

## « Pour quoi faire la Révolution » :

*Assassin's Creed : Unity* et la Révolution française en classe de 2<sup>nde</sup> 4 avec M. Ferradou

Dès sa sortie, le jeu vidéo *Assassin's Creed : Unity*, dont le décor est la Révolution française, a suscité une polémique médiatique portée notamment par Jean-Luc Mélenchon. Les questions soulevées paraissaient intéressantes pour justifier que l'on aborde ce jeu vidéo en classe d'histoire et d'ECJS.

### Présentation générale :

Dans les programmes d'Education civique, juridique et sociale (devenue aujourd'hui Education morale et civique), plusieurs thèmes devaient être étudiés autour de la nation de l'Etat de droit : en introduction, « les valeurs et les principes de la République : la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen » ; le thème s'intitulait « Droit et vie en société » ; le thème 2, « Le citoyen et la loi » ; le thème 3 « Le citoyen et la justice ».

Dans le programme d'histoire, le thème 5, « Révolutions, libertés, nations, à l'aube de l'époque contemporaine » comporte une première question sur « La Révolution française : l'affirmation d'un nouvel univers politique ».

Dans ce cadre, l'idée de départ du projet mené en 2014-2015 avec les élèves était de montrer que la Révolution française continue d'irriguer les imaginaires politiques actuels, à travers un exemple qui devrait parler à des élèves de 2<sup>nde</sup> : le jeu vidéo *Assassin's Creed : Unity* qui a pour toile de fond la Révolution. Il s'agissait de poser deux questions simples aux élèves : pourquoi ce jeu fait-il polémique et quels enjeux cette polémique révèle-t-elle sur la Révolution française ?

Il s'agissait alors, bien entendu, de dépasser la fascination, notamment pour la violence graphique, que peut susciter le jeu chez un jeune public pour l'amener à questionner justement pourquoi et comment le jeu entraîne cet effet de « sidération » (Edmund Burke ayant théorisé ce sentiment avant de dénoncer la Révolution), ou, pour le dire autrement, de « terreur » face à la violence telle qu'elle a pu s'exprimer pendant la Révolution (et dans les révolutions en général).

Or, la Révolution est le passage de la violence arbitraire, selon le « bon vouloir » du roi, à la violence exercée au nom de la loi et donc par l'Etat et permettant ainsi aux « citoyens », partie prenante de cet Etat depuis que leurs droits ont été déclarés et mis en œuvre, de vivre dans la liberté, l'égalité et la sûreté étant égaux devant la loi (alors que l'Ancien Régime était le règne des privilèges de chaque individu, corps ou état). De fait, en reprenant, semble-t-il, une très ancienne imagerie issue de la contre-révolution faisant de la famille royale la victime de la violence révolutionnaire ou des thermidoriens qui ont présenté Robespierre comme un tyran sanguinaire (alors que les recherches les plus récentes tendent à montrer qu'au contraire le gouvernement révolutionnaire de 1793-1794 a tenté de canaliser la violence populaire), *Assassin's Creed : Unity* semble conforter une certaine « légende noire » de la Révolution et a été dénoncé comme tel par certains hommes politiques (de gauche).

Pourtant, le jeu semble plus ambigu : les héros (personnages-joueurs) sont des assassins qui semblent du côté du peuple, et l'« unité » du titre semble faire référence à celle du peuple qui revendique sa « liberté » (« unis pour la liberté ») ainsi que la bande-annonce du jeu le montre.

De fait, il semblait intéressant de discuter avec des élèves de tous ces aspects, de se poser la question de la violence et de la loi en Révolution et en République mais également de réfléchir à ce que signifie l'utilisation d'une période historique par un jeu vidéo en termes politiques. Enfin, le rapport entre politique, culture populaire et histoire peut être abordé. En d'autres termes, le but était d'initier (de confirmer ?) les élèves à la démarche de prise de recul critique et informé en cherchant à comprendre les enjeux historiques et politiques autour d'une controverse qui pouvait directement les intéresser puisque concernant un jeu vidéo.

### Mise en œuvre :

#### Etape 1 : Représentations

Le travail a d'abord été mené en ECJS, en partant des représentations des élèves eux-mêmes. Ils devaient donner trois mots qu'ils associaient à la Révolution française, après avoir visionné la bande-annonce du jeu *Assassin's Creed : Unity* (<https://www.youtube.com/watch?v=xzCEdSKMkdU>). Voici le résultat :



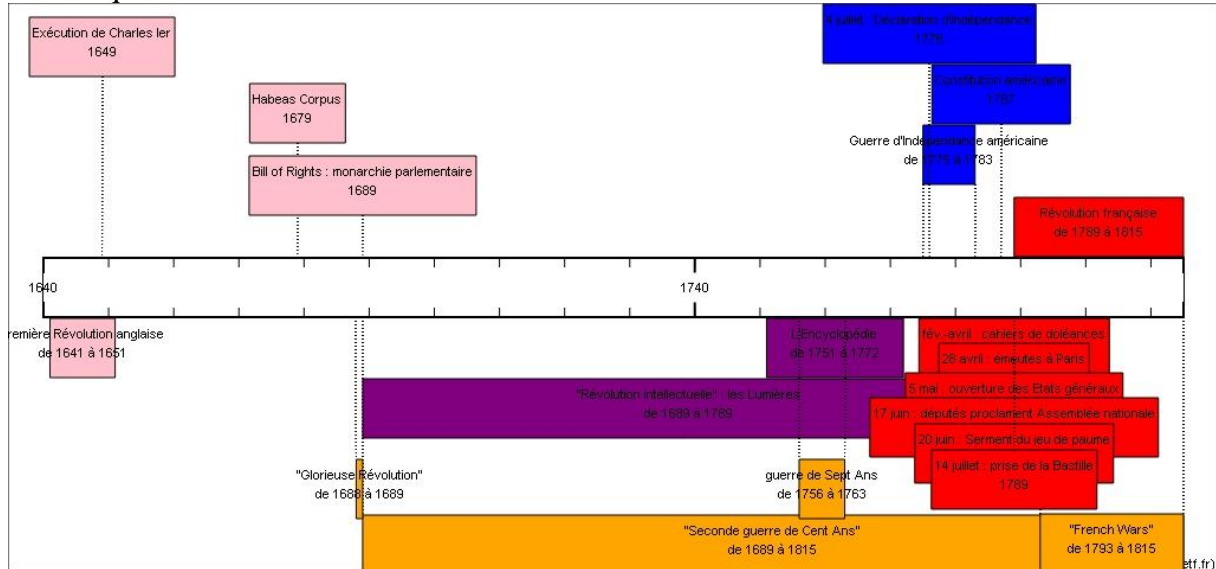
L'analyse des mots que les élèves associaient à la Révolution française est classique : ce sont surtout les images de violence (« guerre », guillotine ») qui reviennent et « l'évènement-monstre » qu'est la prise de la Bastille le 14 juillet 1789 (mais la date n'est pas mentionnée, et certains élèves ne la connaissaient pas). Plus original : la récurrence des principes (« liberté », « égalité », « fraternité ») et l'identification à Paris.

L'étude a été poursuivie en classe par, justement, l'étude des valeurs et principes de la République avec l'étude de la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen de 1789, ce qui a permis de poser la question : « pour quoi faire la Révolution ? » c'est-à-dire de reprendre les choses au début en se plaçant dans la peau des acteurs eux-mêmes de cette période.

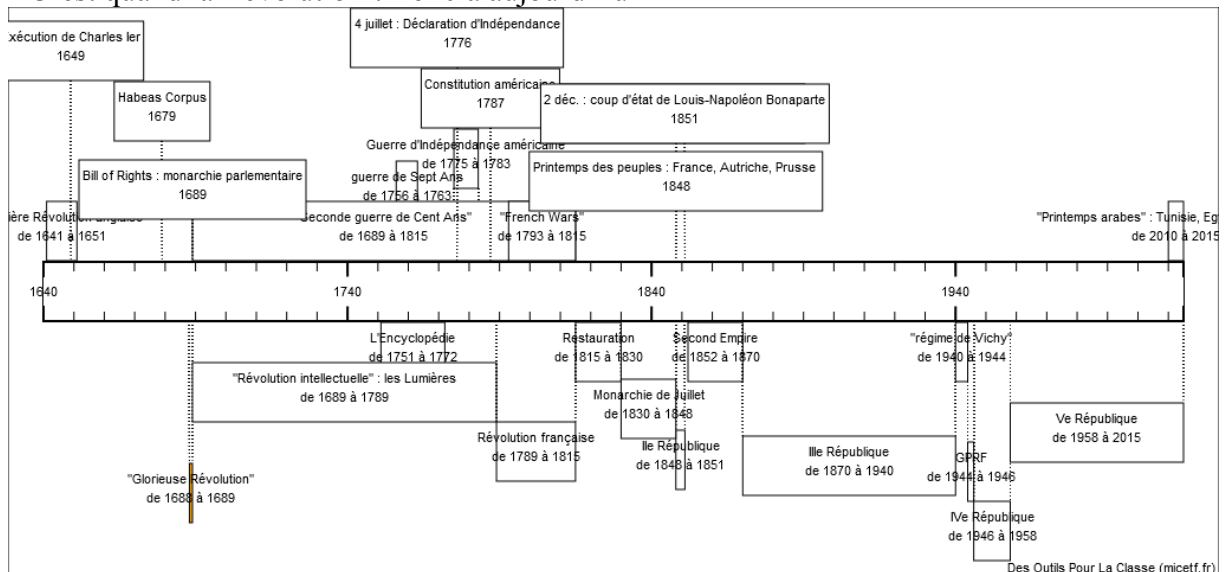
#### Etape 2 : « C'est quand la Révolution ? »

Plusieurs séances de travail (séances en demi-classe, une fois par semaine) ont été consacrées, en novembre-décembre, à répondre à la question : « c'est quand la révolution ? » afin de permettre aux élèves de s'approprier la chronologie générale de la période. Voici le résultat du travail en commun :

### « C'est quand la Révolution ? 1640-1815 »



### « C'est quand la Révolution ? 1640 à aujourd'hui »



### Etape 3 : Recherches

Le travail a été ensuite mené en groupes, entre décembre et avril :

- Les « experts-historiens » : plusieurs groupes étaient chargés de faire des recherches sur les thèmes importants liés à la Révolution et que l'on retrouvait dans Assassin's Creed :
  - 1789, « l'année sans pareil »,
  - violence et Révolution,

- les femmes et la Révolution,
- « Louis doit mourir » (Robespierre) : la chute de la monarchie et la République.

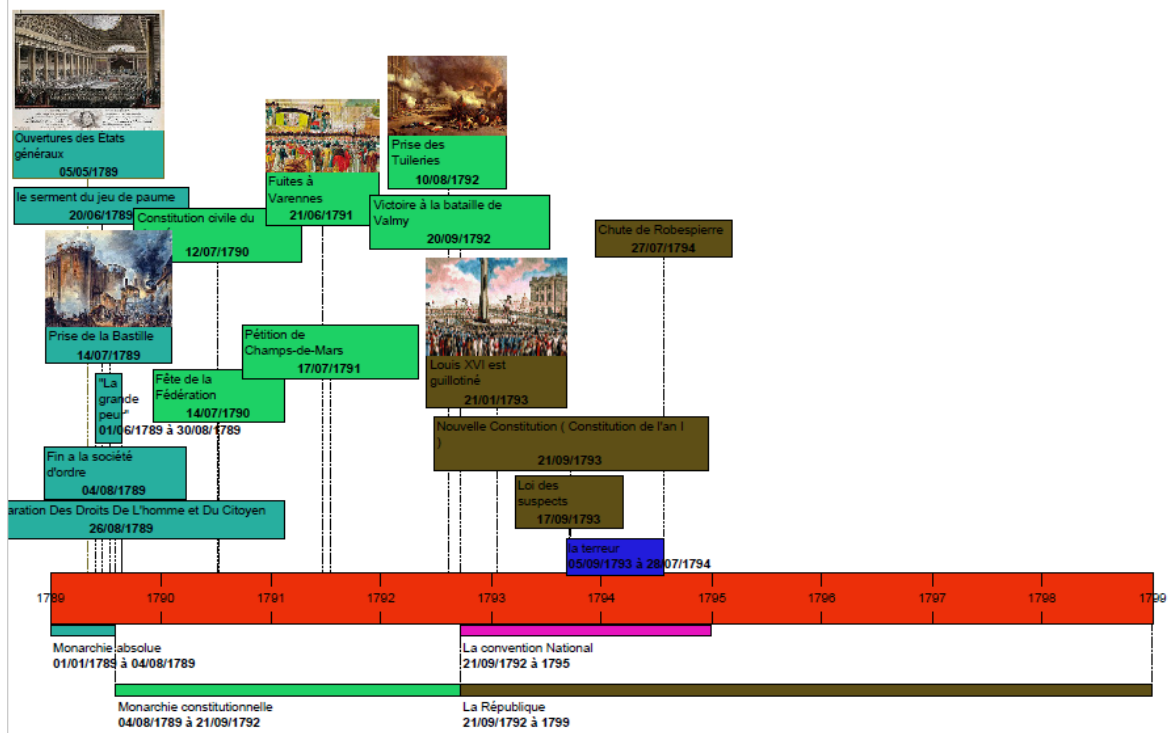
Chaque groupe devait élaborer une frise chronologique à présenter en classe afin de permettre à l'ensemble des élèves de se saisir de la chronologie et des acteurs de la Révolution.

- Les « journalistes » : deux groupes étaient chargés de mener des recherches sur la controverse afin d'en dresser la « cartographie » selon des méthodes élaborées à Science-Po et adaptés pour le lycée (cf. <http://www.ac-strasbourg.fr/pedagogie/documentation/pedagogie/sciences-humaines/la-cartographie-des-controverses/>). Ils avaient une liste de sites Internet sur lesquels travailler en identifiant le type de site, les rédacteurs, quels acteurs de la controverse étaient cités, ce qu'ils disaient du jeu, et qui ils étaient (cf. sitographie ci-dessous).
- Les « sondeurs » : deux groupes se chargeaient d'élaborer un Sondage réalisé auprès des élèves sur le jeu. Par leur questionnaire, ils devaient réussir à déterminer si, ainsi que l'affirmaient certains acteurs de la controverse, le jeu vidéo était une propagande contre-révolutionnaire, pour tenter de mesurer l'effet du jeu dans l'imaginaire politique populaire.

## Résultats :

En cours d'histoire, vers le mois d'avril, les « **historiens** » ont présenté le résultat de leurs recherches.

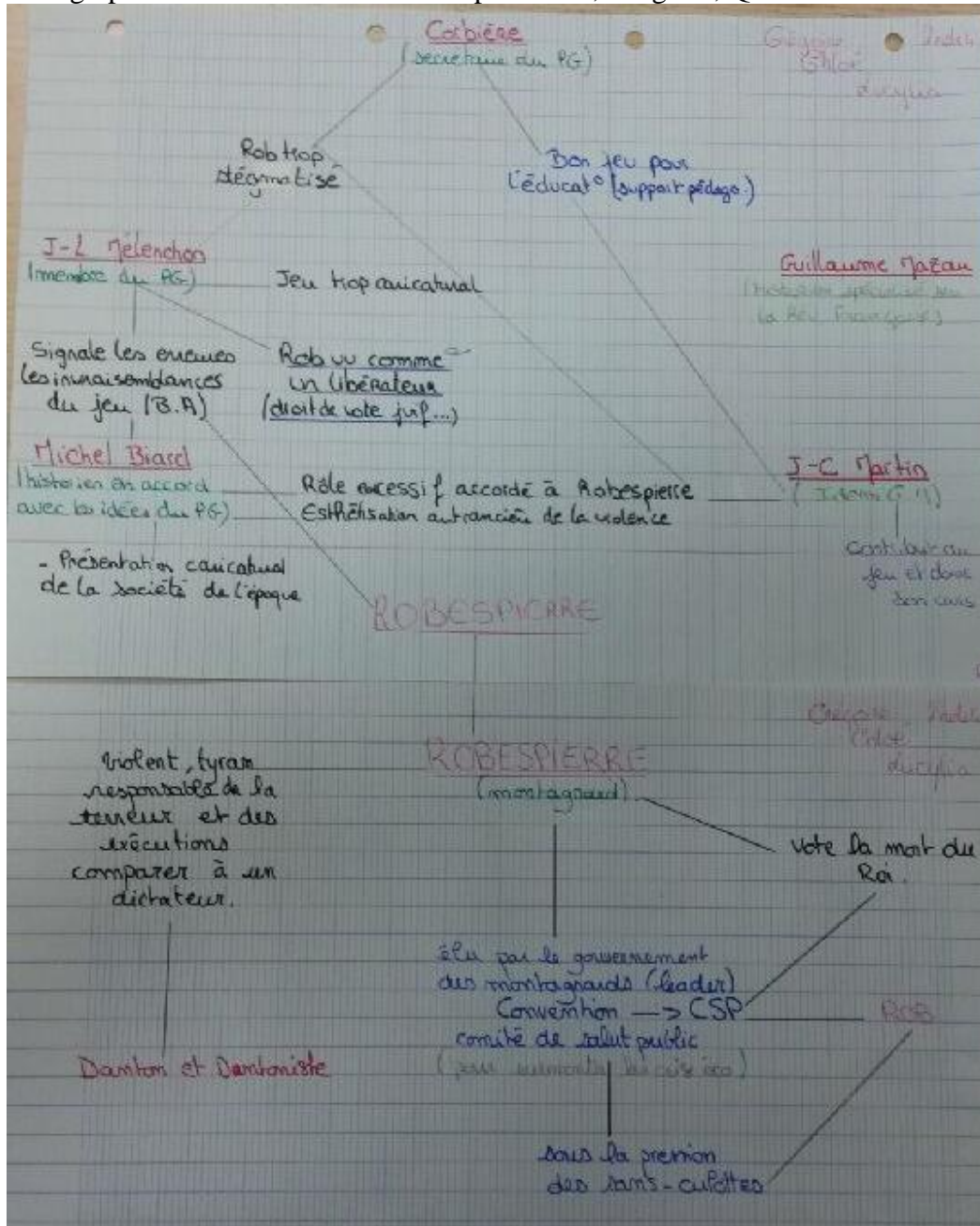
Chloé, Ahmet, Salomé : « De monarchie à république »

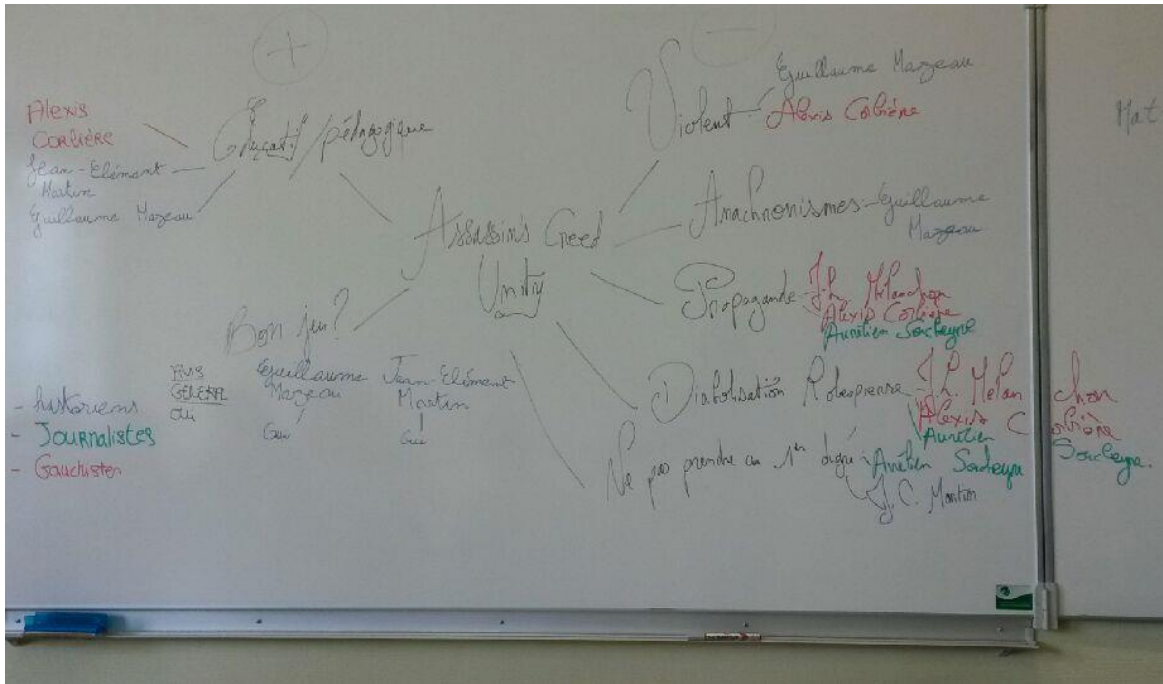


(A noter que les élèves de la classe ont dû parallèlement préparer une composition d'histoire qu'ils ont rédigée en devoir surveillé.)

Les « **journalistes** » ont présenté la controverse à la classe en tentant d'identifier les acteurs et donc les intentions de ces derniers :

Cartographie de la controverse AC : U par Chloé, Grégoire, Quentin





Cartographie de la controverse AC : U

Les sondes ont interrogé 96 lycéens de Mortagne-au-Perche (âgés de 14 à 19 ans) entre décembre 2014 et janvier 2015).

Après une série de questions pour tenter de déterminer le profil des sondés (sexe ? âge ? connaissance du sujet du jeu AC : U ? intérêt pour l’histoire ? intérêt pour la politique ?), le sondage demandait d’associer des mots à la Révolution française. Voici le résultat :



L’ensemble des réponses est intéressant : l’évènement-clé de la Révolution en ressort encore renforcé par la bande-annonce du jeu. Mais on voit que si la violence est toujours présente (« guerre », « décapitation »), le « pour quoi faire la Révolution », c’est-à-dire la justification de cette violence est clairement perçu : se révolter pour renverser la monarchie absolue, pour établir des droits, c’est-à-dire la liberté. Autre point d’intérêt : Robespierre est le seul personnage historique mentionné, reflet là de l’impact du jeu (car si Louis XVI est mentionné par allusion en tant que « roi » ou par son destin final, la « décapitation », il n’est pas explicitement nommé).

Les questions posées ont permis de déterminer des profils des élèves selon leur intérêt pour la politique, l’histoire et les jeux vidéo. Les réponses varient alors :

**Profil 1 : Le « geek no life »**

Un sondé, qui connaît le jeu, y a joué, mais ne s'intéresse ni à la politique ni à l'histoire a ainsi répondu :

un des thèmes de l'histoire  
manifestation contre les citoyens  
guerre

---

**Profil 2 : Les « blasés »**

Ceux qui connaissent le jeu sans y avoir joué et ne s'intéressant ni à l'histoire ni à la politique répondent :

Histoire de la France Révolution contre un roi  
Passage de monarchie à une république libération de la France  
Changement  
prise de la Bastille  
guerre République

**Profil 3 : les « non-curieux »**

Ils n'ont jamais entendu parler du jeu, n'y ont donc jamais joué, et ne s'intéressent ni à la politique ni à l'histoire :

Le pays se révolte  
Manifestation contre les citoyens prise de la Bastille  
révolte des seigneurs entre les prolétaires  
Un acte symbolique et historique  
Liberté Egalité Fraternité  
Bastille

---

**Profil 4 : Les « curieux »**

Ils connaissent et ont joué au jeu et déclarent s'intéresser à la politique et/ ou à l'histoire

Bastille Robespierre  
 révolte contre la monarchie absolue  
 triomphe de la liberté sur la tyrannie guerre pour les droits  
 Un acte symbolique et historique de la liberté décapitation  
 Napoléon  
 début de la démocratie Liberté histoire Le peuple français se  
 Le peuple français se révolte contre le roi **prise de la Bastille** liberté  
 révolte contre le roi Création des valeurs de la République française

### Profil 5 : Les « curieux » non joueurs

Ils connaissent le jeu mais n'y ont jamais joué et s'intéressent à la politique et/ou à l'histoire :

Robespierre Révolution des Français  
 Liberté de la France  
 prise de la Bastille guerre pour les droits  
 République Bordel monarchie Paris  
**Bastille** Un retournement du peuple contre le roi  
 Un acte symbolique et historique de la liberté  
 décapitation révolte contre la monarchie absolue

### Profil 6 : Les « intellos »

Ils n'ont jamais entendu parler du jeu mais s'intéressent par contre à la politique et/ou à l'histoire :

Louis XV fin de la monarchie  
 prise de la Bastille  
**révolte des Français** Lumières  
 révolte des prolétaires contre les dirigeants Fin des ordres politiques  
 Louis XVI révolte contre un roi

### Bilan : L'émission de radio

Si la synthèse des recherches historiques et sur la controverse ainsi que l'analyse de ces réponses est assez ardue et relève évidemment plus du bricolage sociologique, une conclusion s'impose, et les élèves de 2<sup>nde</sup> 4 nous la livrent avec force au cours de leur émission. Bonne écoute !



## Sitographie :

Alexis Corbière, « Les créateurs d'Assassin's Creed Unity véhiculent une propagande réactionnaire sur la Révolution Française », blog, 13 novembre 2014

<http://www.alexis-corbiere.com/index.php/post/2014/11/13/Les-cr%C3%A9ateurs-d%E2%80%99Assassin%E2%80%99s-creed-unity-v%C3%A9hiculent-une-propagande-r%C3%A9actionnaire-sur-la-R%C3%A9volution-Fran%C3%A7aise>

Michel Biard, « Assassin's Creed Unity: des erreurs historiques sur la Révolution ? Mélenchon n'a pas tort », *L'Obs – Le Plus*, 14 novembre 2014.

<http://leplus.nouvelobs.com/contribution/1278576-assassin-s-creed-unity-des-erreurs-historiques-sur-la-revolution-melenchon-n-a-pas-tort.html>

« L'Histoire fait date dans le jeu vidéo », reportage sur France Culture, 17 novembre 2014

<http://www.franceculture.fr/2014-11-17-l-histoire-fait-date-dans-le-jeu-vid%C3%A9o>

Alexis Corbière, « Toujours à propos d'Assassin's Creed Unity : quatre réponses à des remarques », blog, 17 novembre 2014

<http://www.alexis-corbiere.com/index.php/post/2014/11/17/Toujours-%C3%A0-propos-d%E2%80%99Assassin%E2%80%99s-Creed-Unity-%3A-quatre-r%C3%A9ponses-%C3%A0-des-remarques>

Jean-Clément Martin, « La Terreur parlons en et balayons devant notre porte », *Mediapart*, 19 novembre 2014

<http://blogs.mediapart.fr/blog/jean-clement-martin/191114/la-terreur-parlons-en-et-balayons-devant-notre-porte>

Benoît Le Corre, « On a fait jouer un historien à « Assassin's Creed Unity », *Rue89*, 19 novembre 2014

<http://rue89.nouvelobs.com/rue89-culture/2014/11/19/a-fait-jouer-historien-a-assassins-creed-unity-256118>

Aurélien Soucheyre, « La Révolution française n'a pas été assassinée », *L'Humanité*, 25 Novembre, 2014

<http://www.humanite.fr/la-revolution-francaise-na-pas-ete-assassinee-558444#sthash.DWroYynu.H44og029.dpbs>

Alexis Corbière, « Le crédo des assassins de la Révolution », *Libération*, 4 décembre 2014 :

[http://ecrans.liberation.fr/ecrans/2014/12/04/le-credo-des-assassins-de-la-revolution\\_1156457](http://ecrans.liberation.fr/ecrans/2014/12/04/le-credo-des-assassins-de-la-revolution_1156457)

Emission « La Marche de l'Histoire » avec Jean-Clément Martin, mercredi 10 décembre :

<http://www.franceinter.fr/player/reecouter?play=1014053>