

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.

Idée à laquelle ne s'opposent pas Corbière et Mélenchon, dans le sens où ils ne cherchent pas à nier la dimension fictionnelle du jeu.

- réponse du PG => défense du jeu vidéo. Ne tombe pas dans les clichés anti-mimétiques habituels (dénonciation de la violence, etc.). Mélenchon défend le droit à la critique sur la forme comme sur le fonds, et montre qu'il s'agit justement d'une reconnaissance de la légitimité du jeu vidéo.

Billet du 17 novembre :

[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.

Montre notamment qu'il n'y a pas de séparation tranchée entre le « virtuel » et le « réel » => ce serait une erreur de considérer le jeu vidéo comme un espace « irréel ». Défense assez pertinente à mon sens du jeu en général et du jeu vidéo en particulier. Rappel que la hiérarchie entre les œuvres culturelles qui relègue les genres dits « mineurs » à la marge est très contestable.

Alexis Corbière, 17 novembre :

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.

Argument intéressant de Mélenchon : refuse de croire à la « neutralité ludique du jeu vidéo » (en clair : la fonction ludique n'empêche pas la propagande idéologique) => dans la lignée des théoriciens de l'École de Francfort, Adorno & cie => on reste dans le cadre du comportementalisme caractéristique des études sur les mass media dans les 50's 60's. Mélenchon :

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...

En guise de preuve, appelle à ce renseigner sur l'appartenance politique des décideurs d'Ubisoft, ce qui a suscité les sarcasmes d'Arrêt sur images. Robin Andraca, 17 novembre :

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.

Exercice d'équilibrisme : ne condamnent pas les erreurs historiques mais les présupposés idéologiques sur lesquels se fondent la représentation de Robespierre, et condamnation de son influence potentiellement néfaste sur les joueurs.

- retours dans le milieu du jeu vidéo : pas mal de grincements au début puis réactions plutôt

positives après les deuxièmes billets de Corbière et Mélenchon. Journaliste Epyon sur Jeuxvidéos.com, 18 novembre : « il faut admettre que Jean-Luc Mélenchon s'y est plutôt bien pris. » :

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.

=> Ce qui est intéressant, c'est que les attentes en termes de représentation des événements historiques dans la fiction sont différentes selon les événements et les personnages en question : dans l'ensemble, ne pose généralement pas de problème, ce sont les sujets sensibles qui suscitent les passions. Par exemple, il serait difficile pour un jeu vidéo qui présenterait Hitler comme un personnage positif de s'abriter derrière l'argument de la fonction ludique. Robespierre et la Révolution Française = sujets extrêmement clivants, ce qui explique l'ampleur d'un débat qui a pu sembler étonnant voire absurde à l'étranger.

+ pas de condamnation de la contagion mimétique en tant que telle : au contraire jeu vidéo apparaît, pour Mélenchon comme pour Corbière, comme un formidable outil de pédagogie en puissance. Usage idéologique de la fiction apparaît même comme recommandé : rêve de jeux vidéos qui réhabiliteraient le peuple et Robespierre. => il y a une bonne et une mauvaise propagande en quelque sorte. Volonté d'investir un medium très populaire qui a une très grande force de frappe => prônent un usage militant de la fiction, qui lutte contre les représentations dominantes. Fiction comme outil au service de la vérité.

II. Mise en contexte :

- Présentation d'Assassin's Creed.

Série de jeux vidéos développés par Ubisoft Montréal depuis 2007 (= studio de développement qui appartient au géant français du jeu vidéo, Ubisoft). Le principe du jeu repose sur l'Animus, une machine capable de lire la mémoire génétique d'un sujet, c'est-à-dire la mémoire de ses ancêtres => on peut donc revivre les souvenirs de ses ancêtres sous forme de réalité virtuelle. Ce concept permet d'explorer divers lieux et époques du passé. Histoire à peu près incompréhensible à partir du second volet. Pour essayer d'isoler les informations importantes : affrontement dans différentes époques entre deux ordres secrets aux idéologies opposées :

- la Confrérie des Assassins (titre = « Le credo de l'assassin) : lutte pour la survie de la liberté, qui favorise la propagation de nouvelles idées et le développement de chaque individu. Credo = « Rien n'est vrai, tout est permis ». Principal objectif = la quête de la liberté. Opposition systématique aux « tyrans », protection du droit des individus.

- l'Ordre des Templiers : convaincus que c'est grâce à une ingénieuse manipulation des masses que l'humanité atteindra le maximum de son potentiel.

5 premiers jeux = première « trilogie » : héros = Desmond Miles, le joueur incarne différents de ses ancêtres. Volets suivants = toujours consacrés à des ancêtres de Desmond Miles, mais cette fois celui-ci n'apparaît plus dans le jeu.

Personnages historiques représentés dans le jeu vidéo = appartiennent souvent à l'un des deux ordres, réinterprétation de divers événements historiques à partir du conflit Templiers / Assassins. Exemple : Lénine = proche des Assassins russes, essaie vainement de limiter l'influence de Staline, qui est la marionnette des Templiers. Comme Hitler, qui est tué par les Assassins. Mais Winston Churchill et Roosevelt aussi. = grand complot pour installer un Nouvel Ordre Mondial. => Fascination pour les ordres secrets et les théories complotistes.

+ univers étendu, multimédiatique (bandes dessinées, etc.)

- Robespierre dans Assassin's Creed Unity.

Dernier volet d'Assassin's Creed = sorti le 11 novembre 2014. Se déroule pendant la Terreur. Consultants historiques : Jean-Clément Martin, professeur d'histoire de la RF à Paris I et Laurent Turcot, professeur à l'université du Québec à Trois-Rivières (Canada), spécialiste de l'histoire urbaine et de l'histoire culturelle française. On incarne Arno Dorian, jeune homme éduqué par des nobles. Cherche à venger son père, exécuté par les Templiers et devient un Assassin. « Unity » = renvoie à l'union entre Arno, Assassin et Elise de la Serre, héritière des Templiers, et donc ennemis historiques, pour lutter contre la milice révolutionnaire de la Terreur. alliance de circonstance va se former entre les deux factions ennemies, afin de provoquer la chute de la monarchie, puis empêcher la France de sombrer définitivement dans la guerre civile. Comme on pouvait s'y attendre, Robespierre = instrument au service des Templiers. Principal antagoniste : François-Thomas Germain, Grand Maître de la frange la plus extrémiste des Templiers, qui est le véritable chef d'orchestre de la Terreur. (Personne n'a pensé pour l'instant à s'indigner de la représentation de François-Thomas Germain, malheureux orfèvre qui n'avait rien demandé à personne né en 1726 et mort en 1791, et qui est présenté comme un manipulateur sans scrupules...). Le héros rencontre de nombreux personnages historiques : le marquis de Sade, Napoléon, etc. Parti pris pro-Danton très net qui apparaît notamment dans une séquence dans laquelle Robespierre vient narguer Danton en prison juste avant l'exécution de celui-ci.

- Cette représentation de Robespierre s'inscrit dans une tradition bien ancrée dans la culture médiatique : vision consensuelle du personnage présenté la plupart du temps comme un tyran sanguinaire. = Triomphe de la représentation « thermidorienne » de Robespierre, ce qui est particulièrement frappant hors de la France.

Quelques exemples, dans des contextes culturels variés :

- *Doctor Who, Le Règne de la Terreur*, Saison 1, épisode 8, 1964 : fou paranoïaque qui souhaite augmenter les exécutions.
- *La Rose de Versailles* de Riyoko Ikeda (1972-1973) : plutôt sympa au début, mais finit par être complètement dépassé par le comportement instable de Saint-Just, qui adore faire exécuter des nobles inutilement.
- *Sandman*, Neil Gaiman = bande dessinée culte des années 80-90. épisode de la collection « Fables et réflexions » intitulé « Thermidor » (1991-1992) : principal antagoniste.
- *Batman, Le Règne de la Terreur*, DC Comics, « Elsewhere », 1999 : présentation de la collection « Elsewhere » = série d'intrigues parallèles, où les superhéros sont transplantés dans de nouveaux cadres fictifs (autres lieux autres époques : Gotham city avant l'électricité, le Métropolis de Fritz Lang...). // « What if... » pour Marvel où les superhéros vivent des aventures reposant sur des prémisses non advenues des prémisses officielles => ne se situent pas dans la continuité narrative des aventures canoniques mais ne perturbent pas la cohérence de l'univers car reposent sur l'application de la notion d'univers parallèle à la lecture = déviations autorisées de l'univers. En gros, espace au sein duquel les auteurs employés par les filiales peuvent se lâcher. Dans *Le Règne de la Terreur*, le Capitaine Bruce Wayne, ancien révolutionnaire déçu, devient Batman pour combattre le gouvernement révolutionnaire et empêcher le tyran Robespierre d'exécuter d'innocents aristocrates. Librement inspiré du roman populaire anglais *The Scarlet Pimpernel*, d'Emma Orczy (1905), dont le comics reprend l'intrigue principale.
- *Mr. Peabody et Sherman*, film d'animation (2014) : Robespierre = antagoniste secondaire.

=> Question de l'impact sur les joueurs : une telle représentation du personnage nuit-elle véritablement ?

III. Est-il possible de trancher entre ces divers arguments ? La fonction ludique du jeu annule-t-elle l'impact idéologique du jeu ?

Essayer de proposer des pistes de réponses possibles pour cette question qui me semble indécidable.

1. Théorie de la fiction : qu'est-ce qu'un personnage historique dans la fiction ? Est-ce qu'un personnage historique dans une fiction peut être qualifié de fictionnel malgré le fait qu'il a bel et bien existé ? => pas les mêmes implications selon la conception de la fiction qu'on adopte plus ou moins consciemment.

- Pour les logiciens : une « fictionnalisation » des personnes.

Intérêt des logiciens pour les personnages historiques dans la fiction car peuvent apparaître comme des sortes de cas limite lorsqu'on essaie de définir les frontières entre entités fictives et entités réelles. Frontière facile à tracer si on évoque Astérix, Lucien de Rubempré etc. Mais qu'en est-il pour Robespierre dans *Assassin's Creed Unity* par exemple ? = cas ambivalents qui mettent à l'épreuve cette évidence => théoriciens conduits à raffiner leurs modèles => débat sans fin, on est loin d'une réponse définitive.

Conception « digitale » ou « séparationniste » de la fiction : pôles de la fiction et de la non-fiction envisagés comme une opposition binaire.

Certains théoriciens qui partagent ce modèle considèrent hybridation entre fiction et non-fiction possible. Dans ce cas, importance du cadre pragmatique. John Searle : « il n'y a pas de propriété textuelle, syntaxique ou sémantique qui permette d'identifier un texte comme une œuvre de fiction¹. » Fiction = feintise du discours factuel.

Jean-Marie Schaeffer : statut des textes dépend du contrat de réception. Œuvre = fiction si elle s'affiche comme feintise, sinon elle est une illusion. Fiction définie comme « feintise ludique partagée » => « sans intention de tromper ». Fiction se définit à la fois par des critères attentionnels (réception) et intentionnels (production).

Searle comme Schaeffer considèrent que le contenu propositionnel du texte de fiction peut quitter momentanément le domaine de la feintise : il peut alors être envisagé comme une mosaïque d'éléments fictionnels et d'éléments non-fictionnels. Suivant cette perspective, si on prend l'exemple d'un texte, il s'agira de déterminer une frontière ontologique entre les énoncés fictifs et les énoncés non fictifs au sein d'un texte. Conception atomiste, qui divise le texte en une multitude de propositions. Exemple : « Arno Dorian lutte contre Robespierre » => « Robespierre » renvoie au Robespierre réel. => considèrent que la réalité peut figurer dans une œuvre de fiction. La preuve en est selon, Searle, qu'il est possible de commettre des « bévues » à l'endroit des zones de non-fictionnalités d'une œuvre. Ainsi, lorsqu'on dénonce des erreurs historiques ou des erreurs d'interprétation d'un personnage dans un jeu vidéo, on fait intuitivement, une différence entre zones de fictionnalité et zones de non-fictionnalité => on peut condamner la représentation de Robespierre, y compris dans une œuvre fictionnelle qui n'obéit pas à un paradigme réaliste, en vertu de ce critère.

Certains théoriciens poussent encore plus loin ce séparationnisme en considérant que l'hybridation entre fiction et non-fiction est impossible : fiction alors envisagée comme un tout, toutes les entités qui la composent sont fictionnelles (Dörrit Kohn, Kate Hamburger). Revient à considérer qu'il n'y a pas de différence véritable entre Dorian et Robespierre dans *Assassin's Creed*, ce qui est assez contre-intuitif.

Modèle « continuiste » ou « intégrationniste » : pose qu'il n'y a pas de frontière discernable entre fait et fiction. Il s'agit d'un modèle scalaire : fiction et non-fiction constituent deux pôles au sein desquels s'échelonnent les textes selon leur degré de référentialité. Thomas Pavel, *Univers de la fiction* (1986). + McDonald, Ronen.

Partisans de ce modèle contestent la position des ségrégationnistes en vertu de la notion d' « unité discursive » : un texte n'est pas un agrégat de propositions, mais constitue un tout homogène, qui met sur le même plan ontologique les différentes entités qu'elle convoque. Si je reprends la phrase « Arno Dorian lutte contre Robespierre » : l'énoncé « Arno Dorian » donne à l'énoncé

1 *Sens et expression. Etude de théorie des actes de langage*. Minuit, 1982, p. 109.

« Robespierre » des propriétés relationnelles qu'il n'a pas dans la réalité : Arno Dorian n'existant pas, le « Robespierre » de ma phrase n'est pas le Robespierre réel. + privilège aléthique de la fiction. = autoréférentielle, produit un référent auquel elle se réfère : ex : Arno Dorian est français = vrai ; anglais = faux. => une fiction est toujours vraie par rapport à son propre référent, et non par rapport au monde réel = privilège aléthique de la fiction : « Robespierre est un tyran » = vrai dans le monde fictionnel d'*Assassin's Creed*, pas forcément dans le monde réel.

Problème soulevé par Saint-Gelais (p.43) : d'un côté le ségrégationnisme est forcé de pulvériser le texte en une séquence de propositions, ce qui n'est guère intuitif, d'un autre côté l'intégrationnisme est condamné à une indifférenciation des instances et de leur statut. On voit bien que dans la phrase « Arno Dorian lutte contre Robespierre », il persiste une différence entre « Arno Dorian » et « Robespierre ». Comment l'envisager ? Saint-Gelais explore deux voies possibles :

- La notion de contrepartie qui vient de la théorie des mondes possibles. David Lewis :

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. (1968 : 114-115).

En cela s'oppose à Saul Kripke et à la thèse de l'identité entre des mondes possibles, et considère que les différents mondes possibles sont ontologiquement clos. Dans la phrase « Arno Dorian lutte contre Robespierre » : « Robespierre » = contrepartie du Robespierre réel.

Cela pose la question du degré de ressemblance : à partir de quel degré de similarité une entité fictive peut-elle être considérée comme une contrepartie recevable de son équivalent réel ? Le nom, qui constitue ce que les logiciens nomment un « désignateur rigide », peut apporter un premier élément de réponse. Mais dans une phrase telle que « Robespierre est un légume », l'homonymie ne suffit pas.

- critère de l'« *author's sayso* » développé par John Woods dans *The Logic of Fiction*. N'envisage pas les entités en tant que telles mais les énoncés : déborde le domaine de la logique et se dirige vers la pragmatique. Question de la valeur de vérité accordée aux énoncés fictifs : valeur indexicale, déterminée par le dire de l'auteur : puisque Conan Doyle a dit « Sherlock Holmes habite à Londres », la phrase « Sherlock Holmes habite à Madrid » est fautive. => critère qui permet de distinguer, au sein de la fiction, les entités fictives, dont la valeur de vérité dépend de ce que dit l'auteur, des entités réelles, dont la valeur de vérité est indépendante de ce qu'en dit l'auteur. En ce qui concerne ces dernières, Woods les considère comme des « fictionnalisations ». Woods, 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.

Perspective logique et non épistémique : pour un historien, il n'existe pas d'autre accès à la vérité que celui qui est autorisé par les documents ; ce qui n'empêche pas de reconnaître aux personnes et aux événements historiques une réalité indépendante de ces documents.

- l'« émancipation transfictionnelle » du personnage en régime = idée que les personnages franchissent les limites de l'oeuvre. comme si les personnages vivaient d'une vie propre, indépendante de l'oeuvre où ils ont vu le jour. Plus un personnage de fiction est connu, plus il est installé dans l'imaginaire collectif, plus il peut circuler de façon indépendante de leur contexte sémiotique d'origine.

=> personnage en régime médiatique se caractérise par sa **malléabilité** : peut passer d'un support médiatique à un autre, supporte les changements d'époque, d'acteurs, etc. C'est justement cette malléabilité qui permet leur résistance dans l'imaginaire collectif, et leur disponibilité pour des

emplois successifs. Mais cette malléabilité est autorisée par la présence d'éléments stables qui assurent l'**identité** du personnage malgré les différences (ex de Sherlock Holmes : plus ça va plus ces éléments stables se réduisent, parce qu'ils deviennent moins nécessaires à l'identification du personnage).

Ainsi paradoxalement, plus un personnage est joué par des acteurs différents, plus les spectateurs s'habituent à ce changement qui fait justement partie de leurs attentes et qui signifie le passage à une nouvelle ère, ce qui autorise parfois des bouleversements assez radicaux.

Ce qui est intéressant, c'est que le même phénomène se produit pour les personnages historiques :

=> L'image qu'on a de ces personnages est souvent liée à leur représentation dans des fictions, peut avoir un impact très fort. exemples : Napoléon, Cléopâtre (Atsérrix, film avec Liz Taylor), Isaac Newton (Gotlib).

=> plus un personnage s'installe dans l'imaginaire collectif, plus il devient plastique. Ça n'est pas encore tout à fait le cas de Robespierre : représentation plutôt univoque.

2. L'impact idéologique de la fiction

- Du côté de la production : souvent difficile d'objectiver le sens idéologique d'une œuvre fictionnelle. Réversibilité de l'interprétation idéologique des œuvres médiatique (exemple de 300). => souvent difficile.

Dans le cas d'Assassin's Creed Unity, l'idéologie peut sembler transparente : parti-pris très nettement robespierriste. À contextualiser cependant : reflet d'une idéologie dominante clairement intégrée par les concepteurs du jeu, pourtant clairement pas un but de propagande dans le sens où la fonction ludique l'emporte, il ne s'agit pas de convaincre le public. On pourrait rétorquer à cela, à la suite des nombreux théoriciens de l'aliénation, que l'emprise d'une œuvre culturelle est d'autant plus retorse qu'elle ne se donne pas comme objectif immédiat de convaincre : idée d'une manipulation et d'une domestication des masses. => idée finalement anti-mimétique.

- Du côté de la réception : très difficile de mesurer l'impact véritable.

Problème : Certes, Mélenchon ne bascule pas dans l'anti-mimétisme primaire (argument anti-mimétique de base, ultra fréquent à l'encontre du jeu vidéo : violence des contenus qui entraîne une banalisation de la violence et donc des comportements violents de la part des joueurs dans le monde réel => peur séculaire de la « contamination » fictionnelle). Cependant, suppose une forme d'homologie entre le contenu idéologique de l'œuvre et sa réception.

Notion de codage / décodage chez Stuart Hall : utilise les outils de la sémiotique pour mettre en valeur la nature complexe et parfois contradictoire des processus de communication = lieu de conflit. => refus du comportementalisme. Pas de conformité stricte entre l'intention du producteur du message et son usage par le récepteur.

Article de 1974 consacré à la réception télévisuelle : montre la distorsion qui existe entre le « codage » par les producteurs et le « décodage » par les récepteurs. Au niveau du codage : il existe une forme de balisage, l'interprétation est dirigée vers un sens privilégié. Idée que le producteur encode un sens dominant, mais que ce n'est pas forcément ce sens qui sera décodé par le récepteur. Il doit y avoir « un certain degré de réciprocité » entre codage et décodage, sinon il n'y aurait pas de communication possible, mais il n'y a pas non plus de coïncidence systématique < manque d'équivalence entre les deux côtés de l'échange communicationnel (différences structurelles de rapports et de position entre les diffuseurs et le public, asymétrie des codes et des cadres de connaissance)

Distingue 3 attitudes possibles :

- dominante-hégémonique => se conforme au sens dominant. = Adhésion forte au sens codé.

- négociée => acceptation de certains éléments du code dominant, refus d'autres. = attitude la plus courante.

- oppositionnelle => refus d'adhérer au sens dominant.

Donc :

1. Le sens d'un message n'est jamais entièrement déterminé par son producteur
2. Le sens d'un message n'est jamais transparent
3. le public n'est pas le récepteur passif d'un message

=> Nuit à la représentation de Robespierre, certes, mais n'a pas grand impact sur la politisation ou non des joueurs. Plusieurs attitudes possibles, en fonction des catégories proposées par Stuart Hall. Ambiguïté de l'émancipation transfictionnelle des personnages historiques : peut fixer une certaine image du personnage, pour autant : pas d'assimilation chez les récepteurs entre le personnage historique lui-même et sa fictionnalisation => il est bien perçu en tant que représentation. + plasticité du personnage fait qu'une représentation peut se substituer à une autre, ou alors les différentes représentations peuvent coexister.

Or, dans le cas d'*Assassin's Creed Unity*, l'histoire est tellement incompréhensible, le délire complotiste tellement perché (ce qui fait d'ailleurs certainement partie du charme du jeu) qu'il me semble qu'à moins d'être déjà convaincu que les Illuminati vont envahir le monde (ce qui concerne quand même assez peu de gens), on ne peut que ne pas prendre le jeu au pied de la lettre. Ou alors ça reviendrait à penser qu'il ne faut pas raconter d'histoires complotistes qui encouragent les gens à penser n'importe quoi, et donc à prendre les gens pour des cons.

Différence de statut entre les différents types de fictions :

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 frustreront, 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....

Fonction endotélique de la fiction => fonction que remplit la fiction pour le récepteur en tant qu'individu, en tant que « lui-même » et non pas dans son rapport au monde (investissement affectif) => plaisir tiré de la fiction.

=> On peut regretter cette représentation figée de Robespierre, mais il ne faut pas en exagérer son impact. Question de l'impact idéologique des œuvres = extrêmement complexe. Nécessite un affinement permanent des modèles et une contextualisation fine, procéder par différenciation => presque du cas par cas. On doit tenir compte à la fois :

- des différences entre les œuvres elles-mêmes (support, fonctions, modes de production, pactes de réception) => il n'y a pas une fiction, mais des fictions ;
- de la pluralité des formes de réception.