

Préface. Se jouer du racisme

Maxime Cervulle

La critique antiraciste des médias s'est historiquement focalisée sur deux questions : d'une part celle des stéréotypes qu'ils véhiculent et, d'autre part, celle des récits qu'ils élaborent. L'analyse de contenu y a donc joué un rôle central, quel que soit le média considéré¹. Les travaux ayant emprunté cette voie ont eu pour objectif de mettre au jour la structure idéologique sous-tendant les schémas narratifs et les procédés de catégorisation à l'œuvre. Une telle démarche a toutefois buté sur deux

¹ Voir par exemple HARTMANN P. G. et HUSBAND C., *Racism and the Mass Media*, Londres, Rowman and Littlefield, 1974 ; BOGLE D., *Toms, Coons, Mulattoes, Mammies, and Bucks : An Interpretive History of Blacks in American Films*, New York, Continuum, 1994 ; ou encore les travaux de Teun van Dijk sur la presse écrite.

difficultés. D’abord, l’idéologie raciste y est souvent apparue comme un bloc parfaitement homogène, donnant un semblant de cohérence à ce qui est pourtant un agrégat de discours disparates émanant de sources variées et porteuses d’intérêts parfois contradictoires. Ensuite, la focalisation exclusive sur les stéréotypes et sur les récits au sein desquels ils sont déployés tend à donner l’impression d’une efficacité de fait de l’idéologie raciste à marquer les consciences. C’est ici la pluralité des modes d’appropriation des contenus – au sein d’une palette qui va de l’adhésion sans réserve à l’opposition la plus franche – qui se trouve occultée. Une telle démarche consacre donc à la fois la toute-puissance du « texte » médiatique et de l’idéologie raciste. En revers, elle participe de l’idée d’une impuissance des publics et d’une incapacité – individuelle ou collective – à déjouer l’emprise du racisme. Cette limite est d’importance pour qui souhaite, en décrivant le monde social, contribuer à sa transformation. Si l’idéologie raciste opère de manière mécanique, si le texte médiatique est premier dans l’élaboration du sens, alors la partie semble perdue d’avance.

Les recherches conduites dans le domaine des *cultural studies*, qui a émergé à l’université de Birmingham à partir de 1964², ont offert une alternative à cette impasse théorique et politique. Aux yeux de Stuart Hall,

2 CERVILLE M. et QUEMENER N., *Cultural studies : théories et méthodes*, Paris, Armand Colin, 2018.

chef de file de ce champ de recherche, un pas de côté vis-à-vis du seul contenu s'imposait. Il fallait d'abord considérer les divers modes de décodage des textes médiatiques par les publics, en soulignant les capacités de résistance de ces derniers, qui sont notamment fonction de leur inscription dans les rapports sociaux. Il fallait ensuite contester une conception de l'idéologie dominante ignorant ses ratés et les oppositions qu'elle rencontre³. Il ne s'agissait donc plus exclusivement de démontrer les effets et l'efficacité de l'idéologie raciste, mais de décrire les luttes discursives et sémiotiques au cœur desquels elle se trouve et qui conditionnent sa perpétuelle réarticulation. La persistance du racisme requiert en effet sa réécriture continuelle dans de nouveaux récits, sa cristallisation dans de nouvelles images, sa formulation dans de nouveaux lexiques. Les logiques d'altérisation sont par principe dynamiques, et saisir ce mouvement de redéfinition continue des termes du racisme implique de déployer une conception agonistique de la culture : la culture comme un terrain de conflictualité.

Surtout, il apparaissait nécessaire à Hall de sortir des confins du texte afin d'insister sur ses hors-champs. Dans le domaine du racisme, les absences et les non-dits

3 Voir respectivement HALL S., « Codage/décodage », *Identités et cultures. Politiques des cultural studies*, Paris, Éditions Amsterdam, p. 251-268 et HALL S., « Signification, représentation, idéologie : Althusser et les débats poststructuralistes », *Raisons politiques* 48, 2012, p. 131-162.

comptent tout autant, si ce n'est plus, que les présences et les discours explicites. Quels sont les groupes sociaux dont l'absence hante les textes médiatiques ? Qui sont celles et ceux qui sont parlé-es, mais qui n'ont jamais la parole ? Quelles régions du monde social se trouvent effacées de la carte des imaginaires ? Quels sont les récits indicibles, voire impensables ? Comment certaines histoires en viennent à n'être jamais racontées ? Une telle démarche élargit le champ analytique de l'antiracisme dans le domaine des médias. Le postulat de cette démarche est qu'un racisme qu'on pourrait qualifier de systémique travaille la structure même des sociétés contemporaines, et qu'il n'est donc aucun espace social, aucune forme culturelle qui n'en porte pas d'une manière ou d'une autre la trace. L'expression « racisme systémique » sert à souligner que les procédés historiques de racialisation sur lesquels s'est élevé le monde moderne et qui ont joué un rôle central dans l'accumulation primitive du capital (par l'entremise de l'esclave transatlantique puis du colonialisme) ont profondément marqué et structuré l'univers matériel et symbolique que nous habitons. Ainsi conçu, le racisme ne saurait être réduit à une puissance de destruction, il revêt aussi une fonction positive : il a généré des modes de relation et d'organisation sociale, il a engendré des formes d'expression et de représentation. Ainsi, tout comme la perspective picturale a pu être comprise comme « la forme symbolique d'une représentation du monde conforme aux intérêts de

la classe bourgeoise⁴ », les modes de représentation contemporains médiatisent le rapport que les groupes sociaux hégémoniques dans l'ordre racial entretiennent avec le monde social. C'est par exemple la thèse que déploiera Richard Dyer, l'un des anciens étudiants de Hall, à propos des techniques cinématographiques. Dans son ouvrage *White*⁵, il démontre combien ces techniques et leurs usages dominants (les pratiques courantes d'éclairage des plateaux ou les choix de pellicule privilégiés par l'industrie hollywoodienne) participent de la racialisation du monde. « La technologie et son usage habituel, écrit-il, produisent un certain rendu qui suppose, privilégie et construit une certaine image des Blancs⁶. »

La définition même du jeu est d'être une activité inconséquente, sans autre finalité que de s'y adonner. L'activité ludique n'est cependant pas exempte de telles logiques de racialisation. C'est le point de départ de l'ouvrage de Mehdi Derfoufi, *Racisme et jeu vidéo*. À rebours de l'appréhension ordinaire du jeu vidéo, qui le réduit à un simple divertissement dénué de tout enjeu, il en souligne la charge politique. À l'encontre d'approches qui

- 4 GAUDIN A., *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, 2015. Voir aussi PANOFSKY E., *La perspective comme forme symbolique*, Paris, Minuit, 1976 et BURCH N., *La Lucarne de l'infini : naissance du langage cinématographique*, Paris, L'Harmattan, 2007.
- 5 DYER R., *White Essays on Race and Culture*, Londres/New York, Routledge, 1997.
- 6 DYER R., « La lumière du monde : photographie, cinéma et blancheur », *POLI – Politique de l'image* 10, 2015, p. 16-41.

postulent l'autonomie du jeu vidéo, il considère ce dernier depuis ses contextes sociaux de production et de réception. En faisant dialoguer les recherches sur le jeu vidéo avec les *cultural studies* ainsi qu'avec les études postcoloniales et décoloniales, l'ouvrage défriche une voie de questionnement jusque-là rarement explorée en France, qui consiste à interroger la colonialité (le principe d'altérisation moderne et ses échos dans le présent) de l'industrie vidéoludique. Mehdi Derfoufi propose donc de « décoloniser le jeu vidéo », c'est-à-dire d'exposer la façon dont les logiques sociohistoriques de racialisation travaillent ce secteur, en amont (les conditions de production) comme en aval (les usages et modes de réception). L'étude des représentations n'est toutefois pas en reste. Ainsi, l'ouvrage interroge l'orientalisme de pixels comme la subalternité des minorités ethnoraciales en terme de narration, de *gameplay** et d'esthétique. Il questionne les rapports entre l'hégémonie blanche et les normes de « réalisme », qui se manifestent notamment dans les polémiques autour des jeux historiques. Il interroge enfin le jeu vidéo comme une arène politique, fortement investie par l'extrême droite et ses avatars.

Le projet de l'ouvrage d'une décolonisation du jeu vidéo implique toutefois avant tout d'opérer un décentrement du regard : reconsidérer l'histoire même du jeu vidéo en refusant de la réduire à une simple histoire des innovations techniques, centrée sur l'activité de développement des grands studios. Cela requiert d'étudier ce que Mehdi Derfoufi appelle « les productions de

la périphérie », telles les jeux vidéo ultra-marins, et qui sont teintées d'une sensibilité postcoloniale. Cela demande aussi de réintroduire dans le tableau deux figures centrales, bien qu'elles aient été maintenues hors du cadre par la plupart des histoires du jeu vidéo : d'un côté les travailleuses/travailleurs du Sud global qui fabriquent les consoles dans le cadre d'une division internationale du travail ; de l'autre les joueuses/joueurs dans toute leur diversité sociale et culturelle, sans masquer la variété de leurs modes d'appropriations des jeux. Un tel projet de (contre)histoire du jeu vidéo ne se résume plus au portrait de « grands innovateurs » dans les domaines des techniques, de la création ou du marketing. Il n'engage plus la recherche d'un hypothétique point d'origine de la création vidéoludique. À l'inverse, il invite à écrire l'histoire dans une perspective multipolaire, soulignant les temporalités parallèles et l'hétérogénéité des mondes sociaux au sein desquels les jeux sont conçus, fabriqués et consommés. Un tel point de vue élargit le champ des possibles pour la recherche sur le jeu vidéo, et c'est ainsi un véritable programme de recherche que dessine Mehdi Derfoufi au fil des pages.

L'une des questions centrales qui traverse l'ouvrage me semble pouvoir être résumée en une phrase qui emprunte à Gayatri Chakravorty Spivak sa célèbre formule⁷ : les subalternes peuvent-elles/ils jouer ?

7 SPIVAK G. C., *Les subalternes peuvent-elles parler ?*, Paris, Éditions Amsterdam, 2009.

Spivak définit le subalterne comme « tout ce qui n'a pas accès ou n'a qu'un accès limité à l'impérialisme culturel⁸ ». La subalternité désigne ainsi une extériorité radicale vis-à-vis de l'hégémonie culturelle, à la fois dans les rapports Nord/Sud et dans la traduction de ces rapports à diverses échelles locales. Elle serait même le rebut de l'hégémonie culturelle, ce qui est inassimilable ou relégué au domaine de l'inconcevable. La subalternité est donc irréductible à la seule exploitation de classe, bien qu'elle puisse parfois la redoubler. « La classe ouvrière est opprimée, écrit Spivak. Elle n'est pas subalterne⁹. » La spécificité de la subalternité réside dans le fait qu'elle échappe à toute représentation, et ce à deux niveaux, politique et esthétique. Est subalterne ce qui ne saurait être représenté dans le cadre d'un processus politique par délégation de la parole. Est aussi subalterne ce qui ne saurait être figuré, ce qu'on ne peut donner à percevoir par l'entremise de techniques de représentation. La métaphore de la subalternité désigne la position du dehors. La subalternité, ce sont ces sans-voix qui ne peuvent pas même être objet de discours ou sujets des images ou, lorsqu'ils le sont, n'y apparaissent que de façon fugace, tels des ombres, dénués de toute subjectivité et privés des conditions élémentaires de reconnaissance de leur capacité d'agir.

8 SPIVAK G. C., « Les subalternes peuvent-elles parler et ses critiques », dans *ibid.*, p. 107.

9 *Ibid.*, p. 107.

L'ouvrage de Mehdi Derfoufi est un appel à conjurer ces ombres, à dissiper la subalternité. Pour ce faire, il s'agit tout à la fois de contrer l'eurocentrisme des recherches sur le jeu vidéo, de critiquer le processus de légitimation voire d'artificialisation de la production vidéoludique, mais aussi de défaire la figure dominante du « joueur », ses présupposés sociodémographiques et son habillage culturel stéréotypé (le « geek* »). L'objectif est notamment de faire entrer dans le jeu celles et ceux pour qui l'inconséquence, le temps du loisir ou du délasserment, l'action sans autre objet que le plaisir semble incongru ou inconcevable. La dichotomie entre production et réception autant que la violence épistémique des rapports Nord/Sud maintient par exemple les ouvriers/ouvrières des usines chinoises de Foxconn dans la position de simples figures de l'exploitation, les excluant de fait du champ des sujets, aptes à jouer. Pour futile que puisse paraître une telle reconnaissance de la capacité au jeu de populations exploitées, celle-ci participe d'une nécessaire critique de procédés d'altérisation que l'on retrouve aussi bien dans la division même du travail et du loisir (le maintien de l'étanchéité entre les « travailleuses/travailleurs du Sud » et les « joueuses/joueurs du Nord ») que dans une certaine pensée critique fascinée par la privation d'agentivité. Et pourtant, les subalternes jouent. Aussi Mehdi Derfoufi invite-t-il à engager une histoire des appropriations du jeu vidéo, dans leurs dimensions techniques, sociales et culturelles, écrite depuis la perspective du continent

africain. Tout comme il met au jour les « ambiguïtés du marketing de la diversité » dans l'industrie vidéoludique et ses fortes tendances à l'essentialisme.

Racisme et jeu vidéo est un livre qui dessille autant qu'il stimule. C'est surtout un livre qui en appelle d'autres. En pensant le jeu vidéo depuis les marges de l'hégémonie culturelle, en adoptant un point de vue subalterne, il fait enfin advenir dans le contexte francophone la critique décoloniale des mondes vidéoludiques.

Maxime Cervulle est maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis et codirecteur du Centre d'études sur les médias, les technologies et l'internationalisation (CEMTI). Il est notamment l'auteur de *Dans le blanc des yeux : diversité, racisme et médias* (Éditions Amsterdam, 2013) et le coauteur de *Cultural studies : théories et méthodes* (Armand Colin, 2018).