



HAL
open science

Le jeu vidéo comme support d'idéologies : le discours politique d'Assassin's Creed Unity

Apolline Mayeux

► **To cite this version:**

Apolline Mayeux. Le jeu vidéo comme support d'idéologies : le discours politique d'Assassin's Creed Unity. Sciences de l'information et de la communication. 2017. dumas-03132805

HAL Id: dumas-03132805

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03132805>

Submitted on 5 Feb 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

Master professionnel

Mention : Information et communication

Spécialité : Communication Médias

Option : Médias, innovation et création

Le jeu vidéo comme support d'idéologies Le discours politique d'*Assassin's Creed Unity*

Responsable de la mention information et communication
Professeure Karine Berthelot-Guiet

Tuteur universitaire : Pauline Chasseray-Peraldi

Nom, prénom : MAYEUX Apolline

Promotion : 2016-2017

Soutenu le : 27/09/2017

Mention du mémoire : Très bien

© L'ensemble des illustrations utilisées dans ce mémoire sont la propriété d'Ubisoft.

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier Pauline Chasseray-Peraldi, pour ses précieux conseils, sa disponibilité et sa souplesse, ainsi que Ronan Le Breton pour ses indications très utiles. Je remercie ensuite toute l'équipe pédagogique du CELSA pour avoir assuré la partie théorique de ma formation et pour m'avoir donné l'opportunité de réaliser ce mémoire.

Je remercie ensuite Joseph Deiana, alias *Big Papa John*, sans qui je n'aurais pas pu jouer à *Assassin's Creed*. C'est également lui qui m'a transmis son amour pour les jeux vidéos et ce mémoire augure de nouvelles discussions enrichissantes. Je remercie aussi Hugo d'avoir bien voulu me prêter la copie de *Unity* pour me permettre de l'explorer.

Je salue également François pour son vif intérêt qui a entretenu ma motivation.

J'adresse des remerciements à Léo, pour ses résumés d'ouvrages et nos discussions qui ont nourri ce mémoire.

Mes pensées vont enfin à Valérian, dont je salue la patience, le soutien et qui est resté à mes côtés jusqu'à la fin de la rédaction de ce mémoire.

Sommaire

REMERCIEMENTS	2
INTRODUCTION	6
I. CONTEXTE SOCIO-CULTUREL ET ÉCONOMIQUE DU JEU VIDÉO	15
1.1 ÉLÉMENTS HISTORIQUES DU JEU VIDÉO	15
1.1.1 DANS LES BUREAUX DU MIT	15
1.1.2 UNE IDÉOLOGIE DE LA « MASCULINITÉ MILITARISÉE »	17
1.1.3 LA « SOCIÉTÉ LUDIQUE » : LE JEU VIDÉO COMME NOUVEAU MÉDIA DE MASSE	18
1.2 UNE LÉGITIMITÉ EN MOUVEMENT	20
1.2.1 DES <i>PLAY STUDIES</i> AU <i>GAME STUDIES</i> : LE JEU VIDÉO COMME OBJET DOMAINE DE RECHERCHE SCIENTIFIQUE	20
1.2.2 VIOLENCE DANS LE JEU, VIOLENCE ENVERS LE JEU	22
1.2.3 INSTITUTIONNALISATION ET PATRIMONIALISATION : LA RECONNAISSANCE DE L'ÉTAT	24
1.3 JEU ET VIDÉO : (DÉ)CONSTRUCTION D'UN MÉDIA	26
1.3.1 DANS « JEU VIDÉO », IL Y A « JEU »	26
1.3.2 UNE MÉDIATION ENTRE DÉVELOPPEUR ET JOUEUR	28
1.3.3 LE JEU VIDÉO : UN FORMAT MÉDIATIQUE	31
II. AU CŒUR DU JEU VIDÉO : UN RÉCIT POLITIQUE	34
2.1 RÉÉCRIRE L'HISTOIRE : LA MARQUE <i>ASSASSIN'S CREED</i>	34
2.1.1 PLACER DES ÉLÉMENTS DE FICTION AU SEIN DES ZONES D'OMBRES DE L'HISTOIRE	34
2.1.2 LES TEMPLIERS CONTRE LES ASSASSINS : LA THÉORIE DU COMLOT	37
2.1.3 UNE CRITIQUE DU RELIGIEUX AU PROFIT DU PROFANE	40
2.2 REPRÉSENTER LA RÉALITÉ : LA CONSTRUCTION D'UN ESPACE	43
2.2.1 LE TERRAIN DE JEU DU RÉCIT : L'ESPACE DANS LE JEU VIDÉO	43
2.2.2 CIRCULER DANS L'HISTOIRE	46
2.2.3 ÉLÉMENTS HISTORIQUES DU PARIS RECONSTITUÉ	48
2.3 LE HÉROS : DU JOUEUR À ARNO	52
2.3.1 DE L'IDENTIFICATION À L'ENGAGEMENT : L'AVATAR	52
2.3.2 ARNO, MEMBRE DES ASSASSINS	54
2.3.3 LA REPRÉSENTATION DE L'INDIVIDUALISME DES SOCIÉTÉS CONTEMPORAINES À TRAVERS LA QUÊTE D'ARNO	56
III. LES ENJEUX DE VALORISATION DES JEUX VIDÉOS	60

3.1 LE MYTHE, UN ÉLÉMENT DE L'ÉCRITURE LUDIQUE	60
3.1.1 LA CONSTRUCTION DU MYTHE POLITIQUE	60
3.1.2 « LE VOYAGE DU HÉROS » : L'ENJEU SCÉNARISTIQUE DU MYTHE	62
3.1.3 LE JEU VIDÉO : SA PROPRE MYTHOLOGIE	64
3.2 LA GRAMMAIRE DU JEU VIDÉO : UN SUPPORT DE DISCOURS CONTRAINT PAR LES LOGIQUES ÉCONOMIQUES DU MARCHÉ	66
3.2.1 LE <i>GAME DESIGN</i> : UNE INDUSTRIE CRÉATRICE DE MONDES	66
3.2.2 AGIR SUR LE RÉCIT : LA CAPACITÉ TRANSFORMATIVE	67
3.2.3 LES ENJEUX ÉCONOMIQUES DE LA CONCEPTION DE JEU VIDÉO	69
3.3 HISTOIRE ET JEU VIDÉO : UN DIALOGUE AMBIVALENT	71
3.3.1 L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO HISTORIQUE	71
3.3.2 L'HISTOIRE, UN PRÉTEXTE POUR LE JEU VIDÉO	71
3.3.3 LE JEU VIDÉO COMME MÉDIA : UN DISCOURS SUR L'HISTOIRE	74
<u>CONCLUSION</u>	76
<u>BIBLIOGRAPHIE</u>	79
<u>JEUX CITÉS</u>	83
<u>ANNEXES</u>	85
<u>RÉSUMÉ</u>	89
<u>MOTS CLÉS</u>	90

Introduction

« Rien n'est vrai. Tout est permis »

Si le crédo des assassins de la saga *Assassin's Creed* résume le principe du jeu vidéo, elle porte en elle une vision politique quand on prend l'explication qu'en fait le personnage du second opus (*Assassin's Creed II*) Ezio Auditore.

« Quand seule la voix des tyrans se fait entendre, quand la vérité est une chose imposée, souviens toi que rien n'est vrai.

Quand les faibles se font opprimer, que les justes sont calomniés, souviens toi que tout est permis. »

Nietzsche en fait même une lecture philosophique, dans laquelle la mise en doute de la vérité serait la condition de la liberté : « C'était là de la vraie liberté d'esprit, une parole qui mettait en question la foi même en la vérité...¹ »

Quand on sait que les jeux vidéos représentent aujourd'hui la première industrie culturelle mondiale, il est nécessaire de s'interroger sur leur message et la représentation du monde qu'ils donnent à voir. En effet, les budgets de production sont colossaux, atteignant une estimation de 108,9 milliards de dollars pour l'année 2017². L'apparition du mobile, accompagnée par l'arrivée de jeux pour smartphones a contribué à démocratiser le jeu vidéo, estimant leurs revenus à hauteur de 46% du revenu du marché du jeu vidéo. L'apparition du e-sport comme pratique ludico-sportive s'est même accompagnée de formats destinés aux jeux vidéos, comme l'illustre le *Canal Esport Club*, véritable plateforme dédiée au e-sport et éditée par Canal Plus.

L'apparition de processus de *gamification* des contenus médiatiques, et l'émergence de programmes audiovisuels traitant du sujet ont permis de faire parler de ce média. L'écriture narrative et le développement technique et notamment graphique ont permis au jeu vidéo de faire un bond qualitatif. Véritable laboratoire des nouvelles technologies, il s'est imposé dans notre quotidien, de l'application Facebook distractive au *RPG (Role Playing Game)* chronophage. Le jeu vidéo revêt aujourd'hui bien des formes³. Il s'est même intégré aux réseaux sociaux, comme la possibilité sur Facebook d'inviter des amis à jouer aux applications intégrées à ce média social. Il utilise la réalité virtuelle et la réalité augmentée, ce

¹ *La généalogie de la morale*, Friedrich Nietzsche traduction d'H. Albert. Paris, 1900, réédition Nathan, 1985

² Rapport de Newzoo, <<https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-2017-report-insights-into-the-108-9-billion-global-games-market/>> consulté le 3 août 2017

³ *ibid.*

qui en fait un objet d'expérimentation pour les industries culturelles traditionnelles, comme l'illustre l'ouverture par *mk2* d'un lieu entièrement dédié à la réalité virtuelle. Il est sur nos téléphones mobiles, nos tablettes, nos ordinateurs et nos consoles. Les entreprises l'ont décliné en *Serious Game* pour l'utiliser comme dispositif de communication interne. Dans l'imaginaire collectif, le jeu vidéo est donc un passe-temps, un divertissement immersif, parfois addictif, que l'on considère comme étant léger ou abrutissant, et dont les polémiques ne tournent qu'autour de la violence présente à l'écran ou du temps trop important que leur accordent les jeunes générations.

Par sa qualité immersive, le jeu vidéo a parfois laissé place à certaines controverses. Longtemps associé à la violence gratuite, beaucoup de jeux permettent au joueur de se mettre dans la peau d'un personnage déviant, ou de prendre part à un conflit, qu'il soit une reconstitution ou relevant de la fiction. La capacité qu'a le jeu vidéo à captiver son audience a exacerbé les inquiétudes. Les *best-sellers* tels que les franchises *Call of Duty*, *GTA*, *Assassin's Creed*, *Watch Dogs*, *Metroïd* ou encore *Bioshock* mettent ainsi en scène des mondes en proie à la guerre ou à la violence. Et c'est par l'acte de violence ou de guerre que le héros entre en contact avec le politique. *Call of Duty* a notamment fait couler beaucoup d'encre pour ces raisons. Dans l'opus *Modern Warfare 2*, un des niveaux met en scène l'un des deux personnages principaux qu'incarne le joueur aux côtés de terroristes russes, dans le but de mener à bien sa mission. Le joueur est alors amené à abattre tous les civils d'un aéroport fictif russe⁴. Lors de la sortie de l'opus *Black Ops II*, une plainte à l'encontre de l'éditeur du jeu vidéo a été déposée par la famille de Jonas Savimbi, figure historique angolaise, et présent dans le scénario du jeu. Les enfants de l'ancien chef rebelle ont jugé que la représentation de leur père portait atteinte à son honneur⁵. Nous savons que *Call of Duty* ne prétend pas représenter la réalité, cependant, ces controverses posent la question des effets de cette représentation idéologique. *Call of Duty* nous paraît alors peu nuancé, opposant les *marines* américains que le joueur incarne, aux forces militaires russes et angolaises. Nous ne chercherons pas à analyser ici les conséquences de la narration des jeux vidéos, et nous ne nous intéresserons pas non plus aux études de réception. Cependant, sachant que les jeux vidéos ont le pouvoir de susciter controverses et remises en question de leur violence et des idéologies qu'ils véhiculent, il sera question de comprendre ces représentations et leur force pour être ainsi en capacité de toucher les sensibilités de chacun.

⁴ <<https://www.youtube.com/watch?v=N5wgub46r8A&feature=youtu.be>> consulté le 10 juillet 2017

⁵ Paul Conge, "Call of Duty" interdit ? Les enfants d'un ex-seigneur de guerre attaquent en justice, L'Obs, <<http://tempsreel.nouvelobs.com/justice/20160201.OBS3775/les-enfants-d-un-ex-seigneur-de-guerre-angolais-defient-call-of-duty-au-tribunal.html>> consulté le 10 juillet 2017

Call of Duty n'a ainsi pas cristallisé les critiques et polémiques à l'encontre des jeux vidéos. Le cinquième opus *Assassin's Creed Unity*, pour lequel les développeurs se sont pourtant entourés d'historiens, a suscité de vives réactions, allant même jusqu'à celles de politiciens à l'image de celle du fondateur du Parti de Gauche, Jean-Luc Mélenchon.

« Les gentils, ici, ce sont la reine, cette infâme traîtresse et corruptrice, le roi, ce mollasson vendu, les aristocrates agents des autrichiens, des anglais et de n'importe qui qui soit contre le peuple, voilà les héros, subliminaux ou bien déclaré. Il suffit de voir le "trailer", écrit par un débile américain, pour comprendre le mal que fait ce genre de scénario à l'image de la France populaire et historique ! Que la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen, et donc de l'égalité en droit de tout être humain, soit présentée comme l'œuvre de brutes sanguinaires et absurdes ne peut être un hasard ludique.⁶ »

Cette citation constitue en quelque sorte le point de départ de notre analyse. Si monsieur Mélenchon dénonce en effet avec autant de vivacité un discours politique sous-tendant le récit fictionnel d'*Assassin's Creed*, c'est que des éléments de cette mémoire de la Révolution Française l'ont interpellé. Il n'est pas anodin de s'interroger sur la lecture de la Révolution faite par les développeurs de *Unity* alors que deux siècles plus tard, cette période de l'Histoire est toujours clamée par les politiques français. Avant de nous pencher sur les éléments du discours politique du jeu vidéo, il est nécessaire de revenir sur le jeu et son récit dépeint dans cet opus.

Pour étudier le discours politique des jeux vidéo, nous devons dans un premier temps définir les termes des concepts principaux qui nous aideront à mener à bien notre réflexion. Les termes « jeux vidéos », « *gameplay* », « *game design* », ce que nous entendons par « politique », et « idéologie » nous accompagneront durant cette analyse, ce pourquoi il est essentiel de s'y attarder.

Plusieurs auteurs ont apporté une définition du jeu. Pour Johan Huizinga⁷, le jeu « *est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de*

⁶ Jean-Luc Mélenchon, *Le lendemain et même ensuite*, <<http://www.jean-luc-melenchon.fr/2014/11/17/le-lendemain-et-meme-ensuite/>> consulté le 8 janvier 2017

⁷ Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 1988, p 51

lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d' "être autrement" que dans la "vie courante" ». À partir de cette définition, Jesper Juul propose un modèle classique du jeu, en établissant six critères permettant de définir le jeu : 1) les jeux sont basés sur des règles. 2) Les jeux ont des résultats variables et quantifiables. 3) À chaque résultat possible sont attachées différentes valeurs, certaines positives, d'autres négatives. 4) Les joueurs fournissent des efforts dans le but d'influencer le résultat. 5) Les joueurs sont émotionnellement attachés au résultat, dans le sens où ils seront « contents » si le résultat est positif et « mécontents » si le résultat est négatif. 6) Le même jeu peut être joué avec ou sans conséquences dans le monde réel⁸. Le jeu est donc un cadre composé de règles au sein duquel le joueur va jouer dans le but d'obtenir des résultats de différentes natures selon le type de jeu. À partir de cette définition du jeu, nous y ajouterons quelques précisions qui appuieront la dimension « vidéo-ludique » : « *Nous appelons jeux vidéo l'ensemble des jeux qui reposent sur un programme informatique et des interactions homme-machine au travers d'interfaces (graphiques, audio et mécaniques). Ils ont trois dimensions : ce sont des simulations spatiales (dimension multimédia), qui ont pour but de susciter le plaisir du joueur (dimension ludique) et qui nécessitent que le joueur interagisse avec l'environnement simulé (interactivité).* »⁹ Nous prendrons donc l'ensemble de ces définitions pour appréhender le jeu vidéo tout au long de ce mémoire.

Pour définir la notion de *gameplay*, nous partons d'une citation de Jacques Henriot, « *Il faut donc, si l'on veut appréhender le phénomène jeu dans sa totalité, discerner la part de jouer (play) qui entre dans l'accomplissement d'un jeu (game)* »¹⁰ Le *play* est donc ici associé aux actions du joueur dans le jeu, quand le *game* est vu comme ce qui constitue le jeu dans son ensemble. De plus, l'Office Québécois de la Langue Française le traduit par « jouabilité » et en propose une définition complète : « *Ensemble des éléments liés à l'interaction entre le joueur et le jeu, dont les règles et les possibilités d'actions, qui sont définis et intégrés au jeu lors de la création d'un jeu vidéo, et qui contribuent au plaisir de jouer, découlant de l'interactivité, ressenti pendant le jeu.* » Nous ne nous attarderons pas ici sur le « plaisir de jouer » qui fait référence à une expérience subjective du jeu. Nous définirons le *gameplay* comme l'association du jeu en temps qu'ensemble de règles de différentes nature (spatiales,

⁸ <<https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>> , consulté le 21 septembre 2017

⁹ Hovig Ter Minassian *et al.*, « Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? Pratiques et représentations spatiales des joueurs », *L'Espace géographique* 2011/3 (Tome 40), p. 245-262.

¹⁰ Jacques Henriot, *Le jeu*, PUF, 1969 p. 51

temporelles, fonctionnelles) et l'action du joueur au sein de ce système de règles, c'est-à-dire les interactions entre le joueur et le jeu. Le scénario du jeu et les contraintes de conception viennent quant à eux justifier l'existence de ces règles.

Pour continuer sur la pensée de Jacques Henriot, qui permet de préciser encore l'objet qu'est le jeu, l'activité « jouer » définit le « jeu » en ce qu'il n'existe pas sans l'action du joueur¹¹. La langue anglaise différencie en effet le *game* du *play*, *game* étant l'objet, le *play* étant l'action. Cependant, il n'y a pas de *game* sans *play*¹². La spécificité du jeu vidéo réside en partie dans le fait que l'ordinateur réagit immédiatement à l'action du joueur. Il sera donc question dans ce mémoire d'étudier à la fois l'écriture narrative du jeu, c'est à dire le récit, le *game design*, c'est à dire les éléments de conception du jeu vidéo, et le *gameplay*, c'est-à-dire l'action du joueur dans ce système de règles défini par le *game design*.

Pour étudier les éléments politiques des jeux vidéos, nous utiliserons une définition de Max Weber : « *Par politique, nous entendons l'ensemble des efforts fait en vue de participer au pouvoir ou d'influencer la répartition du pouvoir, soit entre les Etats, soit entre les divers groupes au sein d'un Etat*¹³ » Cette définition nous semble assez large pour l'adapter à notre objet d'étude qu'est *Assassin's Creed Unity*. Le récit fait en effet appel à des jeux de pouvoirs entre la secte des Templiers, celle des Assassins et les instances de pouvoir étatique. La politique est donc analysée dans son sens large, à savoir comme étant les jeux de pouvoir entre divers groupes au sein d'un État.

Nous utiliserons ensuite la définition de « l'idéologie » d'Erik Erikson, d'ailleurs citée par Paul Ricoeur dans *l'Idéologie et l'Utopie* : « *Plus généralement (...) un système idéologique est un ensemble cohérent d'images partagées, d'idées et d'idéaux qui (...) fournit aux membres une orientation générale cohérente, même si elle systématique simplifiée, dans l'espace et dans le temps, dans les moyens et les fins.*¹⁴ » Dans notre analyse, nous établissons l'hypothèse selon laquelle l'idéologie qualifie la représentation du monde présente dans les jeux vidéos. Cette représentation n'est pas neutre et fait appel à une idéologie particulière, qui diffère d'un jeu à l'autre. Il est par ailleurs nécessaire de prendre en compte une particularité inhérente à l'étude des idéologies : cette analyse est elle-même une lecture idéologique.

Nous entendons par « médias » la définition suivante :

¹¹ *ibid.*

¹² Mathieu Tricot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Éd. La Découverte, coll. Zones, 2011

¹³ Max Weber, *L'Éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, 2004

¹⁴ Erik Erikson, *Identity : Youth and Crisis*, New York, Norton, 1963, p189-190

« Les médias se définissent comme des dispositifs techniques (ou des dispositifs basés sur un ensemble de techniques) permettant d'émettre et de recevoir des programmes d'information, de culture et de divertissement, avec régularité sinon de plus en plus en permanence, dans le cadre d'une économie de fonctionnement qui leur soit propre (...) et dont la mise en œuvre est assurée par des organisation aux spécificités marquées (une chaîne de télévision ne saurait être confondue avec une entreprise de production de musique enregistrée, c'est-à-dire une maison de disque.)¹⁵ »

Nous parlons donc bien du jeu vidéo comme d'un média en ce qu'il repose sur un dispositif technique (de la programmation informatique au design esthétique), qui permet le divertissement de celui qui y joue, à l'aide d'informations disponibles à l'écran (sur le fonctionnement du jeu mais aussi sur l'histoire), et dont la mise en œuvre est assurée par les éditeurs de jeux vidéos, studios de développement, et constructeurs de consoles.

Il est nécessaire de souligner que tout au long de ce mémoire, nous distinguerons l'Histoire comme discipline et l'histoire comme récit du jeu.

Nous souhaitons étudier dans le cadre de ce mémoire la production d'un discours politique au sein d'un objet vidéo-ludique. Si l'on considère le jeu vidéo comme un média, il porte en lui une représentation du monde. **À travers l'exemple d'Assassin's Creed Unity, en quoi le jeu vidéo, objet ludique circulant et aujourd'hui légitime, peut-il être un média qui porte au cœur de ses caractéristiques et de son contenu un discours sur notre monde contemporain qu'il est nécessaire d'interroger ?**

Pour répondre à cette problématique, nous établissons les hypothèses suivantes :

- Le jeu vidéo est un média légitime, dont les éléments sont porteurs de discours.
- *Assassin's Creed Unity* porte un discours et une représentation du monde idéologiques.
- Les enjeux mythologiques et économiques du jeu vidéo établissent un dialogue ambivalent avec l'Histoire.

¹⁵ Bernard MIÈGE, Contribution aux avancées de la connaissance en information-communication, Ina Editions, 2015 p118

Notre méthodologie reposera sur l'analyse sémiotique du jeu *Assassin's Creed Unity*, ainsi que sur l'analyse de discours.

Nous avons choisi d'exclure de notre réflexion les jeux issus de franchises, qui font appel à des représentations issues du média originel. « *On ne saurait prétendre, par exemple, que les différents jeux de football visent à faire l'éloge (ou la critique) d'une certaine conception du sport, de sa place dans la société ou de son rapport à l'argent ; ce ne sont que des produits dérivés, rien de plus que la transposition numérique de la Coupe du monde ou de la Ligue des champions.*¹⁶ »

Deuxièmement, nous ne prendrons pas en compte les jeux communautaires, notamment ceux en ligne. Ceux-ci portent néanmoins certaines représentations politiques, mais la dimension communautaire induit quant à elle une idéologie de l'individu, et une posture différente d'un joueur à l'autre vis à vis du jeu. Or il nous est plus aisé de prendre ce rapport entre idéologie et jeu vidéo en excluant la réception du jeu par le joueur. Les jeux communautaires intègrent par essence une dimension sociale entre les joueurs qu'il n'est pas simple de réaliser dans notre cas, également parce que nous ne souhaitons pas traiter le champ des études de réception.

Après élimination de ces critères, nous avons décidé de nous centrer sur le jeu historique d'aventure en monde ouvert, et tout particulièrement sur *Assassin's Creed Unity*, développé par l'éditeur et studio Ubisoft. Le récit de *Unity* nous paraît d'autant plus intéressant qu'il se déroule durant la Révolution Française, et propose donc une réinterprétation de l'Histoire française.

Il sera question d'analyser son mode de jeu, son scénario, et la place du joueur en son sein.

Assassin's Creed est conçu en grande partie dans les studios canadiens d'Ubisoft à Montréal, mais mobilise l'ensemble des studios Ubisoft à travers le monde. Le jeu *Unity* s'est vendu à plus de 8 millions d'exemplaires. Les autres opus de la saga se sont vendus autour de 10 millions d'exemplaires chacun. L'ensemble de la franchise *Assassin's Creed* avoisine les 85 millions d'unités¹⁷.

Le récit d'*Assassin's Creed* mélange deux couches narratives : une première prenant place dans le monde réel, et une seconde dans l'« Animus », machine permettant de lire la

¹⁶ John Crowley, « L'imaginaire politique des jeux vidéo », *Critique Internationale*, 2008/1 (n°38), p. 73-90.

¹⁷ <<http://www.vgchartz.com>>, consulté le 21 septembre 2017

mémoire génétique de l'ADN, c'est-à-dire les souvenirs d'un individu. Ces souvenirs constituent la dimension historique du récit.

La société Abstergo est une entreprise pharmaceutique qui développe la technologie de l'« Animus ». Dans les premiers opus, le joueur joue Desmond Miles, un descendant d'Assassin, retenu prisonnier par Abstergo. Ce dernier découvre que cette entreprise, en réalité contrôlée par la secte des Templiers, cherche à mettre la main sur un artefact, perdu à l'époque de la Troisième Croisade, qui constitue le cœur de l'histoire du premier opus. La majeure partie du jeu se déroule ainsi dans la mémoire de l'ancêtre de Desmond. Les Assassins tentent de mettre à mal le projet d'Abstergo et utilise le personnage incarné par le joueur pour déjouer les plans des Templiers. Cette métahistoire évolue au fil des opus pour finir par radicalement changer dans *Unity*. Le joueur incarne un personnage à la première personne dans le monde réel, et ses interlocuteurs, toujours des Assassins souhaitant faire tomber Abstergo, parlent directement au joueur. Cette évolution de la métahistoire, qui rompt le lien avec celle des précédents jeux de la série nous fait mettre de côté l'analyse de ces séquences. Ce mémoire s'appuiera donc essentiel sur les séquences de la vie d'Arno, Assassin que le joueur incarne dans la mémoire génétique de *Unity*.

Le jeu s'ouvre sur une scène d'introduction mettant en scène l'arrestation de Jacques de Molay en 1313 par l'armée de Philippe le Bel, puis par son exécution. Le joueur incarne alors un Templier chargé de récupérer une épée magique aux pouvoirs extraordinaires ainsi qu'un codex, qu'il dissimule dans un sanctuaire. Après un bon dans l'histoire, le joueur incarne cette fois Arno, alors qu'il n'est qu'un enfant, le jour où son père est assassiné à Versailles. Le joueur incarne ensuite Arno, devenu adulte, recueilli par un notable de Paris, Monsieur de la Serre. En grandissant, Arno s'est épris de la fille de son bienfaiteur, Élise de la Serre. Lors d'une soirée mondaine dans laquelle Arno s'infiltré, Monsieur de la Serre se fait assassiner par un membre de la secte des Templiers. Pris pour coupable, Arno se retrouve enfermé à la prison de la Bastille. Durant sa détention, il y rencontre Bellec, un membre de la Confrérie des Assassins qui lui révèle que son père faisait également partie de la secte. Lors de la prise de la Bastille, ils parviennent à s'échapper et Bellec propose à Arno de rejoindre la Confrérie. Après avoir été rejeté par Élise, qui se révèle membre des Templiers comme son père, Arno rejoint la Confrérie, dont le chef de file est Mirabeau. Il apprend que le Grand Maître de la Serre avait signé une paix avec la Confrérie, et est chargé de remonter plusieurs pistes jusqu'à exécuter l'assassin de son bienfaiteur. Alors que la Révolution éclate, Arno apprend finalement l'identité du commanditaire de la mort de Monsieur de la Serre, un certain Germain, qui manipule Assemblée Nationale et peuple français dans le but d'établir un ordre

nouveau, fondé sur des visions de Jacques de Molay. Le jeu se termine sur une séquence où Arno, devenu Maître Assassin, révèle à Bonaparte la dépouille de Germain.

Dans une première partie, nous étudierons le contexte dans lequel le jeu vidéo est apparu ainsi que la construction de sa légitimité en temps que média de masse. Nous déconstruirons ensuite le jeu vidéo pour mieux comprendre ses mécanismes vidéo-ludiques. Dans une seconde partie, nous analyserons de façon approfondie le jeu *Assassin's Creed*, à travers le récit historique, qui porte en lui une réécriture de l'Histoire. Nous étudierons également le *game design* et la façon dont le jeu représente une réalité historique : celle de Paris pendant la Révolution Française. Enfin, nous observerons les processus d'identification et la construction du personnage d'Arno. Dans notre troisième et dernière partie, nous nous intéresserons aux enjeux de valorisation du jeu vidéo. Nous étudierons comment le mythe constitue un élément de l'écriture du récit, de la mythologie du jeu à la figure du héros. Ensuite nous nous pencherons sur la grammaire du jeu vidéo et ses enjeux économiques. Finalement nous interrogerons les rapports qu'entretiennent l'Histoire avec l'industrie du jeu vidéo.

I. Contexte socio-culturel et économique du jeu vidéo

D'une pratique expérimentale, le jeu vidéo trouve peu à peu un public, poussé par des logiques économiques issues de la concurrence entre constructeurs, et entre éditeurs. En temps qu'industrie culturelle, le jeu vidéo devient un objet ludique circulant qui acquiert une légitimité scientifique, médiatique et institutionnelle. Il s'agira pour finir de questionner les notions de « jeu », de « vidéo-ludique », et les mécanismes de médiation qui constituent l'objet qu'est le jeu vidéo.

1.1 Éléments historiques du jeu vidéo

Pour cette partie nous nous appuyerons sur les articles de Sebastien Genvo et Vincent Berry, dont les travaux sont issus de l'ouvrage de Stephen Kline, Nick Dyer-Whiteford et Greig De Peuter¹⁸.

1.1.1 Dans les bureaux du MIT

Si l'on reprend la définition de Jesper Juul, le jeu vidéo est né dès les années 1950. Issus de détournement de programmes scientifiques, ces jeux renvoient à des adaptations de jeux traditionnels, comme en illustre la démonstration d'un jeu de morpion par IBM lors d'un salon professionnel en 1953. En 1958, un physicien, Willy Higinbotham, constitue un jeu de tennis à partir d'un oscilloscope¹⁹. Ces premiers balbutiements renvoient donc à l'appropriation d'une technologie de la part d'initiés, bien souvent des chercheurs ou des étudiants du MIT²⁰. En effet, la date de création du jeu vidéo est davantage associée à 1962 qu'aux années 1950. En 1962, de jeunes étudiants du mouvement *hacker* développent ce programme, simulation d'un vaisseau spatial dont le but est de détruire des missiles dans l'espace. À l'origine, cette pratique du *hacking* regroupait des expérimentations visant à détourner le matériel technologique et informatique en applications, le plus souvent ludiques. Ces *hackers* ont alors fait circuler le jeu au sein des étudiants du MIT, de sorte à ce qu'il fut l'objet de nombreuses transformations. Cette pratique informatique s'associe à l'expérimentation technologique. Les jeux sont des programmes créés à partir d'autres programmes, dont la clandestinité est encouragée par les laboratoires au nom de la

¹⁸ Stephen Kline, Nick Dyer-Whitefore et Greig De Peuter, *Digital Play. The Inter- action of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal & Kingston, MC Gill-Queen's University Press, 2003.

¹⁹ Vincent Berry, « De Pong à World of Warcraft : construction et circulation de la culture (vidéo) ludique », in Gilles Brougère, *La ronde des jeux et des jouets*, Autrement « Mutations », 2008 (), p. 22-41.

²⁰ Massachusetts Institute of Technology

recherche²¹. On retrouve ce rapport à l'informatique dans les qualificatifs attribués aux joueurs de jeux vidéo. « *Nerd* », ou « *geek* » sont volontiers mobilisés lorsqu'il s'agit de parler d'un frère ou d'un voisin jouant devant son écran. Tiré de l'anglais, « *geek* » a désormais son entrée dans le Larousse, avec pour définition : « *Fan d'informatique, de science-fiction, de jeux vidéo, etc., toujours à l'affût des nouveautés et des améliorations à apporter aux technologies numériques.* » S'il n'est pas question ici d'étudier la figure du *geek* ni de s'attaquer à une sociologie du *geek*, il convient de rappeler que cet archétype se base sur l'histoire des jeux vidéo, et dont l'industrie se servira dans ses logiques marketing.

Il paraît nécessaire de souligner que ces expérimentations, qui donnent naissance à une application ludique des programmes informatiques, se développent dans un contexte de guerre froide, « *où les instituts de recherche technologique étaient largement subventionnés par des fonds de soutien en provenance d'organismes comme l'agence des projets de recherche avancée du Pentagone*²². » Au cœur de la course à l'armement, les jeux vidéos entretiennent des liens étroits avec l'exploration spatiale, rendue concrète par la mission Apollo 11. Ces programmes vidéo-ludiques participent alors à la circulation de l'imaginaire de la conquête de l'espace, portée par les œuvres de science-fiction qui émergent à cette époque, telles *Star Wars*, les livres d'Isaac Asimov, ou encore la série *Star Trek*. Inspirés par l'idéologie militaire issue du contexte géopolitique et des avancées scientifiques dans lesquelles baignent ces étudiants du MIT, les jeux vidéo s'inscrivent dans une culture américaine belligérante, qui s'accroît avec le développement de la « masculinité militarisée ».

Sébastien Genvo avance cependant que l'apparition du *First Person Shooter*, apparu au début des années 1990, constitue une réaction à la tendance monopolistique de Nintendo, que ce soit sur le marché des consoles ou celui du jeu vidéo. Démocratisé grâce à *Pong*, développé par Atari sur console de salon, le jeu vidéo se fraie un chemin parmi les univers sportifs. Dans les années 1980, Nintendo choisit une stratégie défensive vis à vis de sa production de console en protégeant juridiquement le développement de jeux sur ses consoles, et en misant sur une politique marketing poussée, inédite dans le secteur du jeu vidéo. C'est sur le segment des six-douze ans que Nintendo appuie sa production de jeux, avec des héros tels Mario ou Zelda : « *De façon assez comparable aux studios Disney, Nintendo développe différentes règles précisant les éléments ne devant jamais y figurer : pas de sang, pas de signes religieux ou d'antihéros.*²³ » En réaction à cette tentative de domination du secteur du

²¹ Vincent Berry, *op. cit.*

²² Sébastien Genvo, « Du rôle de la masculinité militarisée dans la médiation ludique sur support numérique », *Quaderni* [En ligne], 67 | Automne 2008, mis en ligne le 05 janvier 2012, consulté le 03 octobre 2016.

²³ Vincent Berry, *op. cit.*

jeu vidéo, les autres éditeurs contre-attaquent, et cherchent à s'adresser à un public plus mature. C'est ainsi que Midway développe par exemple *Mortal Kombat*, plus violent, qui touche le public par la télévision, et via un marketing plus agressif.

1.1.2 Une idéologie de la « masculinité militarisée »²⁴

Dès son développement, le jeu vidéo est lié à la guerre. L'ARPANET, qui donnera naissance à l'internet que nous connaissons aujourd'hui, est utilisé pour modéliser des simulations de combat. *Spacewar* met déjà en scène des affrontements prenant place dans l'espace. Plus tard, l'armée américaine commanda même des jeux pour son compte, qu'il s'agisse d'entraînement ou de propagande, à l'instar du jeu *Battlezone*, premier jeu de tir commercialisé, et développé par Atari. *Battlezone* est un simulateur de tank, racheté par l'armée américaine et adapté à l'entraînement des soldats. Ce jeu ne sera pas le seul à faire l'objet d'une commande par le Département de la défense : en 2001, Ubisoft signe avec l'armée américaine un accord l'autorisant à utiliser une version du jeu *Tom Clancy's Rainbow Six : Rogue Spear* (1999) pour entraîner les soldats à la prise de décisions.

Considéré comme l'un des premiers *First person shooter* (FPS), *Doom*, sorti en 1993, marque le début de la production d'un nouveau type de jeu. La caméra évoluant à la première personne, le joueur est complètement associé au personnage, incarnant dans la majorité des cas un membre d'une organisation militaire ou paramilitaire. En terme de propagande, l'armée développe en 2002 son propre jeu, *America's Army*, disponible gratuitement en ligne²⁵. Né aux Etats-Unis, ce type de jeu militaire et paramilitaire, s'adressant à une audience plus mature, se popularise par l'arrivée de Microsoft et Sony sur le marché des constructeurs et éditeurs, avec des titres comme *Tomb Raider*, et la commercialisation de la PlayStation.

Dans les années 2010, les jeux militaires se déploient dans les rayons, tels que *Battlefield* ou *Call of Duty*. Sorti en 2007, le premier opus du *spin-off* de *Call of Duty*, *Modern Warfare*, fait écho à la guerre froide. Un russe et un militaire arabe procédant à un coup d'État sont rangés dans la catégorie des vilains, et le joueur, incarnant trois personnages au fil des missions, est chargé de les abattre. Le monde est alors représenté de manière particulièrement binaire. D'un côté, le Moyen-Orient, dont on identifie peu les différents États, sous le contrôle d'un mouvement anti-occidental. De l'autre, la Russie, en proie à une

²⁴ Terme emprunté à Sebastien Genvo dans *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéos*, Paris, Ed. L'Harmattan, 2009

²⁵ Sebastien Genvo, *op. cit.* p 53-54

guerre civile menée par les loyalistes du gouvernement et les ultra-nationalistes. Simple argument marketing censé contrer le succès de Mario, la « masculinité militarisée » devient un fer de lance pour les éditeurs américains, qui imprègnent le marché et diffusent une idéologie militaire pro-américaine, véhiculant des clichés issus des guerres passées (l'arabe anti-occidental, le terroriste russe), sans jamais placer son scénario dans un contexte plus large qui explique ces jeux de pouvoirs. Dans *Call of Duty*, les séquences entre les missions relèvent davantage de l'ordre de mission, que d'une prise de hauteur sur les actions menées par le groupe militaire auquel appartiennent les personnages du jeu. La culture militaire de ces jeux nourrit d'ailleurs le discours médiatique dénonçant la violence des jeux, accentué par la sorti de *Grand Theft Auto*, véritable blockbuster qui marque un tournant dans l'industrie du jeu vidéo.

1.1.3 La « société ludique » : le jeu vidéo comme nouveau média de masse

Le terme de « société ludique », développé par Alain Cotta, trouve son écueil dans les années 1980, avec le développement des télécommunications, et les prémices d'internet. *« Image et son deviennent d'appréciables substituts au déplacement physique pour tous ceux auxquels il est impossible. Le renouvellement des paysages, des situations et des représentations est, en principe, infini. Ces messages sont, de plus, accessibles au grand nombre, à faible coût, et vont de l'information sur l'état du monde jusqu'aux produits de l'imaginaire. »*²⁶ Le jeu y trouve une caisse de résonance. La peur de l'ennui laissée par le passage de la société de consommation à la production de biens expérientiels, se compense par le jeu. La pénibilité du travail est remise en cause au profit de tâches plus intellectuelles. Le jeu vidéo laisse en effet une grande place à l'imaginaire par l'univers fictionnel dans lequel il plonge le joueur, comblant ainsi les besoins physiologiques, épuisés par les tâches répétitives.

Les années 1970 marquent également les sociétés industrialisées par le passage au post-fordisme. Les biens expérientiels remplaçant les biens matériels donnent la part belle aux jeux vidéos. Le joueur se plonge dans un univers bien souvent fictionnel, et bénéficie d'une expérience, limitée par le scénario ou par les possibilités de jeu. Un simulateur de vol ne pourra jamais retranscrire dans un programme l'ensemble des possibilités de vol, des modèles d'avion, des aéroports, etc. Le jeu vidéo est donc soumis au besoin constant de renouvellement

²⁶ Alain Cotta, *La société du jeu*, Fayard, 1993 p 29

des expériences de jeu²⁷. La popularisation du jeu vidéo l'entraîne très vite dans une logique de divertissement de masse. La hausse du taux d'équipement en ordinateur au sein des foyers a notamment participé à la démocratisation des pratiques : en 2013, 77% des foyers français sont équipés d'un ordinateur, contre 45% en 2004²⁸. Mais surtout, on relève 2,2 milliards de joueurs actifs dans le monde en 2017, amenés à générer 108,9 milliards de dollars de revenus, principalement issus des jeux sur smartphone (42%, contre 27% pour les ordinateurs personnels et 31% pour les consoles de salon)²⁹. Le jeu vidéo est devenu la première industrie culturelle au monde, devant le cinéma. Cette industrie dialogue d'ailleurs avec le septième art, en adaptant certaines œuvres en jeu vidéo, ou *vice versa*. *Harry Potter* et *Star Wars* ont par exemple eu leur réplique sur console. *Star Wars* a su développer son potentiel médiatique en produisant des jeux vidéos, la série d'animation *Clone Wars*, ainsi que des livres relatant des aventures annexes à la quête de Luke Skywalker, et de la mythologie de l'univers de George Lucas. Notre objet d'étude, *Assassin's Creed*, a lui-même été adapté au cinéma en 2016, et une série, produite par Netflix, serait en production³⁰.

L'industrie du jeu vidéo s'est par ailleurs adaptée à une industrie de masse en adoptant une stratégie à la fois verticale et horizontale ; les constructeurs sont aussi éditeurs et touchent alors des royalties. Cela poussent notamment les développeurs à utiliser les nouvelles technologies pour développer des jeux adaptés à ces nouvelles possibilités et conquérir de nouveaux marchés³¹. Dans son ouvrage de 2003, Sébastien Genvo souligne que « *comme toute industrie proposant des produits culturels, l'industrie vidéo-ludique répond à la fois à des impératifs économiques et à un travail créatif plus individuel*³² » Le jeu vidéo est donc bien une œuvre, répondant aux contraintes économiques propres aux industries culturelles. On observe ce mouvement de concentration avec Microsoft, constructeurs de consoles et machines (PC, Xbox, téléphones) et éditeur (*Age of Empires*, *Fable*, *Minecraft*), tout comme la société Valve, éditrice du célèbre *Half Life* ainsi que de *Counter Strike* ou encore *Left 4 Dead*, et distributrice de jeux via leur plateforme Steam. Valve est par ailleurs un acteur du secteur du eSport (sport électronique), qui conquiert actuellement les marchés européens et français via la société Vivendi, dont Canal Plus se fait le relai avec le *Canal Plus Esport*

²⁷ Sébastien Genvo, *op. cit.*, p52

²⁸ Insee, enquêtes SRCV de 2004 à 2013.

²⁹ Rapport de Newzoo, *op. cit.*

³⁰ «*Assassin's Creed*»: *Ubisoft confirme développer une série télé (pour Netflix?)* < <http://www.20minutes.fr/television/2036575-20170323-assassin-creed-ubisoft-confirme-developper-serie-tele-netflix>> consulté le 21 septembre 2017

³¹ Sébastien GENVO *op.cit.* p 63

³² *ibid*, p 92

*Club*³³. Vivendi a par ailleurs adopté une stratégie davantage verticale en rachetant les sociétés Blizzard Entertainment (*World of Warcraft*), Activision (*Call of Duty*) et Sierra Entertainment (*Mystery House, King's Quest*). Vivendi fait également une entrée dans le capital d'Ubisoft et de Gameloft, revendiquant une stratégie centrée sur les jeux vidéos³⁴. Cette consommation de masse amène par ailleurs à une démocratisation du jeu vidéo, qui s'assortit d'une légitimation, gagnée par l'audience et le public qui le consomme comme un bien culturel.

Maintenant que nous avons étudié l'histoire du jeu vidéo et ses rapports à l'idéologie comme arguments marketing, il convient d'étudier comment cet objet vidéo-ludique a gagné ses lettres de noblesse auprès de la communauté scientifique. Considéré comme une industrie culturelle, il suscite de nombreux débats qui remettent en question sa légitimité. Son acceptation auprès du grand public et sa médiatisation, amène cependant l'État à considérer le jeu comme une œuvre de fiction qui bénéficie de subventions publiques.

1.2 Une légitimité en mouvement

1.2.1 Des *play studies* au *game studies* : le jeu vidéo comme objet domaine de recherche scientifique

Si le jeu vidéo était considéré comme une pratique liée aux expérimentations technologiques, il est aujourd'hui accepté en temps qu'objet d'étude scientifique. Avant de s'intéresser au jeu vidéo en temps que média vidéo-ludique, il a fallu étudier le concept du jeu. Joseph Huizinga a écrit l'un des premiers livres³⁵ à propos du jeu en dehors de son rôle psychologique dans le développement de l'enfant³⁶. En France, le philosophe Roger Caillois, avec son livre *Des jeux et des Hommes*, a en ce sens ouvert le bal. Avec une typologie des jeux, du jeu de compétition au jeu de hasard, il a défini cet objet reposant sur le « faire semblant ». Roger Caillois fut suivi de Jacques Henriot, qui apporta notamment la notion d'attitude ludique. Ces études, regroupées sous le nom des *play studies*, initiaient les travaux des *game studies* anglo-saxonnes.

³³ <<https://esport.canalplus.fr>> consulté le 2 juillet 2017

³⁴ *Vivendi se renforce dans les jeux vidéo avec Ubisoft et Gameloft* <http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/10/22/vivendi-se-renforce-dans-les-jeux-video-avec-ubisoft-et-gameloft_4794792_4408996.html> consulté le 21 septembre 2017

³⁵ Joseph Huizinga, *op. cit.*

³⁶ Donald Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Gallimard, 1975 (*Playing and Reality*, 1971), réédité en folio, 2004

C'est en effet en Grande-Bretagne et surtout aux États-Unis que se développèrent les *game studies* à la fin des années 1990. La proximité avec le marché du jeu vidéo émergent sur le continent américain, il fut le lieu des premières publications. Le passage au XXI^e siècle et l'essor fulgurant des jeux vidéos permirent aux chercheurs de se pencher sur cet objet peu défini et non étudié. C'est dans cette lignée que furent créées des revues scientifiques telles que *Game Studies*³⁷ en 2001, et *Game and Culture* en 2006.

La recherche scientifique concernant les jeux vidéos définit les *game studies* non pas comme une discipline mais comme un domaine de recherche. Les *game studies* font ainsi appel à de nombreuses disciplines, telles que la philosophie, la psychologie, les sciences sociales, les sciences de l'information et de la communication, ou encore la sémiotique. Elles s'approchent même parfois des *cultural studies*, dès lors qu'il s'agit d'étudier l'impact culturel des jeux vidéos dans une société. Les études de réception des jeux vidéos constituent également une littérature importante de la recherche. Les *game studies* se préoccupent ainsi des questions liées à la violence, les jeux vidéo tendant à représenter une agressivité prépondérante. On cherche également si les jeux vidéo créent de l'addiction. Face à un média populaire et immersif, ils restent encore associés à l'image du jeune adolescent jouant des heures entières. La psychologie cognitive trouve ainsi sa place dans ce champ de recherche que sont les jeux vidéo. Concernant la violence, nous verrons dans la partie suivante qu'elle a cristallisé bien des débats concernant le jeu vidéo. Les processus d'écriture et de narratologie ont eux aussi trouvé dans le jeu vidéo une nouvelle manière de penser l'écriture, à travers des dispositifs interactifs plaçant le joueur comme acteur du récit.

L'étude des *User Generated Content (UGC)*, portée par Henry Jenkins, est également utilisée en marketing. Les UGC constituent en effet une aubaine pour ce domaine professionnel. Ces contenus créés par les usagers ont notamment émergé avec internet, et désignent un processus de création médiatique par les utilisateurs eux-mêmes. Si l'initiative provient parfois des usagers, une entreprise de média peut également travailler en étroite collaboration avec ces UGC, et valoriser l'apport du client-usager.

La sociologie s'est quant à elle beaucoup intéressée aux jeux en ligne, qui constituent des espaces d'interaction sociale inédits puisqu'ils ont pour caractéristiques d'être virtuels. Le succès des jeux *Second Life* et de *World of Warcraft*, bien que radicalement différents dans la mécanique de jeu, illustra cet intérêt croissant de la population pour les mondes numériques.

Aujourd'hui, la littérature scientifique s'est étendue en France. Sébastien Genvo, Laurent Tremel, Laurent Di Filippo, Patrick Schmoll, Mathieu Triclot, Olivier Mauco sont

³⁷ <<http://gamestudies.org>> consulté le 21 septembre 2017

autant de chercheurs qui s'intéressent à l'objet ludique, que nous mobilisons d'ailleurs. Ils viennent d'ailleurs de parcours universitaires différents, des sciences politiques pour Olivier Mauco, à la philosophie pour Mathieu Tricot. Ce dernier organisa récemment un colloque sur les jeux vidéos au sein de la Sorbonne, renouvelant ainsi l'état de la recherche en France³⁸.

1.2.2 Violence dans le jeu, violence envers le jeu

Avec le développement des jeux paramilitaires et basés sur le tir ou le combat, La violence est ainsi un argument marketing. Sébastien Genvo le justifie par le fait que la violence est un concept transnational³⁹. Nous pouvons observer ce mouvement par la compétition à laquelle se livrèrent *Call of Duty* et *Battlefield* sur le marché des FPS basés sur la guerre. Avec un système de jeu très semblable, la multiplication des opus répond à une logique économique et de conquête de parts de marché. La violence représentée, cristallise alors les critiques à l'encontre des jeux vidéos. Laurent Trémel propose d'analyser dans son ouvrage⁴⁰ le programme d'Arte du 18 mai 2000, nommé « Faut-il avoir peur des jeux vidéos ? ». Durant la soirée, experts et professionnels débattent sur l'objet du jeu vidéo. D'une génération du livre, à la génération de la télé, il serait question aujourd'hui d'une génération du jeu vidéo, incapable de discerner le monde réel du monde fictionnel, inconscients de la violence à laquelle ils sont exposés. C'est d'ailleurs l'objet de la critique encore actuelle, comme cet article de *La Croix*, qui répond à notre programme Arte de 2000 : « Faut-il avoir (encore) peur des jeux vidéo ?⁴¹ » Ce sont des experts, des psychologues et autres chercheurs que l'on mobilise aujourd'hui pour démontrer les méfaits du jeu vidéo sur le développement psychologique de l'enfant. Un exemple comme *Death Race* prouve l'implication des associations de défense de l'enfance. Ce jeu d'arcade sorti en 1976, tiré du film éponyme, met en scène le joueur à bord d'une voiture, dont le but est d'écraser le plus d'individus possible. Chaque individu renversé lui fait gagner des points. Le jeu fait polémique à sa sortie, et le National Safety Council le qualifia d'« insidieux », de « morbide », de « choquant » et de

³⁸ *La philosophie du jeu vidéo s'invite à la Sorbonne*, <http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/09/21/la-philosophie-du-jeu-video-s-invite-a-la-sorbonne_5188995_4408996.html> consulté le 21 septembre 2017

³⁹ Sébastien Genvo, *op. cit.*

⁴⁰ Laurent Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*. Presses universitaires de France, coll. Sociologie d'aujourd'hui, Paris, 2001

⁴¹ Faut-il avoir (encore) peur des jeux vidéo ? <http://www.la-croix.com/Famille/Parents-Enfants/Dossiers/Education-et-Valeurs/Loisirs-Culture-Conso/Faut-il-avoir-encore-peur-des-jeux-video-_NP_-2012-02-14-768397> consulté le 21 septembre 2017

« malade »⁴². L'ironie du sort est que *Death Race* bénéficia de cette critique pour vendre davantage de copies du jeu, avant de cesser sa production du fait de la polémique. La critique marche dans ce sens : si l'on parle négativement du jeu, on parle quand même du jeu, et ces critiques attisent la curiosité des joueurs qui auront à cœur de tester par eux-mêmes le jeu dont il est question. D'autant plus que le propre du jeu est d'incarner un personnage dans un monde fictionnel, c'est à dire « faire comme si » nous étions ce personnage. Le jeu permet de transporter le joueur dans un monde auquel il n'a pas accès dans le monde réel. Il est donc normal que la violence fascine les joueurs. Tuer, tabasser, voler sont des actes répréhensibles dans le monde ordinaire. Or le jeu récompense ces actes. Cela amène à la question du jeu vidéo comme vecteur de débat social : « *Conférer ce rôle social au jeu vidéo implique en effet que soit donnée au joueur la possibilité d'adopter un certain recul critique face à l'objet lors de sa pratique ludique tout en lui permettant d'y apporter sa part de créativité.*⁴³ » Si le joueur mature peut adopter cette démarche critique vis-à-vis du jeu auquel il joue, l'enfant n'a pas cette capacité de réflexivité. Bien qu'en 2000, l'émission d'Arte s'est tenue au cœur des prémices d'internet, la violence n'a pas disparu pour autant des jeux vidéo et les enfants y sont toujours confrontés. On peut même se demander s'il n'y a pas une banalisation de la violence. Les jeux sur mobile représentent aujourd'hui le premier marché du jeu vidéo. Plus maniable qu'un ordinateur et plus mobile qu'une console de salon, on peut supposer que l'enfant est davantage confronté à ce genre d'image. Il est ainsi nécessaire d'adopter un rôle de sensibilisation. D'autant plus que ces objets peuvent présenter un réel intérêt pédagogique

Le jeu vidéo a beaucoup souffert du qualificatif « violent » qu'on lui a constamment apposé. *Grand Theft Auto* en fut l'exemple maître. Égérie de la violence dite « gratuite », le jeu vidéo subit de nombreuses critiques. L'univers masculin et militaire, compétitif et violent a participé à entretenir une image négative du jeu vidéo. Le problème du discernement entre la réalité et le jeu a notamment été abordé lors de la fusillade de Colombine en 1999 aux Etats-Unis, le jeune homme ayant attaqué l'école étant un joueur de jeu vidéo avéré. Cependant, Mathieu Triclot pense que dire d'un joueur qu'il manque de discernement entre réalité et fiction, c'est dénigrer fortement sa capacité de jugement⁴⁴. En somme, le joueur sait faire la différence entre son jeu et la réalité toute autre, entre un monde régi par ses propres règles et la réalité encadrée par les siennes. Si un discours négatif a longtemps été nourri par certains drames, tels celui de Colombine, ou reportages, articles et débats, le jeu vidéo a su lui

⁴² 'Death Race' <<http://www.nytimes.com/1976/12/28/archives/death-race-game-gains-favor-but-not-with-the-safety-council.html?mcubz=3>> consulté le 21 septembre 2017

⁴³ Sébastien Genvo, *op. cit.* p95

⁴⁴ Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Éd. La Découverte, coll. Zones, 2011

aussi justifier cette violence. En effet, Olivier Mauco a étudié par exemple *Grand Theft Auto IV* et son discours politique, éminemment critique du « rêve américain »⁴⁵. Par la mise en scène de nombreux éléments constitutifs de la culture américaine, du quotidien, et le détournement de l'architecture, des réseaux, et des programmes médiatiques, *Grand Theft Auto* (GTA) relève davantage les contradictions de la politique américaine qu'il ne propose un jeu où la violence gratuite est glorifiée. Rockstar, l'éditeur de la série GTA, a d'ailleurs fait de cette critique sociale sa marque de fabrique. Le personnage déviant est un personnage omniprésent dans la série de jeu vidéo. Il constitue un des supports du discours politique de GTA ; à travers l'histoire du personnage principal, on nous donne à voir la critique sociale.

1.2.3 Institutionnalisation et patrimonialisation : la reconnaissance de l'État

En mars 2006, les insignes de Chevalier de l'Ordre des Arts et Lettres sont remises à trois concepteurs de jeux vidéos⁴⁶. Le jeu vidéo est reconnu par l'État comme œuvre artistique. Ayant subi de nombreuses critiques, comme nous avons pu le voir dans la partie précédente, le jeu vidéo jouit néanmoins d'une reconnaissance, timide mais en évolution. La patrimonialisation des jeux vidéo leur donne une légitimité en temps qu'industrie culturelle⁴⁷. Ainsi, la Bibliothèque Nationale de France sort un programme, « MO5.com », dédiée à « *la préservation et la diffusion au public du patrimoine numérique*⁴⁸ ». En exploitant l'univers lors de la Japan Expo, davantage associée à la culture manga, le jeu vidéo jouit d'une visibilité à l'échelle nationale au sein de salons et d'expositions.

Des fonds d'aides publiques participent également à l'institutionnalisation du jeu vidéo, à travers des subventions octroyées par le CNC telles que le crédit d'impôt ou le Fond d'Aide aux Jeux Vidéo (FAJV). « *Il s'agit de favoriser des créations nouvelles et d'inciter les entreprises à créer une valeur patrimoniale autour des jeux vidéo qu'elles produisent en conservant les droits de propriété intellectuelle.*⁴⁹ » En faisant dépendre le jeu vidéo du droit de propriété intellectuelle, la création est associée à une œuvre, reconnaissant le travail des développeurs et scénaristes sur le plan esthétique et narratif. Le FAJV inclut par ailleurs une « *aide aux opérations à caractère collectif [qui] finance des actions d'information et de*

⁴⁵ Olivier Mauco, *GTA IV, L'envers du rêve américain, Jeux vidéos et critique sociale*, Éd. Questions Théoriques, coll. Lecture > Play, 2013.

⁴⁶ *Le jeu vidéo acquiert ses lettres de noblesse* <http://www.lemonde.fr/technologies/article/2006/03/13/le-jeu-video-acquiert-ses-lettres-de-noblesse_750369_651865.html> consulté le 21 septembre 2017

⁴⁷ Sébastien Genvo, *op.cit.* p 54

⁴⁸ <<http://mo5.com/asso/>>, consulté le 21 septembre 2017

⁴⁹ <<http://www.cnc.fr/web/fr/fonds-d-aide-au-jeu-video-fajv>> consulté le 21 septembre 2017

*promotion destinées à l'ensemble de la profession, et notamment : journées d'études, journées professionnelles, festivals de portée nationale ou internationale.*⁵⁰ » L'État reconnaît et subventionne ainsi la portée informative, c'est-à-dire la vulgarisation de ce milieu encore associé à la violence ou destiné à un milieu de *geeks* initiés.

Des manifestations émergent, donnant la part belle à l'industrie du jeu vidéo, à l'image de la Paris Games Week, ou de Geekopolis. Sont présents des *youtubeurs*⁵¹ tels que Squeezie et Cyprien, dont les communautés Youtube représentent respectivement 8,7 millions 11 millions d'abonnés. Ceux-ci disposent d'une audience massive permettant une vulgarisation et une médiatisation des jeux vidéos. La plateforme Twitch accentue ce mouvement en permettant à n'importe quel internaute de diffuser ses sessions de jeu. En cumulant 1,8% du trafic internet américain, Twitch se positionne devant Facebook et Amazon. Le jeu vidéo devient un média que l'on diffuse et que l'on regarde, au même titre qu'une série Netflix. Cette reconnaissance du monde médiatique s'illustre également en 2012, année où *Assassin's Creed Revelations* obtient le Prix Historia du jeu vidéo⁵².

L'émergence du e-sport professionnalise également le jeu. Jouer devient un métier. Si les *youtubeurs* Squeezie et Cyprien touchent des revenus via leurs vidéos, une industrie est née, sponsorisée par des entreprises telles Canal Plus ou Allo Resto, et qui apportent une légitimation et une démocratisation des jeux vidéos. Avec le Canal Esport Club et son émission *Le Journal des Jeux Vidéo*, Canal Plus instaure dans le paysage audiovisuel français un format hebdomadaire centré sur les jeux vidéos : les internautes regardent les autres jouer.

La prédominance de l'interactivité numérique propre aux jeux vidéo s'observe par exemple à travers le web-documentaire, qui revêt certaines caractéristiques du jeu vidéo. *Prison Valley* a ainsi associé une dimension documentaire à celle du jeu en proposant un dispositif immersif où l'internaute se glissait dans la peau d'un enquêteur. *Le défi des bâtisseurs* met lui aussi en scène l'internaute, qui joue un jeune architecte. Si le web-documentaire a pâti d'un modèle économique peu rentable, il a permis d'explorer une hybridation entre documentaire et jeu vidéo. En délinéarisant la narration, ce format permet notamment à l'utilisateur de créer sa propre narration et d'interagir avec l'objet. En impliquant l'utilisateur, le web-documentaire est alors une expérience émotive multiple, une

⁵⁰ *ibid*

⁵¹ Nous définissons les « *youtubeurs* » comme des membres de Youtube diffusant leurs propres contenus. Avec la politique de rémunération de Youtube, entraînée par l'apparition des publicités au sein des vidéos de la plateforme, les *youtubeurs* peuvent aujourd'hui vivre de la diffusion de leurs contenus, entraînant la professionnalisation d'un secteur autrefois réservé à des fans ou producteurs de contenus qui ne touchaient pas de recettes suite à la mise en ligne de leurs vidéos.

⁵² <<http://www.historia.fr/prix-historia/les-prix-historia>>, consulté le 21 septembre 2017

immersion. On peut rapprocher l'expérience du web-documentaire à celle de la réalité virtuelle, devenu un terrain d'expérimentation des industries culturelles, notamment audiovisuelles. La linéarité de la narration est construite de la même manière que dans le web-documentaire. En fonction du développement, celle-ci peut être linéaire ou à l'appréciation de l'utilisateur. Initialement support de jeu, la réalité virtuelle est également employée pour des projets audiovisuels, souvent documentaires (comme *The Enemy* de Karim Ben Khelifa) ou cinématographiques. Alejandro Gonzales Inarritu a présenté dans ce sens l'œuvre *Carne y Arena* au Festival de Cannes de 2017, amenant la réalité virtuelle dans un festival de renommée internationale. Mk2, acteur du cinéma français, a également ouvert le premier lieu dédié à la réalité virtuelle en France, « mk2 VR », dans l'espace du mk2 Bibliothèque. Si la réalité virtuelle est peu accessible au grand public du fait d'un coût d'équipement élevé (l'Oculus Rift est commercialisé à 589 euros), elle reste un terrain d'innovation et de création, comme en témoignent les nombreux festivals en France⁵³.

Le jeu vidéo penche entre l'illégitimité culturelle (critique envers la violence des jeux, le manque de moral), et la légitimité car l'on reconnaît ses capacités ludiques et son pouvoir médiatique. Nous avons vu que le jeu vidéo portait des idéologies issues de son contexte d'apparition et de démocratisation. Reconnu comme média, il est ainsi vecteur de discours. Il est donc maintenant question de comprendre en quoi le jeu vidéo est média, ce qui nous permettra ensuite d'analyser les discours portés par notre objet.

1.3 Jeu et vidéo : (dé)construction d'un média

1.3.1 Dans « jeu vidéo », il y a « jeu »

Pour comprendre les mécanismes ludiques du jeu vidéo et les éléments constitutifs de cet objet, porteurs d'un discours, il faut en premier lieu se pencher sur la dimension purement ludique, en y écartant l'aspect audiovisuel propre au jeu vidéo. Sans répéter notre partie sur l'état des *play studies* et des *game studies*, dont les recherches scientifiques ont donné de la légitimité au jeu vidéo comme objet d'étude, nous cherchons ici à définir plus précisément notre objet.

Comme nous l'avons vu précédemment, plusieurs auteurs ont écrit au sujet des *play studies*. Joseph Huizinga et Roger Caillois ont ainsi été les premiers philosophes à se pencher

⁵³ Pour n'en citer que quelques uns : I love Transmedia, Paris Virtual Film Festival, VR Arles Festival.

sur le jeu. On le définit ainsi comme une « *action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'“être autrement” que dans la “vie courante”* » pour Huizinga⁵⁴.

Jacques Henriot a également apporté de nombreux éléments théoriques au jeu, sur lesquels nous nous attarderons davantage. Il a notamment abordé le jeu comme attitude, qui plus est subjective⁵⁵. « *Il y a jeu dès qu'un sujet adopte à l'égard de lui-même, des autres, de ce qu'il fait, de ce qu'il est, de ce qui est, une certaine attitude*⁵⁶ ». Pour lui, le jeu n'est pas une forme de comportement, mais une attitude subjective. Parce qu'il le définit comme tel, l'attitude ludique est donc difficile à évaluer du fait du caractère subjectif. À cette subjectivité, Jacques Henriot y associe l'imprévisibilité. Selon lui, jouer induit l'incertitude. « *L'incertitude tient d'abord à la marge d'indétermination –réelle ou supposée- qui s'introduit dans le mécanisme du comportement et le rend, dans une certaine mesure, imprévisible.*⁵⁷ » Cela s'applique aux jeux vidéo, le joueur ne connaissant pas à l'avance l'issue de ses actions. Celles-ci reposent sur le travail du développeur, qui doit faire en sorte d'anticiper les multiples possibilités d'action du jeu, ainsi que l'ensemble de ses issues. En définissant le jeu comme une attitude, Jacques Henriot y associe par ailleurs le concept d'illusion. Pour lui, l'illusion est le point de départ de la posture ludique, et non sa conséquence. « *Jouer c'est d'abord poser que l'on joue* ». L'illusions est alors « *implicitement comprise et admise.* » Le joueur choisit en effet de jouer. C'est lui qui pose le cadre. Le joueur n'est jamais contraint de jouer. Dans le cas du jeu vidéo, le joueur fait le choix de jouer en allumant sa machine. À partir du moment où le programme est lancé, il entre dans une attitude ludique. Il sait qu'il va jouer et incarner un personnage. Pour qu'un système d'objets soit support à un jeu, le joueur doit avoir l'intention de « faire semblant », l'intention étant première. Sans intention, le joueur ne peut « faire semblant » et donc jouer. C'est donc une décision arbitraire, « *une décision individuelle, laquelle met le décideur en face de ses responsabilités. Tel est le cas du joueur : il ne peut s'en prendre qu'à lui seul du choix qu'il fait de jouer – de jouer à ce que jeu plutôt qu'à un autre – et d'y jouer comme il y joue*⁵⁸ ». Patrick Schmoll ajouter que le ludique est « *une posture du sujet dans son rapport*

⁵⁴ Johan Huizinga, *op. cit.* p51

⁵⁵ Jacques Henriot *Le jeu*, PUF, 1969, Chapitre 3 : L'attitude ludique

⁵⁶ *ibid.* p74

⁵⁷ *ibid.* Chapitre 3 : L'attitude ludique

⁵⁸ *ibid.* p224

aux choses et à autrui » (non observable), une attitude, avant d'être un dispositif ou une façon d'agir (observable)⁵⁹. Si l'on veut analyser le jeu à partir de caractéristiques objectives, il faut alors s'intéresser aux règles du jeu, et donc à son dispositif. La pratique, l'action de « jouer », subjective, relève alors des études de réception, que nous n'aborderons pas dans ce mémoire. « *Le jeu est donc en premier lieu un fait d'ordre mental, une façon de voir le monde, de le penser, de l'imaginer. (...) Le jeu est avant tout l'idée du jeu*⁶⁰ ». C'est donc le joueur qui donne du sens à ce qu'il fait, au jeu⁶¹. Cela nous permet d'affirmer que le joueur est conscient de la présence d'idéologies au sein de son jeu. Il sait qu'il joue, car c'est ce qui définit le jeu. Il est donc conscient que son jeu ne représente pas la réalité. Il nous faut donc étudier les éléments ludiques comme supports d'idéologies.

La première différence entre les jeux non numériques et les jeux numériques réside dans le fait que le jeu vidéo est créé par un développeur, ce qui nous amène à étudier la médiation instaurée entre le développeur et le joueur.

1.3.2 Une médiation entre développeur et joueur

Dans *Pourquoi la fiction*, Jean-Marie Schaeffer décrit la différence entre jeu non numérique et jeu numérique : « *Dans le cas d'une poupée réelle, les limites des jeux fictionnels coïncident avec celles de l'imagination de l'enfant. Dans le cas du Tamagotchi, elles coïncident avec celles de l'imagination (en l'occurrence plutôt frustrée) du concepteur du programme*⁶² ». Il poursuit ainsi : « *Les comportements réels de l'enfant (...) ainsi que les contraintes réelles du programme élaboré par le concepteur ont des conséquences au niveau du monde imaginaire.*⁶³ » Si le cas du Tamagotchi amène Jean-Marie Schaeffer à émettre un jugement de valeur sur l'imagination du développeur, il nous paraît alors évident que le discours du jeu vidéo vient de l'éditeur de jeu. Sébastien Genvo précise cela en posant le joueur comme simulateur du système de jeu. Le joueur doit en effet respecter les règles pour pouvoir jouer. S'il les modifie, les règles ne seront plus celles créées par le concepteur. Il sort ainsi du jeu de ce concepteur pour entrer dans un nouveau jeu qui lui est propre. Dans le jeu vidéo, les règles sont ainsi dictées par l'ordinateur. Le joueur n'a pas besoin de prendre

⁵⁹ Patrick Schmoll, « Relire Jacques Henriot à l'ère de la société ludique et des jeux vidéo », *Sciences du jeu* [En ligne], 1 | 2013, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 30 septembre 2016

⁶⁰ Jacques Henriot, *op. cit.* p5

⁶¹ Gilles Brougère, « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteuse », *Sciences du jeu* [En ligne], 1 | 2013, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 30 septembre 2016

⁶² Jean-Michel Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Le Seuil, 1999 p308

⁶³ *ibid* p309

connaissance des règles pour jouer, mais il est contraint de s'y soumettre, auquel cas ses actions n'auront aucune conséquence à l'écran⁶⁴. Ces règles sont d'ailleurs beaucoup plus complexes que des règles d'un jeu de plateau par exemple, car elles relèvent du code informatique. Si un joueur de belote peut, avec le même jeu de cartes, jouer à la bataille corse, le joueur d'*Assassin's Creed* ne pourra pas jouer à *Civilization*, car le code n'est pas le même. Les informations et règles programmées dans le logiciel ne sont pas les mêmes⁶⁵. L'ordinateur doit en effet représenter l'action à l'écran, ce qui a son importance dans l'action de jouer. Si les informations ne sont pas présentes à l'écran, le joueur ne peut ni prendre connaissance des règles, ni voir les conséquences de ses actions. Sebastien Genvo s'interroge alors sur la prise en compte ou non de ce code comme étant une règle de la structure du jeu. Nous associons ce code au *game design*, là où les règles de jeu qui déterminent les possibilités d'actions du joueur relèvent, selon notre définition, du *gameplay*. Dans notre analyse, le *game design* est porteur d'informations. La représentation de Paris dans *Assassin's Creed Unity* correspond au *game design* dans le sens où il s'agit d'un décor dans lequel l'action a lieu. Ce décor induit certaines règles : escalader des façades, se cacher dans une botte de foin, sauter du haut d'une gargouille. Le *game design* peut par conséquent participer au *gameplay* en ce qu'il est porteur d'un système de règles du jeu.

Si le *game design* est un élément constitutif de la médiation entre développeur et joueur, les règles sont le principal objet de dialogue entre ces deux agents. « *Ça n'est que dans l'action que le joueur va pouvoir prendre connaissance de l'ensemble des mécanismes internes qui constituent le système.*⁶⁶ » Le joueur a des indications à l'écran. Mais il doit appuyer sur une touche pour déclencher l'action. Dans un jeu de plateau, le joueur doit lire les règles avant de faire l'action, pour comprendre l'action et ses conséquences. Lorsque l'on joue à un jeu vidéo, les conséquences apparaissent après l'action quand l'on découvre le jeu pour la première fois.

⁶⁴ Sebastien Genvo, op.cit. p134

⁶⁵ *ibid* p135

⁶⁶ *ibid* p138

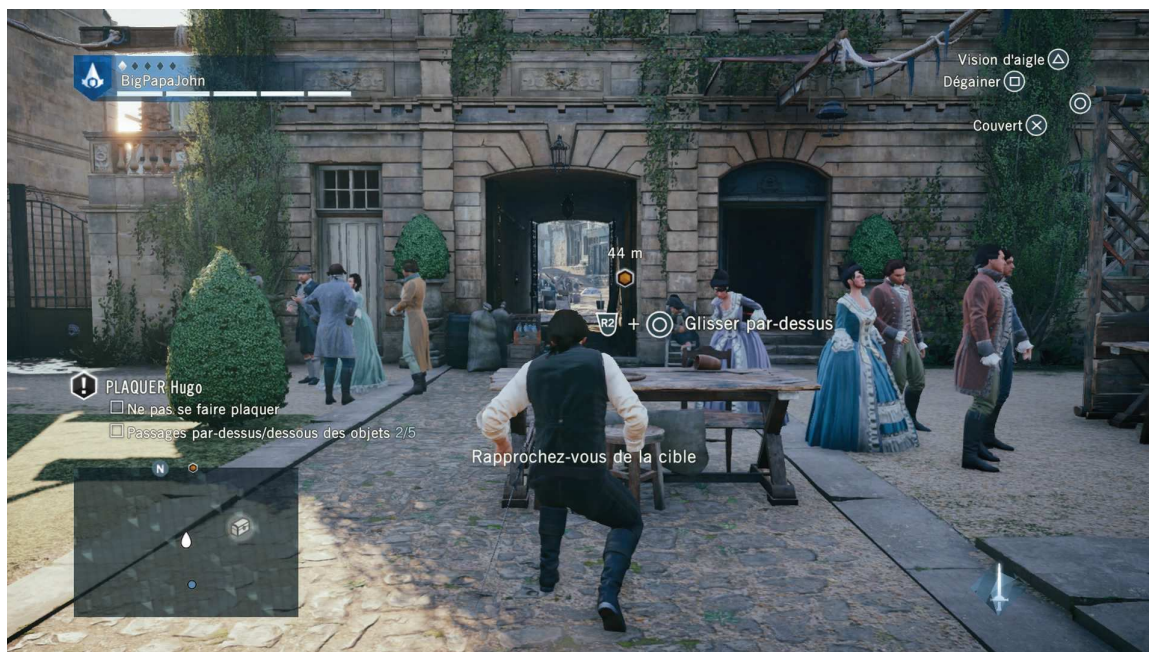


Figure 1 : Exemple de tutoriel, *Assassin's Creed Unity*

Dans *Assassin's Creed*, le tutoriel est très sommaire et ne permet pas de connaître l'ensemble des règles du jeu. Le joueur doit donc chercher par lui-même, à force d'erreurs et d'échecs. Si les mécanismes de jeu sont semblables d'un opus à l'autre, les armes, par exemple, évoluent et ne s'utilisent pas de la même manière. Elles sont d'ailleurs liées aux différentes époques dans lesquelles ont lieu la narration. Le pistolet fait son apparition dans *Assassin's Creed II*, qui prend place au cœur de la Renaissance italienne. L'arc et les flèches sont utilisées dans le troisième opus, le personnage principal ayant grandi au sein de la communauté amérindienne. La lame secrète, arme de prédilection des Assassins, évolue elle-aussi au fil de la saga. Le maniement de cette lame diffère alors d'un opus à l'autre, en fonction de ses caractéristiques. La présence de ces armes participe à la fois à une représentation réaliste d'une époque historique, et portent en elles un discours sur le personnage. Nous développerons ce point dans notre seconde partie lors de l'étude du personnage d'Arno.

Les règles d'un jeu vidéo sont donc porteuses d'informations, de nature diverses. Nous avons vu qu'elles pouvaient relever de la représentation d'une époque à travers les armes par exemple. Mais les instructions peuvent elles aussi porter un discours particulier. L'instruction « tuer Robespierre » renvoie le personnage de jeu, Arno, à un Assassin, et Robespierre, à un Templier, c'est-à-dire son ennemi. Du point de vue de la subjectivité du joueur, Robespierre est un membre de la secte adverse, dont le dessin est de faire régner l'ordre et d'ôter le libre-arbitre aux Hommes. Ainsi, selon Sébastien Genvo, se concentrer uniquement sur le scénario

signifie faire l'impasse sur les propriétés systémiques des jeux vidéo. C'est pourquoi les deux approches sont complémentaires : « *l'analyse ludologique permet de ne pas considérer uniquement la structure comme un récit de fiction mais bien comme un système de simulation et que l'approche narratologique, comme nous allons le constater, permet de pouvoir aborder ce que le joueur est incité à faire pour que les mécanismes du système se délivrent dans l'action et "entrent en jeu".*⁶⁷ » En citant les travaux d'Emu Nova, Sébastien Genvo affirme alors que le *gameplay* est ce qui différencie le jeu vidéo de la littérature ou du cinéma⁶⁸. Le *gameplay* permet au joueur d'intervenir sur le récit, par la conséquence de ses actions. Nous développerons cela dans notre troisième partie lorsque nous étudierons la « capacité transformative », terme emprunté à Olivier Mauco⁶⁹.

Nous avons donc vu que la médiation entre développeur et joueur, propre au jeu, s'illustre principalement au travers du système de règles que porte en lui le jeu vidéo. Si ces règles sont médias, le jeu vidéo est un format médiatique qu'il nous faut définir comme tel.

1.3.3 Le jeu vidéo : un format médiatique

Dans son article « La communication ludique », Étienne Armand Amareto définit le jeu vidéo comme « *un dispositif de communication synchrone centré sur une image interactive jouable et offrant une prise corporelle*⁷⁰. » Selon lui, « *sa capacité à générer des fictions cohérentes et des relations originales le constituerait simultanément en support d'expression – un medium au sens des arts – et en vecteur technologique de communication – un media au sens de l'imprimerie, du cinéma, de la radio ou de la télévision.*⁷¹ » En s'appuyant sur la technologie de l'ordinateur, le jeu vidéo est un média support d'expression. L'activité ludique, par sa caractéristique réflexive, permet l'engagement de la part du joueur, premier destinataire du discours présent dans le dispositif de communication que représente le jeu vidéo. L'immersion ainsi permise lie le joueur à son média. S'il est conscient des idéologies présentes dans le jeu vidéo du fait de son intention de « faire semblant », comme nous l'avons développé précédemment, il est directement en contact avec elles et joue de ces idéologies. Il les incarne, par l'avatar qu'il revêt, et les met en scène par ses actions. « *La*

⁶⁷ *ibid* p147

⁶⁸ *ibid* p142

⁶⁹ Olivier Mauco, *op. cit.*

⁷⁰ Étienne Armand Amareto, « Communication ludique. Origine et puissance d'un nouveau média », *Hermès, La Revue*, 2012/1 (n°62), p. 21-26

⁷¹ *ibid*

*déambulation cinématographique en apesanteur et l'hypnose télévisuelle ont trouvé le medium qui réalise leurs promesses impossibles à tenir : instaurer des rêves dirigés et lucides sous la forme d'une hallucination consensuelle et partageable.*⁷² » Les « rêves lucides » d'Amareto correspondent ici aux actions fictionnelles du joueur, guidées par le logiciel. Le jeu vidéo est ainsi dépendant de l'activité du joueur. Un film qui n'est pas vu ou un livre qui n'est pas lu n'existe pas en soi. Le jeu vidéo a quant à lui besoin d'être joué. Il induit donc une posture particulière par rapport au livre ou au film, parce qu'il agit sur le récit.

Néanmoins, le jeu vidéo partage avec le livre et le film la fiction. Selon Jean-Marie Schaeffer, le jeu et la fiction sont universels car ils font partie du développement psychologique de l'enfant, qui entre dans la fiction à travers le jeu. Il suppose donc que le jeu et la fiction existent partout. « *Autrement dit, la compétence fictionnelle ne semble pas être une convention culturelle mais une donnée psychologique universelle, une modalité de base de l'intentionnalité humaine.*⁷³ » Joseph Campbell a quant à lui étudié le mythe, qu'il définit comme universel⁷⁴. Ce sont donc les imaginaires, les croyances et les symboles qu'on associe au mythe et à la fiction qui sont culturels. Si le jeu est universel, son contenu relève de l'imaginaire collectif d'un groupe. « *L'activité fictionnelle la plus solitaire n'est pas jamais solipsiste : élaborée à l'aide de matériaux représentationnels qui pour une grande partie appartiennent au répertoire culturel établi, elle est d'entrée de jeu une réalité (partiellement) partagée*⁷⁵ ». Les jeux vidéos empruntent en effet beaucoup de codes à des genres préexistants dans la littérature et le cinéma. Les jeux de *fantasy* empruntent ainsi à la littérature de J. R. Tolkien par exemple. Les jeux de guerres tel *Call of Duty* tirent leurs imaginaires des films de guerre. *Grand Theft Auto* s'inspire des films d'action et de gangster. La représentation de l'Histoire dans *Assassin's Creed Unity* est issue de l'imaginaire collectif de la Révolution Française, et des représentations que l'on en fait aujourd'hui.

Le propre du jeu reste le « faire semblant ». Nous observons cependant que les jeux vidéos s'appliquent parfois à reproduire un univers réaliste. *Assassin's Creed Unity*, en ce qui concerne le décor, cherche à reconstituer Paris à l'époque de la Révolution Française. Mais au-delà d'un univers réaliste, le jeu vidéo se caractérise par la « feintise ludique » : « *il faut qu'elle nous amène à entretenir des croyances erronées, en l'occurrence la croyance qu'elle nous donne à voir des événements réels.*⁷⁶ » Tel un « rêve lucide », dans lequel nous sommes

⁷² *ibid*

⁷³ Jean-Michel Schaeffer, *op cit*, p231

⁷⁴ Joseph Campbell, *La Puissance du mythe*, OXUS, Paris, 2009.

⁷⁵ Jean-Michel Schaeffer, *op cit*, p233

⁷⁶ *ibid*, p248

persuadés de la réalité des événements, le jeu vidéo, par son immersion perceptive, nous amène à confondre fiction et réalité. « *Les supports numériques accèdent à une ubiquité sémiotique complète, puisqu'ils peuvent encoder indifféremment des signes linguistiques, iconiques ou phonique et les combiner entre eux.*⁷⁷ » Le jeu vidéo est donc un média complet, en ce qu'il associe la langue à travers le texte, l'image, et le son. En rendant le joueur actif de son discours, il met la fiction à disposition du jeu.

La reconnaissance du jeu vidéo en temps que média est issue de son histoire et de sa construction comme objet vidéoludique. Sa légitimité a permis la production de travaux universitaires ainsi qu'une médiatisation de l'industrie du jeu vidéo, qui répond à des contraintes économiques en temps qu'industrie culturelle. Nous avons également vu que les éléments du jeu vidéo tels que les règles du jeu ou son univers fictionnel étaient porteurs d'informations, qui portent parfois un certain discours sur le monde. Le *game design* représente lui-aussi le monde selon des idéologies et imaginaires collectifs. Suite à ce constat, nous allons analyser *Assassin's Creed Unity* pour y lire la représentation du monde ainsi que le discours politique qu'il porte. Nous avons vu que les idéologies pouvaient s'insérer dans plusieurs éléments du jeu vidéo : du *game design* au *gameplay*, en passant par le récit, elles sont présentes à chaque étape de la conception. En étudiant ces diverses couches, nous chercherons à montrer que les caractéristiques du jeu vidéo ont comme caractéristique de donner sens aux idéologies que l'objet porte.

⁷⁷ *ibid.*, p310

II. Au cœur du jeu vidéo : un récit politique

En regardant de plus près le contenu des jeux vidéos, on peut voir se dégager une représentation du monde particulière. Tantôt manichéenne (les Templiers contre les Assassins d'*Assassin's Creed*) tantôt relevant de la critique sociale (la critique du rêve américain de GTA IV⁷⁸), le rapport au politique est très souvent présent. Cela semble évident en ce qu'ils mettent en scène des personnages dans une société fictionnelle, disposant dans la majorité des cas d'un système politique qui nourrit l'univers narratif du jeu. Apocalyptique, fantastique, démocratique ou anarchique, chaque scénario dispose de sa propre idéologie, mise en scène par différents éléments du jeu, du *gameplay* à la narration.

Avec la saga *Assassin's Creed*, Ubisoft a créé une marque dont le terrain de ses différents opus n'est autre que l'Histoire. « *Jouez à travers l'histoire dans la série de jeux vidéo primée. De la Rome antique aux révolutions américaines et françaises, en tant que pirates des Caraïbes ou membres de gangs industriels de Londres. Assassin's Creed vous plonge dans les souvenirs de vos ancêtres, luttant pour le bien aux moments les plus fascinants et les plus cruciaux de l'histoire humaine*⁷⁹ ». Si le premier jeu vidéo, *Assassin's Creed*, s'inspire de la légende de la secte des Assassins, les épisodes suivant déroulent cette secte à différentes périodes historiques, là où aucune trace de l'existence des Assassins n'a été relevée par les historiens après la chute d'Alamut en 1273⁸⁰. Nous tenterons de comprendre dans cette partie comment la saga d'Ubisoft, dans son cinquième opus, réinterprète l'Histoire, en y portant un discours à la fois politique et culturel, en s'appuyant notamment sur la représentation de la Révolution Française et du Paris de cette époque. Nous verrons également comment cela s'insère et s'illustrent dans les éléments propres aux jeux vidéos que nous avons décrit dans la précédente partie.

2.1 Réécrire l'Histoire : la marque *Assassin's Creed*

2.1.1 Placer des éléments de fiction au sein des zones d'ombres de l'Histoire

Les producteurs du jeu justifient cela par l'exploitation des « zones d'ombre de l'Histoire ». Comme l'explique Antoine Vimal du Monteil, producteur d'*Assassin's Creed*

⁷⁸ Olivier Mauco, *op. cit.*

⁷⁹ Site d'*Assassin's Creed* <<https://assassinscreed.ubisoft.com/game/fr-fr/games/>> consulté le 21 septembre 2017. Notre traduction

⁸⁰ Christine Millimono, *La secte des Assassins XI-XIIIe siècle, Des « martyrs » islamiques à l'époque des croisades*, L'Harmattan, Comprendre le Moyen Orient, 2009, p164

Unity, « [Ubisoft] utilise soit des éléments très documentés où l'on sait que le personnage [historique] était à cet endroit précis, soit à l'inverse [Ubisoft] va utiliser un trou dans l'histoire, quelque chose qui n'est pas expliqué et l'exploiter pour notre propre histoire⁸¹. » L'adaptation de l'Histoire se fait pour répondre à une logique de jeu et d'action. Si le jeu vidéo a trouvé dans l'Histoire un moyen de rendre cette discipline ludique, nous pouvons relever que cela n'est pas évident, voire contradictoire. En effet, le propre du jeu est l'issue inconnue des actions du joueur. Or, nous connaissons l'issue de l'Histoire, notamment pendant la Révolution Française. Antoine Vimal du Monteil éclaire alors ce point en précisant que « ça n'est pas un jeu sur la Révolution française mais pendant la révolution française, mais il faut quand même être précis et on ne veut pas faire de gros arrangements avec l'Histoire, on souhaite respecter les faits historiques.⁸² » Au final, le récit laisse donc peu de place à l'Histoire. On exploite les points obscurs de l'Histoire pour y placer le récit. Le joueur n'a aucune incidence réelle sur l'Histoire, qui sert de toile de fond plus que d'intrigue narrative. Si *Assassin's Creed Unity* ne se revendique pas comme un livre d'Histoire, il représente l'époque de la Révolution Française d'une manière telle que l'intrigue et l'action du joueur ont une place plus grande que celle du peuple français.

Dans un article de 2013, Laurent Di Filippo et Patrick Schmoll interrogent la place du sacré dans le jeu vidéo : « dans un jeu, les croyances sont vraies non pas parce que les joueurs y adhèrent pleinement mais parce qu'elles font partie intégrante du cadre de référence du jeu.⁸³ » Le joueur doit donc s'immerger dans la Révolution Française dans la peau du personnage d'Arno, et non pas comme sa propre personnalité. Il doit intégrer les références culturelles d'Arno, acquises lorsqu'il découvre le personnage, et ce tout au long du jeu. Cela lui permet, au-delà d'une immersion dans un univers défini par le jeu vidéo lui-même, de vivre des situations qu'il ne peut découvrir dans sa vie quotidienne. En incarnant un personnage, le joueur a des possibilités propres au personnage du jeu⁸⁴. Arno peut se déplacer sur les murs et les toits de Paris, combattre gardes et bandits, et prendre part à une quête à travers la secte des Assassins. L'Histoire, par la nature de sa discipline, a un cadre donné. S'il n'est pas possible d'affirmer l'origine de la mâchoire fracassée de Robespierre en temps qu'historien, le concepteur peut l'expliquer par l'action du joueur. « *La contrainte pour les*

⁸¹ *L'Histoire fait date dans le jeu vidéo*, <<https://www.franceculture.fr/histoire/lhistoire-fait-date-dans-le-jeu-vidéo>> consulté le 21 septembre 2017

⁸² *ibid*

⁸³ Laurent Di Filippo et Patrick Schmoll, « Mise en scène et interrogation du sacré dans les jeux vidéo », *Revue des sciences sociales*, 49, pp. 64-73.

⁸⁴ *ibid*.

*concepteurs de jeu d'avoir à se renouveler constamment les oblige à faire preuve d'originalité plutôt que de rigueur documentaire. Les réécritures mythiques dans les jeux vidéo sont parfois fantaisistes, et croisent volontiers les genres et les époques*⁸⁵. » Cette pratique de la réécriture permet à Ubisoft d'assumer la présence d'idéologies. Les Assassins d'*Assassin's Creed* en sont l'incarnation. Puisqu'ils agissent dans l'ombre, leurs actes sont censés être écartés de l'Histoire. En intégrant la secte, Arno prête serment et promet que ses actes ne seront jamais dévoilés aux yeux de tous. C'est ainsi qu'il ne peut empêcher la mort du roi Louis XVI, ou qu'il n'assassine pas Robespierre contrairement aux autres membres des Templiers dont ce dernier fait partie. *Assassin's Creed Unity* ne cherche pas l'uchronie dans le sens où l'Histoire suit son cours. Cependant, la réinterprétation de l'Histoire est bien présente. Cela s'observe par exemple par le fait que les motivations des personnages historiques sont dépendantes des intérêts des groupes auxquels ils appartiennent. L'ambition de Robespierre, membre des Templiers, s'explique, non pas par une motivation révolutionnaire, mais par l'accès au pouvoir par cette même secte. Ainsi, la pénurie de pain de 1791 est réinterprétée comme le projet des Templiers. En empêchant les livraisons de blé, et en créant ainsi les conditions parfaites à la révolte du peuple à l'encontre de la monarchie, les membres des Templiers, présents dans le paysage politique de l'époque, accèdent à la tête de l'État. Les biographies incomplètes des acteurs de la Révolution sont également comblées par la fiction d'*Assassin's Creed Unity*. Mirabeau, chef de file des Assassins, décède ainsi suite à un empoisonnement orchestré par Bellec, membre de la secte, qui ne supporte pas l'alliance entre les Assassins et Élise, amie d'enfance d'Arno et membre des Templiers. Les historiens s'accordant sur la présence de Napoléon Bonaparte aux Tuileries pendant le pillage du Palais, Arno rencontre le futur Empereur alors qu'il est chargé de retrouver la correspondance entre Mirabeau et le Roi Louis XVI pour protéger l'image de son mentor.

⁸⁵ *ibid.*



Figure 2 : Arno rencontre Bonaparte pendant la prise du Palais des Tuileries

Si la réinterprétation de l'Histoire, qui amène les concepteurs à présenter dans le jeu des faits historiques erronés, ils offrent au joueur une lecture de l'Histoire imprégnée de théories du complot. La Révolution n'est plus le fait d'un combat politique mais d'une instrumentalisation du peuple par les Templiers pour accéder au pouvoir. Dans la prochaine partie, il sera donc question d'étudier les éléments d'*Assassin's Creed Unity* qui nous donnent à voir cette réécriture de l'Histoire.

2.1.2 Les Templiers contre les Assassins : la théorie du complot

Ce qui permet à Ubisoft de s'octroyer une totale liberté sur la réinterprétation de l'Histoire réside dans la nature ludique du jeu vidéo. En effet, selon Jacques Henriot, pour que le jeu soit possible, ce qui est mis en jeu doit perdre son caractère sacré⁸⁶. « *Devant le sacré, l'esprit s'incline, dans le jeu il domine*⁸⁷. » Le jeu vidéo assume de ne pas chercher la véracité des faits, mais plutôt l'imagination et l'esprit du joueur. Dans notre cas, c'est l'Histoire qui doit perdre sa sacralité pour être terrain de jeu. Schmoll cite ainsi Weber et la « crise du sacré », qui mène au désenchantement des explications du monde⁸⁸. Le jeu permet alors de

⁸⁶ Patrick Schmoll, « Relire Jacques Henriot à l'ère de la société ludique et des jeux vidéo », *Sciences du jeu* [En ligne], 1 | 2013, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 30 septembre 2016

⁸⁷ Jaques Henriot, *op.cit.* p. 96

⁸⁸ Patrick Schmoll, *op. cit.*

réanchanter le monde. Les jeux de rôles et d'aventure reproduisent une société dans laquelle le joueur trouve une place par le biais de son personnage. *Assassin's Creed Unity* propose un réanchantement du monde en expliquant le monde par la théorie d'un combat entre Templiers et Assassins traversant les époques. La mythologie de la saga fait ressortir une axiologie entre le bien, incarné par les Assassins, et le mal, porté par l'ambition de contrôle des Templiers. Ces axiologies nourrissent aussi la théorie d'un complot⁸⁹ des Templiers, en portant une idéologie forte : la Révolution et la Terreur serait le fait des Templiers, et non pas de l'Histoire. Laurent Di Filippo et Patrick Schmoll ajoutent que ces axiologies permettent au récit de justifier sa réécriture de l'Histoire au service de l'interactivité.

« Les axiologies qui soutiennent les dynamiques d'opposition dans l'univers de jeu fournissent les valeurs nécessaires à justifier des actions qui seraient autrement répréhensibles, et des affrontements auxquels le joueur va pouvoir prendre part, toujours par procuration et toujours en sécurité derrière l'écran de son ordinateur ou de sa console. Les représentations véhiculées par le jeu sont héritées d'une tradition culturelle qui précède de loin l'époque des jeux vidéo, le joueur est capable de les reconnaître comme fictionnelles, et c'est cette distance même qui permet qu'il puisse aussi s'y identifier⁹⁰. »

Nous avons déjà établi que la fiction et les idéologies qu'elle porte étaient admises comme telles par le joueur pour que le jeu vidéo soit considéré comme jeu. Il nous revient donc de relever les éléments du récit portant la théorie d'un complot.

Une première scène frappante pour le joueur est celle du discours du roi durant les États Généraux en mai 1789. Alors qu'Arno cherche son père adoptif, Monsieur de la Serre, Grand Maître des Templiers, il passe par la salle des États Généraux, le joueur peut entendre le discours original du roi Louis XVI. Le discours n'a aucune véritable utilité, si ce n'est celle de bande son. Cependant, en continuant sa route, Arno tombe sur Monsieur de la Serre en train de s'entretenir avec Mirabeau, dont il ignore l'identité et lui dire *« Et qui viendra prendre sa place ? Un autre roi ? Un conseil de sages ? »* Ce n'est qu'en ayant connaissance du rôle de Maître Assassin de Mirabeau que cette phrase prend tout son sens. Si le joueur n'a

⁸⁹ Nous utilisons ici la définition de théorie du complot du sociologue Philippe Corcuff : « les théories du complot se présentent comme des mises en récit intentionnalistes, au sein desquelles des intentions individuelles apparaissent centrales. » *Défiances modernes, théories du complot et critique radicale*, 24/07/2010 < <https://blogs.mediapart.fr/philippe-corcuff/blog/240710/defiances-modernes-theories-du-complot-et-critique-radical>>

⁹⁰ Laurent Di Filippo et Patrick Schmoll, *op. cit*

pas à prêter attention à cette phrase, elle en devient plus explicite quand Arno, alors membre des Assassins, vient à la rencontre de Mirabeau dans le sanctuaire de la confrérie, et que ce dernier lui parle ainsi : « *Cela fait des mois que je m'efforce de contrôler la Confrérie, l'Assemblée et le roi. Ensemble, ils ont, tout au plus, l'intelligence politique d'un conseil de villageois ignorants.* » Si de prime abord cette phrase paraît condescendante à l'encontre de l'Assemblée Constituante, elle signifie bien que Mirabeau tire profit à la fois de sa correspondance avec le roi et de son rôle au sein de l'Assemblée pour garder confidentiels les agissements de la Confrérie. C'est pour ces mêmes raisons qu'Arno est envoyé au Palais des Tuileries après la mort de Mirabeau pour récupérer la correspondance controversée entre ce dernier et le roi. Ces lettres représentent un danger en ce qu'elles sont susceptibles de mettre en péril la Confrérie. Notons d'ailleurs que la mort de Mirabeau est attribuée à Bellec, un assassin qui empoisonna son Maître pour cause de désaccord après l'union d'Élise, fille de Templier, à la cause des Assassins.

Le second rôle historique de l'affrontement des deux sectes intervient durant la famine qui précède la mise à mort du roi. Selon *Assassin's Creed Unity*, la mort de Louis XVI est un moyen de mener à bien le dessein des Templiers, comme le montre le discours de Germain, Templier frondeur ayant pris le titre de Grand Maître, à ses subordonnés : « *Le roi doit être perçu comme un criminel et un traître. Ce n'est que lorsqu'il aura été exécuté comme un vulgaire brigand que nous présenterons au monde la vérité de Jacques de Molay.* » Pour accomplir ce projet, Paris doit être affamée : « *Si Paris doit souffrir plus longtemps pour que renaisse le monde, qu'il en soit ainsi. (...) Nous voulons un condamné, capitaine, pas un martyr.* » Cela amène notamment les Templiers à détourner les livraisons de blé pour faire augmenter le prix du grain. Marie Lévesque, associée de Germain, confirme la conspiration : « *Le prix du grain est plus élevé que jamais, Grand Maître. Nos agents sont prêts à détourner les cargaisons vers nos quais.* » Et Germain de répondre : « *Affamez-les. La famine et la colère leur révéleront la vraie nature de leurs maîtres.* » Lorsqu'Élise et Arno découvrent l'œuvre de Marie Lévesque, ils s'expriment ainsi :

« - *Si le peuple croit que la famine royale accapare des réserves de grain en temps de famine...*

- *Ce sera l'émeute. C'est exactement ce que Germain souhaite.* »

La condamnation du roi advient quant à elle peu après, lorsque Le Peletier, agent des Templiers, vote en faveur de l'exécution du roi, permettant au scrutin d'atteindre la majorité absolue. *Assassin's Creed Unity* le met alors en scène comme le dernier votant, délaissant la fatalité du vote au profit du projet des Templiers.

Le récit du jeu passe ensuite sous silence l'instauration de la Terreur. Arno est expulsé de la secte des Assassins et est retrouvé après plusieurs mois par Élise, qui évoque la Terreur comme l'œuvre de Germain : « *Paris est en train de se déchirer. Germain a conduit la Révolution dans les abîmes de la décadence. Les guillotines opèrent quasiment jour et nuit.* » La découverte de l'appartenance de Robespierre à la secte des Templiers mène le couple à agir pour le discrédit de Robespierre. Ils manipulent la foule en droguant Robespierre avant son discours lors de la fête de l'Être Suprême et font circuler de fausses informations au sein du Comité. Cette opération contre Robespierre mène alors le Comité à arrêter ce dernier, juste après qu'il ait fourni à Arno et Élise des informations sur la localisation de Germain.

Ces éléments du récit *d'Assassin's Creed Unity* nous donnent donc à voir une Histoire réécrite par des enjeux de pouvoirs entre Assassins et Templiers. Le rôle du Comité et des acteurs de la Révolution est écartée au profit d'un discours reposant uniquement sur cet antagonisme entre le contrôle exercé par les Templiers sur la politique française et la recherche d'un équilibre par les Assassins. Cela nous mène donc à penser *Unity* comme une critique d'une doctrine religieuse des Templiers au profit d'une idéologie profane défendue par les Assassins.

2.1.3 Une critique du religieux au profit du profane

Nous l'avons vu l'ambition des Templiers de *Unity* repose sur le contrôle du peuple. Lorsque Germain s'exprime sur la cause qu'il défend lors du combat final contre Arno, nous le voyons prôner l'asservissement de l'humanité : « *Le nouvel équilibre n'est jamais forgé sans la destruction de l'ancien. Et si les hommes craignent la liberté absolue, notre cause n'en devient que plus forte. Une brève plongée dans le chaos rappelle au peuple qu'il ne vit que pour obéir. (...) Lente est la marche du progrès, mais aussi inexorable que celle d'un glacier.* » Le rejet des libertés individuelles et l'évocation de l'obéissance nous fait immédiatement penser au totalitarisme tel que défini par Hannah Arendt⁹¹. Le renversement

⁹¹ « Le totalitarisme diffère par essence des autres formes d'oppression politique que nous connaissons, comme le despotisme, la tyrannie et la dictature. Partout où celui-ci s'est hissé au pouvoir, il a engendré des institutions politiques entièrement nouvelles, il a détruit toutes les traditions sociales, juridiques et politiques du pays. Peu importent la tradition spécifiquement nationale ou la source spirituelle particulière de son idéologie : le régime totalitaire transforme toujours les classes en masses, substitue au système des partis, non pas des dictatures à parti unique, mais un mouvement de masse, déplace le centre du pouvoir de l'armée à la police, et met en œuvre une politique étrangère visant ouvertement à la domination du monde. » *Les Origines du totalitarisme (The Origins of Totalitarianism)*, 3 volumes (*Antisemitism, Imperialism, Totalitarianism*), 1951 ; nouvelles éditions en 1958, 1966, 1973., p53

des organes politiques et sociaux actuels est perceptible dans son discours : « *Il n'a jamais été question de pouvoir. Seul le contrôle m'intéresse. Lorsque nos frères Templiers verront les vieilles institutions s'écrouler, ils s'adapteront.* » Cela a d'autant plus de sens que le récit se déroule pendant la Révolution Française, période durant laquelle les fondements politiques de la France furent bousculés. Après avoir abattu la monarchie, dont la fin s'illustre avec l'exécution de Louis XVI à laquelle Germain assiste, la France plonge dans la période désignée comme la Terreur, que l'on lit à travers le « chaos » énoncé par Germain. On trouve également dans ce dessein une dimension religieuse. Germain dit avoir eu des visions de Jacques de Molay, qui lui aurait transmis une mission messianique : « *J'ai compris que j'avais été choisi pour purger l'Ordre de la décadence et de la corruption qui l'avaient pourri de l'intérieur. J'allais purifier le monde et y faire régner la vérité du Père de la Sagesse.* » Ce qui nous est donné à voir ici est une critique de la situation d'avant la Révolution. Mais Germain donne aussi un sens religieux à la Révolution. *Assassin's Creed* nous a donné une lecture particulière de la Révolution Française : celle d'un complot des Templiers qui mène au contrôle d'un peuple. Ce complot porte en lui une dimension sacrée en ce qu'il est issu de la vénération de Germain pour Jacques de Molay. Notons d'ailleurs que ce dernier aurait lancé une malédiction sur la descendance du roi Philippe IV Le Bel, comme le relate la série de romans *Les Rois Maudits* de Maurice Druon et comme présenté dans le prologue. La première scène du jeu met ainsi en scène l'arrestation puis l'exécution de Jacques de Molay qui confie, avant son arrestation, que le roi Philippe Le Bel aurait été manipulé par les Assassins.

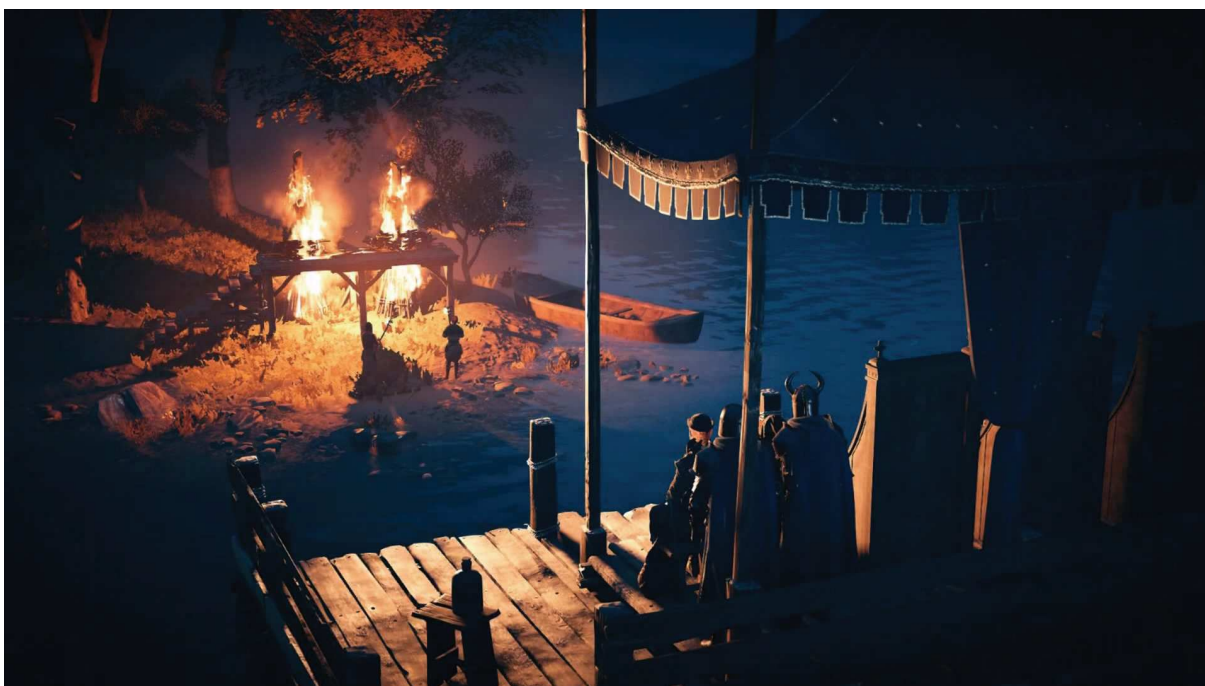


Figure 3 : Exécution de Jacques de Molay (prologue)

La Révolution Française serait donc l'accomplissement de la volonté de Jacques de Molay, menant à la purification du monde et au règne de « la vérité du Père de la Sagesse ». L'idéologie des Templiers est un moyen de contrôle, tout comme elle est justification de ce contrôle, d'une nature religieuse. Paul Ricoeur explique le rôle idéologique de la religion en ces mots : « *La religion a encore un rôle idéologique, mais il est supplanté par le rôle idéologique du marché et de la technologie. Nous pouvons alors situer la religion dans une position dialectique entre idéologie et utopie. La religion fonctionne comme une idéologie lorsqu'elle légitime le pouvoir en place, mais elle fonctionne également comme une utopie dans la mesure où elle constitue une motivation qui nourrit la critique.*⁹² » Le discours critique du libéralisme de la Révolution Française est bien présent à travers le discours éclairé de Germain. À la fois idéologique et utopique, le dessein de Germain tend vers une utopie dont la vision lui est propre.

Si les ambitions des Templiers sont claires, celles des Assassins sont toujours définies en réaction aux premières. La finalité des Assassins serait la protection du peuple face au fanatisme auxquels peut mener la poursuite d'idéaux, comme l'énonce Arno à la fin du jeu, alors qu'il interprète le crédo des Assassins : « *Le crédo de la Confrérie des Assassins nous enseigne que rien ne nous est interdit. Jadis, je croyais cela nous permettait de faire selon nos désirs. De réaliser notre idéal quel qu'en soit le coût. Je comprends maintenant. Le crédo n'est pas une permission. Le crédo est un avertissement. Les idéaux s'effacent au profit du dogme. Et le dogme ouvre la voie au fanatisme. Aucune puissance supérieure ne nous juge. Aucun Être suprême ne nous observe pour punir nos péchés.* » C'est une vision profane du monde qu'il donne à voir, à travers le rejet d'une « puissance supérieure », telle celle qui accomplit le Jugement Dernier dans les religions monothéistes. Si les Assassins sont représentés comme une Confrérie séculière, il est à noter qu'historiquement ils sont issus d'un courant de l'Islam. Jacques de Molay considère même les Assassins comme anarchistes. Toutefois, nous pouvons voir qu'ils se soumettent en réalité au pouvoir étatique. En effet, Mirabeau tient une place au sein de l'Assemblée constituante, en plus d'entretenir une correspondance avec le roi. Lors de la prise du Palais des Tuileries, Arno est même chargé de récupérer les lettres que Mirabeau entretenait avec le roi. Il y croise d'ailleurs Napoléon Bonaparte, aux côtés duquel le jeu se clôt.

Les idéologies respectives des deux sectes donnent à voir deux visions utopiques complémentaires. D'un côté, l'utopie d'un monde éclairé par la « vérité » de Jacques de

⁹² Paul Ricoeur, *L'idéologie et l'utopie*, Seuil, 1997 p304-305

Molay, de l'autre celle d'un monde pacifié et libre. Une utopie religieuse contre une utopie séculière. « *L'élément utopique peut être l'idée de l'humanité vers laquelle nous nous orientons et que nous tentons sans cesse d'actualiser.*⁹³ » Cette idée de l'utopie est adaptée à *Assassin's Creed* non plus en temps qu'opus mais en temps que série. En effet, chaque jeu de la saga propose une actualisation de « l'idée de l'humanité » que défendent d'un côté les Templiers, de l'autre les Assassins. Parce qu'ils prennent place dans des époques où les sociétés sont bouleversées, les jeux *Assassin's Creed* donnent sens à ces grands moments historiques, à travers la lecture utopique des deux sectes qui transcendent l'ensemble de la série.

Si le discours idéologique d'*Assassin's Creed* est un élément essentiel du récit que balayent tous les opus de la saga, il prend place au sein d'un espace. Le Paris de la Révolution Française ainsi reconstitué permet l'expression de ces idéologies en donnant du sens à la réécriture de l'Histoire.

2.2 Représenter la réalité : la construction d'un espace

2.2.1 Le terrain de jeu du récit : l'espace dans le jeu vidéo

L'écran est la première porte d'entrée dans le jeu vidéo. Ce que le joueur voit est la représentation du code du concepteur. Il voit les conséquences de ses actions dans l'espace de l'écran, sous une forme mimétique. Telle touche est associée à un certain type d'action. La possibilité de combiner plusieurs touches permet alors une multitude d'actions différentes, lui permettant de reproduire certains gestes. L'écran est donc un premier pas vers l'immersion du joueur dans le jeu. Jean-Michel Schaeffer considère en effet l'écran comme un vecteur d'immersion. « *Les vecteurs d'immersion sont les feintes ludiques, les amorces mimétiques, que les créateurs de fiction utilisent pour donner naissance à un univers fictionnel et qui permettent aux récepteurs de réactiver mimétiquement cet univers. Un vecteur d'immersion est en quelque sorte la clé d'accès grâce à laquelle nous pouvons entrer dans cet univers. (...)* Les postures d'immersions sont les perspectives, les scènes d'immersion que nous assignent les vecteurs.⁹⁴ » L'espace, à travers l'écran, est donc primordial. Il délimite par ailleurs l'espace de jeu, instaurant une frontière entre fiction et réalité. Ce qui se passe en dehors de l'écran n'appartient pas au jeu. Si le joueur n'est pas face à l'écran, il n'est plus dans la

⁹³ *ibid.* p333

⁹⁴ Jean-Michel Schaeffer, *op. cit.* p244

posture ludique telle que définie précédemment par Jacques Henriot. « *La libre adhésion et la délimitation spatiale et temporelle sont des conséquences directes de la feintise ludique partagée : l'adhésion est libre parce que le dispositif fictionnel est une exemplification du mode d'interaction ludique, qui ne saurait s'établir que sur une base volontaire ; et, comme tout jeu, la fiction instaure ses propres règles, ce qui implique une suspension provisoire (et partielle) de celles qui valent en dehors de l'espace ludique.*⁹⁵ » L'intentionnalité du joueur est à nouveau soulignée par Jean-Michel Schaeffer. Sans cette volonté, le joueur ne joue pas. L'immersion est donc son choix. Toutefois, en temps que frontière entre espace fictionnel et réel, l'écran doit permettre au joueur de repérer l'espace au sein duquel il joue. Le joueur doit donc rapidement comprendre les règles pour s'approprier l'univers. Dans *Unity*, celui-ci les découvre justement à travers l'espace. Si le système de déplacement est très souvent commun à l'ensemble des jeux et s'effectue grâce au *joystick* de la manette ou aux flèches du clavier, des indications supplémentaires s'affichent à l'écran pour guider le joueur (figure 1). Ce n'est qu'en atteignant un certain point dans l'espace qu'une nouvelle règle apparaît, ou qu'un segment de l'histoire se joue. On retrouve notamment cela dans le fait que le joueur doit mener Arno à un certain point de la carte pour activer la suite du récit et ainsi avancer dans l'histoire. Tant qu'Arno n'est pas arrivé à ce point, le temps est comme figé, bien que l'on observe à l'écran le paysage changer entre jour et nuit. Cela est d'ailleurs paradoxal à certains égards. Alors que deux missions peuvent avoir lieu dans la même journée, le joueur a la possibilité de jouer plusieurs missions annexes se déroulant dans une chronologie différente, entre ces deux missions principales.

La saga *Assassin's Creed* repose sur un *open world*, c'est à dire un monde ouvert, où le joueur peut circuler à sa guise. Nous le verrons, la cartographie a son importance, notamment dans le fait que les missions sont reliées à un lieu et non pas à une temporalité. L'espace est donc une donnée primordiale dans *Assassin's Creed*. Le travail de recherche architectural illustre le souci de représenter le réel, avec une carte proche de l'échelle réelle de Paris (environ 4km²). Le travail du *game design* permet d'adapter l'espace pour permettre au joueur de jouer au sein de ce décor. *Assassin's Creed* s'est d'ailleurs démarqué par la fonctionnalité « course libre ». Cette fonctionnalité permet au personnage de se déplacer rapidement, en escaladant les monuments et en utilisant le décor pour un déplacement rapide. À l'aide d'une combinaison de touches, le personnage court, escalade, saute avec aisance, à la

⁹⁵ *ibid.*, p151

assassins, qui signifierait « nid de l'aigle » en persan⁹⁷. Le sixième sens propre aux Assassins, « la vision d'aigle », permet également au joueur de repérer ennemis, obstacles et cachettes.

Si le terrain de jeu permet à la fois l'immersion par l'appropriation du jeu par l'espace, il permet surtout de circuler dans l'histoire du récit.

2.2.2 Circuler dans l'Histoire

Bien que le joueur connaisse son objectif principale – défaire la secte des Templiers – la découverte du reste de l'intrigue tient dans son exploration du jeu. Dans les jeux d'aventure en monde ouvert (*open world*), auquel *Assassin's Creed* appartient, la cartographie a une importance capitale car elle permet au joueur de se situer dans l'espace. Nous l'avons vu, tant qu'Arno n'a pas visité un quartier et notamment atteint son point culminant, il n'a que très peu d'informations disponibles. « *Presque entièrement noires au début, les cartes s'enrichissent progressivement à mesure que le personnage voyage et acquiert des informations. La solution complète du jeu correspond, de fait, à sa cartographie intégrale : un monde où il y a "quelque chose à faire" est donc un monde dont la cartographie est lacunaire. L'imaginaire de la quête est celui de l'exploration, de la découverte, de la conquête.*⁹⁸ » Dans *Assassin's Creed Unity*, le joueur est en effet amené à se rendre dans divers quartiers en fonction de sa mission. Les missions sont ainsi associées à un espace et non à la chronologie des événements du récit. Toujours guidé par un point vert lui indiquant le lieu dans lequel se rendre pour activer une mission, le joueur peut aller d'une mission à une autre en changeant de lieu. On observe une simultanéité des missions, qui peuvent être jouées en même : on a alors plusieurs espace-temps. L'histoire n'est donc pas linéaire. Le récit se voit cassé, interrompu.

Il faut préciser que le jeu repose sur une mission principale et une multitude de missions annexes, permettant d'explorer d'autres récits (une partie des missions annexes est d'ailleurs intitulées *Récits Parisiens*). C'est en interagissant avec certains personnages, ayant un pictogramme au-dessus de leur silhouette, que le joueur peut choisir d'accepter ou non une mission. Si le joueur accepte une mission, il doit se rendre dans un certain lieu pour effectuer l'action demandée, puis revenir au personnage de départ pour récupérer sa récompense. Aucun impératif de temps n'est donné pour réaliser sa mission. Il faut cependant relever que certaines missions ne sont accessibles ou réalisables qu'après l'accomplissement d'autres

⁹⁷ Christine Millimono, *op.cit.*, p54.

⁹⁸ John Crowley, « *L'imaginaire politique des jeux vidéo* », Critique Internationale, 2008/1 (n°38)

missions. Par exemple, les missions associées au Marquis de Sade ne sont disponibles qu'après la rencontre entre ce dernier et Arno au sein de la quête principale. « *Cette organisation de la narration et du level design par les protagonistes permet de maintenir l'illusion d'un ensemble de possibilités et de libertés, tout en contraignant par les relations sociales les déplacements du joueur à des zones prédéfinies, contribuant à donner sens à l'espace.*⁹⁹ » La caractéristique de monde ouvert d'*Assassin's Creed* contraint donc les concepteurs à fournir un travail de qualité sur la création de l'espace du jeu, à savoir Paris dans le cas de *Unity*. En effet, en construisant une idéologie de l'exploration, l'espace est le terrain de jeu du récit.

Au-delà de la narration principale et de ses quêtes annexes, l'espace délimite à la fois le terrain de jeu mais aussi le récit. Cela signifie qu'entre chaque phase de la mission, le joueur a la possibilité de jouer librement. C'est-à-dire qu'il est libre d'explorer la carte en dehors de l'histoire globale. Sur le même modèle que *GTA IV*, les concepteurs ont pris en compte cette partie de navigation libre en mettant à disposition du joueur des objectifs annexes, qui ne sont pas liés à une quête¹⁰⁰ : découvrir des coffres dissimulés, assassiner des voleurs en pleine rue ou s'entraîner au combat. Le joueur est incité à explorer, et est récompensé par l'obtention de points de compétence ou d'argent nécessaires à l'achat d'équipements ou de compétences.

Nous l'avons vu, le jeu se définit par l'intentionnalité du joueur. Cela s'illustre dans *Assassin's Creed* par le fait que c'est bien lui qui choisit la mission qu'il va accomplir. Si le joueur contrôle le récit par ses déplacements dans l'espace et par ses choix de mission, cette liberté est relative. La carte n'est pas illimitée, et le joueur doit contenir son exploration aux villes de Paris et de Versailles, disponibles dans le jeu. Cependant, cette liberté place également le joueur au centre du récit. Il choisit ce qu'il a envie de découvrir et d'apprendre, que cela soit sur l'histoire de son personnage, sur l'Histoire de l'époque au sein de laquelle il joue, en explorant notamment les éléments du Paris reconstituée, ou sur le jeu en lui-même et ses possibilités. Cette expérience au sein de l'espace, partie du *game design*, place le joueur en co-énonciateur. « *Ainsi, nous observons le jeu comme un acte d'énonciation auquel le joueur est invité à participer, non pas pour retrouver l'apparence des choses et un état fusionnel avec le monde, y compris le monde fictif proposé, mais pour vivre une continuité de sens entre le monde réel et le monde ludique.*¹⁰¹ » C'est cette part de contrôle sur le récit,

⁹⁹ Olivier Mauco, *op.cit.* p32

¹⁰⁰ Olivier Mauco, *op.cit.* p31

¹⁰¹ Sébastien Genvo et Nicole Pignier, « Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo », Communication [En ligne], Vol. 28/2 | 2011, mis en ligne le 27 juillet 2011, consulté le 08 août 2017.

partagée avec le concepteur, qui permet au joueur de co-construire la narration. Comme nous le verrons dans la partie suivante, ce mode de jeu participe à l'engagement du joueur, qui se sent alors impliqué dans l'écriture du récit. Il est notamment question d'étudier en quoi la modélisation d'un Paris réaliste donne du sens au récit.

2.2.3 Éléments historiques du Paris reconstitué

Les éléments visuels du Paris de la Révolution Française sont visibles dès la pochette du jeu.

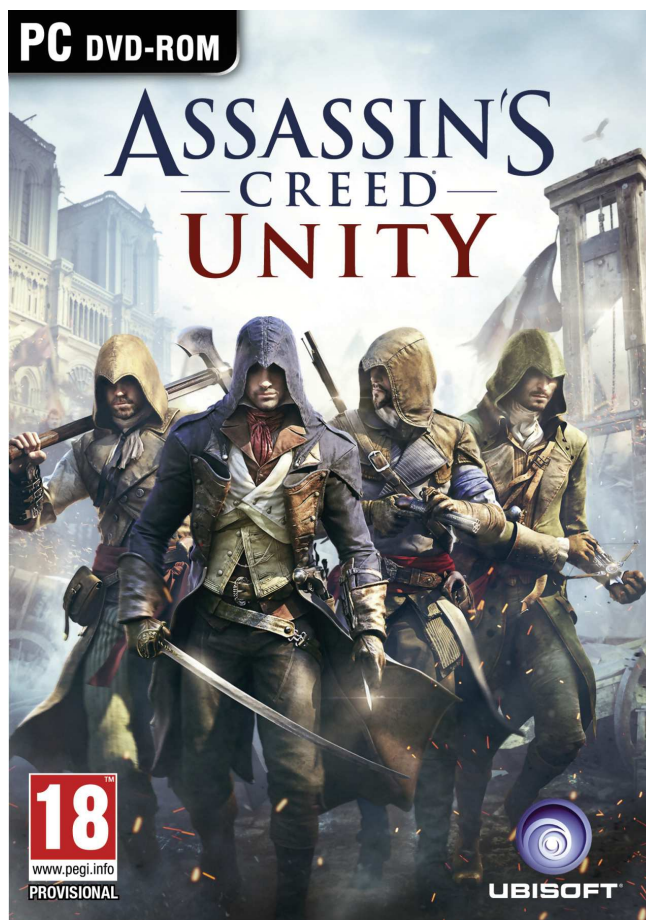


Figure 6 : Coffret du jeu Assassin's Creed Unity

On y voit la guillotine et Notre Dame de Paris. La juxtaposition de ces deux éléments évoque naturellement Paris, mais aussi l'époque de la Révolution Française, qui se confirme avec la présence du drapeau bleu-blanc-rouge. Si le travail de reconstitution de Paris a été considérable, des anachronismes restent notoires. On relève par exemple la Bastille, toujours debout en 1793, pourtant détruite le 15 juillet 1789. Les noms des rues apparaissent sur les plaques bleues que l'on connaît aujourd'hui, mais qui ne sont apparues que bien plus tard. On peut aussi croiser par endroits la « carotte » rouge des bureaux de tabac, qui elle aussi

n'existait pas à l'époque de la Révolution Française. La carte de Paris du jeu vidéo aurait en réalité les délimitations de 1720-1730¹⁰².

Sans entrer dans une description du Paris de 1789 à 1794, nous pouvons relever quelques éléments de ce qu'était la ville à cette époque. La plupart des bâtiments et lieux historiques ayant leur importance dans la narration du jeu se retrouvent reconstitués avec une certaine justesse : l'Hôtel de ville, le Châtelet et les Halles, la Tour Saint Jacques, le Palais de la cité (aujourd'hui Palais de Justice), La Sorbonne, le Pont Neuf, pour citer les plus importants. En revanche, les Champs-Élysées sont écartés de la carte du jeu alors que l'avenue constituait une voie prestigieuse pour qui se rendait à Paris depuis Versailles. Le jeu s'inspire également de peintures et de tableaux pour représenter la capitale. C'est à partir des peintures de Raguenet qu'il imagine les berges de la Seine, occupées par des bateaux.

La foule est elle aussi un élément primordial du jeu. Représentée comme animale, *Assassin's Creed Unity* ne dépeint que peu la contestation parisienne et la parole libre qui marquent les discussions de l'époque. La foule sert tantôt de décor, tantôt de cachette. Arno peut se dissimuler dans la foule, qui le rend invisible aux yeux de ses ennemis. Le jeu tend également à cacher une forme de violence quotidienne. « *Si Arno bouscule allègrement les passants, il n'est guère menacé par les carrosses et autres véhicules lancés à toute vitesse.*¹⁰³ » Jean-Clément Martin affirme même qu'Ubisoft s'est autocensuré dans la représentation de la violence de l'époque. Les massacres et émeutes meurtrières sont peu présentes. La prise des Tuileries du 10 août 1792 sert de décor à la rencontre entre Arno et Bonaparte. Les massacres de septembre sont quant à eux « *réduits à des images lointaines et fugaces de mises à mort.*¹⁰⁴ »

Concernant les sons et voix qui participent à la reconstitution de la vie parisienne, la foule s'exprime dans un brouhaha dont on peine à distinguer les paroles et les discours, hormis quand elle chante les chants révolutionnaires de l'époque (*Ça ira*, *La Carmagnole*, *La Marseillaise* entre autres). Ces chants sont d'ailleurs présents très tôt dans le jeu alors qu'ils n'apparaissent qu'en 1792. Les rassemblements servent donc la mécanique du jeu en plus de vouloir représenter Paris.

La liberté de parole se retrouve dans le décor des émeutes, à travers les banderoles hissées lors de la prise du Palais des Tuileries, ou des inscriptions révolutionnaires sur les murs.

¹⁰² Jean-Clément Martin et Laurent Tricot, *Au cœur de la Révolution, Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*. 2015, Vendémiaire, p64

¹⁰³ *ibid.* p 44

¹⁰⁴ *ibid.* p42



Figure 7 : Foule lors de la prise du Palais des Tuileries

On l'observe de plus au cœur des journaux, auxquels le joueur a accès dans la rue en s'approchant des crieurs. Cela permet de se repérer chronologiquement dans l'Histoire. Ces journaux apportent par ailleurs des indications historiques sur la vie quotidienne de Paris. On apprend par exemple les problèmes de livraisons de grain, dus aux mauvaises récoltes, qui amènent à la famine de 1791 (figure 8).



Figure 8 : Journal de Paris, 1791

En se promenant dans les immeubles des maisons, Arno peut aussi lire les journaux des habitants, qui relatent des soulèvements de Vendée, ou les arrestations orchestrées par La Fayette (figure 9). Dans son quartier général, ayant pour couverture un café-théâtre, Arno peut également observer des scènes de théâtres, mettant en scène les événements politiques de l'époque (figure 10).

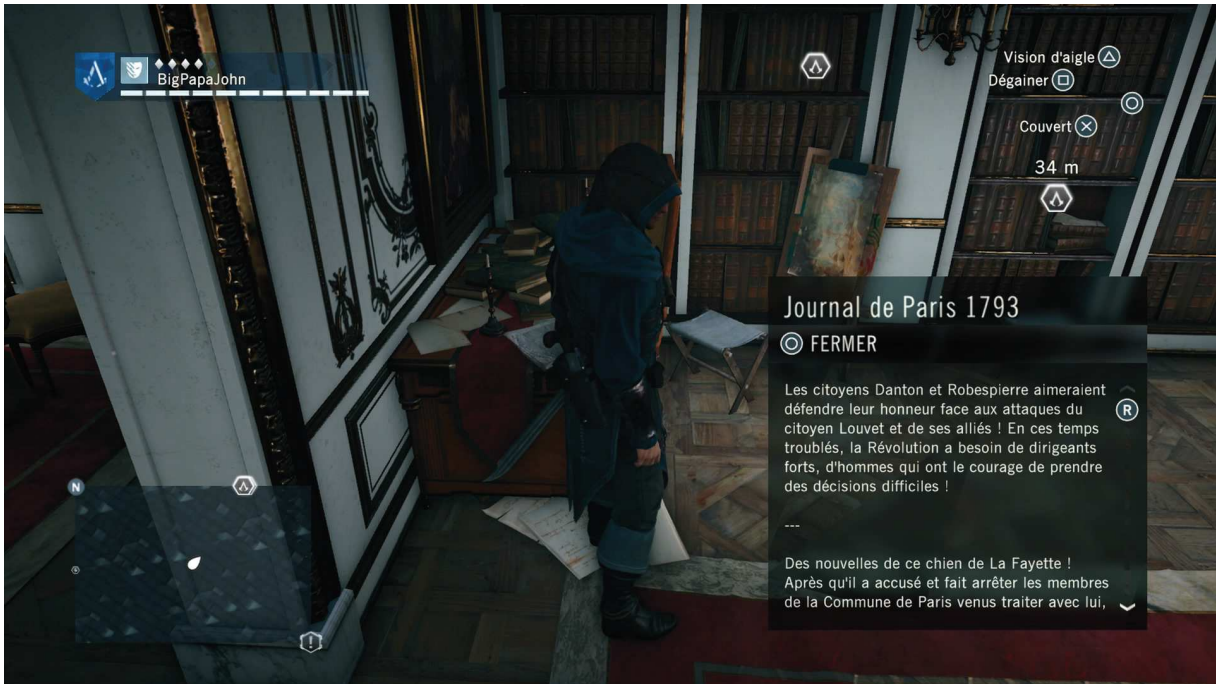


Figure 9 : Journal de Paris, 1793



Figure 10 : Pièce de théâtre au café-théâtre

Si le joueur ne prend pas directement part aux événements qui rythment la période de 1789 à 1794, le jeu donne accès à un ensemble de connaissances sur cette époque. En mettant en scène les français relatant de ces événements, il tente de reconstituer le quotidien de la France sous la Révolution. On retrouve cela lors des États-Généraux. Comme nous l'avons vu, Arno assiste par hasard au discours du roi Louis XVI. Le discours du jeu est le discours officiel du roi, qui fait office de bande sonore. Si le joueur peut l'écouter, il n'est pas handicapé pour la suite du récit s'il se contente de l'entendre, sans y prêter réellement attention. Paris est en fait représentée non pas dans un souci de reconstitution historique mais plutôt au profit du jeu. La véracité historique des éléments d'*Assassin's Creed Unity* importent peu si elle n'est pas au service du jeu. Il est plus important que le joueur puisse sauter et escalader les bâtiments que de reconstituer les rues boueuses et sales de l'époque. De même que pour les figures historiques, les concepteurs du jeu recherchent davantage l'immersion et la mise en scène des lieux historiques.

Les concepteurs font donc preuve d'une certaine rigueur quant à la reconstitution d'un Paris proche de la réalité historique telle que le relatent les historiens de cette époque. Cependant, les libertés prises par les concepteurs nous montrent que l'Histoire doit s'adapter au jeu. D'autant plus que le récit d'*Assassin's Creed Unity* constitue d'abord une fiction, dont Arno en est le principal protagoniste.

2.3 Le héros : du joueur à Arno

2.3.1 De l'identification à l'engagement : l'avatar

Le joueur occupe une place primordiale dans le jeu vidéo, puisqu'il bénéficie du jeu, créé par le développeur. Il faut donc l'inciter à jouer car le joueur est le seul détenteur de l'intentionnalité, nécessaire au jeu. Quand au début de *Unity*, on propose au joueur de devenir un Assassin, on lui demande s'il veut oui ou non rejoindre la secte. Cependant, l'écran n'affiche qu'une touche. Si le joueur n'appuie pas sur cette touche, le jeu reste indéfiniment en attente. Le jeu tend donc à contrôler l'action du joueur, qui n'est pas tout à fait libre de ses choix, malgré les nombreuses explorations possibles que nous avons décrites précédemment. Pourquoi le joueur accepte-t-il donc de subir l'encadrement de ses choix ? « *C'est en grande partie en promettant au joueur d'expérimenter de façon fictive de nouvelles modalités d'action, étrangères à son quotidien, qu'un jeu vidéo va l'inciter à agir. Il s'agit de lui proposer de réaliser par lui-même, dans le monde ludique, ce qu'il ne peut réaliser dans la*

*vie courante ou dans d'autres types de médiation fictionnelle.*¹⁰⁵ » C'est la potentialité de faire ce qu'il ne peut réaliser dans la vraie vie qui incite le joueur à jouer. Cela représente sa récompense. Le joueur se plaît à se mettre dans la peau d'un personnage, de « faire comme si » il était ce personnage. *Assassin's Creed* lui permet de « faire comme si » il était un assassin, à l'époque de la Révolution Française. Arno est donc l'avatar du joueur. Jean-Michel Schaeffer voit cela comme un vecteur d'immersion : « *Le vecteur d'immersion réside dans une substitution d'identité physique. (...) Il implique donc à la fois une identification personnifiante et une mimésis actancielle.* »¹⁰⁶ La « mimésis actancielle » décrit le fait que le personnage répond aux commandes faites par le joueur. Le joueur peut totalement s'identifier à Arno, qui incarne ses actions, mais aussi son niveau de compétence. En incarnant ses actions, l'avatar fait le pont entre le vivant et l'artificiel, entre le monde réel et la fiction.¹⁰⁷

Le jeu se définit également par l'incertitude. Le niveau de difficulté règle le niveau d'incertitude. Le jeu doit être assez complexe pour ne pas lasser le joueur, mais pas trop complexe pour qu'il ne soit pas déçu et abandonne car il lui manque les compétences. Il doit donc exister une tension dans la difficulté.¹⁰⁸ Dans *Assassin's Creed*, le niveau de difficulté est évolutif. Les premières missions sont faciles et requièrent peu de compétences. Le joueur doit acquérir des compétences par les moyens mis à sa disposition par le jeu, faire des choix, accepter ou non certaines missions pour gagner en niveau et réussir les missions de plus en plus difficiles. Un joueur expérimenté pourra donc trouver les premières missions du jeu ennuyeuses, trop faciles, là où un joueur moins expérimenté verra son niveau de jeu évoluer. En cela, nous pouvons dire qu'*Assassin's Creed* s'adresse à un public large, au joueur expérimenté comme au joueur occasionnel. Le joueur commence avec de bas niveau de santé, et un équipement primaire (qui provoque peu de dégâts sur l'ennemi et qui le protège dans une faible mesure). Les différentes missions sont indiquées par un écran qui s'affiche lorsque le joueur a la possibilité de choisir de commencer une mission. Le niveau de difficulté représenté par des losanges va donner une indication au joueur : si son personnage dispose d'un nombre égal ou supérieur de losanges, la mission sera ni plus ni moins difficile que tout autre mission. En revanche s'il a un niveau de losanges inférieur au nombre indiqué par le panneau de la mission, la réalisation de la mission lui sera beaucoup plus difficile. Le niveau de difficulté d'une mission est notamment évalué par le nombre et la puissance des ennemis. Aussi, plus une mission est difficile, plus le joueur aura besoin d'objets spéciaux pour la

¹⁰⁵ Sébastien Genvo, *op. cit.* p152

¹⁰⁶ Jean-Michel Schaeffer, *op.cit.* p253

¹⁰⁷ Etienne Armand Amareto, *op.cit.*

¹⁰⁸ Sébastien Genvo, *op.cit.* p 154

réaliser plus aisément et plus rapidement (lame fantôme, lame furie, grenades par exemple). Les sous objectifs (dont l'accomplissement rapporte des points de compétences mais n'influe pas sur le résultat final de la mission) indiquent également le niveau de difficulté. Ils guident parfois le joueur en lui indiquant des actions qui lui permettent de réaliser plus facilement la mission. En revanche, ils nécessitent bien souvent un niveau de ressources matérielles (équipement, argent) ou immatérielles (compétences) correspondant au niveau du personnage (représenté par son nombre de losanges). Pour jouer à l'ensemble des missions du jeu, le joueur doit donc acquérir à la fin un niveau maximal. Cela crée chez le joueur la volonté d'acquérir plus d'équipement et de compétences et donc d'explorer d'autres missions du jeu. En effet, l'équipement et les compétences, et donc les niveaux, s'acquièrent principalement en réalisant des missions annexes à la mission principale, qui permettent d'obtenir soit de l'équipement, soit de l'argent pour s'acheter de l'équipement, soit des compétences qui peuvent se substituer à l'équipement ou le compléter. Les concepteurs forcent donc le joueur à explorer Paris. En incitant à jouer, le joueur passe plus de temps dans la peau de son personnage, ce qui l'engage davantage dans le jeu. L'identification au personnage d'Arno permet aux concepteurs de donner sens à ce personnage incarné par le joueur à au récit.

2.3.2 Arno, membre des assassins

Le titre « *Assassin's Creed* » signifie « le crédo des assassins ». Cela fait tout d'abord référence à la secte des Assassins, issue d'un mythe légendaire relaté par Vladimir Bartol dans son ouvrage *Alamut*.¹⁰⁹ Le « crédo » évoque quant à lui la foi. Liés au culte musulman, les assassins seraient en fait des nizârites, courant islamique apparu en 1096, sous l'impulsion d'Hissan al-Sabah suite à un schisme de l'islam chiïte. On attribue plusieurs origines au nom « assassin », mais celle qui revient est « *hashashiyyin* », de l'arabe « ceux qui consomment du *hashish* », drogue donnée aux fidèles pour mener leurs assassinats¹¹⁰. S'il n'est pas question de *hashish* dans *Unity*, le rite initiatique que subit Arno lorsqu'il rejoint la Confrérie est semblable en ce qu'il repose sur l'injection d'un breuvage provoquant hallucinations et voyage introspectif. On évoque même sa renaissance : « *Arno Dorian est mort. Il a disparu de ce monde. Ses pêchés et ses échecs sont réduits au néant. Ce soir, il ressuscite, tel un novice de la Confrérie des Assassins.* » Le verbe « ressusciter » fait alors directement écho à la foi, thème que l'on donne à voir au sein de Assassins, d'abord à travers le « Sanctuaire », quartier

¹⁰⁹ Vladimir Bartol, Traduction de Claude Vincenot, *Alamut*, Éd. Phebus, 2001,

¹¹⁰ Christine Millimono, *op.cit.*, p81

Général de la Confrérie, situé sous Notre Dame. Le « crédo des assassins » évoque lui aussi la religion et définit les principes sur lesquels le membre fonde sa conduite. La secte dicte elle-même des principes, que l'on retrouve lorsqu'Arno rejoint la Confrérie, après sa libération de la Bastille :

« Ces mots viennent de nos ancêtres. Ils forment le cœur de notre crédo :

Ta lame épargnera la chair de l'innocent.

Tu te cacheras au cœur de la foule.

Tu ne mettras jamais en danger la confrérie.

Que ces préceptes marquent à jamais ton esprit. Suis-les et tu deviendras meilleur.

Bafoue-les et tu en souffriras. »

La « lame » qu'évoque le Conseil lorsqu'il énonce l'ensemble des préceptes que doit respecter Arno est à comprendre au sens littéral. Si la lame fait bien souvent référence à la lame de l'épée, les Assassins d'*Assassin's Creed* partagent tous une arme : la lame secrète. Évoluant au fil des époques traversées par la saga, elle marque la franchise par son *gameplay*. En effet, cette arme est une des armes principales d'*Assassin's Creed*. Son utilisation est simple : dissimulée par une manchette, il suffit d'un simple mouvement pour quelle sorte du bras de son possesseur. C'est l'arme par défaut de chaque Assassin de la série. Plus agile qu'une épée, invisible, et unique, elle incarne la discrétion et la violence qui définissent les Assassins.¹¹¹ Le *gameplay* associé à son utilisation véhicule cette imaginaire d'une « violence discrète ». Le joueur peut exécuter les ennemis de plusieurs manières : à l'aide d'une seule lame, de deux lames, tuant ainsi deux ennemis proches, en sautant d'au-dessus de la position de son adversaire, ou par en-dessous, en escaladant jusqu'au point où est posté l'ennemi à abattre. Agile et habile de sa lame, Arno est associé à un superhéros, aux capacités extraordinaires, qui donne au joueur des possibilités surnaturelles auxquelles il n'aurait pas accès dans le monde réel, au-delà d'un récit au cœur d'une époque qu'il n'a pas vécue.

La discrétion propre aux Assassins répond aux Templiers qui cherchent quant à eux le contrôle du peuple, propre au totalitarisme. Cette opposition entre Templiers et Assassins soulève une logique manichéenne. Ainsi, la violence employée par les Assassins pour arrêter la secte adverse se voit justifiée car ils prétendent défendre la liberté du peuple, bridée par les désirs de contrôle et de pouvoir des Templiers. Les assassinats de la Confrérie reposent en effet sur des décisions arbitraires, émanant du Conseil. Il est question d'appliquer leur propre conception de la justice, à l'écart de la justice de l'État. D'un point de vue éthique, la cause des Assassins n'est pas aussi noble qu'elle le défend. Pourtant, si les actions des Assassins ne

¹¹¹ *ibid.* p70

sont pas à louer, le point de vue subjectif du joueur interprétant Arno le lie directement à cette violence, qu'il doit accepter pour jouer. Les Assassins sont ainsi mis en valeur, en comparaison des Templiers. Ces derniers possèdent de nombreux défauts physiques, comme l'œil de verre de Sivert, un Templier assassiné par Arno dans une des missions, la petite taille de Latouche, le second du « Roi des Thunes », ou le teint pâle, presque maladif de Robespierre.

La question de la spiritualité et de l'ésotérisme traverse profondément *Assassin's Creed*. D'abord par la dimension secrète des deux sectes adverses, marquée par le crédo des Assassins et l'emploi de la lame secrète. Mais aussi par la dimension spirituelle de la quête elle-même. « *L'aspect sacré de la quête est caractérisé par son ancrage dans des valeurs liées aux axiologies : défendre le bien contre le mal, restaurer ou protéger l'ordre menacé par le chaos, etc. Il peut aussi s'agir d'un parcours initiatique, une quête de soi, et dans ce cas le personnage part à la recherche des valeurs qui le caractérisent. La quête a un caractère spirituel.*¹¹² » Cette quête a notamment pour conséquence la création d'un héros, accomplie à travers les épreuves par lesquelles il devra passer. En rencontrant Bellec dans sa cellule, Arno découvre la secte des Assassins, et décide de rejoindre la Confrérie. Le désir de venger son père adoptif évolue en quête à partir du moment où il met ce dessein au service de la Confrérie, donnant alors sens à ce qui n'était au départ qu'une vendetta.

Se jouant seul, *Assassin's Creed* centre son récit sur le personnage d'Arno. Cela signifie que le joueur ne peut jouer qu'un seul personnage. En étudiant l'évolution de sa quête, on peut entrevoir un discours individualiste qui justifie cet unique personnage mis à disposition du joueur.

2.3.3 La représentation de l'individualisme des sociétés contemporaines à travers la quête d'Arno

Si *Assassin's Creed Unity* introduit dans la série *Assassin's Creed* un mode multijoueur, la quête principale se joue avec l'unique personnage d'Arno. En temps que jeu d'aventure, *Unity* est marqué par la figure du héros. Sa quête est personnelle. Arno se démarque par une forme d'insubordination, que ce soit vis-à-vis de l'intendant de son père adoptif, ou de la Confrérie des Assassins, passant outre les ordres de missions. Cela se fait à ses dépens, car son désir de vengeance le pousse à assassiner non pas Germain, le Grand

¹¹² Laurent Di Filippo et Patrick Schmoll, *op.cit.*

Maître des Templiers, mais des instruments de ce dernier. Cependant, c'est par lui-même qu'il apprend comment retrouver Germain et l'assassiner. Ce qui nous est donné à voir est une certaine idée de l'accomplissement personnel. En effet, si Arno est dépendant d'un groupe social, à savoir la secte des Assassins à qui il prête allégeance, il faut souligner que l'accomplissement de sa quête ne se fait pas au nom de la Confrérie. Après l'exécution de Louis XVI, Arno est ainsi banni des Assassins pour avoir créé de l'agitation sur la Place de la Révolution (aujourd'hui Place de la Concorde), et pourchassé Germain, mission qui ne lui a jamais été assignée. Estimant que notre héros a mis en danger la Confrérie en poursuivant sa vendetta personnelle (Germain est l'instigateur du meurtre de son père adoptif, Monsieur De la Serre), Arno est rejeté de la secte. Bien qu'il réussit à retrouver Germain, à aucun moment Arno ne tente de rejoindre à nouveau la Confrérie. On voit donc se dessiner une certaine idée individualiste, au détriment du groupe. Car si Arno œuvre pour la liberté d'une nation en exécutant son oppresseur, il ne le fait pas par désir de sauver le peuple, mais par vengeance personnelle. La conséquence positive de son acte que représente la destruction de la menace incarnée par Germain n'est pas le but premier. L'identification du joueur le fait embrasser la cause d'Arno.

Cette mise en récit de la vengeance de notre personnage principal nous donne à voir une certaine idée de notre monde contemporain, au prisme d'un regard anglo-saxon. C'est en effet au Canada que la majeure partie du jeu *Unity* et des autres opus précédents sont conçus. Si la quête d'Arno est bien éloignée du rêve américain, nous en trouvons des similitudes. Le rêve de la consommation et de l'enrichissement des immigrants européens arrivant aux Etats-Unis est ici le rêve de la vengeance. Au début de notre jeu, Arno est un jeune orphelin, recueilli par un noble parisien. Cela ne l'empêche pas d'être traité comme un domestique, à qui l'on assigne des tâches d'intendances. Jamais invité aux soirées mondaines auxquelles participent sa famille adoptive, il est sans cesse rejeté de ce milieu noble avec lequel il est pourtant constamment en contact. Cela le force notamment à s'introduire de manière illégale dans ces réceptions dans le but de retrouver Élise, la fille de son bienfaiteur et surtout son amante. S'il rêve d'ascension sociale, c'est en temps que prisonnier qu'il assiste à la prise de la Bastille. Son ralliement à la cause des Assassins se fait donc par opportunisme, sachant que la Confrérie peut l'aider à accomplir sa vendetta personnelle. C'est à la manière d'un Tony Montana qu'il intègre le monde de la violence de la Confrérie, qu'elle légitime autant auprès d'Arno que du joueur. Par sa quête, Arno accède à une reconnaissance, de la part de la Confrérie, qui voit en lui un Assassin prodigue, bien que trop zélé. Il dispose d'un groupe social, qui lui donne un sens à sa quête. Bien qu'il abandonne la secte, c'est en Maître Assassin, allié de Bonaparte, visiblement Empereur, qu'Arno clôt le récit.

Inscrire ce récit dans l'époque de la Révolution Française est d'autant plus significateur. C'est en 1789 que sont adoptés les articles qui forgeront la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen, consacrant les droits et libertés individuels du citoyen français. Si avant 1789 on parlait de clergé, de tiers état et de noblesse comme des masses luttant pour des intérêts communs, la Révolution octroie des « droits naturels et imprescriptibles » tels que celui de la propriété privée, de la liberté d'expression, ou la sécurité. Cette idée d'une primauté de l'individu sur la société se retrouve par ailleurs dans le discours qu'Arno tient après l'assassinat de Germain :

« Les idéaux s'effacent au profit du dogme. Et le dogme ouvre la voie au fanatisme. Aucune puissance supérieure ne nous juge. Aucun Être suprême ne nous observe pour punir nos pêchés. En fin de compte, nous seuls sommes à même de nous protéger de nos obsessions. Nous seuls décidons si la voie que nous empruntons est trop difficile. Nous nous voyons comme des rédempteurs, des vengeurs, des sauveurs. Nous faisons la guerre à ceux qui luttent contre nous. Et ils nous combattent en retour. Nous rêvons de marquer le monde de notre empreinte, même lorsque nous mourons, pour une cause qui ne figurera jamais dans les livres d'histoire. Tout ce que nous faisons, tout ce que nous sommes, débute et prend fin avec nous. »

C'est avec un certain fatalisme que Joseph Campbell critique lui aussi la perte des mythes fondateurs des sociétés traditionnelles au profit de l'individu : *« l'idéal démocratique de l'individu libre, l'invention de la machine et le développement de la méthode scientifique de recherche ont à ce point transformé la vie humaine que le monde des symboles éternels, hérités de la nuit des temps, s'est évanoui. (...) Aujourd'hui, il n'y a aucune signification dans le groupe, aucune dans le monde : elle réside tout entière dans l'individu. Mais il en est totalement inconscient.¹¹³ »* *Assassin's Creed Unity* dépeint ainsi le passage d'une nation au monde moderne, qui donnera naissance au libéralisme et au bousculement les entités politiques traditionnelles telles que la monarchie, au profit de l'idéal démocratique.

Nous avons vu qu'*Assassin's Creed Unity* présentait un discours sur l'Histoire, en utilisant un processus de réécriture. Théorie du complot, critique des sociétés modernes

¹¹³ Joseph Campbell, *Le Héros aux mille et un visages*, Oxus, Paris, 2010. p330

individualistes, lecture profane de la Révolution, le jeu vidéo constitue un support d'idéologies, conçues par les développeurs du jeu au sein du système de règles comme au cœur du récit. Si ce discours sur l'Histoire tend à s'assumer, il répond à des enjeux de valorisation qui dépasse le simple opus de *Unity*, et qui touche de nombreux autres jeux historiques. La nécessité de créer une mythologie politique de laquelle ressortira un héros et l'impératif d'action propre au jeu vidéo donne à voir un dialogue ambivalent entre Histoire et jeu vidéo, où nous avons parfois du mal à distinguer lequel est le support de l'autre.

III. Les enjeux de valorisation des jeux vidéos

Par la complexité de sa création, le jeu vidéo fait appel à de nombreuses compétences professionnelles. Du *game designer* au scénariste, du graphiste au comédien, la conception du jeu vidéo répond à des logiques économiques. Les dynamiques entre scénario et impératif d'action définissent l'objet du jeu vidéo en ce qu'elles créent un univers au sein duquel le joueur a le rôle de co-énonciateur, aux côtés du développeur.

3.1 Le mythe, un élément de l'écriture ludique

3.1.1 La construction du mythe politique

L'étude d'*Assassin's Creed Unity* nous a donné à voir une réinterprétation de l'Histoire, en lui donnant un sens éloigné de ce qu'ont pu écrire les nombreux historiens qui se succèdent depuis des siècles. Si le récit de *Unity* n'est pas à prendre au premier degré, et s'inscrit dans une fiction vidéo-ludique, il prend place dans une mythologie construite. Cette mythologie a pour rôle de donner du sens au récit, en apportant une explication rationnelle aux organisations de chaque groupe. La mythologie des groupes sociaux a notamment été étudiée par Raoul Girardet, qui a consacré un ouvrage au mythe politique. « *Mais, récit légendaire, il est vrai qu'il exerce aussi une fonction explicative, fournissant un certain nombre de clés pour la compréhension du présent, constituant une grille à travers laquelle peut sembler s'ordonner le chaos déconcertant des faits et des événements.*¹¹⁴ » Ce que propose Girardet, c'est une étude sur la place du mythe au sein d'une nation. Transposable à un groupe social, son ouvrage apporte une grille de lecture de certains mythes fondateurs. En temps que média, et véhiculant une représentation du monde, le jeu vidéo fait appel à une certaine mythologie dans son écriture, quelle que soit la typologie du jeu. En reproduisant un monde, fictif, fantastique ou inspiré du réel, il crée son propre système politique et son imaginaire collectif, en s'appuyant sur un ensemble de mythes et figures fondateurs.

Dans son ouvrage, Raoul Girardet distingue ainsi quatre grands axes fondateurs du mythe politique d'un peuple. En premier lieu, il établit que la construction d'un groupe peut se forger autour de l'idée d'une *conspiration*. Celle-ci peut être extérieure, à l'image d'un ennemi belligérant. Ou bien elle peut être intérieure, à travers l'image du traître. L'exemple utilisé dans *Mythes et mythologies politiques* est celui du *Protocole des Sages de Sion*, faux

¹¹⁴ Raoul Girardet, *Mythes et mythologies politiques*, Seuil, 1990, p13

document écrit pour accuser l'existence d'un complot juif destiné à envahir le monde. Ce document donna notamment naissance à l'antisémitisme, qui se diffusa en France à travers la pensée d'un antisémitisme d'État (Charles Maurras), ou en Allemagne avec la montée du nazisme et la diffusion des idées de *Mein Kampf*. La conspiration forge alors l'unité d'un groupe en définissant un adversaire, allant jusqu'au bouc-émissaire responsable de tous les maux d'une nation.

Le second axe sur lequel s'appuient les mythologies politiques est celui du *sauveur*. Le sauveur, c'est l'homme providentiel, un messie qui vient sauver la nation d'une situation désastreuse. Dans la mythologie française, Napoléon Bonaparte et le Général de Gaulle incarnent cette figure. Ce sont de jeunes généraux, qui invitent à l'aventure, avec d'un côté la campagne d'Italie, de l'autre l'appel de Londres. Toutefois, ils se taillent en chefs d'État pour rétablir l'ordre et la discipline au sein de la nation, avec l'Empire et la création du code civil par Napoléon, ou la fondation de la Ve République avec le Général de Gaulle. « *Se perdre en lui, sans doute est-ce renoncer à son identité individuelle ; mais c'est retrouver en même l'intégralité de son identité collective, la fusion intime et indissoluble avec la communauté mère.*¹¹⁵»

Vient ensuite l'*Âge d'or*, où l'insatisfaction du temps présent et les bouleversements la modernité de chaque époque causent la nostalgie du passé, à travers des biais cognitifs. Chaque siècle dispose de son propre âge d'or de référence. Pendant la Renaissance, puis les Lumières, le savoir des philosophes grecs et de la démocratie athénienne sont la référence des humanistes puis des penseurs du XVIIIe siècle. La période romantique fantasme quant à elle le Moyen-Âge, que l'on décrit pourtant comme la période sombre de l'Histoire. Aujourd'hui, ce sont les Trente Glorieuses et la nostalgie d'un taux de croissance dopé à la consommation qui hantent les programmes politiques.

Enfin, *l'unité* définit les moments durant lesquels un peuple a besoin de se retrouver. Comme le dîner de famille, au sein duquel les membres d'une même lignée se rassemblent pour célébrer leur filiation, le jour férié marque cette unité nationale. La fête nationale en est le plus bel exemple, en ce qu'il fait fit de la dimension religieuse d'un jour chômé tel que Noël ou Pâques. Il rassemble autour d'un élément fédérateur de l'Histoire, bien qu'il soit issu d'un moment sanglant du passé. La prise de la Bastille, emblème révolutionnaire, dédaigne ainsi la noblesse et le clergé.

L'ambition de *Unity* réside dans la création d'une mythologie propre au jeu vidéo au sein d'une mythologie propre à la nation française. La Révolution Française est en effet un

¹¹⁵ *ibid.*, p79

élément fondateur de l'Histoire de France, à travers le rejet de la monarchie et de l'Église, de la fondation de la république, et de l'inscription des droits fondamentaux dans la Constitution. Son sens étant déjà complexe, car son interprétation est emprunte d'idéologie, *Unity* fait fit de l'historiographie pour y greffer un récit voulant expliquer l'inexplicable, rejetant le cours de l'Histoire. Il ne s'inscrit pas dans l'uchronie, en intégrant à son récit les événements historiques de la Révolution, mais propose davantage un discours sur l'Histoire, opposant l'idéal séculier des Assassins au fanatisme religieux des Templiers. C'est ce discours que nous étudierons dans notre troisième et dernière partie.

3.1.2 « Le voyage du héros » : l'enjeu scénaristique du mythe

Si Raoul Girardet s'est intéressé aux mythes politiques en temps qu'élément de cohésion nationale, Joseph Campbell a quant à lui porté ses recherches sur l'étude des mythes traditionnels comme des guides plus individuels. Son étude empirique des mythes et légendes de nombreuses sociétés l'amène à créer la notion de monomythe, qu'il définit comme une structure narrative que l'on retrouve de tout temps dans l'ensemble des mythes et contes. « *Les mythes révèlent tout ce que les être humains ont en commun. Les mythes nous content l'histoire de notre quête à travers les âges, quête de la vérité, du sens, de la portée de notre vie.*¹¹⁶ » Pour Campbell, le mythe est une analogie du rite initiatique du passage à l'âge adulte, à la maturité : « *Le rôle des rites d'initiation et d'établissement est donc d'enseigner l'unité essentielle de l'individu et du groupe.*¹¹⁷ » Il enseigne à l'individu quelle est place dans la société pour en assurer la cohésion. Le rite initiatique porte en lui la notion de « devoir social », car en devenant un homme meilleur, l'individu apporte à la société son propre changement. Dans *Le héros aux mille et un visages*, Joseph Campbell propose ainsi un schéma type du « voyage du héros », de sa situation initiale, au retour de l'aventure. C'est à partir des recherches de Joseph Campbell que Christopher Vogler, consultant pour les studios Walt Disney, rédige un mémo reprenant le schéma de Campbell. Il en sortira plus tard un livre, *Le guide du scénariste*, simplifiant le schéma de Campbell pour les scénarios des dessins animés Disney. Le schéma se présente comme ceci :

¹¹⁶ Joseph Campbell, *La Puissance du mythe*, Oxus, Paris, 2009, p24

¹¹⁷ Joseph Campbell, *op. cit.* p347

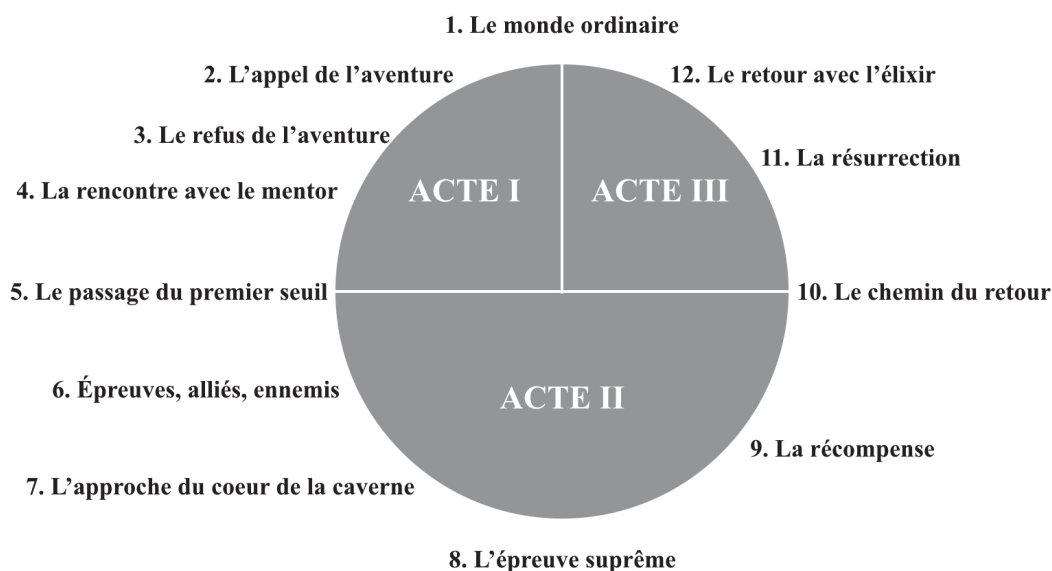


Figure 11 : Schéma des étapes du *Voyage du Héros* par Christopher Vogler¹¹⁸

Applicable aux nombreux dessins animés des studios Disney, ce schéma fige une grille d'écriture des récits d'aventure. « *L'histoire est toujours celle d'un voyage : le héros quitte son environnement ordinaire et confortable pour s'aventurer dans un monde inconnu et plein de défis. (...) Dans tout bon récit, le héros grandit et évolue. Il passe continuellement du désarroi à l'espoir, de la faiblesse à la force et de la folie à la sagesse.*¹¹⁹ » Le passage d'un personnage ordinaire au héros suit donc une série d'épreuves. Initialement dans le *monde connu*, le héros entre ensuite en contact avec l'*aventure*. Il le *refuse*, car intimidé par le changement. La *rencontre avec le mentor* est décisive, car ce mentor incarne un personnage qui le persuade de s'engager dans l'aventure. Le *premier passage du seuil* désigne alors le passage du monde connu au monde inconnu, mystérieux. Après une série d'*épreuves*, de rencontres d'*alliés* et l'identification des *ennemis*, le héros se prépare à un premier changement ; c'est l'*approche du cœur de la caverne*. L'*épreuve suprême* constitue la première tentative de changement radical, souvent illustrée par un affrontement avec un ennemi. S'ensuit généralement une période de remise en question du héros et de sa quête. La *récompense*, ou *prise de l'épée*, désigne ce recul et ces améliorations. Car si le héros en sort affaibli, il n'en revient que plus fort. Ces nouvelles motivations l'amènent sur le *chemin du retour*, au bout duquel il opérera à une tentative finale de changement radical. La maîtrise du problème initial auquel il était confronté au début de son voyage est le *retour avec l'élixir*.

¹¹⁸ Christopher VOGLER, *Le guide du scénariste*, Dixit, 1993

¹¹⁹ *ibid.*, p 23

L'élixir peut alors représenter l'aboutissement de sa quête, qu'il s'agisse de la libération d'un peuple après l'exécution de l'ennemi suprême, ou l'accomplissement de sa vengeance. Si ce schéma est très prisé des œuvres de fiction, notamment audiovisuelles, il est aussi bien utilisé dans le jeu vidéo que dans la littérature. La construction narrative des opus d'*Assassin's Creed* en est l'exemple.

Il nous paraît important de souligner que le jeu vidéo reposant sur l'interaction entre joueur et logiciel, le premier interprétant un personnage au sein du second, ce schéma nous aide à comprendre l'identification que le joueur opère sur son personnage. Le scénariste cherche en effet à ce que le spectateur, lecteur ou joueur s'identifie à son héros, ce pourquoi il utilise des archétypes pour la création de ses personnages. C'est le propre du mythe. En suivant ce schéma narratif, le joueur peut transposer les épreuves de son héros à ses propres problématiques. Le « voyage du héros » a pour fonction de donner les clés de compréhension au joueur, qui opère son propre rite initiatique. Si le jeu vidéo porte un discours idéologique sur notre monde à travers la représentation qu'il propose, il s'érige alors en mythe, apportant à l'esprit du joueur une grille de lecture de la réalité.

3.1.3 Le jeu vidéo : sa propre mythologie

Parce qu'il est une représentation du monde, le jeu vidéo se doit de créer une représentation de ses mythologies. Propre à toutes les œuvres fictionnelles, la mythologie d'une œuvre construit l'univers, ainsi que l'imaginaire collectif de ses personnages. Elle est nécessaire à l'acceptation de l'univers par le joueur. D'abord parce qu'elle donne sens et donc crédibilité à l'univers. Mais également car, en donnant sens à l'univers, elle donne sens à l'action du joueur. À la façon des mythes politiques de Raoul Girardet, le joueur se sent pleinement membre du groupe social auquel son personnage est intégré. L'unité est forgée par les mythes fondateurs de l'univers, qui ponctuent un passé construit par les faiseurs de monde que sont les créateurs de jeu.

On pourrait alors penser que le jeu vidéo est un moyen de réintroduire le mythe dans notre monde contemporain. En effet, Joseph Campbell affirme qu'il y a dans notre monde moderne une absence de mythes, car ils ne sont plus enseignés au sein de l'école, ou de la famille. Il n'y a plus de rites initiatiques, ni de tribus. Certains groupes créent alors leurs propres mythes, à l'instar des gangs, dont les lois ne répondent pas aux nôtres, ce qui tend à les rapprocher d'une certaine forme de violence¹²⁰. La perte du rôle social de l'Église,

¹²⁰ Joseph Campbell, *op. cit.* p24

consacrée par la loi de 1905 relative à la séparation de l'Église et de l'État, fait place aux sciences, à la technique et à la pensée cartésienne. Le mythe, associé à la compréhension irrationnelle, est délaissé au profit de la raison¹²¹. La création de mythes sert en ce sens à réchanter le monde, en y incluant les affects. Le jeu vidéo se substitue aux contes traditionnels. Les joueurs ne s'identifient plus aux héros légendaires, mais aux héros de leurs jeux.

L'exemple de *Skyrim* nous aide à comprendre la complexité de la représentation d'une mythologie dans un jeu vidéo. Le *game design* doit rendre compte du passé d'une époque à l'aide d'éléments visuels, souvent médiatiques. Le support visuel est largement utilisé dans les jeux vidéo lorsqu'il s'agit d'insérer dans l'univers fictionnel des connaissances qui ne nourrissent pas, ou qu'indirectement, la quête principale du héros. On retrouve ainsi dans *Skyrim* des livres que le joueur peut ramasser et lire, et qui relatent de mythes et légendes propres à l'univers du jeu. Dans *Assassin's Creed Unity*, c'est au travers du Journal de Paris que le joueur peut apprendre des événements connexes à son propre récit. L'interaction joue également un rôle de médiation primordiale. Certains PNJ (personnages non-joueurs), sont présents pour transmettre au joueur la mythologie de leur univers, et n'ont ainsi aucun rôle dans la quête du joueur. *Skyrim* regorge de ces personnages, qu'ils soient gardiens des sanctuaires abandonnés, ou simples marchands relatant de légendes qu'ils ont apprises au fil de leurs voyages. Si certains de ces mythes ont pour unique rôle de nourrir l'univers dans lequel le joueur évolue, ils font parfois l'objet de quêtes annexes à la quête principale. Il est souvent question de trouver un artefact perdu, au cœur d'un donjon ou d'une caverne, dont le pouvoir est convoité.

Ces mythologies portent en elles des idéologies qui forgent les systèmes politiques présents dans l'univers, et leur donnent sens. Dans *Skyrim*, la guerre civile entre Sombrages (rebelles nordiques) et la Légion Impériale, fait rage au moment où le joueur entre dans le récit. Chacun des deux groupes belligérants portent sa propre mythologie politique, à travers leur idée de la conspiration ainsi que leur *sauveur* au sens de Girardet. Templiers et Assassins ont également leur propre passé, qui justifie les actions des deux sectes au moment de *Unity*. L'écriture de ces mythologies est un passage nécessaire de l'écriture du scénario, car elle donne de nombreux éléments au *game designer*, et nourrit l'univers qu'il conçoit. « *Les contenus religieux ou mythiques, provenant souvent de périodes historiques passées, de croyances perdues voire exotiques, alimentent ces lieux de l'action que sont les jeux vidéo. On ne joue pas à la vie quotidienne de paysans du Moyen-âge cultivant leurs champs, mais à*

¹²¹ Theodor W. Adorno *La Dialectique de la Raison* (avec Max Horkheimer, 1944), trad. Eliane Kaufholz, Gallimard, 1974

*être des guerriers qui combattent des créatures dangereuses.*¹²² » La mythologie du jeu réenchante le quotidien du personnage de fiction mais aussi du joueur.

Si la nécessité de créer une mythologie vidéo-ludique répond à un besoin marketing pour faire de son titre un *hit*, c'est au rôle du *game designer* d'interpréter sous forme visuelle le monde imaginé par le scénariste.

3.2 La grammaire du jeu vidéo : un support de discours contraint par les logiques économiques du marché

3.2.1 Le *game design* : une industrie créatrice de mondes

Nous l'avons vu précédemment, la grammaire du jeu vidéo est porteuse d'un discours sur notre monde. Qu'il s'agisse de la représentation d'une époque ou des algorithmes, les possibilités offertes par le jeu vidéo reflètent la vision du concepteur et de ses contraintes économiques.

Le *game design* désigne ainsi la grammaire propre aux jeux vidéos. « *Le jeu vidéo répond à une grammaire autre que l'écrit : celle du game design, que l'on pourrait définir, pour une analyse des contenus politiques, comme l'art d'écrire des dispositifs de pouvoir par la modélisation de systèmes (le game) et de rapports au système (le play rationalisé en gameplay)* »¹²³. Le *game design* a donc une dimension technique indissociable du code qui programme le logiciel. Se concentrer uniquement sur les algorithmes des jeux vidéos serait réducteur, car le jeu vidéo est par essence antidémocratique : c'est le joueur qui interagit avec le jeu. Ce code est donc essentiel car il définit les règles du jeu et oriente la façon avec laquelle le joueur joue, à l'image des règles d'un jeu de plateau. Cependant, dans un jeu de plateau le joueur peut s'appropriier les règles, et aucun élément ne sanctionne le non respect de ces règles, alors que dans le jeu vidéo, le programme est encadré par le code et le joueur n'a d'autre que choix que de s'y soustraire pour jouer. La conception n'en est que plus complexe lorsque le jeu propose un « monde ouvert ». Ce genre, appelé *open world*, requiert une complexité supplémentaire dans le *design* de l'espace, en ce qu'il offre au joueur la possibilité de circuler n'importe où, n'importe quand, à sa guise. Si les mondes ouverts disposent d'un certain succès auprès des joueurs, ils doivent faire preuve d'une attention toute particulière. Le monde ouvert suggère que le joueur parcourt le récit à son rythme. Mais si la carte dans

¹²² Laurent Di Filippo et Patrick Schmoll, *op.cit.*

¹²³ Olivier Mauco, *op.cit.* p 53

lequel il évolue est trop grande, le joueur peut vite se lasser, à force de quêtes secondaires redondantes ou de déplacements toujours plus lents. La narration peut ainsi se freiner et l'impératif d'action s'effondrer. Car remplir de possibilité d'interaction un monde aussi vaste que *Skyrim* demande un travail considérable, laissant des plaines entières vides, et un joueur perdu sur la carte. On peut alors se demander si dans certains jeux, le monde ouvert n'est pas un moyen de le faire vivre plus durablement, et de « rentabiliser » des années de conception. Le *game design* autant que le récit doit donc s'adapter au joueur et à ses possibilités d'action.

Le *game design* désigne enfin ce qui lie le joueur au jeu. C'est-à-dire l'ensemble de règles qu'il voit à l'écran. Si le joueur a la possibilité d'écrire son propre récit, le jeu doit adapter son écriture à cette liberté laissée au joueur. « *Pour permettre l'immersion fictionnelle du joueur, celui-ci doit pouvoir s'exprimer au sein de la narration, tout en étant contraint par les possibilités narratives de l'oeuvre.*¹²⁴ » Avoir la possibilité de changer le récit requiert de coder les différentes issues d'un récit. Or, modéliser l'ensemble des issues possibles suppose d'anticiper l'action de chaque joueur, individuellement. L'ouvrage paraît impossible. C'est pourquoi les concepteurs encadrent moins le récit que les actions possibles.

3.2.2 Agir sur le récit : la capacité transformative

Nous empruntons à Olivier Mauco sa définition de la « capacité transformative », qu'il décrit comme étant « *le pouvoir du joueur, au sein du dispositif ludo-fictionnel, d'en modifier l'organisation.*¹²⁵ » La capacité transformative désigne donc la capacité, détenue par le joueur, d'agir sur le récit. Dans le cas d'un récit semi-linéaire comme *Assassin's Creed* (les missions étant liées à un lieu mais débloquée en fonction de l'avancée du joueur dans le récit), ce pouvoir détenu par le joueur a un rôle primordial à la fois sur l'écriture, mais aussi sur le dialogue entre concepteur et joueur. Une des caractéristiques du jeu est la possibilité de recommencer et de changer l'issue. Ceci n'est pas possible avec le cinéma par exemple, qui est écrit d'avance par le scénariste puis mis en scène par le réalisateur. Le spectateur n'a aucun rôle dans le déroulement du récit. Ici le joueur a le choix de recommencer une mission, voire le jeu, et de changer ses actions.

La problématique de la capacité transformative renvoie à l'impératif d'action du jeu vidéo : le jeu vidéo est construit de telle sorte à ce qu'il nécessite de l'interaction entre machine et joueur. Sans cette interaction, l'objet devient fiction numérique, et non plus jeu. Le jeu

¹²⁴ Sebastien Genvo, *op.cit.* p162

¹²⁵ Olivier Mauco, *op.cit.* p53

nécessite l'implication du joueur, qui choisit d'adopter une attitude ludique à l'égard du jeu. La capacité transformative, c'est ce qui différencie les jeux vidéos de toutes les autres formes de récits. Le joueur peut transformer le récit et l'univers par ses actions. L'expérience est donc personnalisable. Le joueur produit sa propre histoire. « *L'utilisateur doit s'impliquer, sans quoi l'œuvre ne peut se développer. Il y a donc un impératif d'action dans les jeux vidéos, qui est lié à une logique d'incitation de l'utilisateur.*¹²⁶ » L'impératif d'action oblige à créer de l'action dans le récit, pour que le joueur puisse agir et se sentir impliqué. Il choisit l'ordre de certains évènements, qui ne sont pas définis en amont. Dans le cas de *Unity*, le récit est construit de sorte à ce qu'il y ait une multiplicité de possibilités pour accomplir la mission initiale. Si la mission n'est accomplie que lorsque que tel ennemi est abattu, le joueur peut créer son propre chemin pour atteindre cet objectif. Comme l'écrit D. W. Winnicott : « *C'est en jouant, et peut-être seulement quand il joue, que l'enfant ou l'adulte est libre de se montrer créatif.*¹²⁷ » En effet, la capacité transformative laisse de la place à la créativité du joueur. Si des indices lui sont parfois donnés sur la façon de mener à bien sa mission, ce sont les actions du joueurs qui écrivent le récit, et dont la conséquence repose sur la consécration de ces mêmes actions, à savoir la récompense. La récompense peut être de nature différente d'une action à l'autre. D'abord visuelle, à travers les tâches de sang d'un ennemi, un score qui augmente, un texte qui s'affiche. Ludique, par le nombre de coups qu'il faut au joueur pour tuer un ennemi : en fonction de l'arme choisi, le joueur pourra augmenter la performance de son action. Et enfin narrative, avec par exemple le déclenchement d'une cinématique qui signifiera au joueur le passage d'une phase de récit à une autre.¹²⁸ La capacité transformative fait donc le lien entre les trois dimensions du jeu, à savoir le *game design*, comme créateur de monde, le *gameplay* comme règles définissant les actions, et le récit, comme trame narrative à laquelle doivent renvoyer les deux premiers. Le récit est en effet le premier élément du jeu vidéo. C'est par l'association de ces trois éléments que le joueur peut évoluer au sein du jeu, en modifiant le récit, au sein d'un monde créé par le *game design*, à l'aide de possibilités délimitées par le *gameplay*. Par exemple dans *Assassin's Creed*, les cinématiques intègrent le choix de l'armure. Il n'y a jamais la même cinématique d'un joueur à l'autre car le vêtement d'Arno change en fonction du choix du joueur.

Ces trois notions ont néanmoins un point commun : celle d'être délimitées par un code, défini par le concepteur. Derrière la création d'un monde, il existe donc des processus

¹²⁶ Sebsten Genvo, *op.cit.* p145

¹²⁷ D. W. Winnicott, *op.cit* p 75

¹²⁸ Olivier Mauco, *op.cit.* p55

industriels. On retrouve notamment celle de la verticalité par rapport au joueur : celui-ci est par définition au-dessus de l'ordinateur, en ce qu'il contrôle les mouvements de son personnage. Il est l'opérateur du *gameplay*. C'est lui qui interagit avec le jeu et qui provoque les actions définies par les algorithmes. En dehors du récit, le jeu est donc antidémocratique car le joueur n'est pas égal aux autres personnages contrôlés par l'ordinateur, qui, eux, suivent un code.¹²⁹ Cependant, le concepteur peut encadrer certaines actions. Si le joueur a la possibilité de tuer un ennemi de plusieurs manières, certains choix peuvent être imposés. Par exemple, lorsque l'on propose au joueur d'*Assassin's Creed* de rejoindre la secte des Assassins, on lui donne le choix. Or l'on observe que seule la touche correspondant au ralliement de la Confrérie n'est disponible. Aucun autre choix n'est accessible du joueur. Si celui-ci n'accepte pas le choix imposé, le jeu reste en pause indéfiniment. Pourtant, le discours permet de choisir entre deux options. La capacité transformative dispose donc de limites. Le joueur n'est pas totalement libre. Comme nous l'avons vu, la construction d'idéologies au sein du jeu vidéo se fait donc dans un cadre délimité par le concepteur. Le choix éditorial désigne les idéologies qui rentreront en contact avec le joueur. Il faut cependant noter que si ces idéologies ne sont pas adaptables selon le joueur, l'interaction leur donne davantage de sens : « *la dimension immersive et interactive des jeux vidéo donne plus de force au discours.*¹³⁰ »

3.2.3 Les enjeux économiques de la conception de jeu vidéo

La conception d'un jeu vidéo répond à des logiques économiques qui contraignent le travail de création. Les jeux vidéo sont aujourd'hui de plus en plus coûteux, et les coûts de production avoisinent ceux des productions hollywoodiennes. Unity aurait ainsi coûté 70 millions d'euros au développement, et presque autant en marketing¹³¹. *GTA V* est considéré à ce jour comme le jeu vidéo le plus coûteux qui n'ait jamais existé¹³². Si le budget du jeu vidéo a considérablement augmenté durant ces vingt dernières années, c'est parce que le taux d'équipement des ménages a croît de façon presque exponentielle. Le renouvellement des machines augmente lui-aussi les capacités techniques (stockage, graphisme) des consoles et ordinateurs.

¹²⁹ John Crowley, *op.cit.*

¹³⁰ Thomas Rabino, « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat* 2013/5 (n° 177), p. 110-116.

¹³¹ Entretien avec le producteur d'*Assassin's Creed Unity*, Antoine Vimal de Monteil <<http://www.dna.fr/loisirs/2014/11/29/on-a-reconstitue-sept-quartiers-de-paris>> consulté le 21 septembre 2017

¹³² « *GTA 5, le plus gros budget de l'histoire du jeu vidéo, sort ce soir à minuit* »

<http://lexpansion.lexpress.fr/high-tech/gta-v-le-plus-gros-budget-de-l-histoire-du-jeu-video-sort-ce-soir-a-minuit_1413506.html> consulté le 21 septembre 2017

L'adaptation de la modélisation et des algorithmes est coûteuse. Il faut aujourd'hui plusieurs années pour développer un jeu. *Unity* a ainsi mis quatre ans entre le début de sa conception et la sortie du jeu. Cette logique d'industrie de masse s'accompagne d'une économie du hit, du « AAA »¹³³. Chaque éditeur conçoit une gamme de sortie de jeux « AAA », en espérant que l'un de leurs jeux sera le hit de la saison. Vendre un hit, c'est financer les autres échecs. Ce modèle, semblable à celui du cinéma, requiert que les jeux soient de qualité suffisante pour rivaliser sur le marché concurrentiel des sorties de Noël. C'est pour répondre à cet impératif économique que les franchises et éditeurs misent sur des recettes gagnantes. Cette stratégie de saga répond aux attentes des joueurs, mais restreint la création de nouveaux titres. La globalisation du marché du jeu vidéo conduit à la standardisation des contenus¹³⁴. Le marché est énormément concurrentiel, entre éditeurs, et entre consoles. Les coûts de production étant de plus en plus élevés, les éditeurs doivent pouvoir « *se reposer sur un socle de logiciels éprouvés garantissant un seuil de rentabilité.* »¹³⁵ De plus, les consoles doivent rendre obsolètes les anciennes pour percer dans le marché. La nouvelle console doit donc pouvoir proposer de nouvelles fonctionnalités et un meilleur processeur. L'expérience doit se renouveler. Dans la série *Assassin's Creed*, les règles et principes de jeu restent sensiblement les mêmes d'un opus à l'autre. Si le décor, l'époque et le récit changent, la mécanique de jeu n'évolue que peu, en dehors des nouvelles armes disponibles en fonction de la période historique mise en scène. Ce principe de suites (*Assassin's Creed*, *Call of Duty*, *GTA*, *Skyrim* entre autres) requiert de construire un imaginaire fort qui peut transcender une saga.

Les avancées technologiques et graphiques laissent également place à une course au réalisme. Nombre de jeux actuels, y compris *Assassin's Creed*, se rapprochent du cinéma. Le travail d'Ubisoft pour la reconstitution de Paris s'est par exemple appuyé sur des historiens mais aussi sur des tableaux de l'époque, pour en concevoir une représentation proche et réaliste. Notamment utilisé pour les cinématiques, des acteurs sont sollicités pour modéliser les personnages à partir de leur silhouette, à l'aide de la *motion capture*. Ellen Page et Willem Dafoe se sont vus représentés dans *Beyond : Two Souls*. Kevin Spacey s'est lui aussi prêté au jeu pour *Call of Duty : Advanced Warfare*. Véritable outil marketing, le réalisme est d'autant plus présent dans les *trailers* des jeux vidéo, qui attisent la curiosité et l'envie des futurs consommateurs. Le marketing du jeu vidéo se rapproche alors de celui du cinéma. Bandes annonce, conférences de presse, première démonstration (demo), lors des grandes

¹³³ Alain Le Diberder, « Le modèle économique des jeux vidéo, un colosse en péril », *Hermès, La Revue* 2012/1 (n° 62), p. 136-143.

¹³⁴ Sebastien Genvo, *op.cit.* p53

¹³⁵ *ibid.*

manifestions de jeu vidéo... s'il n'y a pas de tapis rouge à la Paris Games Week, ce sont les héros des jeux qui figurent sur les immenses affiches et écrans publicitaires.

Cette tendance du réalisme se poursuit jusque dans le jeu historique. La reconstitution d'un univers historique se retrouve dans les arguments marketing, mais aussi dans le type même des jeux. Les jeux de stratégie tels qu'*Age of Empires* ou *Civilization* en sont des exemples. Ils mettent en scène des civilisations ayant existé, avec des contextes historiques qui leur sont propres, mais laissent au joueur la liberté de créer sa propre mythologie, créant un décalage entre la réalité historique assumée et le système de jeu.

3.3 Histoire et jeu vidéo : un dialogue ambivalent

3.3.1 L'industrie du jeu vidéo historique

Le jeu vidéo historique ne manque pas de titres phares : *Civilization*, *Caesar*, *Age of Empires*, *Crusader Kings* ou encore *Assassin's Creed* dans un autre genre, sont autant d'exemples qui démontrent un engouement pour le genre historique. Le cinéma et la littérature ne manquent pas non plus de références, du biopic au film de guerre historique, à l'instar de la dernière œuvre de Christopher Nolan, *Dunkerque*. Répondant à l'argument réaliste, le genre historique met en scène le passé d'une civilisation, d'une nation, ou d'un peuple. « *Le passé et ses références communes ren-forcent le réalisme d'un jeu, donc son potentiel commercial.*¹³⁶ » Associer l'Histoire, dont l'essence se situe dans l'objectivité et les faits, au jeu vidéo, qui repose sur la subjectivité du concepteur, nous paraît un défi complexe, comme notre étude d'*Assassin's Creed Unity* a pu le montrer. L'Histoire constitue pourtant un marché dans l'industrie du jeu vidéo, comme le montrent les différents jeux précédemment cités. Car si le jeu vidéo répond à des logiques économiques, l'Histoire et la mémoire ne sont pas sujets aux mêmes enjeux.

3.3.2 L'Histoire, un prétexte pour le jeu vidéo

L'Histoire peut servir de fond narratif pour la production d'un jeu vidéo. Comme l'on fait des jeux de *fantasy*, des jeux de guerre ou des jeux apocalyptiques, on fait des jeux d'Histoire. L'Histoire est alors un prétexte pour produire un jeu. Et parce que le jeu est support de l'Histoire, elle est soumise aux mêmes logiques commerciales que celles du jeu

¹³⁶ Thomas Rabino, *op.cit.*

vidéo. Pour se rapprocher d'un réalisme vendeur, les éditeurs s'efforcent néanmoins de faire appel à des historiens. Maxime Durand, jeune historien, a ainsi été recruté par Ubisoft comme consultant. Pour l'opus *Unity*, la firme française l'a épaulé de Jean-Clément Martin et Laurent Turcot, spécialistes de la Révolution Française. On s'interroge alors sur l'utilité d'historiens quand le réalisme est remis en cause, tel le jeu des sept erreurs du *Monde*¹³⁷, ou la critique virulente de Jean-Luc Mélenchon, président du Parti de Gauche.

« Les concepteurs des logiciels sont tost prêts à modifier leurs produits, à en gommer les aspects “posant problème”, sans pour autant, on l'a vu, remettre en cause une idéologie dominante, basée sur la recherche de la “performance” et l'accumulation de ressources. En ce sens, l'utilisation de références “savantes” apparait seconde et plutôt au service de ce processus que liée à une volonté d’“émancipation” des utilisateurs, car le tout contribue à justifier une certaine “vision du monde”, ethnocentrée, et diffusant des conceptions néo-libérales, qui tend, en définitive, à s'imposer au travers de ces loisirs.¹³⁸ »

On veut bien gommer les aspects problématiques, en revanche il n'est jamais question de remettre en cause le discours que le jeu porte car il répond à une logique marchande. C'est ce discours qui permet les bénéfices tirés par les éditeurs. *Assassin's Creed*, qui se définit comme historique et pour lequel on a fait appel à des historiens, justifie son pan historique et son récit relevant de l'Histoire par la consultation de ces historiens. En revanche, ils ont expliqué que leurs remarques n'avaient pas été toutes prises en compte, l'ampleur du travail de conception et du nombre de personnes mobilisées empêchant certaines modifications, au risque de remettre en cause des modélisations déjà conçues. Dans ce contexte, il devient difficile de modifier un discours tout entier. Ubisoft cherche en effet à vendre un jeu, non pas à représenter le Paris de la Révolution. Pour cela il y a les livres d'Histoire et les peintures du Louvre. Pour vendre ce jeu, Ubisoft doit répondre à certains codes propres au jeu vidéo et à la fiction. Le complot entre Assassins et Templiers est la marque d'*Assassin's Creed*. L'éditeur doit pouvoir utiliser cet axe narratif pour réaliser son jeu. *« Dans tous les cas, le choix d'une période dépend d'abord de sa “jouabilité” : l'histoire convoquée dans les jeux vidéo est plus*

¹³⁷ « *Assassin's Creed Unity* » ou le petit jeu des 7 erreurs historiques <http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/11/16/assassin-s-creed-unity-ou-le-petit-jeu-des-7-erreurs-historiques_4524347_4408996.html#9dgckYzlsJYEhB8.99> consulté le 21 septembre 2017

¹³⁸ Laurent Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*. Presses universitaires de France, coll. Sociologie d'aujourd'hui, Paris, 2001, 309 p. p252

*volontiers synonyme de séquences guerrières que de négoce, car l'affrontement correspond à l'action recherchée par le grand public.*¹³⁹ »

La dimension historique des jeux de stratégie tels que *Age of Empire*, *Caesar*, ou *Civilization* est que le contexte historique dans lequel on joue n'a aucune interférence sur les stratégies à adopter pour gagner. Le joueur n'a pas besoin de connaître l'histoire du peuple avec lequel il joue pour réussir, il n'a qu'à comprendre les algorithmes. « *Le joueur n'est pas engagé par les options politiques qui constituent des variables de jeu. Il les surplombe et les manipule à sa guise, y compris la "démocratie" qui existe comme telle, avec ses différentes propriétés algorithmiques.*¹⁴⁰ » En revanche, le choix de sa civilisation, associée à un dirigeant, lui apportera des compétences spéciales. Sans surprise, le choix de la civilisation américaine lui accorde un bonus sur la diplomatie et l'hégémonie culturelle. Celle de Gengis Khan, fondateur de l'empire mongol, constituera un peuple belligérant redoutable et agressif envers les cités-états indépendantes. Le choix des « politiques sociales », élément du système de points culturels, est révélateur de certaines idéologies politiques issues de la pensée occidentale. L'« autocratie » par exemple, octroie des bonus militaires. Le « rationalisme » améliore la production scientifique et technologique d'une nation. Toutefois, elle est incompatible avec la doctrine « piété ». Les civilisations pieuses auraient donc un accès plus moins rapide à la technologie (soulignons que la victoire scientifique est une des conditions de fin de partie). Le choix de ces politiques sociales est néanmoins intéressant, car il signifie que le joueur crée sa propre mythologie politique. Si celle-ci est guidée par les pré-acquis de chaque civilisation, il a le choix entre toutes les politiques sociales proposées. Il pourra ainsi attribuer le « rationalisme » à l'empire perse. Par ailleurs, le jeu commençant en -4000 avant Jésus-Christ, il occulte l'histoire des civilisations, les faisant commencer au même stade, en même temps. La « civilisation française » commence donc au même moment que la civilisation perse, sans remettre en perspective la réalité historique.

Comme le postulait Jacques Henriot, l'objet du jeu, l'Histoire, est désacralisée au profit de la dimension ludique qu'on lui attribue. Si les jeux de stratégie à caractère historique font fi de l'Histoire pour la placer au centre d'un dispositif vidéo-ludique, il faut reconnaître au jeu vidéo des caractéristiques pédagogiques, voire critique à l'égard de l'Histoire, qui vont au-delà d'un prétexte commercial.

¹³⁹ Thomas Rabino, *op.cit.*

¹⁴⁰ John Crowley, *op.cit.*

3.3.3 Le jeu vidéo comme média : un discours sur l'Histoire

Comme le disait Michel Foucault dans sa leçon inaugurale au Collège de France, « *le discours n'est pas seulement ce qui traduit les luttes ou les systèmes de domination, mais ce pourquoi, ce par quoi on lutte, le pouvoir dont on cherche à s'emparer.*¹⁴¹ » Si le « pouvoir » que le jeu vidéo convoite peut être désigné par sa légitimité culturelle et scientifique, cette affirmation nous montre que le discours est le support des combats idéologiques. Il poursuit ainsi : « *je suppose que dans toute société la production du discours est à la fois contrôlée, sélectionnée, organisée et redistribuée par un certain nombre de procédures qui ont pour rôle d'en conjurer les pouvoirs et les dangers, d'en maîtriser l'événement aléatoire, d'en esquiver la lourde, la redoutable matérialité.*¹⁴² » Le jeu peut donc raviver les débats historiographiques, et apporter des lectures inédites de l'Histoire, réconciliant les zones d'ombres avec la rigueur historique en inventant des scénarios probables. On peut ainsi attribuer au jeu vidéo une portée pédagogique. S'il est conçu sur des récits ne nécessitant l'ouverture d'un livre d'Histoire à chaque séquence du jeu, l'objet ludique peut susciter l'intérêt du joueur. En immergeant ce dernier dans un univers emprunt de son passé, ce dernier est directement touché par la reconstitution d'une époque que les cours d'histoire l'ont fait étudier. La rigueur des concepteurs à reproduire la mémoire d'un peuple est associée à celle de la démarche historique. « *Et comme le cinéma, le jeu vidéo historique se charge souvent d'une idéologie et de représentations du passé qui reflètent l'imaginaire collectif ou le roman national cher à des pays comme les États-Unis, où se situe l'un des marchés les plus développés.*¹⁴³ » Dans Assassin's Creed, le joueur peut par exemple consulter le Journal Parisien, qui enseigne des faits réels, parfois d'un point de vue faussement subjectif (étant relaté au travers d'un journal intime d'un PNJ, ou d'un journal qui se veut partisan), mais qui n'en restent pas moins un puits de connaissances. Les jeux vidéos se rapprochent ainsi des romans d'Alexandre Dumas, qui met en scène des fictions où l'Histoire est davantage mise en perspective, à la manière de certaines œuvres vidéo-ludiques.

Il n'empêche que les jeux vidéos portent en eux une vision assez commune des limites que peut présenter la reconstitution historique. « *Entre marges et centre des grands empires institutionnalisés, entre aventurier et policier, entre pouvoir appropriable et puissance insaisissable. L'ensemble de ces polarités crée un jeu d'oppositions structuré, caractéristique des univers ludiques analysés ici, qui désigne sans nuance la démocratie comme le règne de*

¹⁴¹ *L'ordre du discours*, leçon inaugurale de Foucault au collège de France 1971

¹⁴² *ibid*

¹⁴³ Thomas Rabino, *op.cit.*

l'ennui. *Que rien de grand ne puisse émerger en démocratie, ni homme, ni action, ni principe.*¹⁴⁴ » L'impératif d'action, qui répond notamment à l'enjeu scénaristique du mythe du héros dans les jeux de quête et d'aventure, induit ainsi la naissance d'une quête que le personnage est appelé à accomplir pour devenir un héros, un sauveur. Mais pour qu'il soit sauveur, il en faut-il qu'il y ait quelque chose à sauver. Du côté des *FPS* paramilitaires, le système de jeu fait par essence appel à l'imaginaire militaire, et donc belligérant. Cette affirmation de John Crowley prend encore plus son sens dans les jeux de stratégie que nous avons étudiés précédemment, la conquête militaire ou la position d'hégémon culturel étant des conditions de fin de partie.

¹⁴⁴ John Crowley, *op.cit.*

Conclusion

À travers l'exemple d'*Assassin's Creed Unity*, en quoi le jeu vidéo, objet ludique circulant et aujourd'hui légitime, peut-il être un média qui porte au cœur de ses caractéristiques et de son contenu un discours sur notre monde contemporain qu'il est nécessaire d'interroger ?

Tout au long de cette analyse, nous avons vu que le jeu vidéo s'était construit en temps que média légitime, et surtout circulant. De simples expérimentation dans les bureaux du MIT, il s'est imposé et média de masse, et fait aujourd'hui l'objet d'une institutionnalisation. Le jeu vidéo suscite également la curiosité de la communauté scientifique, dont les recherches témoignent de la multitude de disciplines que le jeu vidéo mobilise. L'intérêt des psychologues pour le vidéo-ludique soulève d'ailleurs la question de la violence au sein des jeux. En effet, le jeu vidéo s'est également construit autour de la violence, en temps que monde imaginaire ne répondant pas aux mêmes lois que le monde réel. Espace ludique, il s'inscrit dans un contexte social où le jeu s'invite au sein de chaque espace social : *serious game* et *escape game* sont autant de formes avec lesquelles le jeu se réinvente. Le jeu vidéo possède néanmoins la particularité de porter à l'écran une médiation entre le concepteur du jeu et le joueur. Cette interactivité, qui définit le jeu vidéo, induit un système de règles porteur d'informations à destination du joueur. Ces informations participent par ailleurs au discours du jeu vidéo, en ce qu'ils placent le joueur au sein d'un système d'interactions entre lui et l'écran, le récit et son époque mais aussi parce qu'elles donnent sens à ce récit en l'appuyant par ce système d'interactivité.

Nous avons ensuite analysé *Assassin's Creed Unity* dans son ensemble : récit, personnages, espace de jeux, *gameplay* et système de règles. La marque *Assassin's Creed* s'est construite sur l'exercice de réécriture de l'Histoire. A la différence des feuilletons d'Alexandre Dumas, le récit réinterprète les événements historiques et le rôle des personnalités de l'époque. Les zones d'ombre de l'Histoire ainsi exploitées sont au cœur de l'écriture fictionnelle d'*Assassin's Creed*. Si l'univers ludique est comblé par des possibilités scénaristiques foisonnantes, il clôt les débats d'historiens en proposant une explication reposant sur des logiques d'une industrie culturelle, quitte à proposer des théories du complot. En mettant en scène une opposition entre Templiers et Assassins transcendant les époques, *Assassin's Creed* fait appel *de facto* à l'ésotérisme et au religieux, jusqu'à en faire une critique. Si les Assassins tirent leurs origines du courant des nizarites d'Alamut, la Confrérie porte une vision profane du monde. La rigueur avec laquelle Paris est modélisée au sein du jeu donne sens à la réécriture de l'histoire et l'immersion du joueur n'en est que plus grande.

Quant au personnage d'Arno, incarné par le joueur, il s'accomplit individuellement en dehors du cadre de la secte des Assassins auquel il appartient. Le discours individualiste de son évolution donne à lire une critique de nos sociétés contemporaines. L'engagement du joueur à travers cet avatar renforce ce discours critique appuyé par la mythologie de la saga. Celle-ci est construite en reprenant les mythes politiques auxquels se réfère la société française. Cela s'observe par exemple lors de l'exécution de Louis XVI, événement fondateur de la République mais aussi de la période de la Terreur qui marque l'étape de « l'épreuve suprême » du voyage du héros selon Christopher Volger.

La mythologie fictionnelle qui fournit au récit du jeu vidéo ses légendes et renforce ainsi sa crédibilité. La nécessité d'un univers fourni répond aux enjeux économiques de la conception du jeu vidéo. La recherche du *hit* mobilise de nombreuses compétences professionnelles, du scénariste au *game designer*. La concurrence du marché de cette industrie culturelle force les éditeurs à faire preuve de renouvellement constant. Ce dit renouvellement relève davantage de la capacité des éditeurs à sortir de nouveaux jeux que d'un effort de création d'une nouvelle histoire. Nous observons en effet qu'au sein des tops de ventes, les suites sont omniprésentes au détriment de nouveaux univers. On peut donc penser que les éditeurs cherchent à maximiser la rentabilité de leurs mondes imaginaires, au point de simplifier l'Histoire ou de la réécrire grossièrement ou par le biais d'un récit comme dans *Unity*. Si le jeu vidéo a pour but la recherche de l'engagement du joueur, avant tout consommateur, il doit pour cela captiver l'attention de ce dernier à défaut de proposer des faits historiques inscrits dans un décor authentique tels que nous les dépeignent les livres d'Histoire. Toutefois, le jeu vidéo peut comporter des vertus pédagogiques comme par exemple la mobilisation des compétences graphiques des studios de développement au service de la reconstitution d'un Paris historique. Si des anachronismes et l'épuration des rues sont mis au service du jeu, il ne fait pas moins preuves de prouesses esthétiques. C'est d'ailleurs des tableaux de l'époque qu'Ubisoft s'est inspiré pour dépeindre les rues de Paris. Le joueur serait-il intéressé de jouer un Arno déambulant dans la foule, évitant constamment d'être renversé par carrosses et animaux, le tout dans la saleté et les déjections qui jonchaient le sol de Paris en 1789 ? Le jeu vidéo gomme les éléments dont il ne veut pas pour offrir au joueur une expérience immersive dont il se souviendra lors de la sortie du prochain opus.

Parce qu'il est un objet circulant et légitimé par sa place de première industrie culturelle au monde, il est nécessaire de s'interroger sur le discours qu'il véhicule et qui touche aujourd'hui une audience grandissante. Si l'apport de connaissances historiques n'est pas à négliger pour autant, il convient aux éditeurs de jeux vidéo d'assumer que la dimension historique de leurs jeux ne peut être pris au sérieux, qu'ils se soient entourés d'historiens ou

non. Le jeu vidéo a le pouvoir de sensibiliser ses joueurs aux événements historiques auxquels il leur fait prendre part. En revanche, il leur impose une réécriture qu'ils se doivent de discerner de ce qu'ils apprennent ou ont appris au sein de leurs cours d'Histoire.

Parce que le jeu vidéo repose sur une attitude ludique, il convient enfin de poser une limite à la critique des idéologies portées par cet objet. En effet, Henriot a écrit « *on ne joue jamais qu'au second degré.*¹⁴⁵ » Cette phrase résume la posture du « faire semblant » qu'adopte le joueur face au jeu. Il est donc conscient de la dimension fictionnelle du récit au cœur duquel il joue. Faire la critique du discours que le jeu porte en lui ne soulève donc pas les enjeux liés à la réception de l'œuvre. S'il faut rester prudent aux interprétations historiques qu'il suscite, le jeu reste un divertissement au même titre que le cinéma et il convient de le considérer comme tel, et non pas comme un média objectif.

¹⁴⁵ Jacques Henriot, *op. cit.* p. 261

Bibliographie

Sur le jeu

Gilles Brougère, « Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villeteuse », *Sciences du jeu* [En ligne], 1 | 2013, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 30 septembre 2016

Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Folio, Édition augmentée et revue, 1992

Laurent Di Filippo, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication* [En ligne], 25 | 2014, mis en ligne le 01 juillet 2016

Jacques Henriot, *Le jeu*, PUF, 1969

Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 1988

Bernard Perron, « L'attitude ludique de Jacques Henriot », *Sciences du jeu* [En ligne], 1 | 2013, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 30 septembre 2016.

Donald Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Gallimard, 1975 (*Playing and Reality*, 1971), réédité en folio, 2004

Sur le jeu vidéo

Étienne Armand Amareto, « Communication ludique. Origine et puissance d'un nouveau média », *Hermès, La Revue*, 2012/1 (n°62), p. 21-26

John Crowley, « L'imaginaire politique des jeux vidéo », *Critique Internationale*, 2008/1 (n°38)

Vincent Berry, « De Pong à World of Warcraft : construction et circulation de la culture (vidéo) ludique », in Gilles Brougère, *La ronde des jeux et des jouets*, Autrement « Mutations », 2008, p. 22-41.

Alexis Blanchet, « Violence, cinéma et jeux vidéo : de la récurrence d'un même discours », *Quaderni* [En ligne], 67 | Automne 2008, mis en ligne le 05 janvier 2012, consulté le 01 octobre 2016.

Laurent Di Filippo et Patrick Schmoll, « Mise en scène et interrogation du sacré dans les jeux vidéo », *Revue des sciences sociales*, 49, pp. 64-73.

Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéos*, Paris, Ed. L'Harmattan, 2009

Sébastien Genvo, « Du rôle de la masculinité militarisée dans la médiation ludique sur support numérique », *Quaderni* [En ligne], 67 | Automne 2008, mis en ligne le 05 janvier 2012, consulté le 03 octobre 2016

Sébastien Genvo, 2012, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », Journée d'étude Hommage à Jacques Henriot, Paris, 04 mai

Sébastien Genvo et Nicole Pignier, « Comprendre les fonctions ludiques du son dans les jeux vidéo », Communication [En ligne], Vol. 28/2 | 2011, mis en ligne le 27 juillet 2011, consulté le 08 août 2017

Alain Le Diberder, « Le modèle économique des jeux vidéo, un colosse en péril », *Hermès, La Revue* 2012/1 (n° 62), p. 136-143.

Jean-Clément Martin et Laurent Tricot, *Au cœur de la Révolution, Les leçons d'histoire d'un jeu vidéo.* 2015, Vendemiaire

Olivier Mauco, GTA IV, L'envers du rêve américain, Jeux vidéos et critique sociale, Éd. Questions Théoriques, coll. Lecture > Play, 2013

David Peyron, « Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », *Réseaux* 2008/2 (n° 148-149), p. 335-368.

Thomas Rabino, « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat* 2013/5 (n° 177), p. 110-116.

Julien Rueff, « Où en sont les « game studies » ? », *Réseaux* 2008/5 (n° 151), p. 139-166.

Patrick Schmoll, « Relire Jacques Henriot à l'ère de la société ludique et des jeux vidéo », *Sciences du jeu* [En ligne], 1 | 2013, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 30 septembre 2016

Hovig Ter Minassian *et al.*, « Comment trouver son chemin dans les jeux vidéo ? Pratiques et représentations spatiales des joueurs », *L'Espace géographique* 2011/3 (Tome 40), p. 245-262.

Laurent Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes.* Presses universitaires de France, coll. Sociologie d'aujourd'hui, Paris, 2001, 309 p.

Mathieu Tricot, « *Game studies* ou études du play ? », *Sciences du jeu* [En ligne], 1 | 2013, mis en ligne le 01 octobre 2013, consulté le 30 septembre 2016.

Mathieu Tricot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Éd. La Découverte, coll. Zones, 2011

Hermès, La Revue 2012/1 (n° 62) « *Jouer c'est communiquer* ».

Réseaux, volume 1, n°1, 1983. « Le jeu ».

Réseaux 2012/3 (n° 173-174) « Les formes ludiques du numérique. Marché et pratique des jeux vidéos »

Sur l'Histoire

De Baecque Antoine. « Le sang des héros. Figures du corps dans l'imaginaire politique de la Révolution française ». In: Revue d'histoire moderne et contemporaine, tome 34 N°4, Octobre-décembre 1987. pp. 553-586;

Michael Scott Christofferson, Jacques Guilhaumou et Julien Louvrier, « Aux sources de la relecture de l'histoire de la Révolution française par François Furet », *Annales historiques de la Révolution française* [En ligne], 360 | avril-juin 2010, mis en ligne le 01 juin 2013

François Furet, « La Révolution dans l'imaginaire politique français », *Le Débat* 1983/4 (n° 26), p. 173-181.

Julien Louvrier, « Mémoires et miroirs de la Révolution française », *Annales historiques de la Révolution française* [En ligne], 348 | Avril-Juin 2007, mis en ligne le 23 juillet 2008

Christine Millimono, *La secte des Assassins XI-XIIIe siècle, Des « martyrs » islamiques à l'époque des croisades*, L'Harmattan, Comprendre le Moyen Orient, 2009

Denis Richet, François Furet, *La Révolution Française*, Fayard Pluriel, 2010

Sur la narration

Jean-Michel Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Le Seuil, 1999

Christopher VOGLER, *Le guide du scénariste*, Dixit, 1993

Sur le mythe

Joseph Campbell, *La Puissance du mythe*, Oxus, Paris, 2009

Joseph Campbell, *Le Héros aux mille et un visages*, Oxus, Paris, 2010

Raoul Girardet, *Mythes et mythologies politiques*, Paris, Seuil, 1990

Sur l'idéologie

Paul Ricoeur, *L'idéologie et l'utopie*, Seuil, 1997

Teun Van Dijk, « Politique, Idéologie et Discours », *Semen* [En ligne], 21 | 2006, mis en ligne le 28 avril 2007, consulté le 02 juillet 2017

Eliseo Verón. « *Sémiosis de l'idéologie et du pouvoir* ». In: *Communications*, 28, 1978. Idéologies, discours, pouvoirs. pp. 7-20

Autres

Céline Bryon-Portet, « Les super-héros, nouvelles figures mythiques des temps modernes ? », *Quaderni* [En ligne], 93 | Printemps 2017, mis en ligne le 05 mai 2019, consulté le 07 juin 2017

Eric Maigret, *Sociologie de la communication et des médias*, Éditions Armand Colin, Coll. « U », 2003

Jeux cités

Age of Empires, Microsoft, 1997
America's army, United States Army, 2002
Assassin's Creed, Ubisoft, 2007
Assassin's Creed II, Ubisoft, 2009
Assassin's Creed III, Ubisoft, 2012
Assassin's Creed IV Black Flag, Ubisoft, 2013
Assassin's Creed Revelations, Ubisoft, 2011
Assassin's Creed Unity, Ubisoft, 2014
Beyond : Two Souls, Quantic Dream, 2013
Bioshock, 2K Games, 2007
Battlefield, Easy Studios, 2002
Battlezone, Atari, 1980
Caesar, Golden Sector Design, 1992
Call of Duty, Activision, 2003
Call of Duty Modern Warfare, Activision, 2007
Call of Duty Black Ops II, Activision, 2012
Civilization, 2K Games, 1991
Crusader Kings, Paradox Interactive, 2004
Death Race, Exidy, 1976
Doom, ID Softwares, 1993
Fable, Microsoft Game Studios, 2004
Grand Theft Auto, Rockstar Games, 1997
Grand Theft Auto IV, Rockstar Games, 2008
Grand Theft Auto V, Rockstar Games, 2013
Harry Potter, Electronic Arts, 2005
King's Quest, Sierra On-Line, 1980
Left 4 Dead, Valve, 2008
Mario, Nintendo, 1985
Metroid, Nintendo, 1986
Minecraft, Microsoft, 2011
Mystery House, On-Line Systems, 1980
Second Life, Linden Lab, 2003
Space Wars, Cinematronics, 1977

Star Wars, LucasArts, 1981

Tom Clancy's Rainbow Six : Rogue Spear, Ubisoft, 1999

Tomb Raider, Eidos Interactive, 1996

Watch Dogs, Ubisoft, 2014

World of Warcraft, Activision Blizzard, 2004

Zelda, Nintendo, 1986

Annexes

Figure 12 : La Seine en aval du Pont-Neuf, à Paris. J.B. Ragueneau (1715-1793) ©

Photo RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Hervé Lewandowski

Figure 13 : L'exécution de Louis XVI dans *Assassin's Creed Unity*

Figure 14 : Représentation de la foule dans *Assassin's Creed Unity*

Figure 15 : Mirabeau au conseil de la Confrérie des Assassins, *Assassin's Creed Unity*

Figure 16 : Notre Dame de Paris reconstituée dans *Assassin's Creed Unity*

Figure 17 : Parvis de Notre Dame de Paris dans *Assassin's Creed Unity*

Figure 18 : Robespierre dans *Assassin's Creed Unity*



Figure 12 : La Seine en aval du Pont-Neuf, à Paris. J.B. Ragueneau (1715-1793) © Photo RMN-Grand Palais (Musée du Louvre) / Hervé Lewandowski

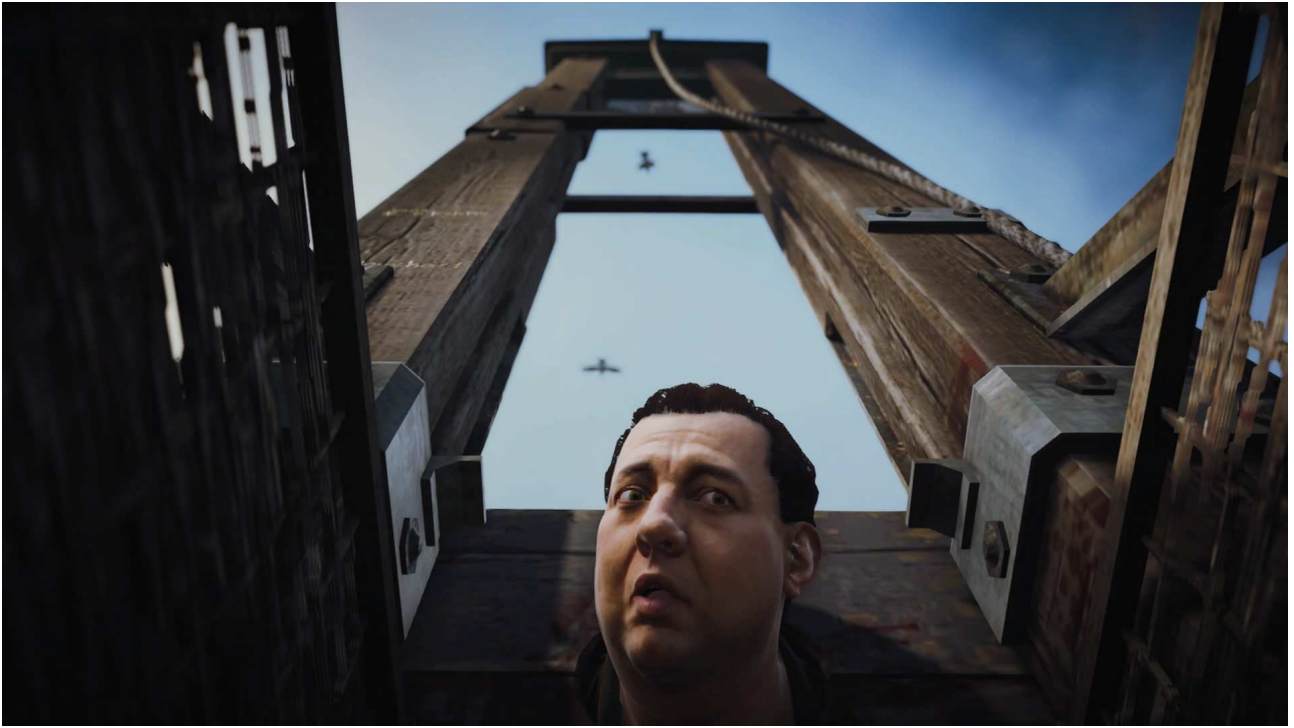


Figure 13 : L'exécution de Louis XVI dans Assassin's Creed Unity



Figure 14 : Représentation de la foule dans Assassin's Creed Unity



Figure 15 : Mirabeau au conseil de la Confrérie des Assassins, Assassin's Creed Unity



Figure 16 : Notre Dame de Paris reconstituée dans Assassin's Creed Unity

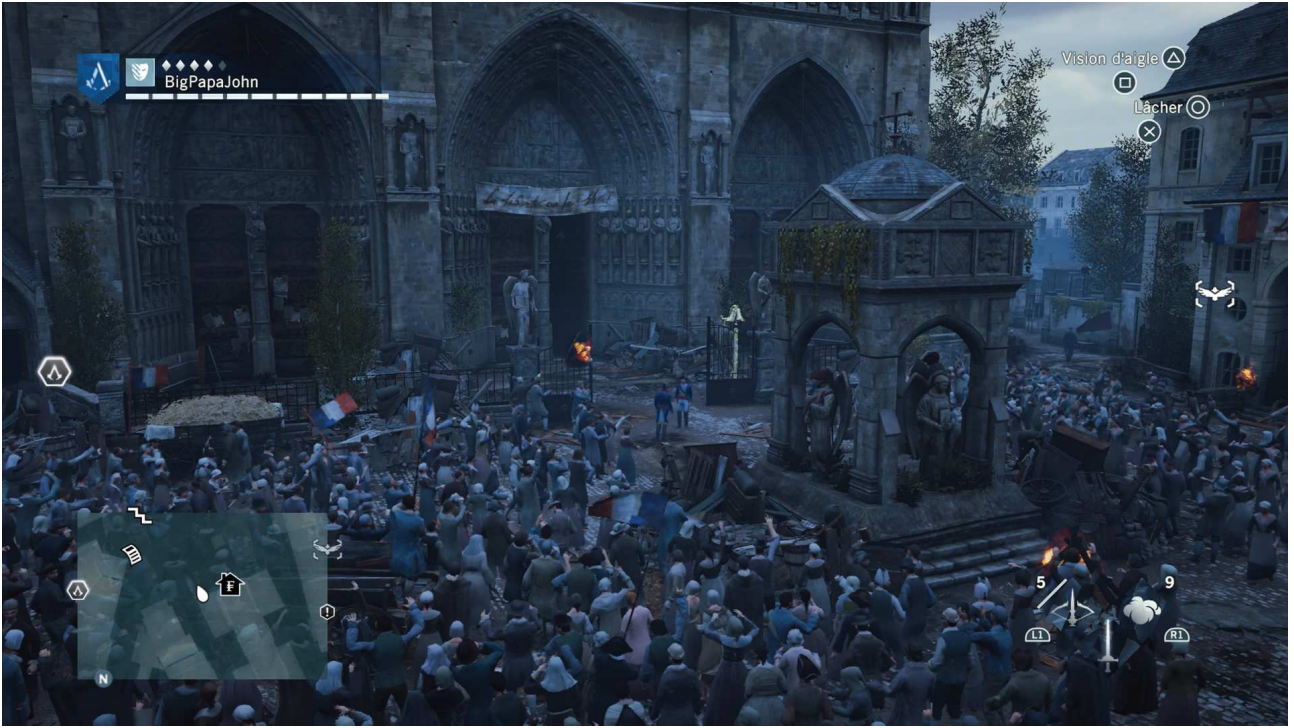


Figure 17 : Parvis de Notre Dame de Paris dans Assassin's Creed Unity



Figure 18 : Robespierre dans Assassin's Creed Unity

Résumé

Ce mémoire est consacré au jeu vidéo en temps que support d'idéologies politiques. Il étudie le jeu vidéo comme média et les discours qu'il véhicule. Après un détour historique sur la genèse du jeu vidéo, il est question de voir dans quel contexte socio-culturel il s'inscrit. Nous étudions ensuite sa légitimité en temps que média à travers l'état de la recherche universitaire, les débats qu'il a suscité et son institutionnalisation. Nous déconstruisons ensuite le jeu vidéo et ses processus d'interaction et de médiation pour en faire ressortir les éléments porteur de discours. Notre travail se poursuit sur l'analyse d'*Assassin's Creed Unity* et de son récit. La marque *Assassin's Creed* s'est en effet construite sur la réécriture de l'Histoire avec en perspective une opposition entre Templiers et Assassins qui transcende les époques. Ce travail sur les zones d'ombres de l'Histoire inscrit le jeu dans une réinterprétation de l'Histoire, sous couvert d'une théorie de complot et d'une critique du religieux. Nous étudions ensuite la représentation de Paris à travers une étude des éléments historiques ainsi reconstitués dans le jeu et qui donnent du sens au discours. *Assassin's Creed Unity* est également un jeu à monde ouvert, caractéristique qu'il convient de souligner puisque c'est le joueur circule dans la narration. Enfin nous étudions la figure du personnage d'Arno, à travers l'identification du joueur et son engagement, ainsi que les idéologies qui sous-tendent son personnage. Nous nous penchons finalement sur les enjeux économiques et symboliques du jeu vidéo puisque celui-ci construit sa mythologie en empruntant les mythes fondateurs de l'Histoire de France. Il mobilise également de nombreux domaines professionnels qu'il convient d'analyser pour comprendre les dynamiques économiques au sein du jeu vidéo. Pour finir, il est question d'étudier le dialogue qu'entretiennent jeu vidéo et Histoire au regard de l'impératif d'action propre au jeu vidéo et de l'objectivité propre à l'Histoire.

Mots clés

Jeu, jeu vidéo, ludique, histoire, idéologie, discours, politique, Révolution Française, mythe, fiction.