

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1046>



Violences révolutionnaires et Assassin's creed Unity : chronique d'un jeu vidéo en cours d'histoire



- Expérimenter - Jeux sérieux -
Date de mise en ligne : lundi 18 avril 2016

Copyright © CAN@BAE

Histoire-Géographie -

Tous droits réservés

En novembre 2014, à la sortie d'Assassin's creed Unity, 5e opus majeur de la sage d'Ubisoft, la polémique enfle sur la lecture de l'histoire de la Révolution Française. Des hommes politiques notamment de Gauche critiquent l'image reconstruite de l'univers révolutionnaire et de ses acteurs comme celle d'un Robespierre vu comme un conspirationniste sanguinaire.

Les historiens Jean-Clément Martin et Laurent Turcot associés à la réalisation du jeu sont interviewés et ont publié chez Vendémiaire un livre en avril 2015, *Au cœur de la Révolution : les leçons d'histoire d'un jeu vidéo*. Voir une note de lecture [ici](#).

Ainsi, ce jeu vidéo offre une magnifique reconstitution du Paris révolutionnaire et permet d'engager avec les élèves une réflexion sur l'usage de l'histoire, son instrumentalisation aujourd'hui. Il offre un point de départ à une réflexion sur l'univers révolutionnaire, sa violence et ses acteurs.

L'image active présentée (créée avec l'application Thinglink) est un plan du Paris de 1789. Quelques cinématiques tirées du jeu permettent de voir des monuments "symboliques" et d'appréhender l'univers révolutionnaire du jeu. Des ressources comme des articles de presse et interviews permettent d'engager la réflexion et l'analyse.

La séquence peut se poursuivre par une lecture des violences révolutionnaires proposées [ici](#).

Professeur au collège Jean Moulin de Villefranche-Ssur-Saône, Arnaud Costechareire propose d'exploiter le "trailer" du jeu afin d'aborder le récit de la prise de la Bastille en classe de 4e. Il confronte ainsi les images du jeu et les récits des témoins de l'événement.

Les fiches de travail des élèves :

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/local/cache-vignettes/L64xH64/pdf-b8aed.svg>

Fiche élève <doc185à|center>

Voir le "trailer" utilisé :

Pour approfondir :

- 2 reportages, [Lci](#) et [Itélé](#), sur l'usage du jeu en classe au Lycée la Martinière Duchère.
- [Entrevue d'Alexandre Joly-Lavoie sur Assassin's Creed et l'enseignement de l'histoire sur Radio Canada](#)
- Une proposition d'activité pédagogique de Frédéric Yelle, un collègue québécois (fiche élève et professeur). [A voir sur son site le Didacticien.com](#)
- [Pour découvrir l'application Thinglink](#)