

Aux armes, citoyens ! Une lecture politique d'un évènement historique français ? Le cas Assassin's Creed Unity

Julien Lalu

Volume 2, numéro 8, 2021

Les jeux vidéo francophones : y a-t-il une "French touche" ?
Francophone Videogames: Is there a "French touch"?

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1077066ar>

DOI : <https://doi.org/10.29173/af29416>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

University of Alberta, Department of Modern Languages and Cultural Studies

ISSN

1916-8470 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Lalu, J. (2021). Aux armes, citoyens ! Une lecture politique d'un évènement historique français ? Le cas Assassin's Creed Unity. *Alternative francophone*, 2(8), 43–64. <https://doi.org/10.29173/af29416>

Résumé de l'article

La sortie d'Assassin's Creed Unity (2014), premier épisode de la série concernant l'Histoire de France, crée une polémique lancée par le Parti de Gauche. Le parti politique considère que les représentations dans le jeu sont de la propagande contre les Révolutionnaires et une relecture des faits historiques au profit de la Monarchie Absolue. Ubisoft se défend de tout discours politique en affirmant que les choix de création sont avant tout ludiques.

Cette polémique politique questionne quant à la valeur accordée aux représentations du passé en France. Elle met en évidence une pratique discursive qui met en opposition l'idéologie, la dimension ludique et la véracité historique à une forme de chauvinisme réticent à la virtualisation d'un évènement de son Histoire. À travers l'analyse de la presse qui a couvert la polémique, des discours politiques sur le site officiel du Parti de Gauche (PG) ainsi que les réponses d'Ubisoft et des historiens dans la presse d'information, il s'agit dans cet article de comprendre si, en tant que société française, Ubisoft a souhaité un traitement particulier pour Assassin's Creed Unity ? Plus généralement, est-ce que ce jeu porte, dans son développement ; dans ses choix scénaristiques ou dans ses représentations, des spécificités françaises ? Ubisoft a-t-elle eu la volonté de faire un jeu « plus français » ?

Pour répondre à ces interrogations, il convient de présenter le jeu et ses spécificités (scénario, environnement, jouabilité) pour mesurer leurs interprétations. Puis, d'aborder les enjeux de la polémique pour montrer qu'il s'agit avant tout d'un débat idéologique et politique. Ainsi, l'objectif de cette étude est de mettre en lumière les imbrications des représentations du passé, de leurs valeurs, de leurs réceptions et de leurs usages en contexte vidéoludique.

© Julien Lalu, 2021



Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>

Aux armes, citoyens ! Une lecture politique d'un événement historique français ? Le cas *Assassin's Creed Unity*

af alternative francophone
pour une francophonie en mode mineur

<https://doi.org/10.1215/08992363-10.29173/af29416>



Julien Lalu

julien.lalu@univ-poitiers.fr

Criham, Université de Poitiers

Résumé. La sortie d'*Assassin's Creed Unity*¹ (2014), premier épisode de la série concernant l'Histoire de France, crée une polémique lancée par le Parti de Gauche. Ce parti politique considère que les représentations dans le jeu sont de la propagande contre les Révolutionnaires et une relecture des faits historiques au profit de la monarchie absolue. Ubisoft se défend de tout discours politique en affirmant que ses choix de création sont avant tout ludiques.

Cette polémique politique questionne quant à la valeur accordée aux représentations du passé en France. Elle met en évidence une pratique discursive qui met en opposition l'idéologie, la dimension ludique et la véracité historique à une forme de chauvinisme réticent à la virtualisation d'un événement de son Histoire. À travers l'analyse de la presse qui a couvert la polémique, des discours politiques sur le site officiel du Parti de Gauche (PG) ainsi que les réponses d'Ubisoft et des historiens dans la presse d'information, il s'agit dans cet article de comprendre si, en tant qu'entreprise française, Ubisoft a souhaité un traitement particulier pour *Assassin's Creed Unity*. Plus généralement, est-ce que ce jeu porte, dans son développement ; dans ses choix scénaristiques ou dans ses représentations, des spécificités françaises ? Ubisoft a-t-elle eu la volonté de faire un jeu « plus français » ?

¹ Nous utilisons ici le style italique pour signifier qu'il s'agit d'un titre se référant à un objet ludique de consommation Culturelle.

Pour répondre à ces interrogations, il convient de présenter le jeu et ses spécificités (scénario, environnement, jouabilité) pour mesurer leurs interprétations. Puis, d'aborder les enjeux de la polémique pour montrer qu'il s'agit avant tout d'un débat idéologique et politique. Ainsi, l'objectif de cette étude est de mettre en lumière les imbrications des représentations du passé, de leurs valeurs, de leurs réceptions et de leurs usages en contexte vidéoludique.

Mots clés : *Assassin's Creed Unity; représentation historique; polémique politique; discours; valeur culturelle*

Abstract. *The release of Assassin's Creed Unity (2014), the first episode of the series concerning the History of France, creates a polemic launched by the Left Party. This political party considers that the representations in the game are propaganda against the Revolutionaries and a re-reading of historical facts in favor of the absolute monarchy. Ubisoft defends itself from any political discourse by asserting that its creative choices are above all playful.*

This political polemic questions the value given to representations of the past in France. It highlights a discursive practice that sets ideology, playfulness and historical truth against a form of chauvinism that is reluctant to virtualize an event in its history. Through the analysis of the press that covered the polemic, political speeches on the official website of the Left Party (PG), as well as the responses of Ubisoft and historians in the news press, the aim of this article is to understand whether, as a French company, Ubisoft wanted special treatment for Assassin's Creed Unity. More generally, does this game have specific French characteristics in its development, in its script choices or in its performances? Did Ubisoft have the desire to make a "more French" game?

To answer these questions, the game and its specificities (scenario, environment, playability) should be presented to measure their interpretations. Then, we must address the stakes of the controversy to show that it is above all an ideological and political debate. Thus, the objective of this study is to shed light on the interweaving of representations of the past, their values, their reception and their uses in a videogame context.

Keywords: *Assassin's Creed Unity; historical representation; political controversy; discourse; cultural value.*

INTRODUCTION

Le 13 novembre 2014 marque la sortie du premier épisode sur l'Histoire de France de la série des *Assassin's Creed : Unity* (Ubisoft Montréal), accompagnée du message publicitaire : « Écrivez notre histoire ». Ici, le message s'adresse directement au public français. Pour s'inscrire dans la lignée des titres précédents de la série, une période de conflit est privilégiée pour justifier les différentes phases d'actions. Il s'agit de Paris pendant la Révolution française. Le scénario mettant en scène une guerre civile est assumé par la société française Ubisoft, productrice du jeu : « Paris, 1789. La Révolution française fait rage et toute la ville est plongée dans le chaos et la terreur » (Ubisoft, 2015). Avec l'aide de consultants historiques comme Jean-Clément Martin, Professeur émérite de l'université Paris I-Panthéon-Sorbonne et Laurent Turcot, Professeur au département des Sciences humaines de l'Université du Québec

à Trois-Rivières (Martin et Turcot, 2015), Ubisoft tente de reproduire le Paris de la fin du XVIII^e siècle et son ambiance sociopolitique.

La presse spécialisée félicite le choix scénaristique du jeu compte tenu de la faible représentation de la France dans les jeux vidéo. Elle reconnaît toutefois des scènes d'action répétitives et une fin un peu rapide, voire bâclée. La presse généraliste s'empare aussi du jeu d'Ubisoft, non pas pour vanter l'effort du scénario, mais pour couvrir une polémique déclenchée par le Parti de Gauche au lendemain de sa sortie. Ce parti politique considère que les représentations dans le jeu sont de la propagande contre les Révolutionnaires et une relecture des faits historiques au profit de la monarchie absolue. Ubisoft se défend de tout discours politique en affirmant que ses choix de création sont avant tout ludiques. Pourtant, la situation socio-économique d'Ubisoft interroge le politique sur la nature de ses utilisations historiques. Le studio est français, mais le cœur de la création bat en Amérique du Nord, au Québec plus particulièrement, avec des équipes de développement multiculturelles qu'Ubisoft met en avant à chaque introduction de ses jeux. *Assassin's Creed Unity* (ACU) est développé par Ubisoft Montréal.

Cette polémique politique questionne quant à la valeur accordée aux représentations du passé en France. Elle met en évidence une pratique discursive qui oppose l'idéologie, la dimension ludique et la véracité historique avec une forme de chauvinisme réticent à la virtualisation d'un événement de son Histoire. À travers l'analyse de la presse qui a couvert la polémique, des discours politiques sur le site officiel du Parti de Gauche (PG) ainsi que les réponses d'Ubisoft et des historiens dans la presse généraliste, il s'agit pour nous de comprendre si, en tant qu'entreprise française, Ubisoft a souhaité un traitement particulier pour *Assassin's Creed Unity*. Plus généralement, est-ce que ce jeu porte, dans son développement, dans ses choix scénaristiques ou dans ses représentations, des spécificités françaises ? Ubisoft a-t-elle eu la volonté de faire un jeu « plus français » ?

Pour répondre à ces interrogations et pour mesurer leurs interprétations, il convient de présenter le jeu et ses spécificités (scénario, environnement, jouabilité) [pour mesurer leurs interprétations]. Puis, d'aborder les enjeux de la polémique pour montrer qu'il s'agit avant tout d'un débat idéologique et politique.

Notre étude s'appuie sur la méthode historique de contextualisation et d'analyse de la source tout en s'inspirant des sciences du langage pour comprendre le discours politique. Ici, il s'agit de montrer les arguments de chaque protagoniste (Parti de Gauche, Ubisoft, historiens) sur les valeurs et les usages des représentations historiques dans le jeu. De plus, nous investissons aussi des concepts en sociologie culturelle comme le principe d'« odeur culturelle » discuté par Koichi Iwabuchi permettant de mesurer dans quelle proportion un produit porte en lui une empreinte culturelle du pays d'origine (90). Ainsi, ces principes non limitatifs² sont une base de réflexion pour mettre en lumière les imbrications des représentations du passé, de leurs valeurs, de leurs réceptions et de leurs usages en contexte vidéoludique.

ASSASSIN'S CREED UNITY, UN JEU VIDÉO PENDANT LA RÉVOLUTION FRANÇAISE

Pour comprendre les enjeux de la polémique politique qui marque la sortie française du jeu, il convient d'en présenter ses caractéristiques scénaristiques et son gameplay. Ainsi, comme le souligne Julien Bazile

² D'autres concepts sont mis à profit dans la suite du développement.

concernant le discours historien et sa valeur pédagogique dans *Assassin's Creed* : aborder la jouabilité d'un jeu notamment historique permet de comprendre son interprétation (221). Cette compréhension est renforcée par la distinction qu'opère Dominique Arsenault entre deux structures du récit dans les jeux vidéo : le récit enchâssé prévu par les concepteurs et le récit vidéoludique qui évolue en fonction des actions de chaque utilisateur (72).

Un scénario classique qui prend place dans une narration sérielle

ACU est un jeu d'action-aventure qui s'inscrit parfaitement dans la lignée de la série débutée en 2007. Mélangeant infiltrations, missions d'espionnage, d'énigmes et d'assassinats, le jeu repose sur un monde ouvert et sur la verticalité de son gameplay permettant d'escalader les éléments du décor. Afin de renouveler les titres, chaque épisode s'inscrit dans une temporalité et un espace géographique différents. Sur fond de lutte millénaire entre Assassins et Templiers pour le contrôle d'artefacts appartenant à une civilisation disparue, l'utilisateur enquête durant la Renaissance en Italie (*Assassin's Creed II*, 2009), en Grèce pendant la Guerre du Péloponnèse (*Assassin's Creed Odyssey*, 2018) ou encore au XVIII^e siècle en mer des Caraïbes (*Assassin's Creed IV Black Flag*, 2013).

Dans ACU, le joueur incarne Arno Victor Dorian, un jeune homme hanté par son passé, qui s'enrôle au côté des Assassins pour combattre la corruption qui gangrène la France à la fin du XVIII^e siècle. Faussement accusé du meurtre de François De la Serre, son père adoptif, il réussit à s'échapper de la Bastille le 14 juillet 1789. Découvrant que De la Serre n'est autre que le Grand Maître des Templiers, il comprend que son histoire est intimement liée aux événements politiques qui secouent le pays. La majeure partie de l'aventure se déroule entre 1791 et 1794 et est principalement centrée sur les vicissitudes d'Arno.

Le récit enchâssé donc prévu par l'intrigue permet au joueur de rencontrer plusieurs personnages historiques durant ses recherches. Par exemple, les utilisateurs échangeront avec le capitaine d'artillerie Napoléon Bonaparte à la recherche d'artefacts anciens dans le palais royal ; ils pourront assister à un discours de Maximilien de Robespierre devant une foule en liesse ; ils obtiendront de nouveaux équipements avec l'aide du célèbre chimiste Antoine Lavoisier. Malgré ces apparitions qui inscrivent le jeu dans une époque historique – il en va de même avec les éléments urbains comme l'Hôtel de Ville ou la cathédrale Notre-Dame – les éléments scénaristiques se démarquent des faits. Ainsi, les éléments historiques ne sont que des « éléments de paratexte » qui sont soumis ou secondaires par rapport au gameplay (Randall 173). À l'image d'un Honoré Mirabeau ou d'un Antoine Lavoisier, respectivement Maître des Assassins et membre de la confrérie, on est bien ici dans une fiction historique comme peut l'être *Notre-Dame de Paris* de Victor Hugo (1831) ou *Les Trois Mousquetaires* d'Alexandre Dumas (1844). Avec ces éléments de paratexte, déconnectés des réalités historiques, le jeu vidéo, comme les romans historiques par exemple, constitue une sphère d'influence qui renforce un imaginaire culturel français à l'international et nourrit un roman national (Fregonese). La trame scénaristique évolue, se complexifie, et s'entrecroise avec les faits historiques en n'y contribuant que très rarement. Par exemple, Arno profite de la prise de la Bastille pour s'échapper, mais ne rejoint pas les Parisiens dans le mouvement révolutionnaire. En cela, ACU est avant tout un jeu qui se déroule pendant la période révolutionnaire plutôt qu'un jeu sur la Révolution française (Métreau)

La simple présentation du scénario ne permet pas une compréhension globale du jeu dans le sens où l'une des spécificités d'un jeu vidéo réside dans sa forme d'expression par règles notamment par son *gameplay* (Compagno). Dans la série *Assassin's Creed*, la spécificité de sa jouabilité est l'impression de liberté ouverte aux joueurs leur permettant d'expérimenter de nouvelles potentialités de jeu (Genvo).

Un récit vidéoludique poussé par la verticalité

Il nous semble essentiel d'aborder les potentialités du *gameplay*, car celui-ci « constitue un mode d'exposition et d'interaction particulier avec les éléments de la simulation historique » (Bazile 223). Dans le cas d'ACU, le rapport qu'a l'utilisateur avec les éléments historiques est aussi important *via* l'action du jeu induit par le scénario (récit enchâssé) que par les choix ludiques qu'il peut réaliser en dehors de l'action (récit vidéoludique). Nous ne discuterons pas de l'ensemble des possibilités offertes par le *gameplay* : infiltration, combat avec différentes armes, assassinat. Nous nous concentrerons ici sur un élément de jouabilité qui permet aux joueurs d'approcher au plus près la reconstitution du passé : l'exploration verticale. Durant une partie, le joueur a la possibilité d'explorer son environnement principalement urbain, ici la ville de Paris, à la fois horizontalement en déambulant dans les différentes rues de la cité, mais aussi verticalement en escaladant les éléments architecturaux. Prendre de la hauteur a un intérêt ludique puisque les cibles sont plus faciles à repérer, les ennemis à éviter, et le joueur peut étendre la connaissance de son environnement en activant des points d'observation (généralement en haut de monuments). Ainsi, les éléments architecturaux ne sont pas de simples décors puisqu'ils ont aussi une finalité ludique et informative pour le joueur (Arsenault, Côté et Larochelle 91). Comme le souligne Julien Bazile :

L'aspect des constructions architecturales, leur présence ou leur position dans le monde répondent d'abord et avant tout à un impératif ludique et à une modalité d'exploration du monde. Le·la joueur·euse doit pouvoir se servir de ces points saillants du paysage pour se repérer, se rendre à leur sommet pour progresser dans le défi. (224).

Les potentialités ludiques offertes par ACU sont nombreuses et renforcées par la conception du niveau en monde ouvert. Grimper, espionner, visiter ou simplement déambuler dans les rues d'un Paris de la fin XVIII^e siècle, reconstituer selon les plans anciens et les travaux d'historiens (Martin et Turcot), participent aussi de la suspension d'incrédulité du joueur essentielle à l'acceptation des règles et de son adhésion à l'univers du jeu.

La modélisation de certains bâtiments a nécessité des mois d'observation préalable pour un rendu visuel convaincant qui peut pousser certains utilisateurs à suspendre l'action au profit de la contemplation. C'est le cas de la cathédrale Notre-Dame devenu une référence de modélisation et une invitation à la découverte ou redécouverte notamment après son incendie en avril 2019.³ Pour ce seul bâtiment monumental, deux ans de compilation d'images, de documents historiques et de gravures ont été nécessaires, et pas moins de quatorze mois de modélisation basée sur les observations de Caroline Mouisse, responsable des travaux pour Ubisoft (Dekonink).

Faire le choix de la verticalité n'est pas anodin tant l'environnement graphique est porteur d'information pour le joueur. La monumentalité de certains éléments architecturaux est une invitation à l'escalade dans une ville où les espaces au sol sont souvent encombrés. Les joueurs feront souvent le choix d'une mobilité

³ De nombreux hommages de joueurs ont suivi l'incendie de la cathédrale avec plusieurs vidéos sur internet montrant notamment l'avatar du jeu sur les toits de Notre-Dame. Ubisoft contribue à cet hommage en offrant le jeu pendant une semaine à la suite du drame (voir, par exemple, « *Assassin's Creed Unity* offert par Ubisoft pendant une semaine en hommage à Notre-Dame », *HuffingtonPost*, 18 avril 2019).

aérienne tant les rues étroites sont obstruées par des passants ou des objets du quotidien (panier, barrique, charrette) qui ralentissent la fluidité des déplacements. L'exploration verticale permet à la fois d'expérimenter cette architecture du passé et d'inscrire l'élément historique dans une fiction contemporaine (Bazile 225). En appelant à « l'intelligence verticale » des utilisateurs avec des réflexes de mouvement, des prises de hauteur ou la compréhension de son environnement par la vue panoramique (Compagno 1011), ACU permet de remettre certains bâtiments monumentaux parisiens comme la cathédrale de Notre-Dame, « aux couleurs du temps » présent en donnant aux joueurs la possibilité de les découvrir ou redécouvrir grâce à leur exploration minutieuse (Aziza 275). Enfin, dans un jeu vidéo, la verticalité, qu'elle soit utile à la jouabilité et donc à l'expérience de jeu ou simplement un élément graphique, peut inconsciemment être porteuse d'une valeur culturelle (Mauco). Effectivement, sous l'effet de l'industrialisation et des mondialisations économiques notamment depuis le XIX^e siècle, la verticalité urbaine est une conception principalement nord-américaine d'essence capitaliste (Languillon-Aussel, « Villes verticales »). La généralisation n'est ici pas de mise dans le sens où cette conception n'est pas déconnectée d'impératifs de prévention comme les inondations ou les incendies, mais aussi la surélévation pour un gain de place sur un espace limité comme pour le centre économique de Manhattan. Cette verticalité s'étendra à partir des années 1960-1970 à l'Extrême-Orient comme la ville de Tokyo par exemple qui conjugue des impératifs naturels (tremblement de terre) avec une très forte démographie urbaine (Doumenge; Languillon-Aussel, « Tokyo »). À l'inverse, les villes européennes sont longtemps caractérisées par une horizontalité et un étalement urbain relatifs. Par exemple, les auteurs de *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux* s'étonnent que, dans la série *Civilization* (Activision, 1991), la totalité des villes des civilisations proposées par le jeu devient un ensemble de buildings, perdant ainsi leurs particularismes locaux pour s'inscrire dans un *topos* nord-américain avec une urbanisation verticale (Fortin, Mora et Trémel 127). Effectivement, comparaison n'est pas raison d'autant que *Civilization* est un jeu de stratégie en temps réel basé sur l'accumulation des ressources pour développer la civilisation choisie par le joueur avant le voisin territorial.⁴ Nous avons aussi conscience que cette verticalité dans ACU est avant tout un élément ludique pour proposer une jouabilité innovante pouvant ainsi répondre au principe du vertige (Caillois). Pourtant, cette verticalité s'inscrit aussi dans un système de valeurs et des *topoi* nord-américains (rappelons qu'ACU est développé par Ubisoft Montréal) que l'on retrouve dans d'autres médiums comme le montre Scott Bukatman qui met en relation le dynamisme et l'évolution des superhéros des *comics* avec la structure des grandes villes nord-américaines. La modernité, la technologie et la verticalité sont liés autant au superhéros qu'à son espace avec *Spider-man* par exemple qui exploite parfaitement la verticalité urbaine de New York (Marvel Comics, 1962). On retrouve cette référence à la verticalité dans la photographie « Déjeuner en haut d'un gratte-ciel » (1932) s'inscrivant dans la crise post-1929 qui montre bien l'élévation urbaine de New York avec ces onze ouvriers déjeunant sur une poutre métallique au-dessus de Manhattan.

Nous avons mis en lumière deux éléments qu'il s'agit de prendre en compte pour comprendre l'ensemble des enjeux de la polémique. Premièrement, *Assassin's Creed Unity* n'est pas un jeu vidéo sur la Révolution française. L'avatar rencontre des personnages historiques de la fin du XVIII^e siècle, assiste à certains mouvements révolutionnaires, mais poursuit avant tout sa propre quête sans véritablement participer à l'Histoire. ACU est donc bien plus un jeu pendant la Révolution Française. Deuxièmement, la jouabilité que le jeu propose reprend les codes de la série que l'on peut retrouver dans d'autres jeux

⁴ Dans le cadre du jeu, il s'agit bien plus d'une nation ou d'un système politique comme un empire qu'une civilisation comme par exemple « les Romains », « les Américains » ou « les Français ».

d'action-aventure ou d'infiltration. Ce type de jouabilité n'est pas caractéristique des jeux d'Ubisoft, pas plus que la verticalité qui est un composant d'une forme de modèle nord-américain. Que ce soit par le récit enchâssé ou le récit vidéoludique, l'empreinte française sur le jeu nous semble ici assez faible.

LES ENJEUX DE LA POLÉMIQUE

La sortie du jeu en France est marquée par une affaire médiatique qui focalise l'attention sur les représentations du passé. Lancée par le Parti de Gauche (PG), la publicité du débat rend, involontairement ou non, l'affaire politique. La question de la volonté de cette polémique se pose puisque la sociologie des problèmes sociaux enseigne que la situation problématique n'est pas nécessairement construite, elle se fait et organise l'expérience que ses participants ou des observateurs peuvent en avoir (Céfaï). L'objectif ici est de comprendre quels sont les dispositifs d'énonciation qui se mettent en place; c'est-à-dire de savoir qui parle, montre ou raconte quoi, à qui et pourquoi, dans quelles circonstances, en recourant à quels « savoirs procéduraux et sociaux » et en empruntant à quelles « ressources sociales et culturelles » (Widmer 201). Ainsi, l'analyse des discours met à jour plusieurs éléments qui renseignent sur la manière dont certains politiques abordent un thème qui ne leur est pas familier ou qu'ils jugent inacceptable.

La propagande : ACU comme vecteur d'une thèse contre-révolutionnaire ?

« À tous 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 par ceux qui font de la propagande. » (Corbière)

Alexis Corbière, secrétaire national du Parti de Gauche, alerte, le jour de la sortie du jeu, les utilisateurs sur le danger de certaines représentations qui seraient de nature à propager une idéologie. Ici, il ne critique pas l'ensemble du secteur vidéoludique, mais cible précisément un élément constitutif d'une œuvre culturelle : les représentations. Dans ce cas, la critique n'engage que lui, puisque l'alerte est lancée sur son blogue personnel. Elle cible principalement la masse militante lectrice de ces interventions sur internet. Il met en garde avant tout les partisans de sa propre culture politique contre une forme de « manipulation » (Berstein 8). Il sous-entend donc qu'il y a un message politique, volontaire ou non, dans *Assassin's Creed Unity*.

En soutien « à une saine interpellation », Jean-Luc Mélenchon, Président du Parti de Gauche, déclare sur *France Info* le lendemain : « C'est de la propagande contre le peuple [...] C'est une relecture de l'histoire en faveur des perdants et pour discréditer la République une et indivisible » (Mélenchon). Il critique une certaine vision que diffuserait le jeu par une « relecture de l'histoire ». Cette relecture inverserait la réalité du combat révolutionnaire pour faire passer les « perdants » [la noblesse] pour des victimes afin de discréditer le nouveau régime républicain. Dès lors, la polémique s'en retrouve politisée et devient publique dans le sens où elle met en scène un conflit supposé politique entre deux tendances (Céfaï et Terzi 9) : une vision révolutionnaire du PG et des représentations contre-révolutionnaire dans ACU.

La notion de relecture historique est à questionner puisque toute fiction historique est par essence une relecture du passé. De même, la rapidité d'intervention des deux hommes politiques interroge quant à la nature de leur source. La polémique est lancée le jour de la sortie du jeu, on peut dès lors très justement se demander s'ils ont eu le temps de jouer.

En réalité, les critiques s'appuient sur une bande-annonce non officielle diffusée lors du salon de la BD de San Diego (Comic Con) en juillet 2014 (Ubisoft, 2014). La bande-annonce résume très succinctement les causes de la vague révolutionnaire en insistant sur la misère du peuple face à la luxure nobiliaire. Il se termine par une présentation rapide du personnage de Maximilien de Robespierre, apparenté ici à un despote. Les choix graphiques peuvent être critiqués. Les visages sont déformés par la haine, les yeux sont exorbités, l'hémoglobine est surreprésentée. On dénote un amalgame entre la Révolution et la Terreur avec l'évocation de « centaines de milliers de morts ». La bande-annonce reprend à son compte les clichés et les fantasmes autour de la Révolution française en insistant très largement, grâce au jeu de lumière, entre misère (obscurité) et abondance (clarté) puis violence et souffrance. Cette représentation tient en réalité, comme le critique Michel Vovelle, d'une vision diffusée par une part de l'historiographie anglo-saxonne considérant : « qu'il n'y a pas de dérapage, parce que, du fait de la pression populaire, la Révolution est de bout en bout violence et affrontement » (309). Nous sommes bien ici dans une vision « thermidorienne » de la Révolution notamment du personnage de Robespierre que l'on retrouve dans d'autres formes culturelles principalement à l'étranger comme dans le manga *La Rose de Versailles* de Riyoko Ikeda (1972) donnant une image idyllique de Marie-Antoinette contrairement à un Robespierre tyrannique (Goudmand).⁵

La bande-annonce est un court-métrage d'animation inspiré d'*Assassin's Creed Unity* et réalisé par le chanteur de métal et réalisateur de film d'horreur, Rob Zombie (Coste). La production est illustrée par Tony Moore, le premier dessinateur de la BD *The Walking Dead*. La teneur sanguinaire de cet outil promotionnel est donc à remettre dans le contexte de sa diffusion lors d'une convention de comics. Il ne s'agit pas de la bande-annonce officielle d'Ubisoft. Les images du jeu ne reflètent donc en rien la jouabilité.

Corbière reconnaît sur son blogue qu'il alerte sur cette bande-annonce particulière et en cela, ne critique pas directement le développement du jeu. À l'inverse, Mélenchon reprend ces critiques à son compte pour dénoncer les développeurs et les équipes de consultants.

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 brutal. On désigne pour dénigrer ce qui nous rassemble, nous les Français. [...] 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 déclarés (Mélenchon).

C'est de cette manière que Jean-Luc Mélenchon décrit le scénario d'ACU sur *France Info*. On peut constater qu'il n'a pas joué au jeu qui donne une place limitée à la noblesse française. D'ailleurs, au début du jeu, la déambulation d'un jeune Arno dans les couloirs et les jardins de Versailles en 1776 permet aux joueurs de constater le décalage et l'opulence de la vie à la cour de France face à la pauvreté quotidienne de la vie parisienne que l'on remarque par la suite. Il s'appuie bien ici sur la bande-annonce diffusée lors du salon de la BD de San Diego. Le président du PG parle de propagande contre le peuple en désignant les représentations des révolutionnaires. Il s'insurge surtout contre l'iconographie associée à Robespierre, présenté dans la vidéo comme un despote sanguinaire.

⁵ On retrouve des références à un Robespierre sanguinaire dans l'univers des séries avec *Doctor Who* (1964) : épisode 8, saison 1 ; dans la bande dessinée avec *Sandman* de Neil Gaiman (*Fables et réflexions*, n°29-31, 1991) ; voir plus anciennement dans la littérature romanesque avec *The Scarlet Pimpernel* d'Emma Orczy (1905).

Ainsi, la critique ne repose pas sur la pratique du jeu, ce qui limite l'expérience ludique qui se définit par l'interactivité. C'est donc une critique émotionnelle de l'instantanéité qui peut s'expliquer par sa culture politique. Formalisée autour de codes et d'un ensemble de référents (Sirinelli 3-4), cette culture politique explique en partie l'intervention. Cet objet de massification ludique est un témoin, mais aussi un vecteur de la mondialisation de la culture populaire. Il s'agit aussi, nous en discuterons par la suite, d'un produit américanisé associé au capitalisme. En cela, le jeu vidéo est un pur produit de la société libérale. Pour Serge Bernstein, la culture politique sert avant tout à :

Comprendre pour quelles raisons des groupes d'hommes se sentent plus proches d'une force politique plutôt que d'une autre, votent en tel sens ou de manière différente, ont, quasi spontanément, en face d'événements présents ou passés, la même grille de lecture (8).

La nature même du jeu vidéo peut en partie expliquer pour quelle raison une partie de la gauche s'émeut de certaines représentations dans un jeu issu de la culture mondialisée. Surtout si l'on considère que par l'interaction avec l'avatar, notion intrinsèquement liée à l'expérience du jeu, le message peut être plus impactant.

Cette sensibilité particulière de l'émetteur (Mélenchon) se ressent dans les fonctions mises en avant dans son discours. Selon Marie-France Grinschpoun, trois fonctions complémentaires au discours permettent de le rendre efficace et convaincant : la fonction informative qui cible le problème le plus objectivement possible selon l'auteur ; la fonction émotionnelle qui tend à montrer l'état émotionnel de l'émetteur ; la fonction intentionnelle qui vise à influencer l'auditoire (17). Alors même qu'il est dans une position d'autorité, son discours n'est pas entièrement audible. La notion de « discours d'autorité » installe le rapport entre les « locuteurs légitimes » (détenteurs de l'autorité) et les auditeurs (Monte et Oger). Un discours est d'autant plus accepté par un auditoire que le locuteur est perçu comme une figure d'autorité qui est, dans ce cas, considéré comme « la prétention à un surcroît de crédibilité ». Ce qui est le cas de Mélenchon en raison de son statut politique. En choisissant d'intervenir dans un média d'information, il ne s'adresse plus à une frange restreinte de la masse militante comme l'intervention de Corbière, mais bien à un ensemble beaucoup plus hétérogène d'auditeurs. En cela, l'objectif est différent et vise à inscrire son analyse dans l'espace public (Céfaï). La mise en débat dans l'espace public fonctionne compte tenu de la couverture médiatique qui fait suite à son intervention,⁶ mais la portée du message reste relative par la forme que prend le discours. Ce dernier s'appuie avant tout sur la fonction émotionnelle avec un vocabulaire choisi qui traduit bien de la sensibilité de l'auteur : « notre libérateur [...] Robespierre » ; « le roi, ce mollasson vendu » ou encore « la reine, cette infâme traîtresse et corruptrice ». La fonction intentionnelle de la prise de parole est ici de polariser le débat afin de rassembler : « notre libérateur », « contre le peuple », pour montrer qu'il s'agit bien d'un message contre-révolutionnaire qui s'attaque à une concorde nationale. Il refuse donc, avec raison, la neutralité d'une œuvre vidéoludique en considérant que les valeurs des représentations peuvent être porteuses d'idéologie (Corbière, « Toujours à propos »).

⁶ Sans exhaustivité nous pouvons citer : Siraud, Mathilde. « Jean-Luc Mélenchon dénonce la propagande de *Assassin's Creed Unity*. » *Le Figaro*, 13 novembre 2014 ; Audureau, William. « Jean-Luc Mélenchon et *Assassin's Creed Unity* : deux formes différentes de la mémoire de la Révolution. » *Le Monde*, 14 novembre 2014 ; Coste, Alexandre. « *Assassin's Creed* : comment Mélenchon s'est fait prendre au jeu. » *Marianne*, 19 novembre 2014 ; Garcia, Victor « Mélenchon voit dans le jeu *Assassin's Creed* une haine de la révolution. » *L'Express*, 14 novembre 2014.

Pourtant, la fonction informative, qui sert à présenter le sujet pour comprendre les enjeux de la critique, est totalement absente. Ainsi, l'auditeur ne peut saisir véritablement la source du problème, ne voyant qu'un discours manichéen teinté aux couleurs de la culture politique de l'émetteur.

Les critiques contre ACU ne sont pas des attaques contre le jeu vidéo en général, d'ailleurs les erreurs historiques et les anachronismes ne sont pas réellement relevés par le PG. Pour preuve, les propos de Mélenchon et Corbière sont assez éclairants sur la place qu'ils accordent aux jeux vidéo dans la culture : « Je prends le jeu en général au sérieux [...] que je considère comme un art à part entière » (Mélenchon) ; « 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 » (Corbière, « Les créateurs »). Ce sont bien certaines représentations dans les jeux qui sont problématiques. Ce qui se joue ici est plutôt de l'ordre de l'instrumentalisation politique. La pratique discursive du PG est en réalité une réaction épidermique à ce qu'ils considèrent comme une attaque contre les valeurs de leur culture politique (Berstein). Cette réaction n'est pas inédite. Il y a une sensibilité toute particulière de Mélenchon et de Corbière envers la figure de Robespierre, privilégiant de leur part une lecture hagiographique. Déjà en décembre 2013, les deux membres du Parti du Gauche s'étaient insurgés contre une représentation 3D du visage vérolé de Robespierre à partir d'un moulage mortuaire réalisé en 1794. On y voit un visage rongé par la petite vérole, marqué de plusieurs lésions et d'immenses poches sous les yeux (*Le Monde*). Mélenchon y voyait une « vieille ruse de l'iconographie [...] La laideur du visage est censée révéler la laideur de l'âme ! ».

Ces prises de position témoignent avant tout d'une sensibilité particulière aux représentations historiques notamment lorsque ces représentations interprètent « l'image de la France populaire et historique » (Mélenchon). On est donc bien ici dans un conflit à dimension politique, où supposément, deux visions s'opposent : une première se considérant garante d'une forme d'historiographie révolutionnaire et une seconde reposant sur une idéologie principalement étrangère (anglo-saxonne, par exemple) et intégrée par les développeurs du jeu.

Il y a là une prise de position idéologique de l'homme politique qui donne une certaine vision de la Révolution et des acteurs de cette période. Pourtant, la politique est consubstantielle de l'idéologie et en cela, Mélenchon est dans son rôle. Il critique une représentation qui va à l'encontre de sa propre vision idéologique. À l'inverse, cette intervention prouve une fois de plus qu'il n'a pas joué au jeu. Robespierre n'est pas représenté comme un despote sanguinaire. Il est effectivement représenté négativement : comme un arriviste et un opportuniste, mais beaucoup moins cruel que dans la bande-annonce du Comic Con. Il est présent seulement dans le dernier quart du jeu comme antagoniste ; son nom est rapproché d'un complot qui sous-tend les événements révolutionnaires.

Il y a pour nous un problème de définition du terme de propagande par le président du PG. Une propagande est un message politique ou idéologique diffusé volontairement dans une population visée par une institution ou un groupe idéologique dans le but de faire consensus (Ollivier-Yaniv). Dans le cas du jeu qui nous intéresse, ce sont avant tout des reproductions d'une imagerie populaire ou de codes culturels. Ils sont retranscrits probablement inconsciemment ou involontairement. Nous ne sommes pas ici en présence d'une propagande idéologique qui serait contre-productive pour un produit dont la finalité est le profit par l'intermédiaire de sa mise en vente à l'international. Enfin, *Assassin's Creed Unity* est une fiction développée par des équipes multiculturelles, élément essentiel de sa publicité, qui questionne bien

plus la teneur historique de ses représentations que le message propagandiste que ces dernières diffuseraient.⁷

Les anachronismes ou la réponse des historiens

Une part de l'historiographie sur l'utilisation pédagogique du jeu vidéo met en avant sa capacité à susciter chez certains utilisateurs une appétence voire une forme de motivation à l'apprentissage (Uricchio; Minassian et Rufat; Metzger et Paxton). Ces derniers veulent vérifier la véracité des faits ou simplement approfondir leur connaissance sur un élément ou une période qu'ils ont côtoyée en contexte ludique pendant plusieurs heures (Berger et Staley 8). En cela, les invectives du PG ne sont pas dénuées d'intérêt. Même si « l'espace du jeu et celui du discours historique demeurent séparés » (Bazile 228), on peut se questionner sur la portée des représentations auxquelles sont confrontés les joueurs. S'il y a bien des erreurs historiques dans ACU, sont-elles volontaires, impactantes et remettent-elles en question une histoire de France ?

L'emballage médiatique pour couvrir la polémique déplace le propos. De nombreux journalistes se sont rapprochés d'historiens afin de connaître leur avis sur le débat. Ces derniers insistent avant tout sur les anachronismes présents dans le jeu alors même que les erreurs historiques ne sont pas spécifiquement une critique soulevée par le Parti de Gauche à l'exception de la place accordée à Robespierre. Sur cette question, les historiens sont divisés. Hervé Leuwers, professeur d'histoire moderne à l'Université Lille 3, admet « qu'il est possible que cette représentation fictive ait une influence négative sur certains joueurs » avant d'ajouter « qu'il y a différentes perceptions de la Révolution française dans les mémoires » (Janinet). Cela donne un certain crédit aux propos du PG qui s'inscrit dans une mémoire de la France populaire et révolutionnaire. Dans le même temps, le *Nouvel Obs* propose à l'historien Guillaume Mazeau, chercheur à la Sorbonne et spécialiste de la Révolution française, d'essayer et de commenter le jeu. Dès le début de la partie, il note les détails de reconstitutions et l'effort des développeurs pour reproduire l'ambiance du Paris révolutionnaire :

En tant qu'historien, on a accès au passé avec des traces infimes et sélectionnées, conservées par des institutions. Il faut produire un effort considérable d'imagination pour essayer de comprendre la manière dont vivaient les gens à l'époque (Le Corre).

En cela, la fiction peut être un outil pour l'historien et l'aider à imaginer à la fois le possible et l'impossible historique. En poursuivant sa déambulation dans les rues de Paris *via* le personnage à

⁷ « Inspired by historical events and characters, this work of fiction was designed, developed and produced by a multicultural team of various religious faiths and beliefs. Thanks for watching ! ». C'est un élément *marketing* qu'Ubisoft affiche au démarrage de chaque jeu de la série *Assassin's Creed* signalant, dès lors, qu'aucun message politique, communautaire ou religieux est mis en avant.

l'écran, Guillaume Mazeau commence à apercevoir quelques anachronismes notamment un personnage avec un haut-de-forme noir typique des costumes bourgeois du XIX^e siècle. Quelques mètres plus loin, il observe, sur la devanture d'un café, ce qui ressemble à l'emblème rouge des bureaux de tabac actuels. D'une manière générale, toutes ces anomalies ne le dérangent pas et sont symptomatiques de la mise en fiction d'un événement historique. En revanche, la violence dégageée par le Paris de l'époque le questionne :

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 (Le Corre).

La représentation de la Révolution française comme une guerre civile perpétuellement violente est un choix de production qui sert surtout à maintenir une tension chez le joueur tout en s'inscrivant dans une culture historiographique principalement anglo-saxonne. L'utilisateur doit toujours être à l'affût de la moindre embuscade ou se tenir prêt à engager le combat. Cette violence sert donc le gameplay. Ici, la dimension ludique prend le pas sur la véracité historique.

Il est incontestable que le jeu possède plusieurs anachronismes. Nous en avons sélectionné deux parmi les critiques qui reviennent le plus souvent dans la presse.

Le drapeau tricolore en 1789 : L'une des premières séquences du jeu met en scène Arno qui s'échappe de la Bastille. En fuyant à travers la ville, il croise de nombreux drapeaux tricolores que l'on retrouve exposés aussi dans la version du Paris de 1791. Le jeu s'inspire ici de l'imagerie populaire, celle qui trouve sa source dans l'imagerie romantique du XIX^e siècle avec *La liberté guidant le peuple* par exemple. Le tableau de Delacroix représentant la révolution de 1830. Pourtant, si l'association du bleu, du blanc et du rouge date bien de 1789, le drapeau tricolore n'est pas adopté avant 1794 et émerge une nouvelle fois sous la Deuxième République comme drapeau de la République française.

La Bastille est encore debout en 1791 : la prison de la Bastille reste un élément graphique du décor parisien durant la partie du jeu qui se déroule durant l'année 1791. Pourtant, sa démolition est entamée dès le 15 juillet 1789. Elle est en très grande partie détruite et ses pierres sont envoyées dans les communes françaises comme reliques pour les célébrations de la fête de la Fédération.

Il est vrai que toutes ces erreurs sont des détails pour un grand nombre de joueurs. Ubisoft s'en défend. La société d'édition reconnaît qu'ils existent, mais ne sont pas importants tant *Assassin's Creed Unity* est un jeu « grand public, pas une leçon d'histoire » (Audureau). Il y a donc ici une opposition entre la dimension ludique et l'apport pédagogique. Certains choix scénaristiques ont été privilégiés au détriment de la véracité historique. Antoine Vimal du Monteil, l'un des producteurs du jeu, détaille ces choix scénaristiques lors d'une interview pour *Le Monde* :

Nous avons choisi le drapeau français le plus connu plutôt qu'un drapeau qui serait obscur pour de nombreux joueurs. Il en va de même de La Marseillaise, c'est un symbole important. Comme le disait un historien, on a l'illusion d'être dans la Révolution française, c'est l'expérience d'ensemble qui prime (Audureau).

Le producteur ne remet pas en question les anachronismes. Il justifie ces choix par la lisibilité que nécessite la Révolution française. Rappelons ici que le jeu est développé au Québec par des équipes composées de plusieurs nationalités qui ont comme objectif de faire vendre à l'international. Il faut donc que le joueur puisse s'orienter dans l'espace et dans le temps le plus rapidement possible. En cela, les

productions d'Ubisoft entrent dans la définition que Frédéric Martel donne du « mainstream », c'est-à-dire une culture de marché dominante et grand public « qui entend séduire tout le monde » (16). Ainsi, le drapeau tricolore et *La Marseillaise* évoqueraient la période révolutionnaire et la France. Antoine Vimal du Monteil ajoute à cela que le jeu est pourvu d'une encyclopédie très complète qui donne une description détaillée de chaque élément décoratif ou de chaque événement. L'encyclopédie, à la façon d'un logiciel ludo-éducatif, fournit des fiches explicatives et illustrées que le joueur peut consulter durant une partie. Mais, cette encyclopédie n'est pas intégrée à la narration du jeu qui ne parvient pas véritablement à articuler ses natures encyclopédique et ludique (Lalu). Pour profiter pleinement des ressources qu'offre le jeu, l'utilisateur doit faire l'effort d'arrêter sa progression. Il choisit donc entre l'apport encyclopédique et la poursuite de l'aventure. C'est aussi en cela que la représentation de la Révolution française dans le jeu participe des deux structures du récit au sens de Dominique Arsenault (72). Donc, si le joueur ne prend pas l'initiative de regarder les fiches descriptives, la Révolution française ne sera qu'une toile de fond du jeu.

Les deux historiens consultants participent aux débats en donnant leur avis sur le jeu. Jean-Clément Martin, sollicité pour donner son opinion sur le scénario, ne voit pas de contradiction entre la véracité historique et sa mise en fiction. Il insiste sur l'aspect fictionnel du jeu qui ne doit surtout pas être pris au sérieux. Il évoque comme exemple la littérature en affirmant que tous les romanciers ont pris des libertés avec le passé : « L'exemple le plus flagrant est le « 93 » de Victor Hugo qui évoque la Commune de 1871 en utilisant librement une situation placée en 1793 en Bretagne tout en assurant qu'il s'agit de la Vendée ! » (Ramasseul).

Pour Jean-Clément Martin il ne s'agit pas de raconter la Révolution française, mais de proposer une narration fictive dans un contexte révolutionnaire. La Révolution est ici à la fois un cadre géographique et temporel qui sert à la fiction et dans ce cas à la dimension ludique du jeu vidéo. Son argumentation repose sur deux points qui rappellent les éléments mis en avant par Guillaume Mazeau. Tout d'abord, le joueur ne joue pas à la Révolution, mais pendant la Révolution. Puis ensuite, il semble évident qu'il s'agisse d'une fiction ; cet élément est renforcé par l'invraisemblance du personnage principal. Il détaille son expérience lors du développement du jeu dans l'ouvrage *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo* qu'il coécrit avec Laurent Turcot. Les auteurs réaffirment que le jeu vidéo n'est pas un cours d'histoire, mais qu'il peut servir à la recontextualisation (Martin et Turcot).⁸ Il convient donc ici de prendre le jeu avec détachement et recul pour éviter la surinterprétation. Jean-Clément Martin en revient à la nature première du jeu vidéo : c'est avant tout un moyen de se divertir, la dimension éducative n'est que secondaire.

Tous ces anachronismes servent avant tout à construire une ambiance révolutionnaire telle que l'imagerie populaire la plus large, et pas seulement française, la perçoit. L'utilisation de codes graphiques particuliers comme le drapeau tricolore ou la Bastille sont des références qui servent de marqueurs géographiques et temporels. Ils sont utilisés comme les représentations des bouleversements politiques et sociaux de cette époque : la Bastille est le symbole de la justice d'Ancien Régime, et le drapeau

⁸ La recontextualisation est le processus historique permettant de replacer un élément dans son contexte. Dans ce cas, le jeu vidéo peut éventuellement servir à déconstruire des fantasmes ou des idées reçues sur une période ou sur un événement.

représente la prise du pouvoir par le peuple. Tous ces éléments décoratifs participent d'une ambiance et « font » Révolution française (Sisler). Ainsi, les représentations révolutionnaires sont lissées ou simplifiées pour faciliter la mise en jeu. Comme dans de très nombreux jeux vidéo, le scénario se base sur un schéma manichéen pour faire du joueur un héros. Présenter une forme scénaristique simplifiée comme les Révolutionnaires contre les autres, peut donner un sentiment absolu de la Révolution : si vous n'êtes pas avec nous, vous êtes contre nous !

Dans le même temps, le gameplay est structuré par des *topoi* paysagers (André et Lécole-Solnychkine 90), comme c'est le cas avec le principe des parcours aériens. Ces *topoi*, comme la cathédrale Notre-Dame ou l'Hôtel de Ville par exemple, inscrivent d'autant plus l'expérience du jeu dans un espace géographique (Paris) et une temporalité (fin du XVIII^e siècle). Ainsi, ces éléments facilitent l'acceptation des environnements graphiques, scénaristiques et ludiques par une large partie des joueurs, quelle que soit leur culture historique ou leur nationalité. L'utilisateur sait qu'il est à Paris pendant la Révolution française, son environnement ne cesse de lui rappeler.

LA PART DU « TYPIQUEMENT » FRANÇAIS DANS ACU.

La campagne publicitaire française d'*Assassin's Creed Unity* est univoque : « Écrivez **notre** histoire », insistant, en apparence, sur la teneur française du jeu fait pour la France. Cette campagne associe donc la Révolution française et son héritage à une histoire partagée qui sert ici de stratégie culturelle française. Qu'en est-il réellement ? Est-ce que contrairement aux précédents titres, un traitement particulier a été fait par Ubisoft – société aux origines françaises ? L'annonce publicitaire est-elle simplement un atout marketing ou signale-t-elle qu'il y a bien une part « typiquement » française dans ACU pour reprendre l'expression d'Iwabuchi (Iwabuchi) ?

En prenant l'exemple de la vente des biens culturels japonais à l'international, Hoskins et Mirus montrent la difficulté de l'exportation des objets ancrés spécifiquement dans une culture donnée. Ils estiment que pour favoriser les ventes d'un produit de consommation, ce dernier doit être « culturellement neutre » (Hoskins et Mirus 503). L'objectif principal d'Ubisoft est nécessairement de vendre son produit, *Assassin's Creed Unity* en l'occurrence, le plus massivement possible. Doit-on envisager qu'ACU est « culturellement neutre » et s'inscrit dans une démarche marketing apte à stimuler la vente à l'international ? En cela, la part de français dans le jeu serait limitée, voire inexistante, d'autant plus dans un jeu développé par un studio canadien composé d'équipes multiculturelles. Il est vrai, comme le rappelle Julien Bazile, que certaines études tendent à montrer que l'industrie vidéoludique comme industrie mondialisée effectue des compromis notamment dans les représentations du passé afin « qu'elles soient signifiantes pour un public diversifié » (230). Dans ce cas, la réception des discours historiques de certains utilisateurs serait bien plus induite par leur propre conception idéologique, culturelle ou confessionnelle plutôt qu'un discours volontaire de la société de développement (Boutonnet). Cette lecture facilite l'opposition entre une vision idéologique (Mélenchon) et un intérêt économique (Ubisoft).

Koichi Iwabuchi relativise les propos d'Hoskins et Mirus. Il considère qu'un produit porte toujours en lui l'empreinte culturelle du pays d'origine ; les discours de Corbière et Mélenchon s'inscrivent parfaitement dans cette vision. Prenant pour exemple le succès de l'univers transmédiatique *Pokémon*, Iwabuchi parle d'« odeur culturelle » pour désigner :

La façon dont certaines pratiques culturelles du pays d'origine, ou certaines images, certaines idées stéréotypées que les gens se font sur la vie quotidienne dans ce pays, sont associées à un produit en particulier lors du processus de consommation (90).

Le succès de *Pokémon* à l'international est induit par le côté « sans odeur » apparente et « apatride » de ce produit culturel. L'exemple le plus parlant pour lui est le caractère physique des personnages de *manga* qui sont très majoritairement caucasiens (Iwabuchi 96)⁹. À l'inverse, ce n'est pas non plus « une copie conforme du processus d'américanisation mondialisé » (96) puisque d'une manière générale, ces produits culturels ne font pas l'apologie des valeurs occidentales comme la liberté, la démocratie ou le mieux vivre par la science.

Il s'agit pour notre part d'envisager les deux possibilités. Le jeu vidéo comme produit de consommation et bien culturel est à la fois soumis aux contraintes d'un marché culturel mainstream mondialisé (Martel) et s'inscrit dans un espace de production (Genvo). Dans le cas d'ACU, il convient de repérer s'il y a une « odeur culturelle » et si elle existe, sa nature et son origine. Pour cela, nous partons du postulat que la consommation d'un jeu vidéo participe d'un transfert culturel notamment dans ce cas précis d'une production canadienne-québécoise sur l'histoire de France vers le reste du monde. Effectivement, comme le souligne Michel Espagne :

tout passage d'un objet culturel d'un contexte dans un autre a pour conséquence une transformation de son sens, une dynamique de resémantisation, qu'on ne peut pleinement reconnaître qu'en tenant compte des vecteurs historiques du passage (Espagne 14).

Dès lors, lorsqu'il y a un mouvement d'idées, de concepts ou d'objets, comme pour un jeu vidéo par exemple, entre deux espaces culturels, il peut y avoir de l'appropriation ou du métissage culturel (Joyeux-Prunel). Pour cela, il peut aussi y avoir plusieurs niveaux de lecture d'une même représentation, et ce en fonction des valeurs, du groupe sociologique ou d'une culture politique, idéologique, voire historique. Dans ce cas, alors même qu'*Assassin's Creed Unity* répond aux principes de la culture dominante (mainstream) pour un large public, certaines représentations peuvent individuellement ou collectivement questionner, c'est le cas du Parti de Gauche.

De nombreuses études scientifiques se sont intéressées à la série *Assassin's Creed* et y ont cherché la teinte culturelle (Nasr, Al-Saati, Niedenthal et Milam; Bosman; Gilbert). Elles montrent toutes, à différents degrés, qu'aucune culture dominante attachée à un pays particulier ne s'en dégage. Par contre, ces études mettent en évidence un ethnocentrisme particulier aux lectures du passé ou de la spiritualité qui se rapproche de ce que l'on peut qualifier de culture occidentale : manichéisme, lutte pour la liberté, importance de l'individu.

Concernant ACU, nous l'avons déjà évoqué précédemment, le gameplay du jeu n'est pas un marqueur typiquement français. L'espionnage et l'infiltration se retrouvent dans d'autres jeux vidéo de nationalités différentes comme le jeu japonais *Metal Gear Solid* (Konami, 1998). Il en est de même pour le genre

⁹ Il ne faut pas négliger ici que le marché prévaut et donc les personnages de *mangas* ont une visée commerciale en ressemblant aux acheteurs internationaux potentiels notamment américains. En réalité, l'apparence physique et le style graphique des personnages peuvent être perçus comme une « odeur » japonaise dans le sens où généralement le nez est petit et les yeux sont plutôt grands. Ces derniers étant considérés comme le miroir de l'âme et font passer les émotions rapidement.

action-aventure prenant ses origines dans les jeux d'aventure textuels en mêlant des éléments d'exploration, d'investigation et de résolution d'énigmes. C'est le cas du jeu *Tomb Raider* de la société britannique Core Design (1996). Nous pouvons tout au plus interpréter la verticalité de la jouabilité comme s'inscrivant dans une rhétorique procédurale. Ce concept vise « à convaincre d'agir au travers de représentations et d'interactions » par des actions précises pour atteindre un objectif (Bonenfant et Philippette). Si l'on considère la verticalité urbaine comme immanente d'une vision nord-américaine, dans ce cas, on peut considérer que cette rhétorique ludique entre dans le domaine du « convaincre le joueur de faire » dans le cadre de cette vision.

Concernant le scénario du jeu, il y a une forte empreinte d'un schéma manichéen comme les autres titres de la série. Arno, le héros, tombé en disgrâce, lutte contre une forme d'oppression, ici des complots sous-jacents à la Révolution française. C'est le cas lorsqu'Arno participe à l'arrestation de Robespierre en juillet 1794 après que la Convention nationale le proclame tyran. Le héros progresse dans l'aventure par un parcours initiatique (Confrérie des Assassins) et devient à la fois le maître de son Ordre et une figure libératrice œuvrant contre son gré pour le peuple face aux abus de la Terreur. On retrouve le schéma du héros mis en avant par Joseph Campbell et commun à de nombreux mythes héroïques. De plus, en appliquant ici le concept de rhétorique processuelle qui agit sur l'identité du joueur en confortant ou influençant ses valeurs (Arsenault et Bonenfant), aucun élément ne semble posséder « d'odeur » française. Comme nous l'avons signalé précédemment, la lecture de cet événement historique correspondrait à une perception de la Révolution française bien plus développée dans la culture populaire à l'étranger.

Les ventes des différents épisodes de la série montrent très clairement le public ciblé par Ubisoft.

Episodes	Espace de représentation	Europe	Amérique du Nord	Japon	Total
<i>Assassin's Creed</i> (2007)	Syrie/Palestine XII ^e siècle	4, 49 M	5, 2 M	0, 09 M	11, 3 M
<i>Assassin's Creed II</i> (2009)	Italie XV ^e siècle	3, 95 M	5, 69 M	0, 29 M	11, 41 M
<i>Assassin's Creed III</i> (2012)	Colonies américaines XVIII ^e siècle	4, 86 M	6, 06 M	0, 22 M	13, 11 M
<i>Assassin's Creed Unity</i> (2014)	France XVIII ^e siècle	3, 37 M	3, 79 M	0, 09 M	7, 82 M

Figure 1. Ventes des jeux *Assassin's Creed* dans le monde en millions d'exemplaires¹⁰

Les chiffres de vente nous montrent assez nettement que, dès les origines de la série, le public principal des *Assassin's Creed* donc d'Ubisoft Montréal est le public canadien et étatsunien, ne fût-ce que parce que ce public nord-américain représente le plus grand en nombre d'acheteurs et possède potentiellement le plus grand pouvoir d'achat. Pour chaque épisode de la série, les ventes ont été supérieures sur le continent nord-américain, et ce quelle que soit la période ou la région du monde représentée. Les épisodes les mieux vendus dans le monde ont été *Assassin's Creed III* et *Assassin's Creed IV : Black Flag*, respectivement 13, 11 millions et 13, 13 millions, tous deux se déroulant dans l'espace géographique

¹⁰ Les données chiffrées proviennent du site spécialisé dans la compilation des ventes de jeux : VG Chartz.com. Les trois espaces de vente correspondent aux trois grands marchés du jeu vidéo dans le monde. Les chiffres en gras correspondent aux meilleures ventes.

américain et étant basés sur des représentations associées à la culture historique anglo-saxonne (Révolution américaine et piraterie).

Le jeu se plie ici à la standardisation du marché dans un contexte de globalisation principalement anglo-saxonne et s'appuie dès lors sur une historiographie limitée. N'y a-t-il donc pas une interprétation politique de la Révolution française même involontaire de la part d'Ubisoft ? La question se pose d'autant que cette remarque n'est pas nouvelle pour le jeu vidéo et s'inscrit dans le principe du soft power nord-américain (Martel). Dans une enquête de 1993 sur les jeux historiques, Alain et Frédéric Le Diberder s'inquiétaient déjà, dans un chapitre intitulé « Le meilleur des mondes américains » que la vision particulière des événements historiques dans les jeux vidéo semble être celle d'un « américano-centrisme » mettant en avant une lecture historiographique au profit du monde anglo-saxon (187).

Ainsi, la part du « typiquement » français dans *Assassin's Creed Unity* est très limitée, voire anecdotique. Le jeu répond avant tout à une démarche consumériste standardisée très présente dans le marché des jeux vidéo produit notamment en Amérique du Nord. « L'odeur » française peut éventuellement se ressentir dans l'environnement graphique du Paris du XVIII^e siècle ; dans les événements historiques du scénario concernant la Révolution française. Là encore, l'internationalisation des équipes de développement, dont l'objectif principal est la vente sur un marché mondialisé, relative le propos. D'ailleurs, tous les éléments sont lissés ou fantasmés pour créer un parfum de Révolution qui mêle anachronisme et véracité historique dans un *décorum* qui fait Révolution française. En réalité, il suffit de modifier le décor pour changer d'ambiance sans réellement changer de jeu : chaque épisode d'*Assassin's Creed* repose sur le même principe de jouabilité et de level design avec un décor et une représentation du passé différents pour transporter le joueur vers un nouvel ailleurs.

CONCLUSION

À la lumière des différents éléments mis à jour, Ubisoft n'a pas nécessairement souhaité un traitement particulier pour *Assassin's Creed Unity*. Le jeu ne porte pas, dans son développement, dans ses choix scénaristiques ou dans ses représentations, des spécificités françaises. Le jeu s'inscrit dans un marché du divertissement mondialisé avec des codes qui doivent être appréciés et compris par le plus grand nombre notamment le public nord-américain, cœur de cible de la série. Dès lors, la publicité française du jeu est accrocheuse, mais exagérée. Il n'y a pas véritablement de messages culturels ou politiques volontaires et affichés. Par contre, comme toute œuvre, la question des valeurs culturelles peut se poser même si, dans ce cas, elles sont limitées par l'enjeu marketing et l'objectif de vente à l'international.

Concernant la polémique politique autour du jeu, il nous semble qu'il y a ici un problème de définition du jeu par le politique. Il y a une différence entre réalisme et réalité. On peut demander à une œuvre de l'esprit ou une fiction d'être réaliste ou cohérente avec l'environnement qu'elle propose et c'est le cas avec *Assassin's Creed Unity*. Mais à l'inverse, c'est contradictoire d'imposer à une fiction d'être réelle. Un jeu vidéo n'est ni un documentaire, ni un « serious game ». Pour une logique commerciale, il donne une grande part au *Ludus*. Sur cet aspect, les cultures japonaise et américaine sont moins frileuses à manipuler, travestir ou représenter le passé en fiction : c'est le cas avec le cinéma hollywoodien ou dans la culture *manga* au Japon par exemple. Les figures historiques sont régulièrement mises à profit. Il n'est pas étonnant de croiser au cinéma un Abraham Lincoln pourchasser des hordes de vampires dans *Abraham Lincoln : Vampire Hunter* en 2012 ou d'affronter l'esprit d'Oda Nobunaga dans le jeu vidéo japonais *Nioh* en 2017.

La critique de Mélenchon et l'argument défensif de Jean-Clément Martin mettent en lumière deux visions et deux pratiques discursives qui s'opposent. La première de l'historien repose sur la dialectique. Il s'agit d'une analyse qui tend à montrer que dans le jeu, la véracité historique n'est que secondaire par rapport à la dimension ludique. La deuxième pratique est une récupération politique qui repose sur un discours idéologique. Certaines représentations entrent en contradiction avec l'histoire et avec l'image que le politique se fait de tel ou tel fait historique. Il y a donc ici une instrumentalisation du politique qui est pourtant bien dans son rôle. Dans ce cas, aucune des deux visions ne s'entend sur la finalité du jeu. Pour l'historien, il ne s'agit que d'un jeu qui peut remettre « l'histoire aux couleurs du temps » (Aziza 275). Pour le président du Parti de Gauche, il s'agit d'un support qui peut transmettre des idées et influencer les utilisateurs. Les éléments mis en lumière dans cette étude montrent que le jeu vidéo est à la croisée des deux visions. En cela, le jeu vidéo n'est pas différent d'autres médiums comme le cinéma ou le roman historique par exemple. Il y a un décalage entre ce qui est montré par la société de développement et ce qui peut être perçu par le joueur selon son propre système de valeurs.

OUVRAGES CITÉS

- André, Laury-Nuria et Sophie Lecole-Solnychkine. « La référence à l'Antique dans les jeux vidéo. » *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, sous la direction de Rufat Samuel et Minassian Hovig Ter, Questions théoriques, 2011, pp. 88-102.
- Arsenault, Dominique. *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*. Mémoire de master en Histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal, 2006.
- Arsenault, Dominique, Pierre-Marc Côté et Audrey Larochelle. « The Game FAVR: A Framework for the Analysis of Visual Representation in Video Games. » *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 9, n°14, 2015, pp. 88-123.
- Arsenault, Dominique et Maude Bonenfant. « Dire, faire et être par les jeux vidéo. » *Implications philosophiques*, 2016. www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/ethique/dire-faire-etre-ethique-performativite-et-rhetoriques-procedurale-et-processuelle-dans-les-jeux-video/.
- Aziza, Claude. *Guide de l'Antiquité imaginaire. Roman, Cinéma, Bande dessinée*. Les Belles Lettres, 2008.
- Bazile, Julien. « La perspective de l'action : l'exemple d'*Assassin's Creed*. » *Mondes profanes. Enseignement, fictions et histoire*, sous la direction de Marc-André Ethier, David Lefrançois et Alexandre Joly-Lavoie, PU de Laval, 2018, pp. 219-37.
- Berger, Wade et Patrick Staley. « Assassin's Creed III: The complete unofficial guide, a teacher's limited edition. » *Well Played. À Journal on Videogames*, vol. 3, n°1, 2014, pp. 1-10.
- Berstein, Serge (dir.). *Les cultures politiques en France*. Seuil, 1999.
- Bogost, Ian, « The rhetoric of videogames », *The Ecology of Game: Connecting Youth, Games, and Learning*, sous la direction de K. Salen, MIT Press, 2008, pp. 117-40.
- Bonenfant, Maude et Thibault Philippette. « Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification. » *Sciences du jeu* (en ligne), 10/2018.
- Bosman, Frank. « The poor carpenter : Reinterpreting Christian mythology in the Assassin's Creed Game Series. » *Gamevironments*, n°4, 2016, pp. 61-87.
- Bukatman, Scott. *Matters of Gravity: Special Effects and Supermen in the 20th Century*. Duke University Press, 2003.
- Caillois, Roger. *Les Jeux et Les Hommes : le masque et le vertige*. Gallimard, 1958.
- Campbell, Joseph. *Le Héros aux mille et un visages*. Robert Laffont, 1977.
- Céfaï, Daniel et Dominique Pasquier (dir.). *Les sens du public. Publics politiques, publics médiatiques*. PUF, CURAPP-CEMS, 2003.
- Céfaï, Daniel et Cédric Terzi. *L'expérience des problèmes publics*. Raison Pratiques, Éditions de l'EHESS, 2012.

- Céfaï, Daniel. « L'expérience des publics : institution et réflexivité (Sur la sociologie des problèmes publics 1/2). » *EspacesTemps.net. Revue électronique des sciences humaines et sociales*, 2013. www.espacestemp.net/articles/lexperience-des-publics-institution-et-reflexivite/
- Compagno, Dario. « Standing on the shoulders of giants: A semiotic analysis of *Assassin's Creed II*. » *International Handbook of Semiotics*, Peter P. Trifonas, Springer, 2015, pp. 1003-23.
- Doumenge, François. « L'urbanisation et l'aménagement de l'espace au Japon. » *Le Cahier d'outre-mer*, n°88, octobre-décembre 1969, pp. 356-87.
- Espagne, Michel. « La notion de transfert culturel. » *Revue Sciences/Lettres*, n°1, 2013, pp. 13-51. DOI : <https://doi.org/10.4000/rs1.219>
- Fortin, Tony, Philippe Mora et Laurent Trémel. *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*. Champs Visuels, L'Harmattan, 2006.
- Fregonese, Pierre-William. *De la stratégie culturelle française au XXI^e siècle*. Classiques Garnier, coll. Histoire culturelle, 2019.
- Genvo, Sébastien. *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*. L'Harmattan, 2009.
- Gilbert, Lisa. « The Past is Your Playground: The Challenges and Possibilities of *Assassin's Creed* Syndicat for Social Education. » *Theory & Research in Social Education*, vol. 45, n°1, 2017, pp. 45-55.
- Goudmand, Anaïs. « Robespierre dans *Assassin's Creed Unity* : retour sur une polémique. » *Séminaire Littéraire des Armes de la Critique*, 2014. <https://adlc.hypotheses.org/files/2014/10/Exemplier-SLAC-robspierre.pdf>
- Grinschpoun, Marie-France. *L'analyse de discours. Donner du sens aux dires*. Enrick Éditions, 2016.
- Hoskins, Colin et Rolf Mirus. « Reasons for the U.S Dominance of the International Trade in Television Programs. » *Media, Culture and Society*, n°10, 1988, pp. 499-515.
- Iwabuchi, Koichi. « Quelle est la part du « typiquement japonais » dans *Pokémon* ? » *La Grande aventure de Pikachu. Grandeur et décadence du phénomène Pokémon*, sous la direction de Tobin Joseph, Pix'n Love, 2013, pp. 85-120.
- Joyeux-Prunel, Béatrice. « Les transferts culturels. Un discours de la méthode. » *Hypothèses*, n°6, 1/2003, pp. 149-62.
- Lalu, Julien. « L'historien et le jeu vidéo : l'exemple de *Vesailles 1685 : complot à la cour du roi soleil*. » *Conserveries mémorielles*, n°23, 2018. journals.openedition.org/cm/3422
- Languillon-Aussel, Raphaël. « Tokyo, les recompositions démographiques d'une ville mature. » *Espace populations société*, n°1, 2016. DOI : <https://doi.org/10.4000/eps.6139>
- Languillon-Aussel, Raphaël. « Villes verticales et capitalismes urbains. Économie politique de la grande hauteur au « stade Dubaï » des relations capital-urbanisation. » *Géographie et Culture*, n°102, 2017, pp. 39-61.

- Le Diberder, Alain et Frédéric. *Qui a peur des jeux vidéo ?*. Éditions La Découverte, 1993.
- Martel, Frédéric. *Mainstream. Enquête sur cette culture qui plaît à tout le monde*. Flammarion, 2010.
- Martin, Jean-Clément et Laurent Turcot. *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*. Vendémiaire, 2015.
- Mauco, Olivier. *GTA IV, l'envers du rêve américain : jeu vidéo et critique sociale*. Questions Théoriques, coll. L>P, 2013.
- Minassian, Hovig Ter et Samuel Rufat. « Et si les jeux vidéo servaient à comprendre la géographie ? » *Cybergeog: European Journal of Geography*, n°418, 2008, pp. 1-17.
- Metzger, Scott Alan et Richard Paxton. « Gaming history: A framework for what video games teach about the past. » *Theory and Research in Social Education*, vol. 44, n°4, 2016, pp. 532-64.
- Monte, Michèle et Claire Oger. « La construction de l'autorité en contexte. L'effacement du dissensus dans les discours institutionnels. » *Mots. Les langages du politique*, vol. 107, n°1, 2015, pp. 5-18. www.cairn.info/revue-mots-2015-1-page-5.htm.
- Nasr, Magy Seif El, Maha Al-Saati, Simon Niedenthal et David Milam. « Assassin's Creed : À multi-cultural read. » *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 2, n°3, 2008, pp. 1-27.
- Ollivier-Yaniv, Caroline. « Discours politiques, propagande, communication, manipulation. » *Mots. Langages politique*, n°94, 2012, pp. 31-7.
- Randall, Neil. « Source comme paratexte : Adaptations de jeux vidéo et question de fidélité. » *Genres émergents dans les nouveaux environnements médiatiques*, sous la direction de Caroline R. Miller et Ashley R. Kelly, Cham, Palgrave MacMillan, 2017, pp. 171-85.
- Sirinelli, Jean-François. *Histoire des droites en France*. t. II, Gallimard, 1992.
- Sisler, Vit. « Digital Arabs: Representation in Video Games. » *European Journal of Cultural Studies*, SAGE publications, vol.11, n°2, 2008, pp. 203-20.
- Uricchio, William. « Simulation, history, and computer games. » *Handbook of Computer Game Studies*, sous la direction de Raessens et Goldstein, MIT Press, 2005, pp. 327-38.
- Vovelle, Michel. « Chronique des publications. Historiographie de la Révolution (II). » *Annales historiques de la Révolution française*, n°273, 1988, pp. 307-15.
- Widmer, Jean. « Notes à propos de l'analyse de discours comme sociologie. La mémoire collective d'un lectorat. » *Recherche en Communication*, n°12, 1999, pp. 195-207.

Autres sources utilisées

- « Assassin's Creed : pour Mélenchon on ne joue pas avec la Révolution française. » *France 24*, 14 novembre 2014.

- « *Assassin's Creed Unity* offert par Ubisoft pendant une semaine en hommage à Notre-Dame » *HuffingtonPost*, 18 avril 2019.
- Audureau, William. « *Assassin's Creed* est un jeu vidéo grand public, pas une leçon d'histoire. » *Le Monde*, 13 novembre 2014.
- Corbière, Alexis. « Les créateurs d'*Assassin's Creed Unity* véhiculent une propagande réactionnaire sur la Révolution française. » *Le blogue politique d'Alexis Corbière*, 13 novembre 2014.
- Corbière, Alexis, « Toujours à propos d'*Assassin's Creed Unity*. » *Le blogue politique d'Alexis Corbière*, 17 novembre 2014.
- Coste, Alexandre. « *Assassin's Creed* : comment Mélenchon s'est fait prendre au jeu. » *Marianne*, 19 novembre 2014.
- Dekonink, Basile. « *Assassin's Creed Unity*, l'autre hommage à Notre-Dame. » *Les Echos*, 20 avril 2019.
- Janinet, Sophie. « Jean-Luc Mélenchon a-t-il raison de s'en prendre à *Assassin's Creed* ? » *lesinrocks.com*, 14 novembre 2014. www.lesinrocks.com/2014/11/14/jeux-video/actualite/jean-luc-melenchon-sen-va-t-en-guerre-contre-assassins-creed-unity/
- Le Corre, Benoit. « On a fait jouer un historien à *Assassin's Creed Unity*. » *Nouvel Obs*, Rue89, 19 novembre 2014.
- Mélenchon, Jean-Luc. « *interview* politique. » interview réalisée par Jean-François Achilli, *France Info*, 14 novembre 2014.
- Métreau, Joël. « *Assassin's Creed Unity* : Ce n'est pas un jeu sur la Révolution française, mais sur un dilemme. » *20 minutes*, 12 décembre 2014.
- Ramasseul, David. « La réponse des historiens d'*Assassin's Creed Unity*. » *Paris Match*, 15 novembre 2014.
- « Recapité – Le visage de Robespierre reconstitué. » *Le Monde*, Blogs, 17 décembre 2013.
- Ubisoft. « *Assassin's Creed Unity* – Comic Con Revolution. » *Trailer spécial du jeu*, 25 juillet 2014. www.youtube.com/watch?v=Brxmv1JYgII
- Ubisoft. « *Assassin's Creed Unity*. » *Ubisoft.com*, site officiel, 24 janvier 2015. www.ubisoft.com/fr-fr/franchise/assassins-creed/.