

Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, *Au coeur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015, 144 p.

Christian Legault

La Guerre de 1812 entre histoire, mémoire et perspectives
Volume 25, numéro 2, hiver 2017

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1038805ar>
DOI : <https://doi.org/10.7202/1038805ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association québécoise d'histoire politique
VLB éditeur

ISSN

1201-0421 (imprimé)
1929-7653 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Legault, C. (2017). Compte rendu de [Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, *Au coeur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015, 144 p.] *Bulletin d'histoire politique*, 25 (2), 258–266.
<https://doi.org/10.7202/1038805ar>

Jean-Clément Martin et Laurent Turcot,
*Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire
d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015, 144 p.

CHRISTIAN LEGAULT
Université du Québec à Montréal

On se souvient de la sortie du jeu vidéo *Assassin's Creed Unity* en novembre 2014, notamment lorsqu'une grande polémique surgit à la suite des critiques dans plusieurs médias. Jean-Luc Melenchon, député européen et leader du Front de gauche, dénonça vigoureusement l'image que le jeu projeta de la Révolution française; une vision de violence faisant particulièrement de Robespierre un monstre assoiffé de sang¹. Les deux historiens ayant été embauchés comme consultants, Jean-Clément Martin, professeur à l'Université de Paris 1 panthéon-Sorbonne et spécialiste de la Révolution française, ainsi que Laurent Turcot, professeur à l'Université du Québec à Trois-Rivières et spécialiste de Paris au XVIII^e siècle, furent jugés en partie «fautifs et responsables» de cette «déformation historique». Les deux historiens publièrent un ouvrage un an plus tard – intitulé *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'un jeu vidéo*² – sur leur expérience de consultants, afin de répondre à cette polémique, mais aussi pour élucider les nombreuses réflexions qui émanent de cette articulation entre l'histoire et les jeux vidéo. Le livre présente dans un premier temps l'univers d'*Assassin's Creed Unity* et le contexte dans lequel il fut produit. Présentée par Jean-Clément Martin, cette première partie se termine avec une réflexion sur la manière dont l'historien doit appréhender cet univers. Une deuxième partie, qui cette fois est présentée par Laurent Turcot, aborde le Paris du XVIII^e siècle dans toute son «anatomie», exposant sa morphologie, sa société de l'époque. En terminant, l'historien s'intéresse aux sens et aux sensibilités de la ville, entre les faits de l'époque et l'imaginaire qu'on en fait aujourd'hui.

Notre intérêt ici n'est pas de faire revivre ce dossier de presse, mais plutôt d'observer le rôle de l'historien dans la réalisation d'un tel jeu. C'est pourquoi cette note de lecture s'intéresse, plus précisément, à savoir comment l'histoire s'immisce dans les jeux vidéo et quel rôle l'historien doit-il lui attribuer. Nous reprendrons comme point de départ – et non comme fin – le livre de Jean-Clément Martin et de Laurent Turcot, afin de poursuivre notre réflexion sur trois questionnements auxquels nous aimerions répondre. D'abord, nous reviendrons sur la première partie du livre faite par Jean-Clément Martin, où ce dernier se questionne sur « comment jouer avec l'histoire », dans le but d'établir les distinctions s'opérant entre l'histoire, comme discipline, et l'histoire, comme fait culturel. Nous tenterons également de comprendre les différenciations qui existent entre l'historien et le « joueur », et quels liens ils entretiennent avec le passé. Ensuite, nous poursuivrons nos réflexions sur les impacts des jeux vidéo dans l'enseignement de l'histoire. Nous terminerons en nous interrogeant sur le rôle de l'historien ; doit-il seulement se limiter au milieu universitaire, ou au contraire, serait-il responsable d'envisager un dialogue entre le passé qu'il étudie, et le présent dans lequel il vit ?

Comment jouer avec l'histoire ? Un regard bilatéral du passé

Assassin's Creed Unity – qui est le sixième opus de la saga d'*Assassin's Creed* – est un jeu de rôle, dont le principal objectif est de divertir celui qui y joue, mais aussi de permettre à une communauté internationale de joueurs de jeux vidéo de s'organiser autour d'un réseau d'échange, tout en permettant à une grande firme, et à ses actionnaires, de s'enrichir³. Le joueur est donc invité à suivre un jeune assassin, Arno Victor Dorian, décidé à combattre la corruption qui touche la France au temps de la Révolution française. C'est dans cette optique que Jean-Clément Martin introduit le jeu. Néanmoins, comme Martin l'explique, *Assassin's Creed* se dégage toutefois de toute forme de réalisme, dotant son héros de pouvoirs quasi magiques et ne respectant que très peu le déroulement des faits historiques que nous connaissons⁴. Malgré ce qu'en dit Ubisoft, le plaisir de jouer et l'interactivité du jeu priment sur le désir d'apprentissage. Cependant, en modifiant le « cours de l'histoire », le jeu instaure un nouveau rapport aux événements du passé⁵. L'historien constate alors la possibilité du joueur à revivre certains moments historiques, à y participer, à se les approprier, mais également la chance dorénavant de les modifier. Il démontre comment le jeu entre dans une conjoncture quasi subversive, où l'objectif est de « fabriquer » l'histoire à notre façon, d'inventer les situations les plus farfelues et de pouvoir permettre aux joueurs de soumettre plusieurs personnages historiques très connus⁶. Pour reprendre les propos

de Martin, *Assassin's Creed Unity* illustrerait une forme d'histoire contre-factuelle ou une forme d'uchronie – le joueur possède désormais une totale liberté pouvant déroger au contexte et aux faits de l'époque dans lequel le jeu évolue⁷. Il s'agit alors d'une fiction où se conjuguent, avec la réalité, plusieurs scénarios fantastiques. À l'inverse de l'histoire universitaire qui, disons-le, n'intéresse qu'un nombre limité de personnes – quelques milliers peut-être – cette forme d'histoire populaire gagne un large succès au sein des médias et de la société. N'étant pas peaufiné d'une rigueur scientifique ou d'une méthodologie historique, l'individu jouant à *Assassin's Creed* ressent très rapidement le plaisir à s'improviser maître d'un passé qui lui est, en réalité, probablement fort étranger. À défaut de l'histoire ardue des intellectuels, cette forme d'histoire mythique a pour but de divertir, voire de faire rêver. Elle cherche « un dépaysement dans le temps, un exotisme analogue à celui que procurent, dans l'espace, les revues de vulgarisations géographiques⁸ ». La fonction sociale qu'elle remplit n'est pas banale. Au contraire, elle n'est ni dérisoire, ni innocente. Ce genre d'histoire n'est pas forcément disqualifiée par ses méthodes – qui, dans certains cas, peuvent respecter les règles de la critique –, mais par les questions et problématiques qu'elle pose, qui elles, peuvent être relativement futiles et superfétatoires⁹.

La saga d'*Assassin's Creed* permet donc au joueur de continuer sa quête des secrets mal gardés de notre humanité. Confortablement installé dans son salon, il se projette à la recherche d'énigmes, de signes et de codes, comme le ferait un Indiana Jones ou un Robert Langdon. L'essentiel même du jeu est probablement là, c'est-à-dire qu'à travers une expérience individuelle d'identification à un héros, le joueur est confronté à une série de péripéties où l'objectif est de faire triompher la « vérité ». En dehors d'un divertissement palpitant, n'y aurait-il pas le risque d'une perte de la réalité historique, voire même, d'une perte de la réalité tout simplement ? Tel que Martin l'évoque, en s'adonnant à des jeux de la sorte, le joueur advient à trouver la vie moins vivante que les « tribulations d'un assassin en Révolution »¹⁰. C'est d'ailleurs ce que l'historien rappelle en citant Mathieu Triclot, qui définit ce phénomène comme une « psychanalyse du "play" », le jeu créant un espace « intermédiaire » où le joueur manipule des « objets subjectifs » qui ne seraient ni « du moi » ni tout à fait « du non-moi »¹¹. Cette perte de la réalité pourrait alors amener un sentiment d'aliénation du joueur ; impuissant comparativement au héros qu'il contrôle, il ne peut être amené qu'à envier l'univers historico-mythique dans lequel il se perd. À l'inverse du joueur de jeux vidéo, où son rapport avec le passé est enraciné à travers un divertissement, l'historien entretient un rapport critique, car la critique du passé reste sa principale fonction. Un réflexe doit alors devenir primordial, celui de contrecarrer et corriger cette histoire populaire. Les jeux vidéo historiques, dont *Assassin's Creed Unity*, entrent, en

somme, en contradiction avec l'enseignement de l'histoire universitaire, car si le joueur peut s'adonner à ses fantasmes personnels, l'historien doit plutôt laisser ses désirs de côté, car c'est sa légitimité de scientifique et d'intellectuel qui est en jeu. Cela devient le devoir de l'historien de s'investir, à défaut de laisser perpétrer ces innombrables erreurs historiques. Cela n'indique pas pour autant que l'historien doit condamner les jeux vidéo, car en dehors de toute narrativité, n'y aurait-il pas ici des bienfaits à considérer ?

Le virtuel comme nouvelle pédagogie d'enseignement ?

La dichotomie entre l'histoire savante et l'histoire enseignée dans les écoles secondaires marque souvent le contraste des thèses concernant la façon de penser l'enseignement de l'histoire. L'évolution historiographique fut importante dans la modification de sa pédagogie. En effet, la décentralisation du récit historique – fondée sur les événements importants et les grands personnages – par l'École des Annales eut un impact, non seulement dans la production historiographique, mais également dans la façon de réfléchir l'histoire, ainsi que dans ses pratiques. La trame narrative d'*Assassin's Creed* propose, à l'inverse, une histoire événementielle et des grands hommes. Incorporant les moments les plus marquants de la Révolution, le jeu contribue à favoriser une certaine vision traditionaliste de l'histoire de France.

Or, si nous prenons le jeu *Assassin's Creed Unity*, et que nous lui enlevons sa trame narrative – ce qui s'appelle dans le jargon des jeux vidéo le *serious gaming*, il devient alors un outil pédagogique fort intéressant. Comme l'historien Guillaume Mazeau l'a évoqué dans la presse lors de sa sortie, « un tel jeu vidéo pourrait servir de support pédagogique pour des cours au collège et au lycée. Il permettrait de faire comprendre aux élèves le Paris d'époque. Ils font partie de la culture partagée. Même si c'est une fiction, ça participe à forger un univers autant que les manuels scolaires. C'est un nouveau moyen de faire vivre le passé¹². » Laurent Turcot avait déjà mentionné lors d'une conférence à l'Université du Québec à Montréal en décembre 2014, juste après la sortie du jeu – une conférence où nous avons nous-mêmes assisté, qu'il souhaiterait utiliser *Assassin's Creed Unity* pour les cours portant sur la Révolution française et le Paris du XVIII^e siècle. De cette manière, les étudiants et étudiantes pourraient bénéficier d'un support visuel leur permettant de voir ce qui ne pouvait être vu, excepté à travers une iconographie plus traditionnelle, ou par l'intermédiaire de leur imagination. L'architecture, les vêtements, les rues, les habitants, les mœurs, les coutumes, les différents faubourgs, etc., tous ces éléments deviennent désormais accessibles et peuvent, par le fait même, démontrer plus rapidement que les écrits. Une image vaut, après tout, mille mots. À

titre d'exemple, à Paris au XVIII^e siècle, l'habillement est représentatif de la condition sociale – en parallèle à cela, comme Laurent Turcot le montre, l'accoutrement de l'assassin Arno serait d'ailleurs problématique, car il ne pourrait passer inaperçu, comme le synopsis du jeu le suggère¹³. En tant qu'historiens, nous avons particulièrement accès au passé par l'entremise de traces écrites, à la fois infimes et conservées par des institutions. Il est nécessaire de faire un effort créatif considérable afin de se l'imaginer concrètement.

Les jeux vidéo peuvent, une fois adaptés, être un outil pédagogique pour les différents niveaux d'enseignement, car s'ils permettent de représenter l'univers de la Révolution dans un cadre universitaire, ils peuvent très bien être accessibles à des étudiants et étudiantes de niveau collégial et secondaire voulant s'initier au Paris du XVIII^e siècle et de la Révolution. Outre son support pédagogique, il peut être un motivateur pour les élèves ayant plus de difficultés. Les élèves peuvent alors prendre part à un exercice amusant leur permettant de découvrir de leurs propres yeux l'époque qu'ils étudient. En ce sens, la contribution de l'historien à la fabrication de jeux vidéo historiques devient pertinente, car il ne s'agit alors plus que d'un divertissement, mais d'un outil éducatif. Un des cauchemars pour plusieurs historiens serait qu'un tel type de jeu remplace l'enseignement livresque de l'histoire. Il n'est pas un secret que depuis déjà plusieurs années, les jeux vidéo augmentent de façon considérable, surpassant le marché du livre, mais également celui du cinéma, en termes de profit. Il est néanmoins absurde de penser qu'un jeu vidéo remplacerait un livre d'histoire. Pour reprendre les mots de Laurent Turcot, il serait totalement inutile de « juger un jeu vidéo comme on critique un ouvrage d'histoire. [...] La vulgarisation n'est pas une pratique vulgaire. Qu'on le veuille ou non, les jeux vidéo, comme les romans historiques, existent. Plutôt que de les dénigrer, pourquoi ne pas entrer avec eux dans l'espace public¹⁴. » Si l'ouvrage des deux historiens se conclut par ces mots, il reste toutefois à se demander s'il revient à l'historien de s'engager dans l'espace public ? Son mandat ne devrait-il pas se limiter au milieu universitaire ?

Le temps des doutes

L'expérience de Jean-Clément Martin et de Laurent Turcot amène à réfléchir à la fonction sociale et politique de l'histoire et au rôle de l'historien. En participant à la réalisation d'*Assassin's Creed Unity*, les deux historiens se sont éloignés brièvement du milieu universitaire afin de travailler avec l'une des plus grandes firmes de jeux vidéo. Très souvent, l'étude du passé se limite à une image unilatérale, celle qui consiste à l'analyser par le prisme de la discipline historique, c'est-à-dire de l'étudier par les balises de l'historien et de son champ scientifique. Cette perspective se résume

essentiellement au domaine universitaire auquel l'historien se rattache. Entre des tâches administratives, d'écriture et d'enseignement, il a pour objectif d'élucider les différents mystères du passé. L'historien erre sans doute dans une forme de solitude sociale, entre l'échange avec ses pairs et le temps de ses recherches. Il s'évertue ainsi à développer des problématiques reliées à ses expertises de chercheur. L'histoire devient alors la construction d'un savoir, construit par une méthode « scientifique légitime », voulant démontrer des « vérités », partielles certes, mais toujours avec une possibilité de les réfuter.

Or, depuis trop longtemps, nous nous confignons presque uniquement à cette « vision traditionnelle » du milieu universitaire, celle d'un regard scientifique ne dérogeant pas de la quête de l'objectivité. Certes, l'objectivité est, et sera, toujours un objectif à atteindre. On remarque cependant que depuis plusieurs années, le rôle social, politique et vulgarisateur de l'historien fut mis de côté au profit d'une surspécialisation objective, à la fois accablante et aliénante. Tel Olivier Dumoulin l'évoque, « les savants ont des opinions, de temps à autre ils les expriment, rarement sur d'autres théâtres que dans l'université, mais ils n'en font pas encore une partie intégrante de leur être d'historien¹⁵ ». Comme l'avait déjà remarqué Peter Novick, la discipline historique se dirige vers une dérive, car outre les intérêts individualistes de chacun à promouvoir une carrière universitaire, la communauté historique n'adhère que très rarement à un même consensus¹⁶. Le dialogue collectif est de plus en plus remplacé par un monologue scientifique. Comme si, par exemple, cette phobie de l'époque marxiste et de l'engagement sociopolitique revenait hanter les universitaires que nous sommes. Les débats historiques à caractère politique, tels que ceux de François Furet et d'Albert Soboul, n'ont-ils pas eu leur pertinence pour la discipline historique ? À force de se limiter à cet idéalisme utopique d'objectivité et de neutralité, les historiens ne finiraient-ils pas par se complaire dans cette « insoutenable légèreté de l'être », pour reprendre une formule de Milan Kundera ; la légèreté de se confiner à un isolement dans une tour d'ivoire, en se convainquant de la pertinence de ses recherches. Cette attitude ne provoquerait-elle pas, nonobstant, un sentiment anxigène, en insérant notamment un sérieux doute dans la conscience des historiens à penser l'avenir de leur discipline, comme celle de leur société ?

Cette absence d'un rôle social et politique, voire celui de vulgarisateur, provoque, en ce sens, la perte de dialogue entre l'historien et son présent. Son objectif – ou du moins ce que nous considérons comme tel – ne serait-il pas de comprendre la condition humaine à travers les siècles passés ? En d'autres mots, chercher des réponses dans le passé, afin d'offrir des explications sur notre propre présent, et même, si nous le pouvons, envisager des solutions pour le futur des sociétés humaines. Il reste, toutefois, que cette thèse semble peu en vogue dans les salles d'universités

de nos jours. La carrière et l'attachement institutionnel s'avèrent prendre davantage le dessus sur les réflexions épistémologiques. Assurément, ce sont des objectifs considérables et non négligeables. Néanmoins, si l'histoire existe comme discipline, c'est parce qu'elle est vouée à un idéal plus grand. L'historien est souvent considéré comme un expert du passé ; pourtant, il ne lui appartient pas, ni à quiconque d'ailleurs. Le passé appartient à celui qui le réclame, tant au joueur d'*Assassin's Creed Unity* qu'à l'historien universitaire. La différence avec ce dernier se retrouve, comme nous l'avons précédemment mentionné, dans la critique qu'il fait du passé. Son but n'est pas de le subjuguer, mais d'entrer dans un double dialogue ; d'une part, de se rejoindre avec l'Autre – cet acteur du passé –, mais aussi de trouver des moyens de communiquer les connaissances acquises, tirées de son raisonnement avec ses concitoyens du présent¹⁷. Cette thèse, notamment défendue par Martin Pâquet, est accompagnée d'un idéal : celui de la recherche du Vrai, du Beau et du Bien – c'est-à-dire, d'une dimension scientifique, esthétique et éthique¹⁸. Ainsi, il pourra engendrer le dialogue avec l'Autre, c'est-à-dire avec le passé qu'il étudie, mais aussi avec la société avec laquelle il vit¹⁹.

* * *

Si le jeu vidéo *Assassin's Creed Unity* s'est heurté à plusieurs critiques, il reste qu'à l'instar de ses prédécesseurs, il touchait un sujet sensible : la Révolution française. Si le jeu présente principalement une vision manichéenne, frôlant le conte mythique à la *Game of Thrones*, la dimension politique et éthique d'un tel jeu sur le passé ne doit pas être omise, et encore moins délaissée. C'est d'ailleurs ce que Laurent Turcot et Jean-Clément Martin ont fait dans leur ouvrage, *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*, en répondant aux nombreuses critiques émises à leur égard. Est-ce que les deux historiens ont réussi à donner une vision historique au jeu ? Non, car il ne revient pas à l'historien de décider de la manière d'élaborer un jeu vidéo. Il n'a encore moins le dernier mot sur sa version finale. Si Ubisoft s'est soucié de représenter l'univers historique de la Révolution française, son objectif en tant que multinationale est de satisfaire une communauté de *gamers* afin de rentabiliser des profits. D'ailleurs, nous n'avons aucun indicatif à savoir si les joueurs d'*Assassin's Creed Unity* ont réellement retenu une leçon de l'histoire. Cependant, comme les deux historiens l'ont évoqué, s'ils finissent par lire un livre d'histoire, alors la visée aura été atteinte.

Là où Jean-Clément Martin et Laurent Turcot ont triomphé, c'est en démontrant la pertinence de remettre l'histoire dans l'espace public. Certes, l'historien a le devoir de rester dans son milieu universitaire, car c'est là qu'il est le plus utile. Mais rien ne l'empêche de participer activement

à d'autres activités. Si tel est le cas toutefois, s'il décide de travailler à un jeu vidéo, son rôle comme historien doit être de corriger les erreurs scénaristiques, mais aussi de remettre sur la scène publique certains questionnements sur lesquels, en tant que société, nous devrions méditer. Tel que Michel Biard l'a évoqué, « la Révolution française n'est pas réductible à la violence et à un bain de sang. Ce parti pris, qui consiste à folkloriser et esthétiser la violence, obéit sans doute à une logique qui vise à privilégier la forme sur le fond [...] Ce fut un moment violent, mais ce fut aussi celui de la Déclaration des droits de l'homme, par exemple²⁰. » Turcot et Martin ont également démontré une distinction profonde entre la France et le Québec, celle du débat public. Il est fort à parier qu'un jeu sur l'histoire du Québec ou du Canada ne provoquerait pas des réactions similaires. La Révolution française est toujours un symbole identitaire profond pour les Français. D'ailleurs, on se rappelle qu'aucune polémique ne surgit autour d'*Assassin's Creed: Rogue* – sorti en même temps que *Unity*, en novembre 2014 – ce jeu portant sur l'Amérique du Nord, et notamment sur la ville de Québec, pendant la guerre de Sept Ans. La question du débat en histoire au Québec dans l'espace public reste vraisemblablement encore ambiguë. En revanche, l'engagement de l'historien doit rester double. Il est à la fois responsable de l'élaboration et de la création de nouvelles connaissances sur le passé, mais il doit également être garant de la défense et de la diffusion de ses idées. Ainsi, il s'engage sur le long et périlleux chemin de la carrière universitaire et de la quête de l'objectivité, sans renier néanmoins le rôle social et politique de l'intellectuel citoyen qu'il devrait être.

NOTES ET RÉFÉRENCES

1. Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, *Au cœur de la Révolution. Les leçons d'un jeu vidéo*, Paris, Vendémiaire, 2015, p. 5.
2. *Ibid.*
3. *Ibid.*, p. 15.
4. *Ibid.*, p. 24.
5. *Ibid.*
6. *Ibid.*, p. 25.
7. *Ibid.*
8. Antoine Prost, *Douze leçons sur l'histoire*, Paris, Seuil, 2010, p. 88.
9. *Ibid.*
10. Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, *op. cit.*, p. 53.
11. Mathieu Triclot, cité dans *Ibid.*
12. Guillaume Mazeau, cité dans Benoît Le Corre, « On a fait jouer un historien à *Assassin's Creed Unity* », *L'OBS avec Rue89*, rue89.nouvelobs.com, 19 novembre 2014.
13. Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, *op. cit.*, p. 108.
14. *Ibid.*, p. 124.

15. Olivier Dumoulin, *Le rôle social de l'historien. De la Chaire au prétoire*, Paris, Albin Michel, 2003, p. 316.
16. Peter Novick, *That Noble Dream. The «Objectivity Question» and the American Historical Profession*, Cambridge, Cambridge University Press, 1988.
17. Martin Pâquet, «L'expérience de l'histoire. Pratique et pédagogie», dans Yves Frenette, Martin Pâquet et Jean Lamarre (dir), *Les Parcours de l'histoire. Hommage à Yves Roby*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, 2002, p. 30.
18. *Ibid.*
19. *Ibid.*
20. Michel Biard, cité dans Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, *op. cit.*, p. 6.