

AC et l'open world.

Les jeux vidéo nous ouvrent la porte vers une myriade de mondes imaginaires. Ils sont toujours plus riches, toujours plus chatoyants, toujours plus réalistes ; et puis, plus qu'un simple côté technique, à chaque nouvelle innovation, on a un peu plus l'impression de pouvoir les toucher, cet étrange sentiment de pouvoir sentir le vent, caresser l'herbe, être ébloui par le soleil d'un monde qui n'existe pas. Depuis 50 ans, l'idée de l'immersion, de pouvoir plonger complètement dans ces univers, nous fascine, et cette immersion elle devient de plus en plus profonde, de plus en plus intense. L'immersion nous permet, aussi, de nous mettre dans les chaussures de quelqu'un de différent, de voir à travers ses yeux, de comprendre sa perspective, afin de peut-être, un jour, apprendre à vivre toustes en harmonie. Enfin, c'est ce qu'on s'imagine, c'est ce qu'on nous répète à longueur de journée.

Pourtant, la vérité, c'est qu'on déteste ces mondes. Et que tout ce qu'on attend, c'est de rentrer chez nous.

Il y a 10 ans, Sword Art Online, alias SAO, était adapté en animé. Et, déjà ultra-populaire à ce moment-là, il devenait d'un coup un des récits les plus vus sur la planète, donnant des naissances à des centaines d'oeuvres qui allaient reprendre son principe, l'isekai, pour essayer de retrouver son succès.

SAO jouait précisément sur ces rêves d'immersion dans un autre monde que vendait le jeu vidéo : 10 000 joueurs entraient dans un jeu en réalité virtuelle et ... s'y retrouvaient coincés jusqu'à ce que quelqu'un aie battu le boss final. Au début, son héros, Kirito, est un nerd un peu isolé, orgueilleux et pas très habile avec les gens. Mais, en étant plongé dans le monde vierge, mais hostile de Sword Art Online, il a l'occasion de renaître, il mûrit, devient un héros, trouve de la reconnaissance et choppe une jolie meuf. Kirito change mais ... en vérité, il ne change pas tellement. Le monde étranger de SAO lui sert à devenir un homme, il lui sert à réaffirmer son identité masculine, hétérosexuelle. Elle sert à le faire rentrer un peu plus dans ce petit moule de la société moderne, à être un bon mari qui a la femme un peu gentille un peu obéissante qu'il a mérité parce qu'il est un homme. Elle n'a servi qu'à lui faire prendre sa place dans le système de domination, à probablement trimer toute sa vie pour un boulot mal payé mais en échange il a une femme sur laquelle il a un rapport de pouvoir. C'est la politique d'un vieillard de 70 ans derrière le masque d'un ado un peu mimi.

Et, dans tout ça, tout le monde étrange, foisonnant, fascinant de Sword Art Online, il n'a

jamais servi à nous faire rêver de quelque chose de différent, d'au-delà de notre société actuelle : il n'a servi qu'à nous pousser à nous y conformer un peu plus.

Et, une fois que j'ai commencé à voir ça, j'avais ouvert la boîte de Pandore. Depuis que je suis gamine, je suis fascinée par les mondes de l'imaginaire, particulièrement par le jeu vidéo, par la possibilité de les explorer, de vivre cette immersion. Et la promesse qui nous fascine, c'est qu'il peuvent nous faire rêver à quelque chose d'au-delà de notre petite vie actuelle, toute étroite, autour de laquelle notre société pose toutes ses petites frontières. Seulement, y a tant de ces mondes qui nous apprenaient juste gentiment à nous conformer. Et c'est ce qu'on apprend à apprécier dedans : la jolie fille tombe amoureuse du héros, ils rentrent et fondent une famille. C'est fini maintenant. Et, au final, on ne s'intéresse jamais à ce monde imaginaire. Tous ces univers que des gens ont passé des décennies à construire, à dessiner, à mettre en scène, à modéliser, juste pour se rassurer sur ce qu'on savait déjà. On y plonge qu'avec une seule hâte, c'est de rentrer chez nous.

Comment est-ce que c'était possible ? C'est une question vertigineuse, et c'est la question que j'aimerais me poser aujourd'hui.

0. La naissance de l'open-world.

Salut. Aujourd'hui, j'ai des mauvaises nouvelles.

L'immersion est un mensonge.

L'empathie est un mensonge.

Incarner quelqu'un d'autre pour mieux le comprendre à travers les jeux, c'est un mensonge. On ne le fait que pour se rassurer sur soi-même.

Vous allez peut-être me dire : oui, mais, là, tu prends un exemple bien particulier, dans SAO tu incarnes un mec blanc. Alors qu'en vrai, y a tellement de jeux vidéo qui nous permettaient d'incarner quelqu'un de différent, une femme, des trans, un ... arabe. Et pour ça, je voulais parler en particulier d'un jeu. Un jeu qui, un peu comme Sword Art Online, brisait le 4ème mur pour parler de la question de l'immersion. Un des jeux qui a aidé à définir ce qu'est l'open-world aujourd'hui. Et un des très rares jeux, peut-être un

des premiers triple A qui nous proposait d'incarner un personnage arabe. Un jeu avec lequel, en tant que fille d'un immigré arabe, j'ai eu une relation très personnelle, d'amour puis de haine. Je veux parler du tout premier Assassin's Creed.

Pour vous rappeler rapidement le jeu : Assassin's Creed vous propose d'incarner Desmond, un barman dans le New York des années 2000, qui se fait kidnapper un beau jour par une méga-corporation secrète. Celle-ci le force à monter dans une machine étrange pour revivre les souvenirs de ses ancêtres, et Desmond se retrouve plongé dans le Moyen-Orient du 12ème siècle. Il revit ainsi les aventures d'Altaïr, un membre fondateur de la confrérie des Assassins, plongés dans une lutte millénaire contre les templiers, elles se battent toutes les deux pour récupérer des artefacts d'une ancienne civilisation qui cachent des pouvoirs mystiques. A partir de là commence une lente initiation : Desmond devra revivre le long entraînement des Assassins, puis les aventures d'Altaïr pour libérer le Moyen-Orient du joug des Templiers, en plein pendant la troisième croisade. Il devra pour cela assassiner les dirigeants templiers de 3 villes : Damas, Acre et Jerusalem. Pendant ce temps, dans le monde réel, la méga-corporation essaie d'enregistrer les souvenirs des Assassins, mais peut-être que Desmond pourra utiliser ce savoir pour leur échapper.

Depuis, l'aventure Assassin's Creed s'est étendue sur 14 jeux, bientôt 15, plus une autre quinzaine de spin-offs, prenant à chaque fois une nouvelle période historique, de la Grèce Antique à la Révolution Française en passant par l'Egypte, en mettant toujours en scène ce conflit entre Assassins et Templiers. Si vous voulez une rétrospective de la saga, Toujours Thomas en a fait une excellente.

Assassin's Creed a transformé le visage de l'open-world.

Oui, je sais, c'est pas, du tout, le premier open-world. C'est pas non plus celui qui a popularisé le genre sous sa forme moderne, en 3D, dans un petit monde bac à sable - la palme revient bien plus à Grand Theft Auto 3. Mais Assassin's Creed a inventé une formule : le jeu nous offre un large monde qu'on découvre morceau par morceau. On avance en montant dans de grandes tours, qui débloquent la carte de chaque région ainsi que pleins de petites missions à remplir, qui nous permettent au fur et à mesure d'accéder à la grosse mission : l'assassinat.

C'est une formule qui est devenue symbole de l'open-world, parfois directement copiée, au point que la "tour à escalader" est vite devenue un meme qui fatigue un peu tout le monde. Seulement, on dit souvent que ce changement c'est juste une avancée dans les mécaniques, mais en fait, c'est toute une histoire différente que ces mécaniques elles racontent derrière. La promesse de GTA, c'était que la ville entière était un bac à sable : à n'importe quel moment, une mission pouvait déraiser et partir en course-poursuite à travers les rues de Vice City ou de San Andreas, à zigzaguer entre les buildings et à chopper un hélicoptère qui traînait sur un parking. L'histoire qu'on raconte, c'est à chaque fois celle d'un petit gangster qui va partir à la conquête d'une ville américaine où tout est possible, qui peut n'importe quand se retrouver au sommet de tout, et puis la seconde d'après sans rien, choppé par la police ou mitraillé par un

gang. Et cette philosophie bac à sable, ainsi que cette histoire où tout est possible on la retrouve encore aujourd'hui, dans les productions Rockstar qui les ont poussées super-loin, ou chez Bethesda, dans un Skyrim ou dans un Fallout ; mais ça reste presque des outsiders dans le milieu de l'open-world de 2024. Le côté bac à sable reste, mais il est souvent bien limité à une petite zone, à un camp à capturer, et ce n'est plus LA promesse de l'open-world.

Et c'est depuis Assassin's Creed que cette promesse elle a changé. Parce que, à partir de là, la promesse de l'open-world c'est toujours celle de conquérir un monde, mais d'une façon différente. Maintenant, c'est un territoire étranger à explorer, à découvrir, mais surtout, où on pourrait devenir l'un des leurs, apprendre les coutumes, les traditions et le savoir ancestral, et devenir un des locaux parmi les autres. A partir de là, quasi tous les open-world reprendront cette même structure narrative, il faudra passer par tout un ensemble de rites d'initiation pour devenir l'un des leurs, de Far Cry 3 jusqu'à Horizon Zero Dawn, en passant par Ghosts of Tsushima. En fait, le récit, et la promesse de l'open-world, c'est qu'on va pouvoir incarner cet autre, se transformer en l'un des leurs, qui peut se balader librement dans ces contrées exotiques. Avec ce savoir, on apprend à naviguer ce monde hostile : c'est un peu la clé d'un grand terrain de jeu. C'est devenu tellement important comme message que, si vous regardez bien, maintenant, chaque trailer de chaque triple A commence presque systématiquement avec le même plan du héros, ou de l'héroïne, dos à la caméra, se tenant face au monde vierge à explorer. C'est un changement tellement important que pour bien comprendre d'où il vient, et quelles conséquences il a, il va falloir ... toute cette vidéo.

Et, ça tombe bien, c'est précisément cette façon d'incarner l'autre dont je voulais parler aujourd'hui. Vous avez surement lu le titre, on va parler des rapports entre open world et colonialisme. Bon, je vais le faire, comme ça c'est fait. Colonialisme, je suis anyényé par le colonialisme. Mais, souvent, quand des gens parlent open-world et colonialisme, c'est juste pour dénoncer vaguement que l'open world nous pousserait à "exploiter les ressources d'une terre", comme le colonialisme, parce que ... on tue quelques monstres, voire on fait un peu de chasse au passage ? C'est un peu léger comme réflexion, et puis c'est bien pratique : le problème de colonialisme de l'open world, ça serait juste 2-3 mécaniques qu'il suffirait de changer. Bah non. Le problème est bien plus profond que ça. Il est dans cette façon même dont on rêve d'incarner l'autre, et c'est de ça qu'on va parler aujourd'hui.

Dernière chose avant de commencer : Je sais que cette vidéo est un peu longue. Mais croyez-moi, si la dernière partie ne vous retourne pas le cerveau comme moi ça m'a retourné le cerveau en entendant parler de mélancolie et de monde sans hommes, c'est que j'aurai mal fait mon taff.

Mais avant tout, faut qu'on parle un peu de moi.

1. Assassin's Creed et moi.

2.1. La découverte

Assassin's Creed a été, aussi, un jeu important pour moi.

Faut bien comprendre. On était en 2007, j'avais 12-13 ans à sa sortie. D'une, à cette époque, j'avais une fascination énorme pour le jeu vidéo, j'étais une de ces gosses pas très à l'aise pour qui tout tournait autour du jeu vidéo, et j'étais un peu comme une folle dès qu'un jeu faisait référence à quelque chose près de chez moi - j'ai réussi à être excitée pour The Saboteur parce qu'il se passait à Paris. De deux, je savais pas trop me renseigner sur les jeux avant de les acheter, à part en regardant les news sur jeuxvideo.com depuis le navigateur web de ma PSP. Rpz. De trois, je suis en partie d'origine syrienne, mon père est né là-bas et la moitié de ma famille est encore dans le coin - enfin, ils ont principalement fui en Turquie maintenant.

Tout ça pour vous ramener à ce moment, probablement pendant l'été 2008, où j'ai lancé Assassin's Creed premier du nom. Je savais juste que ça se passait en gros dans le Moyen-Orient ; mais là, je découvre non seulement que pour une fois on jouait les arabes, qui se battaient contre les méchants envahisseurs européens, mais qu'en plus on allait se balader dans des villes réelles, notamment Damas. C'était dingue ! Bon, on vient plus du côté d'Alep, d'ailleurs la citadelle ferait vraiment un coin magnifique pour un Assassin's Creed, croyez-moi je m'y connais c'était le meilleur moment de l'été d'aller faire du parkour sur ses toits, mais Damas déjà c'était fou !

Et, évidemment, c'était pas *juste* comme un jeu qui se passe à Paris. Le fait que je suis à moitié arabe c'est pas trop inscrit sur mon visage, mais, 2008, c'était l'époque où j'étais arrivée au collège. J'étais passé de la petite primaire du coin à un collège très ... blanc, à des années de rejet, de bullying, et on m'a jamais dit la raison exacte, si c'était du racisme ou s'ils sentaient que j'étais queer ou un peu des deux, mais quand ce que t'as à raconter de ton week-end c'est pas la messe mais le cours d'arabe, quand ce que t'as à raconter de tes vacances c'est le retour occasionnel au bled, pendant que Sarko parlait de passer les banlieues au karcher, quand dès 2002 mes parents m'avaient expliqué que mon troisième prénom, il était bien français, pour qu'au cas où, si un jour ... ça bascule, je puisse passer inaperçue, ben tu comprends que c'est une part de toi que les gens apprécient.

Et on est bien d'accord, avec ma gueule toute blanche je vis absolument pas le pire de l'islamophobie, c'est pas du tout ce que je dis. Au contraire, mon point c'est que justement j'étais complètement atteinte par la blanchité. J'ai été façonnée par une culture blanche, et comme beaucoup d'enfants d'immigrés, j'étais tiraillée entre ces deux parts de mon identité, dont l'une semblait détester l'autre. Younès Rabii, game designer et chercheuse, parlait très bien de cette crise identitaire arabe dans une table ronde l'année dernière :

Et, pour la petite moi de 13 ans, Assassin's Creed a vraiment représenté un espoir : les gens allaient enfin voir que ma culture elle était pas sale, qu'on était pas toujours les méchants, les gars sur lesquels on tire dans Call of.

Bon.

Ca a pas tellement marché.

2.2. La blanchité.

Avec le temps, j'ai ... un peu déchanté. On a continué à nous faire de la représentation positive, on a eu quelques héros noirs, des héros arabes ... non, des héros arabes j'en ai pas trouvé à part les quelques moments où on joue Layla, dans Assassin's Creed justement. Et d'ailleurs, Ubisoft a continué : on continue de ressusciter Prince of Persia, et y a quelques jours ils ont choppé toute la hype en proposant un samuraï noir pour le prochain Assassin's Creed. Seulement, ça changeait pas grand-chose dans la vraie vie : non seulement on continuait de nous insulter, de nous agresser, de nous tuer, mais surtout, les violences contre nous continuaient d'être autorisées, voire encouragées.

On le voit en bas de chez nous : la police continue d'exercer un contrôle raciste et meurtrier sur les quartiers, tout en étant impunie. En France et aux US, d'immenses vagues de mobilisation antiraciste ont été réprimées dans la violence et parfois le sang. Au moment où je vous parle, la population du Congo est en train d'être éradiquée dans l'ignorance totale de nos dirigeants, parce qu'ils en tirent profit, pendant qu'Israël mène un génocide contre la population palestinienne à Gaza, avec le soutien actif de tout le monde occidental. Et c'est sans parler de la Kanaky, ou des blancs s'arment et vont abattre des manifestants pacifiques pour l'indépendance, avec tout le soutien de la police et de l'armée.

Et, en fait, pour que tout ça continue sans que tout le monde se révolte, y a besoin de produire un racisme, un racisme qui rendra le citoyen blanc insensible à ces violences. Et tous les Assassin's Creed avec des héros noirs et arabes ne changeront rien à ce racisme.

C'est pas que le racisme de la télé est plus puissant que l'antiracisme des jeux vidéo. C'est plus que le racisme de la télé, le racisme d'aujourd'hui, c'est pas un racisme qui va inférioriser tous les noirs et tous les arabes : c'est un racisme qui va désigner les bons et les mauvais racisés-es. Et les mauvais racisés c'est toujours tous ceux qui vont se rebeller, qui vont opposer la moindre résistance. Quand des blancs résistent à l'impérialisme, comme en Ukraine, c'est bien ; quand c'est des arabes, c'est pas bien, c'est des terroristes, ils sont déshumanisés, et leur meurtre justifié à la télé. Et puis, on déshumanise aussi les pauvres, les délinquants, encore plus quand ils sont de couleur. Imaginez si on avait mis une balle dans la tête d'un gosse bourgeois de Neuilly parce qu'il n'avait pas son permis. **Ainsi, on peut dire qu'il y a des bons arabes, sans aller contre les discours qui disent qu'il y en a des mauvais, et que les mauvais, il faut les tuer.** Seulement, là, on voit un truc important. On construit donc une certaine arabité, une arabité méchante, barbare, sanguinaire et qui fait peur. Mais, de l'autre, en creux, on construit aussi une blanchité. En opposition, les blancs sont calmes, doux, polis, civilisés, justes. Les bons arabes, ce sont ceux qui se rapprochent de la blanchité, ceux qui renient leur solidarité avec les méchants rebelles, et qui restent doux et civilisés.

En fait, quand on parle du racisme, on parle souvent de comment les personnes racisées sont caractérisées, mais on oublie souvent que ça sert aussi, en creux, à caractériser les blancs. C'est pour ça que le concept de blanchité est arrivé en sciences sociales : comme l'explique Maxime Cervulle, "il s'agit de contester l'idée selon laquelle les actrices et acteurs socialement perçus comme blancs échapperaient à l'emprise de la racialisation".

"Le concept de "whiteness" désigne l'hégémonie sociale, culturelle et politique blanche". Si on ne pense jamais à la blanchité, c'est parce qu'elle est hégémonique, elle est invisible parce qu'elle est partout. Mais quand on dit qu'elle est hégémonique, on fait également référence à la pensée d'Antonio Gramsci : l'hégémonie, c'est la façon dont on naturalise les systèmes de domination, pour que les gens les acceptent dans leur vie naturelle, qu'ils leur semblent naturelle. Il y a besoin de créer un sentiment d'appartenir à une communauté blanche, pour qu'ensuite quand on dise que "c'est nous contre eux", les blancs se sentent menacés, et en viennent à déshumaniser les Autres. Les bons blancs, c'est ceux qui se reconnaîtront en bons citoyens de la société capitalistes, et qui ne s'horrifient pas quand des centaines de milliers de non-blancs sont massacrés.

Donc, quand je parlerai de blanchité, c'est pas pour moi dire les blancs sont comme ça ou comme ça, c'est pour parler de cette façon dont on construit un sens d'appartenance à la blanchité. Et, d'ailleurs, y a aussi besoin que quelques personnes non-blanches se reconnaissent aussi là-dedans, parce qu'il faut bien montrer qu'on est inclusifs, qu'on n'est pas racistes. C'est là que la représentation

"positive" joue son rôle : plutôt que de combattre la façon dont on est déshumanisés, elle montre comme on peut être accueillis dans la blanchité. Seulement ... d'une, les non-blancs accueillis dans la blanchité, on sera toujours suspects. De deux, être accueilli dans une culture qui nous déteste, être accueilli à condition d'accepter d'être déshumanisé, c'est un processus qui meurtrit, qui crée une blessure, une déchirure profonde, une déchirure qui ne s'efface jamais.

Bon. Tout ça c'est très théorique, c'est juste pour poser les bases de la suite. Mais vous remarquez peut-être déjà un truc.

Tiens, c'est drôle. On parlait de la façon dont Sword Art Online consolidait une identité masculine, blanche, hétéro. Et ici aussi, on a une identité ... blanche qui se consolide. C'est peut-être une piste importante.

Et maintenant qu'on l'a, on peut revenir à Assassin's Creed.

2. Altaïr, Desmond et l'arabité.

Même la première fois, jouer à Assassin's Creed, ça a été une expérience assez bizarre. J'avais pas vous mentir, à l'époque, j'étais pas très politisée, et la moi de 13 ans a pas eu l'illumination qu'Assassin's Creed, c'était que du colonialisme. Non, Assassin's Creed c'était vraiment le Saint Graal, et j'essayais complètement de me gaslight pour me dire que c'était trop bien. Mais en vrai, y avait déjà beaucoup de choses qui me dérangent. *Un point important dans le marketing de la saga, dès le premier épisode, c'était qu'Ubisoft se vantait de reproduire fidèlement les lieux historiques qu'il présentait, et c'est resté un argument marketing majeur de la série. Pourtant, en vrai, je reconnaissais pas la Syrie. Déjà, c'était ... gris. C'est juste absolument pas à ça que ressemblaient les paysages vastes, les champs d'olivier, les prairies vertes, la terre rouge de mes souvenirs.*

Et c'était pire quand on avançait : à chaque fois qu'on entrait dans une ville, le jeu rajoutait un filtre de couleur, orange sur Damas, bleu sur Acre et vert sur Jérusalem. Tout ça avait un intérêt narratif : plus on avançait, plus les villes étaient aux mains des Croisés, et le ton du jeu devenait plus sombre. Seulement, quand l'architecture de beaucoup des lieux qu'on retrouve dans le jeu, elle repose autant sur des petites lignes de couleurs, des jeux de contraste entre les matériaux, entre le marbre, la roche et les fines mosaïques, et ben, quand tu rajoutes un gros filtre orange qui désature tout, tu casses absolument tout du lieu. Ubisoft ne se rendait même pas compte qu'ils peignaient, littéralement, leur histoire par-dessus des lieux bien réels, par-dessus une histoire, par-dessus une culture, par-dessus le travail réel d'architectes, d'ingénieurs et d'ouvriers.

Etonnamment, dès Assassin's Creed 2 en Italie, on retrouvait des prairies verdoyantes et des

monuments hauts en couleurs. Bon, heureusement, dans Mirage, la série revient enfin au Moyen-Orient, et ils en ont profité pour montrer un Bagdad verdoyant et ... ah, par contre ils se sont faits chier à rajouter une option pour avoir le filtre iconique. Waouh.

Et puis, même au niveau du scénar', j'étais un peu perplexe. Oui, pour une fois, les arabes sont les "gentils" ; d'ailleurs, c'est là qu'on a vu apparaître pour la première fois ce fameux disclaimer, "le jeu a été conçu par une équipe multiculturelle etc.", qu'on voit dans tous les jeux de la série depuis - ainsi, s'il est apparu, c'est pour bien être sur qu'on ne prenne surtout pas Ubisoft pour des islamistes. Faut tout de suite se distancier : oui, on est un peu des arabes, mais pas des mauvais arabes.

D'ailleurs, en vrai, dans le jeu, les arabes sont sans cesse montrés comme surnois, traîtres : dès la première séquence dans le passé, on participe à un faux suicide collectif pour impressionner les ennemis, puis on remonte par une corniche et on lâche un piège sur les pauvres croisés. (Et c'est d'ailleurs l'apparition des fameux sauts de la foi qu'on retrouve tout au long de la série - et oui, les sauts de la foi ça vient d'un stéréotype raciste !). Et ça continue : le twist final du jeu c'est qu'Al-Mualim, le maître local de la secte des Assassins et notre mentor, se révèle lui-même être un traître : il recherchait les artefacts sacrés pour son propre intérêt et lance une rébellion contre la guilde des Assassins. Les vrais gentils, c'est pas les arabes, c'est les Assassins. Les arabes c'est des traîtres et des surnois, et l'histoire qu'on suit c'est ... comment les Assassins arrêtent d'être arabes.

Mehdi Derfoufi, chercheur et enseignant en études de genre et postcoloniales et auteur de *Racisme et Jeu Vidéo*, souligne, dans un article de blog, que, en fait, toute la trajectoire du personnage d'Altaïr, c'est de perdre son "arabité" : au début du jeu, Altaïr montre "une attitude arrogante stéréotypée, masculine et « arabe »", mais "les actions du joueur/la joueuse sont censées le faire évoluer vers un « état » de sagesse qui n'est pas sans évoquer l'idéal Neo de *Matrix*." A la fin du jeu, Altaïr est sage .. comme les blancs s'imaginent tous les sages, une sagesse orientale "à la Neo", il s'est extrait de la secte d'Al-Mualim : il a perdu son arabité, il peut donc complètement se fondre dans le personnage de Desmond.

En fait, tout cela ne servait que de voyage initiatique pour notre petit barman des bas-fonds de New York. Ce qu'Assassin's Creed nous propose de vivre, ce n'est pas de nous mettre dans les bottes d'un autre pour mieux le comprendre. Non, on a fait un peu semblant de se mettre dans les bottes de l'autre, mais dans tout ce voyage, on le fait uniquement pour y chercher ce qui peut ressourcer notre identité, blanche, masculine, occidentale, chrétienne. On retrouve, exactement, ce qu'on disait à propos de SAO.

Et, c'est drôle, y a un autre point commun entre SAO et Assassin's Creed. Et c'est même un point commun entre les deux genres dans lesquels ils s'inscrivent et qu'ils ont participé à populariser, l'isekai et l'open-world. C'est que ces récits s'organisent toujours autour de la découverte d'une terre inconnue.

Pourquoi est-ce qu'on n'arrive à rien d'autre qu'à répéter cette histoire en boucle ? Et pourquoi il semble y avoir un lien avec cette idée d'une contrée exotique et mystérieuse qu'on découvre ?

Pour comprendre ça, on va passer par 3 exemples. On va replonger dans le roman de l'époque coloniale, dans des polémiques d'une y a quelques années, mais tout d'abord, on va remonter au moment où, dans l'imaginaire des gens, les ordinateurs sont passés de grosses machines de calcul obscures à des portes vers des milliards de monde différents, des mondes virtuels exotiques et fascinants : à l'époque du début d'internet.

4. Le territoire.

4.1. Le tourisme identitaire.

Nous sommes dans les années 1990. Internet commence à arriver dans les foyers. Et il s'annonce déjà comme l'un des tournants majeurs du début du troisième millénaire. A ses débuts, internet est l'objet de tous les rêves et de tous les fantasmes. Et l'un de ces fantasmes, il est résumé par un dessin tout bête, resté culte : sur Internet, personne ne sait que vous êtes un chien.

A l'époque, on s'imagine que le net sera un monde où l'on ne sera plus limité par nos corps. On pourra enfin y communiquer avec d'autres êtres humains, sans savoir s'ils sont des hommes, des femmes, blancs, noirs, arabes, asiatiques, valides, handicapés : enfin, on sera libérés des préjugés, on pourra tous s'écouter, se comprendre, et vivre en harmonie.

Bon. Tout ça, on n'y croit plus trop aujourd'hui.

Mais, à ce moment de la vidéo, cette idée qu'on pourra tous s'écouter et vivre en harmonie, elle doit commencer à vous mettre la puce à l'oreille. Oui, c'est quasiment la même chose que nous vendent les jeux vidéo aujourd'hui. Et ce n'est pas un hasard : le jeu vidéo a connu son essor en même temps qu'internet, et il a beaucoup hérité du même imaginaire. Pendant que l'industrie console fleurit et que le jeu vidéo passe à l'ère de la 3D, des joueurs s'organisent pour former les premières communautés de jeu de rôle en ligne, autour des MUD, les Multi-User Dungeon. *Pour l'instant, y a même pas de graphisme, même pas de gameplay : c'est juste du chat textuel. Vous tapez la description de votre perso, vous entrez dans une chatroom avec quelques autres joueurs, et là, c'est parti pour votre imagination. C'est fantastique : vous pouvez y incarner n'importe quel perso, de n'importe quel genre, de n'importe quelle origine. C'est une idée qui se transmet dans l'imaginaire du*

MMORPG, et qu'on retrouve presque telle quelle dans le jeu vidéo moderne.

Seulement ... En vrai, ça se passe pas exactement comme ça. C'est précisément à ces communautés que s'intéresse Lisa Nakamura, professeure en Media Studies à l'Université de Michigan, dans un célèbre article : *Race in/for Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet*.

Et, ce qu'elle remarque très vite, c'est qu'en fait, dans ces MUDs, on ne peut pas créer n'importe quel perso.

Les serveurs sont remplis de personnages ultra-stéréotypés : vous pouvez être un paladin normal, fin, normal ... enfin, blanc, grand, intelligent, normal quoi, mais aussi un gros orc barbare bête et qui fait graou graou, ou alors un samuraï ou un ninja, ou alors une meuf, mais seulement si c'est une meuf bieeeen sexy, genre une geisha assassine, ou une danseuse du ventre assassine, ou une elfe sexy assassine et puis ... c'est à peu près tout.

"Les joueurs qui choisissent d'effectuer ce jeu racial sont presque tous blancs". Y a quelques joueurs racisés, quelques joueuses sur les serveurs, qui souvent essaient de créer des persos dans lesquels ils se reconnaissent, moins stéréotypés, qui refusent un peu les avances constantes des autres joueurs dès qu'ils ont un perso féminin.

Et ça, les mecs blancs aiment pas. Parce que ça casse leur fantasy. Alors, ils marginalisent peu à peu ces joueurs, et on se retrouve avec un serveur bien uniforme, bien stéréotypé.

"L'idée d'un homme Asiatique non-stéréotypé est si rarement présente dans LambdaMoo que son absence ne peut qu'être lue comme le symptôme d'une suppression. [...] L'Orient est amené dans le discours, mais seulement comme un token, un "type" "

Mais pourquoi est-ce que certains joueurs ont une réaction aussi violente, comme si ça cassait leur fantasy ? Et bien, parce que le plaisir qu'ont ces mecs, c'est celui du *tourisme identitaire*. **Le tourisme identitaire "offre la satisfaction du désir de fixer les frontières d'une identité culturelle", de la réduire à 2-3 traits, 2-3 caractéristiques, "et de l'exploiter dans un but récréatif", pour s'amuser.** C'est aussi celui de "s'approprier une identité asiatique (ou d'une autre minorité) sans aucun des risques associés avec le fait d'être une minorité raciale dans la vraie vie".

Seulement, Nakamura rajoute que choisir ces persos stéréotypés sert aussi à faire comprendre à leurs interlocuteurs qu'ils ne sont pas réellement asiatiques. Y a quand même cette petite peur d'être pris sur le fait, cette petite peur qu'il y ait un intrus, un vrai asiat, un vrai arabe, une vraie trav qui passe par là et qui ne rigolent pas trop de leur petit jeu. ***Pour avoir déjà croisé des mecs travestis "pour le fun" dans la rue quand j'étais en début de transition, des jours où j'étais toute maquillée ... Ouais, y a une petite gêne. ***

Ce qu'il se passe, c'est que, effectivement, sur internet, personne ne sait que tu es un chien. C'est un espace, de base, plutôt neutre, et ça crée une anxiété, parce que les mecs blancs ont envie de marquer cet espace comme un espace à eux, un espace où ils peuvent

s'amuser. Autrement dit, si on est dans le coin, ils peuvent plus trop faire leurs vanes, parce qu'y a quelqu'un qui va pas forcément apprécier leurs conneries. Alors ils ont besoin d'un code pour se dire qu'ils sont bien entre eux ... ils ont besoin de marquer cet espace, cet espace neutre du web, comme un espace blanc.

Et là, on voit un des éléments essentiels du fonctionnement de la blanchité. On se retrouve dans une situation où le fait d'être asiatique, noir, trans, une femme, c'est toujours réduit à quelques petites caractéristiques ; pendant qu'en face, la blanchité, et la masculinité blanche, c'est la *seule position non marquée*. C'est un endroit neutre, d'où on peut aller incarner toutes ces autres petites identités.

Pensez par exemple aux races dans les jeux de rôle : les humains sont souvent cette classe neutre, ni trop ceci ni trop cela, qui peuvent choisir n'importe quelle classe, n'importe quel métier - c'est comme ça depuis les débuts de Donjons & Dragons, même si ça a été changé dans les tous derniers rulebooks. Alors que toutes les autres races sont marquées : certaines sont grandes petites, grosses, élongées, bêtes, intelligentes ; leurs possibilités de classe sont limitées, elles sont réduites à un petit set de caractéristiques. **C'est toujours la même chose.**

Laissez-moi vous parler d'un autre moment, plus récent dans l'histoire du jeu vidéo.

En 2012, Anna Anthropy publie un court jeu flash du nom de dys4ia. A travers une série de mini-jeux, elle y raconte son parcours de transition, les changements physiques, les galères dans l'espace public, la lente acceptation des proches. La même année, Mattie Brice crée de son côté Mainichi, un jeu sous RPG Maker. Vous y incarnez une jeune femme qui se prépare, sort un beau matin prendre un café avec une amie et ... sur le chemin, vous essayez d'éviter l'agression transphobe. Le but du jeu sera très vite de penser chacune de vos interactions pour éviter autant que possible la moindre agression et finir par arriver au rendez-vous. Ces deux jeux, de base, étaient pensés pour être envoyés à quelques potes, partager cette expérience avec d'autres membres de la commu queer. Mais, en quelques semaines, la renommée des deux jeux explose, tout le monde ne parle plus que de ça. On clamait partout qu'on vivait une révolution pour le jeu vidéo, avec ces jeux qui vous permettaient de parler de vous mettre dans la peau d'une femme trans, de vivre ce qu'elles vivent, et de pouvoir les comprendre.

Seulement, bah, c'est pas ce que Mattie Brice ni Anna Anthropy ne cherchaient. Les deux ont parlé de violence de cette exposition, et ont fait des oeuvres sur le sujet. Et Anna Anthropy a retiré dys4ia de la surface du net. Le jeu a été introuvable pendant 10 ans.

Les gens avaient en fait pris deux expériences très personnelles, très variables même parmi les meufs trans, et en avaient fait les symboles de ce que c'était d'être trans. Ainsi, on fixe les frontières d'une identité culturelle et on s'y promène, plus seulement pour l'amusement, mais aussi pour s'en nourrir - on est exactement dans le tourisme identitaire. Quand on fait ça, on efface toute la diversité des gens qui se retrouvent derrière cette identité, on supprime notre individualité et notre complexité. Les étrangers c'est les voisins sympas qui tiennent un restau ou une épicerie, les trans ils portent des chaussettes hautes ou ils pleurent dans la rue ... comme s'il y avait pas des dolls, des butchs, des e-girls avec des chaussettes hautes, et toute une culture foisonnante derrière, avec des vies complètes malgré l'oppression, et qui évolue sans cesse.

Et faut bien comprendre que ces deux jeux, tout le monde en parlait dans les milieux jeu vidéo des années 2010, c'est les exemples qui étaient cités pour montrer que le jeu vidéo pouvait être une empathy machine, une machine à compassion. C'est à ce moment-là qu'on a commencé à penser comment faire de la représentation : incarner l'autre c'est incarner une figure qui symbolisera tous les trans, les noirs, les arabes, comme ça on l'aura fait, on aura appris ce que ça veut dire, et on peut retourner à notre vie tranquille. Si toutes les identités marginalisées sont de la "représentation", c'est qu'on part à chaque fois d'une identité neutre - les blancs. On vent toujours, essentiellement, cette même forme de tourisme identitaire.

Bon. Les geeks étaient racistes et sexistes dans les années 1990, big fucking news. Mais de tout ça, on peut tirer deux leçons qui vont un peu au-delà d'une obscure salle de chat remplie de nerds il y a trente ans.

D'une, on n'incarne pas forcément l'autre pour le comprendre et empathir et compassionner avec lui ou quoi que ce soit. Au contraire, y a même beaucoup plus de plaisir à jouer une version rassurante de l'autre. Le tourisme identitaire, c'est cette façon d'incarner une version rassurante de l'autre. Et elle va bien plus loin que les représentations ouvertement caricaturales : beaucoup de représentations bienveillantes et positives nous servent une version très rassurante de l'autre, une version qui nous conforte dans nos préjugés, et dans notre position de blanchité. Comment est-ce qu'on peut sortir du tourisme identitaire ? On va en reparler.

De deux, internet s'est créé autour de l'idée que le cyberspace est un espace séparé, flottant, libéré de nos corps, où l'on peut échanger loin des stéréotypes et des oppressions. Seulement, cet espace, il est très vite conquis, et redivisé par les mecs blancs, qui en font surtout un immense terrain de jeu pour mecs blancs, qui pouvaient jouer à prendre n'importe quel masques, à condition d'avoir effacé le point de vue de tous les autres.

Et c'est justement avec l'essor d'internet et du jeu vidéo qu'on se met à voir ressurgir, à travers les mondes numériques, ce rêve d'une contrée mystérieuse à explorer, comme un immense terrain de jeu, où on peut devenir n'importe qui, on le retrouve dans la fantasy, dans le cyberpunk, qui reprend souvent ce fantasme du cyberspace ; et, aussi dans le jeu vidéo. L'open-world, c'est la concrétisation de ce truc dont on rêvait depuis 10, 20, 40 ans. Seulement, cette idée d'une vaste contrée étrangère transformée en grand terrain de jeu, c'est juste un nouveau tour pour renforcer la blanchité. Et elle est héritée, directement, de la façon dont on voyait les colonies.

4.2. Kim.

Pendant plusieurs siècles, les grandes puissances européennes se sont étendues à travers le monde, conquérant des terres qu'elles considéraient "barbares" en prétendant leur apporter la "civilisation". Mais du coup, pendant tout ce temps, il a fallu peupler les colonies, il a fallu convaincre des européens de partir. Et ça marchait : des bateaux entiers sont partis, remplis d'européens allant s'installer loin de chez eux. Qu'est-ce qui les fascinait autant ? Qu'est-ce qui a poussé tant d'entre eux à quitter leur beau pays avancé et civilisé pour aller vivre dans des contrées qu'eux-mêmes pensaient comme arriérées, hostiles et sauvages ? Il y a, bien sûr, en surface, la promesse de la fortune, de la ruée vers l'or en Amérique, ou aux "comptoirs" établis un peu partout sur la planète. Mais il y avait un truc bien plus profond que ça. Dans l'imaginaire collectif, l'Europe, ça devenait un peu un lieu maussade, où toutes les opportunités sont bouchées, où on se laisse enfermer dans le train-train de la vie, les études, le mariage, les gosses et c'est tout. Alors que les colonies, c'était un lieu nouveau, loin de la société, un immense terrain de jeu dans lequel se réinventer.

C'est ce que montre Edward Saïd dans Culture et Impérialisme. Si le nom de Saïd vous dit quelque chose, c'est parce qu'il est l'auteur de l'Orientalisme : c'est lui qui a donné le nom à ce traitement raciste des cultures orientales qu'on entend désormais un peu partout. Et, dans cet ouvrage écrit 15 ans après l'Orientalisme, il s'intéresse au roman de l'époque, pour explorer justement cette fascination pour les colonies dans la culture.

Pour montrer ça, Saïd revient longuement sur Kim, un célèbre roman de Rudyard Kipling, l'auteur du Livre de la Jungle. Le roman se déroule en Inde à l'époque de l'empire Britannique (donc, Inde + Pakistan et un peu plus), et raconte l'histoire de Kim, un orphelin né de parents irlandais, qui a grandi dans les ruelles de Lahore. Une fois adolescent, il est recruté par les services secrets de sa Majesté pour transmettre des messages cryptés à travers l'Inde : Kim connaît le pays sur le bout des doigts, il a une maîtrise parfaite de ses us et coutumes, il parle couramment Anglais, Urdu, Eurasien, Hindi, et Bengali et comprend le Pashtu et le Tibétain, et tout ça fait de lui un maître du

déguisement qui peut se fondre dans la masse n'importe où, de Lahore à New Delhi, et donc une recrue parfaite pour les services secrets. L'Inde est un terrain de jeu où on peut prendre tous les masques : c'est exactement le même schéma du tourisme identitaire, et c'est justement un des exemples que Lisa Nakamura prend.

Et puis, en fait, l'histoire de Kim, c'est pas du tout que Kim "devient" un vrai Indien. Au contraire, comme le souligne Saïd, on laisse bien plein d'indices pour montrer que c'est pas le cas. Sinon, pourquoi est-ce qu'on insisterait autant sur le fait qu'il connaît tous les us et coutumes ? Ca serait normal, pour un local ? Pourquoi est-ce qu'on exagérerait autant sur le fait qu'il connaît absolument toutes les langues et les dialectes du coin ? Au contraire, on veut montrer que c'est surtout pas juste un indigène, qu'il est un truc au-dessus, qui peut prendre tous les masques, on le souligne tellement que ça en devient plus très crédible. **On retrouve cette même anxiété que sur internet et dans les MUDs : bien montrer qu'au fond, on est blanc.**

C'est, en fait, tout bêtement parce que c'est un roman fait pour les blancs qui vivent loin des Indes. Kim est pas censé être un symbole pour les Indiens, c'est un véhicule pour les gosses blancs qui veulent s'imaginer une grande aventure là-bas. **Alors, il faut bien montrer que ce n'est pas juste un indien, et qu'il est là pour nous : c'est un véhicule pour les touristes identitaires.**

Et c'est exactement de la même façon que nos jeux vidéos sont pensés pour des mecs blancs, et leurs persos comme des véhicules touristiques.

On le disait en intro, depuis Assassin's Creed, tous les open-world qui nous plongent dans une contrée lointaine et mystérieuse ont la même structure narrative. On est un outsider, qui débarque sur une terre étrangère, qui suit tout une série de rites d'initiations, qui apprend les us et coutumes locales, et ce savoir nous ouvre les portes de cette contrée. C'est normal, parce que c'est comme ça qu'on imagine le joueur, comme un gosse à qui on va donner les clés de ce monde étrange. Et c'est ça qu'on intègre au récit. On n'aurait pas besoin de donner à un arabe les clés de sa propre culture, et du chateau qui traine à deux pas de chez lui. On imagine le joueur comme un mec blanc.

On l'oublie un peu, mais ça, c'était au coeur du gameplay du premier Assassin's Creed : Altaïr était un homme recherché, et vous deviez constamment vous fondre dans la foule pour ne pas être remarqué par les gardes. Ainsi, il fallait se déplacer lentement, ne pas bousculer, parfois se mêler à des groupes de prêtres, parfois s'arrêter complètement sur un banc pour se fondre dans la masse. Bien sur, ce gameplay il est justifié du point de vue d'Altaïr, mais surtout, il vient aussi nous rappeler, à chaque instant, qu'on est en fait Desmond, qui doit se faire passer pour un local, un corps étranger qui se cache, qui peu à peu se fond dans la foule. Y a, jusque dans les détails, cette même anxiété à montrer qu'on est pas juste un indigène, mais qu'on se fait passer pour, qu'on est plus que ça. Et, si on y réfléchit, c'est vertigineux : ce gameplay de la

foule, c'était révolutionnaire à l'époque, personne ne faisait ça, c'était une toute nouvelle manière de sentir le monde. Et elle était là pour répondre à cette anxiété du touriste identitaire. Oui, nos technologies ont été façonnées par l'héritage du colonialisme. Et c'est même bien plus que ça.

Le titre du chapitre qu'Edward Saïd consacre à Kim, c'est Les Plaisirs de l'Impérialisme. Ce qu'il essaie d'y montrer, c'est que notre idée du plaisir, du fun, a été profondément façonnée par l'impérialisme.

Parce que, globalement, l'impérialisme, il nous séduit pas en nous disant que notre patron pourra exploiter économiquement des terres lointaines. Cool pour lui, mais moi je mange mes BNs. Il a besoin de créer un imaginaire. Alors, il nous vend un rêve : le rêve de la mobilité. Il nous vend l'idée d'un monde où on peut librement franchir toutes les frontières : les frontières géographiques, comme Kim traverse l'Inde, et les frontières sociales, comme Kim peut prendre tous les masques. D'ailleurs, les deux vont ensemble : c'est le fait d'apprendre les us et coutumes qui nous ouvre les portes du terrain de jeu.

Comme le montre Lisa Nakamura, ce rêve, il a continué à se transmettre aujourd'hui : le libéralisme nous vend l'idée de la mobilité, de la vitesse, et aussi celle du voyage, du tourisme, et, on retrouve même cette idée quand on parle de surfer sur le web. Et c'est tout autant le rêve qui se transmet dans le jeu vidéo, depuis des années on ne parle que de flow, littéralement l'idée qu'il faut glisser sur le jeu. C'est d'ailleurs assez drôle que, l'autre grande innovation d'Assassin's Creed, ce soit son système de parkour super fluide, ce soit littéralement la *mobilité*, et que c'est un truc qui soit resté comme une marque de fabrique de tous les open-world.

A chaque fois, ce rêve il nous met face à un monde étranger, exotique, que ce soit celui des colonies, du cyberspace ou de l'open-world. Et c'est la même histoire qui se répète : ce territoire neutre, étranger, on vient le transformer en un espace de jeu, un espace touristique, on vient le réorganiser selon les règles de la blanchité. Tout réduire à 2-3 traits, enfermer les colonisés dans des stéréotypes, et les immobiliser. C'est ce rêve de plonger dans un monde rendu mystérieux, exotique, dont on peut tirer une sagesse ancestrale puis le laisser à sa barbarie. On n'abolit pas les frontières : on rend la possibilité de les franchir simple et fun pour les blancs, qui peuvent se dépayser un peu, se nourrir d'une de ces conceptions exotiques du monde pour repartir. Notre conception du plaisir, du fun, a été façonnée par l'impérialisme ; c'est elle qui a inspiré nos technologies, nos façons de faire du game design, des histoires. Nos façons de "gamifier" un terrain, de passer de ça à ça. C'est intégré dans l'histoire d'Assassin's Creed, on voit littéralement Desmond devenir Altaïr, puis se nourrir de ses connaissances, mais au final, c'est toujours comme ça que sont pensés les open-world. On le disait, ils reprennent tous ce récit de nous plonger dans une contrée exotique, d'être un outsider qui doit apprendre les us et

coutumes, et ce savoir nous donne les clés d'un grand terrain de jeu. A un niveau fondamental, c'est la même promesse, adressée au même gosse blanc.

Le problème, c'est que, déjà, on le disait, quand c'est ta propre culture qu'on te présente comme ça, de manière un peu mystérieuse et tentante, ça t'intéresse pas forcément. Voire c'est un peu ridicule. Et puis, toi, de là où t'es, bah tu peux pas toujours t'imaginer franchir toutes ces frontières. C'est que, déjà, cette façon de franchir les frontières, c'est un point de vue blanc.

Le rêve qu'on nous vend avec l'immersion, le rêve qu'on nous vend avec les mondes virtuels, c'est pas un rêve innocent. C'est intégré dans l'histoire d'Assassin's Creed, on voit littéralement Desmond devenir Altaïr, puis se nourrir de ses connaissances, mais au final, c'est toujours comme ça que sont pensés les open-world, c'est toujours comme ça qu'on pense le public et comment ils vont s'y intéresser, AC dit juste tout haut ce que tout le monde pense tout bas.

Ce monde mystérieux, il est présenté comme un terrain de jeu où on peut franchir toutes les frontières - les frontières géographiques, comme Kim traverse l'Inde, et les frontières sociales, comme Kim peut prendre tous les masques. D'ailleurs, les deux vont ensemble : c'est le fait d'apprendre les us et coutumes qui nous ouvre les portes du terrain de jeu. Et on ne s'intéresse à cette culture que dans la mesure où elles nous ouvre un terrain de jeu. C'est le rêve de la mobilité. C'est d'ailleurs assez drôle que, l'autre grande innovation d'Assassin's Creed, ce soit son système de parkour super fluide, ce soit littéralement la *mobilité*, et que c'est un truc qui est resté comme une marque de fabrique de tous les open-world.

Sauf que, bah, on retrouve exactement le même fonctionnement des MUDs. C'est un point de vue blanc, de colon qui organise les choses comme ça : chaque culture est réduite à deux-trois traits, et les reprendre nous ouvre les portes du terrain de jeu qu'on a créé nous-même.

Le problème, c'est que, déjà, on le disait, quand c'est ta propre culture qu'on te présente comme ça, de manière un peu mystérieuse et tentante, ça t'intéresse pas forcément. Voire c'est un peu ridicule. Et puis, toi, de là où t'es, bah tu peux pas toujours t'imaginer franchir toutes ces frontières. C'est que, déjà, cette façon de franchir les frontières, c'est un point de vue blanc.

4.3. La disparition.

Y a pas longtemps, j'ai ré-entendu parler d'un scandale qui a bientôt 10 ans. En 2014, Brett Bailey, un artiste contemporain originaire d'Afrique du Sud, avait créé un oeuvre coup de poing : Exhibit B. Dans plusieurs salles, des acteurs noirs se tenaient dans des décors "rustiques" : l'artiste avait, globalement, recréé une exposition coloniale. Seulement, les acteurs se tenaient là, silencieux, à fixer les spectateurs, pour nous rappeler avec lourdeur la responsabilité de l'Europe et de son passé colonial. J'ai un peu envie de rappeler un truc sur la fascination du fascisme. Au cas où ça serait pas déjà évident, Brett Bailey est blanc.

Cette oeuvre, elle avait été violemment critiquée par des collectifs antiracistes. Y a un argument assez simple qui m'a marquée : c'est que cette exposition, elle était uniquement destinée aux blancs. Implicitement, la personne que ces acteurs noirs devaient regarder lourdement, pour leur reprocher leur responsabilité, bah c'était des blancs. Et puis, quand t'es une personne noire en France, l'héritage raciste de la colonisation tu le ressens tous les jours. Et cette exposition, elle t'aide pas à deal avec ça, elle te donne pas des moyens d'y faire face, de t'organiser contre cette oppression. **Alors que, depuis des siècles, les colonisés font de l'art, de l'art de la résistance, de l'art révolutionnaire, de l'art qui est fait pour parler de l'oppression, pour s'organiser et lutter contre elle, et ces protestations venaient souligner aussi que ce n'est jamais cet art-là qui est amené dans les musées.**

Au contraire, cette expo, sur pleins de points, elle est rassurante pour les personnes blanches. Maintenant qu'on leur a rappelé la violence de la colonisation, elles feront plus attention et le monde sera meilleur. Comme le souligne Maxime Cervulle, on renforce l'idée que le racisme n'est plus qu'une trace qu'il faut finir d'effacer, alors que, bah, si les grandes oeuvres sur le racisme c'est toujours des trucs faits par des blancs, si dans l'imaginaire de Brett Bailey les gens qui viendraient la voir étaient évidemment des blancs, c'est parce que les personnes racisées sont immensément exclues des milieux de l'art, en tant qu'artistes, en tant que spectateurs, y a encore des dizaines de couches de racisme structurel qui sont bien là ... et que Bailey et les spectateurs ne voient même plus. Voire, elles sont occultées par oeuvre.

Ainsi, en s'adressant à un public blanc, l'oeuvre se coupait de la matérialité des vécus du racisme, de la façon dont les gens vivent le racisme au quotidien ; elle effaçait la culture indépendante qui a été créée depuis ces vécus, en se détachant bien parce que elle c'est du grand Art, contrairement aux trucs un peu bizarres en dehors ; et elle cachait ainsi toutes les réalités structurelles du racisme, le fait qu'il existe encore bien concrètement, voire même qu'il structure notre société, qui pouvait accéder à la galerie et ce qu'on pouvait y montrer. Sans compter qu'elle reproduisait ces façons de voir racistes, la fascination du fascisme, vous connaissez la chanson.

Et, en fait, cet argument il résonnait avec tellement de trucs que je voyais. Y a tellement de jeux "engagés" qui sont pensés "pour nous aider" mais pour un public blanc. *A la même époque, Enterre-moi Mon Amour, un jeu qui raconte l'aventure d'une immigrante syrienne qui doit fuir son pays en guerre, avait reçu des ovations de la presse. Mais perso, j'ai déjà la moitié ma famille qui s'est éparpillée entre la Turquie et l'Europe pour fuir la guerre en Syrie et la tyrannie du régime. Je sais pas ce que ce jeu il faisait pour moi. Il servait juste de monnaie d'échange entre blancs pour se dire qu'on était bien déconstruits.*

Vous savez ce que je vais dire. C'est pareil pour les open-world. Pareil, déjà, à l'époque de Kim. Parce que, bah, si Kim était né Indien, il aurait jamais été vivre ces aventures, il aurait pas considéré son propre pays comme un terrain de jeu exotique. Il aurait aussi probablement été un travailleur agricole, ou un petit commerçant, qui pense pas à ces grandes histoires - mais c'est pas ça qu'on veut montrer, c'est pas sexy. Surtout, il aurait techniquement pas pu vivre toutes ces aventures. L'empire britannique faisait alors régner une hiérarchie raciale et de classe violente dans les Indes, au sommet de laquelle il y avait, évidemment, les blancs - et Rudyard Kipling le sait très bien, il décrit longuement cette hiérarchie dans le roman. N'importe quel non-blanc qui aurait tenté de traverser l'Inde se serait fait emmerder à un moment, parce qu'il est pas du coin, parce qu'il est pas censé être là.

Et ça a pas tellement changé aujourd'hui. Ce que vivent les populations du "Tiers-Monde", du Sud Global, et même les personnes racisées ici, c'est bien plus caractérisé par le fait d'avoir des frontières, un peu partout, dans ta vie, qu'elles soient sociales, le racisme qui est encore partout quand tu essaies de sortir des métiers précaires et sous-payés, des frontières économiques, qui résultent de la marginalisation constante et historique, ou parfois juste, bah, des frontières nationales. Tout le monde naît pas avec un passeport et une couleur de peau qui lui permet d'aller partout dans le monde sans trop se poser de questions. Toutes ces frontières que les blancs franchissent, c'est des frontières à sens unique, et c'est ça qui leur plaît : ils veulent pouvoir s'expatrier en Thaïlande, ils veulent pouvoir s'approprier le jazz, le rap, mais ils veulent pas se faire envahir dans leur pays, ils veulent pas se faire envahir dans leur musique classique, dans leur rock.

Du coup, ce qu'on voit en miroir, c'est que, si la blanchité, c'est cette position d'où on peut franchir toutes ces frontières à sens unique, c'est parce que c'est une position de pouvoir. C'est de là qu'on peut profiter des derniers siècles de colonisation, de dépossession et de racisme sans trop y penser.

La vie en tant que minorité, c'est expérimenter toutes ces frontières. C'est des éléments indispensables si on veut les "représenter", entrer en "empathie", et puis, surtout, à partir desquels on peut vraiment parler des façons dont iels sont déshumanisé-es. C'est non seulement des œuvres qui nous parleraient plus, mais en plus qui parleraient mieux de ce qu'on vit, qui se rapprocheraient plus de faire comprendre aux autres ce qu'on vit, qui

seraient plus proches de cet idéal universaliste.

Un truc qu'il faut bien comprendre, c'est que, quand on parle d'arrêter de faire des jeux pour des mecs blancs, c'est pas pour dire que si t'es blanc, puni, au coin, t'es méchant t'auras plus de jeux pour toi.

Parce que, la blanchité elle existe pas dans la nature - on ne naît pas blanc. Justement, ce que je critique, c'est que ce sont ces représentations qui apprennent aux gens à se voir comme blanc. Elles transmettent cette façon de se représenter le monde, et de se représenter notre place dans celui-ci. C'est elles qui apprennent aux blancs à se voir comme les aventuriers de mondes exotiques, c'est elles qui apprennent aux blancs à se voir comme les sauveurs éclairés des pauvres descendants du colonialisme. Et, faire des oeuvres depuis nos points de vue, ça parle à de larges publics aussi, et ça leur apprend, justement, à voir le monde et à se comprendre eux-mêmes d'une façon différente. Bref, revenons à nos frontières.

D'ailleurs, rappelons-le clairement, ça, ça se rapproche aussi de ce que vivent beaucoup de travailleurs blancs, beaucoup plus que cette "blanchité" dont on parle. Tout le monde a pas le luxe de s'imaginer au-delà de toutes les frontières, partir se faire un voyage au soleil tous les 6 mois en gérant sa filiale décentralisée. C'est, bien sûr, une position blanche bourgeoise. Seulement, le système capitalisme - colonialisme essaie de faire de faire en sorte que tous les blancs se reconnaissent dans ces promesses-là - même les pauvres, et, dans une certaine mesure, même une partie des non-blancs. Si je parle plus de "blanchité" que de bourgeoisie ou de blanchité bourgeoise, c'est pour appuyer qu'on essaie de construire une alliance, une alliance qui se base sur profiter des terres et du travail des non-blancs. Et au contraire, si on laissait plus souvent des points de vue de minorités s'exprimer à l'écran, ben on réaliserait ... qu'on a pas mal de choses en commun entre prolos blancs et non-blancs, effectivement, et notamment quelques trucs à reprocher à la bourgeoisie.

Seulement, c'est pas montrer les choses de ce point de vue-là qui nous intéresse. Ça a pas l'air fun. Ce qui a l'air fun, c'est de voir les choses comme un mec blanc.

Et ce point de vue blanc, on l'adopte sans même y penser, on le fait parce que c'est une évidence.

Même quand on nous représente, même quand on montre un arabe qui se balade dans des ruelles arabes, c'est des représentations qui, implicitement, sont destinées aux blancs. C'est ce point de vue blanc qui s'exprime dans les Assassin's Creed, ce point de vue qui vole au-dessus de ces frontières à sens unique, et c'est lui qui a défini l'open-world comme genre, c'est lui qu'on retrouve partout. D'ailleurs, par la suite, Ubisoft a fait des "efforts de diversité" en plaçant souvent un perso racisé à la place d'un perso blanc et en lui donnant exactement le même rôle qu'avant. Le héros de Far Cry est devenu un asiat, l'héroïne d'Assassin's Creed "dans le présent" est devenue une arabe, mais dans le récit, ils ont toujours des rôles de blanc, qui

véhiculent les mêmes idées - on en a parlé pour Far Cry dans une autre vidéo, et c'est la même avec Assassin's Creed.

Et ça rend fou. Tu te tournes partout et tu vois des images qui te ressemblent et qui sont censées te parler, et en fait c'est des persos trans pour expliquer aux cis ce que c'est d'être trans, des persos arabes pour expliquer aux blancs ce que c'est d'être arabe. Dans tout ça, on voit jamais ce qu'on vit concrètement nous, les frontières dans nos vies, les façons dont on doit naviguer le monde, c'est jamais nos sentiments qui sont à l'écran. Et tout le fun de ces jeux vidéo-là, il ne peut exister que parce que les devs ont peint de la blanchité partout, il ne peut se maintenir que parce que notre point de vue on est réduit au silence. On est l'absence qui permet à l'espace de jeu d'exister.

C'est un point de vue tellement évident, tellement omniprésent qu'il finit par être enraciné dans la façon même dont on imagine ces contrées lointaines, dans nos pratiques de game design, dans la trame de l'open-world en elle-même.

Ce que Saïd montre aussi dans le chapitre sur Kim, et c'est vertigineux à réaliser, c'est que notre notion même de fun, de plaisir qu'on a aujourd'hui, elle a été façonnée autour du rêve de plaisir que nous offraient les colonies. Et cette idée du plaisir a façonné à son tour le jeu vidéo. La façon dont on voit les espaces imaginaires, étrangers, s'est construite par rapport au colonialisme. Il crée un immense terrain de jeu, où toutes les autres cultures sont des masques, des puis dans lesquelles se nourrir, des clés pour ouvrir un terrain de jeu. Mais pour voir les choses comme ça, il faut les voir comme des identités fixées, immobiles, mortes, et les quelques habitants qui incarnent encore cette culture comme des morts-vivants, comme des sous-hommes.

Ca fait 300 ans qu'on justifie la colonisation comme ça.

5. L'orientalisme.

C'est probablement le mot que vous aurez entendu un millier de fois sur le sujet, sans trop savoir ce qu'il voulait dire, qu'on a déjà un peu prononcé aujourd'hui : L'Orientalisme.

Quand je vous dis orientalisme, vous avez sûrement en tête ces représentations un peu stéréotypées, racistes des cultures arabes, en mode danseuse du ventre. Mais c'est quoi exactement, l'origine de tout ça ?

En gros, on a, en général, une vision assez simpliste du racisme et de l'époque coloniale. A l'époque, l'Europe a utilisé sa puissance militaire pour conquérir une grande partie de la planète et réduire ses populations en esclavage, en les considérant comme des sous-hommes et en les massacrant comme des rats, et ... bah c'est pas si loin de la réalité. Mais les gens ont

rarement tendance à se voir eux-mêmes comme les méchants, et, assez souvent, les racistes s'imaginaient apporter du bien aux populations qu'ils apprennent pourtant à dominer, à exploiter, à voir comme inférieures. Typiquement, pendant un bon siècle et demie, une grande partie du monde arabe a été sous la coupe des empires coloniaux européens, et, si techniquement on venait juste exploiter les terres et les populations, les grands dirigeants européens, eux, ils devaient bien s'inventer de grandes histoires où c'était eux les héros.

Alors, ils ont commencé à vouloir s'imaginer qu'ils étaient des élus destinés à guider ces peuples. On a commencé à réunir des grands ensembles de savants, d'architectes, d'historiens, de littéraires, et à leur demander d'étudier les cultures des pays colonisés. Ça a fini par créer des départements spécialisés dans plusieurs universités, qu'on appelait les départements orientalistes. Ils ont produit des sommes énormes de connaissances : l'un des premiers grands ouvrages de cette nouvelle discipline, c'est la Description de l'Égypte, "Recueil des observations et des recherches qui ont été faites en Égypte pendant l'expédition de l'Armée française". Celle-ci a été rédigée pendant l'expédition en Égypte de Napoléon, et c'est à l'époque le plus grand livre jamais imprimé : Napoléon avait emmené avec lui des dizaines de savants pour étudier l'Égypte, pour les connaître si bien qu'il pourrait passer pour l'un des leurs. Ça a pas très bien marché et tout le monde se foutait de sa gueule. Mais le bouquin est ok, et il a surtout ancré durablement une fascination pour l'Égypte ancienne chez nous - une fascination vers laquelle, tiens tiens, Assassin's Creed se retourne lorsqu'il s'agit de réinventer la saga.

Mais, ces connaissances n'étaient pas neutres. En fait, elles servaient aux dirigeants occidentaux à dire qu'ils connaissaient la culture "orientale" mieux que les habitants eux-même, et que donc, ils avaient bien raison de les coloniser et de les dominer - euh, non, pardon, de les guider. La culture "orientale" avait connu des heures glorieuses, mais les habitants s'étaient abrutis, et leur sagesse, enfouie, attendait de grands savants occidentaux pour la décrypter. Et quand on remarquait que les connaissances de ces civilisations avaient parfois dépassé la nôtre, on n'hésitait pas à s'imaginer que c'est littéralement des aliens qui leur ont donné ce savoir. Je pense qu'on a déjà toustes vus 20 fois des oeuvres qui reprenaient cette histoire d'un savoir enfoui en Orient, parfois par des vieilles civilisations, parfois des aliens, des Cités d'Or jusqu'à ... bah oui, Assassin's Creed. Ainsi, et c'est important, ce qu'on critique quand on parle d'orientalisme, c'est pas l'exactitude de ces connaissances, c'est pourquoi on va les chercher, pourquoi on s'y intéresse, pourquoi elles nous fascinent. Et là, si on a créé autant de fascination pour ces cultures orientales, c'est parce que ça permettait d'avoir non seulement une justification, mais un grand récit épique : l'Occident a la mission de civiliser ces contrées, mais aussi de puiser dans ce savoir ancestral, que eux seuls, en tant que grande civilisation de la Raison, pouvaient décrypter, puis de réunir le monde pour qu'il ne fasse plus qu'un, que tout le monde vive ensemble, en paix et en harmonie. **Ce récit, c'était un récit unificateur : les Européens avaient le sentiment d'être à l'avant-garde de la Civilisation, ce qui créait une cohésion. Qu'on soit un grand marchand ou un petit colon, on était**

ensemble pour aller exploiter le travail des Autres, de ces terres Barbares. Oui, c'est exactement le récit de la blanchité, c'est là qu'il naît, pour créer un sentiment de cohésion, d'appartenance, et rendre acceptable les pires crimes coloniaux.

En miroir, l'Orient offrait aux orientalistes l'image d'une terre sans habitants, et ils pouvaient, ainsi, en manipuler la culture à volonté, piocher dedans et en faire ce qu'ils voulaient ; ils ont recréé de toute pièce, dans leurs petits départements universitaires, une "culture orientale" qui n'était un miroir de leurs désirs, des désirs profonds de l'Occident, et qui ne pouvait jamais exister pour elle-même.

Dans cette vision des choses, les cultures orientales sont dépeintes comme loin de la Raison, pleines d'illusions, figées dans le temps, mais elles acquièrent aussi une dimension fascinante, mystique ; elles sont caractérisées d'une manière assez féminine, proche du corps ; tandis que la culture occidentale est la culture masculine, celle de l'esprit : depuis l'époque des Lumières, on a la Raison, on a dispersé les illusions, on a créé une culture universelle qui pouvait se nourrir de toutes les autres cultures, les unifier, et unifier le monde.

Ainsi, cette façon d'enfermer les cultures orientales dans le passé, dans l'immobilité, elle est profondément politique. Elle sert à retirer aux colonisés toute possibilité d'agir, toute autodétermination : ce sont des bons sauvages qu'ils peuvent guider. Chaque signe de leur propre culture, chaque signe de leur indépendance est juste un signe de puérilité, qu'ils ne sont pas encore assez civilisés.

C'est profondément aliénant, c'est déchirant en tant que descendante de ces diasporas qu'on nous revende notre propre identité repackagée comme ça, c'est la source de ces crises identitaires dont parlent Younès et Alex. Et même du côté de la blanchité, ça donne aussi une façon aliénante et ... tout simplement triste d'avoir une relation avec des gens, avec des mondes différents. Dans notre imaginaire, on a réduit ces cultures à quelque chose que le pays colonisateur pouvait assimiler, et on continue de les traiter comme ça. C'est cette vision des cultures "autres" qui a infusé dans notre vie quotidienne, et dans la façon dont on traite les mondes imaginaires, comme un lieu de tourisme, comme un endroit pour se ressourcer et repartir du bon pied dans la vraie vie, pour passer et ... repartir.

Je voulais attendre un peu avant de vous parler de l'orientalisme. Je voulais attendre pour vous montrer tous ces problèmes, tous ces petits trucs qui nous dérangent, qui semblent en fait un peu louches quand on y regarde d'un peu plus près, pour que vous puissiez enfin faire : Ah ouais. Tout ça, c'était tout de l'orientalisme depuis le début.

Cette façon d'aller vers une culture comme un objet mystérieux, figé dans le temps mais un peu mystique ? Orientalisme. Elle est enracinée dans la croyance de la supériorité de la culture européenne, et elle justifie de les "guider".

Cette façon d'imaginer ce savoir nous ouvrir les portes d'un grand terrain de jeu, en

prenant tous les masques ? Orientalisme. Déjà Napoléon qui s'imaginait ouvrir les portes de l'Egypte en se faisant passer pour l'un d'eux.

Ce besoin qu'on a, d'un grand récit où on finira par unifier le monde et tous se comprendre ? Ouais, vous voyez le truc.

Et, en fait, ce besoin d'un grand récit unificateur nous permet aussi de mieux comprendre le récit d'Assassin's Creed. Un truc que j'avais laissé de côté, c'est qu'Assassin's Creed est une des rares séries d'open-world "exotifiants" à se dérouler aussi dans des pays du Nord Global, en France, en Italie, etc. Est-ce que ça contredit tout ce que j'ai raconté ? Pas vraiment.

Le principe d'Assassin's Creed, c'est que derrière tous les conflits qu'il raconte, il y a ce conflit entre Templiers et Assassins. Ainsi, toutes les spécificités de chacun de ces événements sont effacées, pour ramener tout à un grand récit unificateur. Ca veut dire qu'à chaque fois que la série parle de grandes révoltes populaires - que ce soit la Révolution Française dans Assassin's Creed Unity, ou la Rébellion des Zanj dans Mirage, le jeu expliquera que ce sont des groupes secrets manigançant dans l'ombre qui sont en fait à l'origine de ces révoltes. Le peuple est donc simplement contrôlé, l'ampleur de ces rébellions est minimisée et ... c'est donc toujours une vision de droite de ces événements. Mais, en plus, ce grand récit unificateur il sera toujours à l'avantage des pays coloniaux, de la blancheur : dans tout ça, c'est eux qui sont la tête pensante, c'est eux qui profitent encore aujourd'hui de cette vision du monde.

Seulement, dans tout ça, on a besoin de s'imaginer que les habitants sont figés dans le temps, sont bloqués dans une culture barbare, quand on est le seul électron libre, capable d'inventer, de faire du nouveau. En fait, on le disait en parlant du tourisme identitaire, comme en parlant d'Exhibit B : pour que ce point de vue blanc puisse se maintenir, il a besoin d'étouffer complètement tous les points de vues indigènes. On leur enlève une partie de leur humanité : ce sont tout juste des sous-hommes, et on est le seul vrai être humain.

De l'époque coloniale au cyberspace, jusqu'aux mondes virtuels des jeux vidéo, on voit chacune de ces contrées comme un monde sans hommes.

Mais c'est drôle. Y a *beaucoup* de jeux vidéo qui parlent d'un monde sans hommes.

6. Un monde sans hommes.

"Peu importe que le colonial ait cédé au « seul souci de voyager », au désir de fuir « l'horreur de son berceau » ou les « anciens parapets », ou qu'il désire, plus grossièrement, une « vie plus large »... Il s'agit toujours d'un compromis avec la tentation d'un *monde sans hommes*." Ce sont des mots écrits par Octave Manoni, un psychanalyste qui s'est penché sur la colonisation, et qui est surtout cité dans *Peaux Noires, Masques Blancs* par Franz Fanon, un autre mec ... important dans la lutte anti-coloniale. C'est le passage que Fanon reprend pour décrire le colon, et il le décrit comme un être pathologique : c'est un être a besoin de fuir la société, le monde des hommes, incapable d'admettre les hommes tel qu'ils sont, et va chercher à l'étranger un "monde sans hommes".

Il faut comprendre un truc au sujet de la colonisation, c'est que beaucoup de ces européens qui émigraient étaient surtout ... des gros ratés. *Côté travailleurs, c'était des masses pauvres, parfois délinquantes qui s'y engageaient, tandis que les bourgeois partaient vers les colonies après avoir fait mauvaise fortune. C'est pour ça qu'ils étaient parfois décrits avec un peu de dédain, même par des psychanalystes. Et, plus qu'un simple intérêt économique, les colonies représentaient pour eux un nouveau départ, ils partent pour se ressourcer, pour renaître ; et pour cela, les colonies leur offrent l'image de la terre vierge promise, un nouvel Eden où ils pourraient se réinventer.*

Bien sur, si on les voit comme une terre vierge, c'est parce qu'on a effacé les populations qui y vivaient déjà de notre schéma de pensée, et bientôt de la vraie vie.

Seulement, une fois qu'on a posé ça, et qu'on prend un peu de recul, on se rend très vite compte d'un truc un peu étrange : bah cet idéal d'un "monde sans hommes" dans lequel on va se ressourcer, se réinventer, c'est pas un truc qui nous fait penser qu'à des obscurs romans des années 1800. C'est même peut-être pas à des open world que ça nous fait penser en premier. *En fait, ça décrit précisément au moins la moitié des plus grosses productions de jeu vidéo de ces dernières années, de The Last of Us à Death Stranding en passant même peut-être par Shadow of the Colossus. Chacun nous met face à un monde post-apocalyptique, face à ce monde sans hommes, un monde qui reflète la mélancolie du héros (ou de l'héroïne), où iel pourra s'affirmer, vivre le voyage initiatique que la société actuelle lui refuse.*

C'est un sentiment que Mehdi Derfoufi nomme la mélancolie masculine blanche. Et, ce qu'il montre, notamment dans son article "Reconfigurations postcoloniales : l'esthétique de la mélancolie à l'épreuve du féminin", c'est que cette mélancolie, c'est toujours la même histoire qu'on répète depuis l'époque des colonies. Alors, d'où est-ce qu'elle vient, cette mélancolie qui envahit tous nos écrans ?

Au cours des derniers siècles, l'Occident a systématiquement eu besoin de se construire en opposition à un Autre pour renforcer sa propre identité. Aux Etats-Unis, par exemple, cette figure de l'autre c'était celle du natif-américain, de "l'indien". Dans leur imaginaire, l'Indien était une menace constante, qui attendait le moindre moment de répit pour massacrer de l'américain : il fallait donc une société unie contre cette menace extérieure. Le western était "le genre par excellence du récit mythique de la constitution de la nation américaine, par l'extermination de l'Indien, dont la menace ressoudait la communauté blanche". Pour l'Europe, cet "Autre", c'était les colonies, qu'elle était en train de civiliser en tant que grande Nation à la pointe des Lumières. Dans les deux cas, ce conflit face à l'Autre servait à renforcer le sentiment d'appartenir à une nation à l'avant-garde de la modernité, pendant qu'on repoussait au fur et à mesure les barrières de la barbarie. Il faut une civilisation blanche unie pour repousser la Grande Frontière : aux Etats-Unis, c'était la frontière de l'Ouest, en Europe, c'était la frontière des colonies et de la Civilisation, puis, au 20ème siècle, c'était la frontière spatiale qu'il fallait conquérir ; et, enfin, le web et le cyberspace sont devenues ces nouvelles images de mondes vierges à coloniser.

On peut voir un autre truc dans le western : non seulement on ressoudait la communauté blanche, mais on y remettait aussi de l'ordre. L'homme devait être puissant et protecteur, la femme attentionnée et aimante, pour qu'on soit forts pour faire face à l'ennemi. Ainsi, les colonisés étaient toujours peints comme une menace à l'ordre sexuel, soit parce qu'ils étaient d'une masculinité trop forte, des violeurs en puissance, soit parce qu'ils ne suivaient pas nos normes de genre et de sexualité - qu'ils étaient un peu pd. Ils menacent ainsi de briser la gentille famille blanche, et on doit s'en protéger.

C'est pratique d'être toujours en guerre, toujours dans un conflit en fait : il faut une nation forte, il faut que les ouvriers fassent leur boulot, que les femmes fassent le leur, etc. Ainsi, cette menace extérieure elle a aussi un effet au sein de la communauté blanche, elle sert à ré-imposer des normes de genre, à renforcer la domination patriarcale et capitaliste. **Depuis le début, le complexe capitalisme - impérialisme - colonialisme construit, dans son imaginaire, cet Autre et ce Là-Bas, d'abord menaçant, ensuite pacifié, qui nous sert à déshumaniser, à vider de sa substance et à posséder l'Autre ; et, en miroir, à renforcer une identité blanche, masculine, hétéro, à nous rendre docile pour bien suivre le fonctionnement de la Nation. C'est ainsi que les orientalistes ont façonné, dans leurs universités, un Orient qui les rassure sur eux-mêmes ; que les colons portaient, eux aussi, se retrouver eux-même, ressourcer leur identité. C'est la que s'est formée cette mélancolie masculine blanche. Et c'est toujours cette mélancolie masculine blanche qui s'exprime à l'écran aujourd'hui : les mondes des jeux vidéo, qu'il s'agisse d'ex-colonies comme le Moyen-Orient d'Assassin's Creed, de dystopies comme l'Amérique dévastée de The Last of Us, ou d'univers purement imaginaires comme l'Aincrad de Sword Art Online, sont ces mêmes mondes vidés de toute vie, qui ne nous servent plus que de miroir déformé, pour nous retrouver nous-même.**

Mais on va un peu trop vite. Parce que, depuis le 19ème siècle et les grands empires coloniaux, y a quelques trucs qui se sont passés.

Mais, depuis, les luttes décoloniales sont passés par là, et une grande partie des colonies se sont libérées. Pas toutes, et celles qui sont libérées restent sous le joug d'une domination économique, géopolitique et militaire ultra-violente. Mais ces récits utopiques qui faisaient rêver en Occident, bah ils ont pris un petit coup dans l'aile, parce que le monde leur avait mis un stop assez clair. Alors ils ont laissé une certaine place à une certaine mélancolie, et à des constants récits de crises. *Y a, d'abord, une mélancolie de cette époque où on pouvait rêver d'un grand récit unificateur qui réunisse toutes les civilisations : c'est quelque chose que l'on retrouve dans tous ces récits qui nous parlent d'inventer un langage unique qui permette à toute l'humanité de se comprendre, de Contact de Denis Villeneuve jusqu'à Chants of Sennar ; c'est aussi une mélancolie pour ce récit qu'on retrouve, en toile de fond, dans Assassin's Creed.*

Seulement, ce grand récit il a connu des crises, des révoltes, des échecs, et la crise des empires s'est traduite par des récits de crise, de révoltes et d'apocalypses qui envahissent nos écrans. La nation états-unienne était attaquée, parfois par des méchants arabes, parfois par une menace sombre et alien ; parfois c'était toute l'humanité qui était attaquée, mais, l'humanité, c'était quand même plus les Etats-Unis que les autres.

Seulement, comme le note Mehdi Derfoufi, la crise n'annonce pas forcément la fin d'un certain ordre des choses : c'est souvent "la reconfiguration d'un système en vue de sa propre perpétuation". En gros, la crise est grave, elle modifie les choses, mais ouf, on la surmonte, on s'en est remis et on est repartis pour un bon bout de temps. *Repensez à Mass Effect : on s'imagine une civilisation intergalactique qui fait face à une crise existentielle et qu'il faut réunir toutes les espèces pour se défendre. Mais, comme je le soulignais dans ma précédente vidéo, cette menace elle ressemble étrangement aux craintes de l'Amérique post-11 septembre, à cette peur du sale arabe. Et, comme par hasard, dans Mass Effect, la "réunification" des espèces se fait selon des logiques raciales, impérialistes et génocidaires. En fait, la crise sert juste d'excuse pour renouveler l'ordre violent imposé à la galaxie et à ses espèces.*

En fait, on ne répèterait pas partout cette mélancolie, on ne répèterait pas encore et encore ces histoires de crises si l'empire s'était effondré, parce que ça serait déjà trop tard, on serait passés à autre chose. C'est parce qu'il y a toujours une domination impérialiste bien présente, et qu'il faut continuer à la faire vivre, à la renouveler, qu'on répète ces histoires, qu'on ravive ces angoisses chez les gens.

Mehdi Derfoufi prend The Last of Us comme exemple typique de cette mélancolie masculine blanche.

Joël, le héros de Last of Us, doit traverser une Amérique dévastée par une apocalypse zombie, un monde hostile et désert qui reflète sa propre mélancolie d'avoir perdu sa fille. Mais il doit

protéger Ellie, seule humaine immunisée contre le virus, et qu'il considère vite comme sa propre fille - même si c'est pas forcément réciproque.

*The Last of Us a reçu beaucoup d'éloges parce que le personnage de Joël est ambigu - il commet parfois des actes de violence terrible, mais c'est pour protéger celle qu'il considère comme sa fille. C'est le récit typique : Joël est dans une position christique, où il doit commettre le plus grand bien et le pire mal, mais il est toujours humanisé parce que lui le fait pour sauvegarder le modèle de la famille nucléaire, l'American Way of Life. Le zombie de Neil Druckmann, c'est celui qui menace la petite vie de famille de Joël, il reprend exactement le rôle qu'avaient les colonisés dans l'imaginaire colonial, celui d'être une menace pour l'ordre familial et sexuel. Il suffit de comparer tout le temps passé à humaniser Joël, et (SPOILER) tout le temps consacré à sa mort, face à la façon dont les clans de "fanatiques religieux" sont complètement déshumanisés, et dont les persos noirs sont souvent tués en à peine trois secondes. Ce qui sépare Joël des autres, c'est qu'il représente le bon père américain et les autres non. Et ça fait que lui est humanisé, et les autres non. Le message, c'est que même si Joël finit par être violent, c'est au final lui qui détient la façon morale de mener sa vie, parce qu'il veut juste vivre sa vie comme un bon papa. Il n'y a pas de nuance : c'est un message conservateur, qui valorise le grand récit de la civilisation occidentale face à toutes les menaces qui risquent de la corrompre, et qui justifie la violence la plus brute pour défendre celle-ci. D'ailleurs, je pense qu'on peut ajouter que c'est complètement ce que prolonge la célèbre fin du premier jeu (spoiler) : Joël arrive au centre de recherche qui voulait examiner Ellie pour créer un remède, et on lui explique qu'Ellie n'a aucune chance de survivre aux recherches. Alors il se lève, massacre tout le monde dans le centre pour aller chercher Ellie, et repart avec elle. Joël pensait être le centre du récit, parce qu'il est la figure de père, l'américain modèle, que tout devrait tourner autour de lui et de sa recherche du bonheur, c'est ce qu'on lui a toujours appris ; mais le récit le trahit, le récit ne lui offre pas le "ils vécurent heureux" qu'il mérite. . **Joël, aussi, est trahi, alors il fait son petit mass shooting et puis s'en va. C'est premier degré un jeu de school shooter.***

Cette fin, elle exprime un profond sentiment de trahison : on est dans ce monde triste, ce monde où les grands récits se sont effondrés, qui n'a plus de sens, ce monde où ces récits ne se centrent même plus autour de la gentille famille nucléaire. C'est encore un point qu'aborde Mehdi Derfoufi : avant le 11 septembre, la mélancolie est plutôt douce, on est toujours le coeur serré devant notre ancien pouvoir ; à partir de 2001, celle-ci laisse place au sentiment d'avoir été trahi par l'Histoire et les Grands Récits, qui devaient toujours mettre la Civilisation Occidentale à leur tête. On est mélancolique d'une époque plus simple, plus saine, le paysage dévasté de The Last of Us est le miroir de cette mélancolie, et aussi la Terre Vierge où on va se ressourcer, ressusciter cette époque plus simple, à grands coups de fusils à pompe.

Ainsi, notre imaginaire dans le jeu vidéo ne fait qu'hériter de la façon dont la culture occidentale s'est construite depuis plusieurs siècles : créer une communauté, une unité, réaffirmer ses frontières, ses limites, son identité, en se construisant en opposition à un autre, un autre rendu barbare, qu'on considère fixé dans le temps. Dans une époque où

notre unité elle semble de plus en plus mise en danger, on essaie de la garder en vie, de la réimposer, en racontant toujours notre mélancolie de ces bons vieux temps, de façon un peu cachée quand même parce qu'on a commis quelques gros crimes : d'un côté, cette mélancolie s'exprime de manière utopique, qui rêve de réunir à nouveau les civilisations ; de l'autre, des récits de crise nous rendent mélancolique d'un temps où le monde était plus simple.

Et, ce problème il n'est pas là que quand on fait des récits qui parlent explicitement des pays colonisés : cette vision du monde, elle a infiltré notre conception de ce qui est différent, de ce qui est étranger, de ce qui est exotique, de l'Autre et du Là-bas. Et qu'on parle d'un vrai lieu, ou d'une contrée imaginaire qui essaie de pas trop faire référence à la réalité, ou qu'on parle de notre propre pays dans une version dévastée, rendue étrangère, on raconte toujours une histoire qui parle de la rencontre avec l'Etranger, avec l'Autre. Et on raconte un peu toujours la même. C'est parce qu'on ne fait que réécrire cette même histoire en boucle que tous nos récits, tout notre imaginaire, il ne sert qu'à réaffirmer notre identité blanche, masculine, hétéro, et au mieux permettre à d'autres personnes d'incarner ce rôle. Ils servent à renforcer une espèce d'unité civilisationnelle occidentale, et surtout, à nous habituer à nous reconnaître dans les valeurs de l'impérialisme, du colonialisme, dans la déshumanisation des peuples qui mène à leur exploitation, à leur éradication. Et, en plus, c'est de la fantasy qui s'évertue à créer des mondes fantastiques, mais ils ne cherchent qu'à nous rassurer, jamais ils n'essaient réellement de nous déplacer dans nos convictions, dans nos certitudes, dans nos façons d'être, dans nos façons d'habiter nos corps et le monde. C'est triste.

Conclusion.

Peut-être que maintenant, on peut enfin comprendre ce que veulent dire ces deux mots : Incarnation. Et Immersion. Et pourquoi ils nous fascinent. L'un comme l'autre transmettent l'idée d'un déplacement : pour l'immersion, c'est un mouvement dans l'espace, d'un Ici à un Là-bas. Pour l'Incarnation, c'est un mouvement entre des corps, des identités : de Moi vers un Autre. Et, en fait, si on y fait attention c'est étrange : on dit qu'on veut juste être perdus dans ces univers, dans ces corps, mais les mots qu'on choisit c'est ceux justement qui parlent du *déplacement*, du mouvement même qu'apparemment on veut oublier. Quel intérêt d'être en immersion totale puisque ... on oublierait, justement, qu'on est en immersion ?

Le plaisir vient donc du franchissement de la frontière en lui-même, le fait de savoir constamment qu'on est à cheval sur cette frontière, comme le dit Saïd, dans la liminalité. Ainsi, incarnation et immersion nécessitent le maintien d'une différence claire entre l'Ici

et le Là-bas, entre le Moi et l'Autre, pour que ce franchissement puisse avoir lieu, et pour qu'on reste toujours conscient d'être en train de franchir.

Le maintien d'une différence claire. Et d'une inégalité. D'une relation de pouvoir.

Au même moment que ces rêves d'immersion surgissent dans nos récits de science-fiction, ceux-ci sont aussi envahis par des peurs de contamination, des virus informatiques aux zombies en passant par les aliens et encore les aliens. Cette peur, à chaque fois, c'est la peur que la relation s'inverse, que nous on soit l'Autre et que quelqu'un d'autre soit le Moi qui s'immisce, s'immerge, s'incarne en nous. On veut être sûr que cette relation, de l'Ici vers le Là-bas, du Moi vers l'Autre, elle aille dans un sens ... et surtout pas dans l'autre. On est parfaitement conscient que cette relation, c'est une relation de pouvoir. On a besoin de neutraliser toute menace de l'Autre et du Là-bas. On a besoin qu'ils soient parfaitement fixés, on a besoin de rendre leur culture, leur pensée, leur force-de-vie complètement stérile, et qu'ils soient réduits à un état de passivité telle que tout ce qu'ils puissent encore faire, c'est simplement de nous rassurer sur nous-mêmes. C'est pour ça qu'au final, après avoir cherché jusqu'aux confins du monde et de nos imaginations, on ne fait que se retrouver soi-même, avec soulagement.

"Bien sûr, me disait-on, de temps à autre, quand nous serons fatigués de la vie de nos buildings, nous irons à vous comme à nos enfants... vierges... étonnés... spontanés. Abandonnons pour quelques instants notre civilisation cérémonieuse et polie et penchons-nous sur ces têtes, sur ces visages adorablement expressifs. En un sens, *vous nous réconciliez avec nous-mêmes.*"

Cette relation très particulière à l'Autre, cette relation très malade, j'espère que je vous aurai montré assez d'exemples pour le comprendre, elle a été héritée du temps du colonialisme. Elle persiste depuis, dans notre culture, parce que, idéologiquement, l'Occident a toujours besoin de se construire en opposition à un Autre monstrueux, à la fois pour justifier sa violence, garder en place l'ordre néo-colonial ET maintenir de l'ordre sur ses propres terres et dans ses rangs.

Cette relation a infiltré, enfin, toutes les façons dont on a conçu le jeu vidéo, ses mondes imaginaires et leurs terres étranges. Le jeu vidéo moderne est la réalisation de ce fantasme de l'incarnation / immersion où les menaces de l'Autre et du Là-bas sont neutralisées. Cette relation recouvre les logiques narratives, les logiques spatiales, les logiques de mouvement : elle a guidé les récits, le game design, la technologie elle-même de nos jeux. **Quand on pense à la blanchité, on tourne souvent le regard vers le personnage blanc ; mais, en vérité, c'est aussi la blanchité qui construit et rediviser l'espace de jeu, pour qu'il ne soit plus que le reflet de cette mélancolie masculine blanche. C'est le voyage dans cet espace qui reconstruit le personnage comme un homme blanc. Et les voyages dans ces espaces numériques nous reconstruisent,**

nous aussi selon la masculinité blanche. Ces jeux sont des technologies, des technologies de genre et de race, qui nous façonnent selon ces modèles.

Mais c'est pas du tout une fatalité. Y a d'autres façons de voir le monde et l'Autre. Y a mille façons d'utiliser ces technologies et le jeu vidéo différemment. Y a rien à jeter. Et tout ça peut nous permettre de communiquer, de partager des douleurs sans effacer l'agentivité, l'indépendance des autres, qu'ils savent très bien se débrouiller seuls et que si ça va mal c'est pas qu'ils ont besoin de quelques larmes, mais que les choses changent. De mettre en avant des points de vues différents, ceux qui vivent les frontières de ce monde, et qui nous rappellent qu'il nous reste encore à les abolir.

Mais avant de parler de ça, j'aimerais revenir sur 2-3 points particuliers. Parce ce début de conclusion est un peu abstrait, c'est très joli et agréable de penser clairement comme ça, j'aimerais bien faire des vidéos entières de théorie, mais si je mets pas les points sur les I sur certains trucs les gens comprendront jamais que c'est d'eux qu'on parle.

Souvent, face aux accusations d'orientalisme, on nous promet de l'authenticité, d'avoir vraiment étudié la culture, pour ne pas en faire une représentation caricaturale. Mais l'orientalisme ça parle pas de représentations vraies ou erronnées. C'est justement le truc que dénonce l'orientalisme de voir des cultures qui sont encore vivantes, habitées, comme des cultures "authentiques" et figées dans le temps. C'est des cultures qui veulent dire des choses pour beaucoup de gens, c'est des histoires auxquelles on trouve de nouvelles significations, auxquelles c'est vital, pour certains, de trouver des nouvelles significations. *On peut prendre l'exemple de l'histoire japonaise : au cours du 20ème siècle, l'extrême-droite a tenté de réécrire l'histoire du Japon pour montrer l'existence d'un esprit japonais traditionnel, qui unifiait la nation, et c'est pour respecter cette tradition qu'il fallait mener une politique fasciste et impérialiste. C'est encore comme ça que les fachos au Japon parlent aujourd'hui, et, une bonne partie de notre imaginaire autour du Japon il est hérité de ça. Encore aujourd'hui, c'est donc un acte politique de réécrire cette histoire, de revisiter ses classiques, et c'est ce que Science Saru fait sur ses dernières productions par exemple. Alors que, un Ghosts of Tsushima, qui nous vend "l'authenticité" de la culture, tombe en fait dans plein de stéréotypes hérités de ... l'époque fasciste. De la même façon, les deux derniers millénaires d'histoire du Moyen-Orient sont devenus récemment un sujet de débat majeur parce que ... vous savez pourquoi.*

Etonnamment, quand on se place du côté d'une tradition ... On se retrouve toujours à nourrir les fachos et l'extrême-droite. Parce que, pour résister, en tant que dominé, faut voir comme on peut ménager sa propre autonomie, ses propres interprétations. Au contraire, cette vision d'une culture authentique, figée, elle se fait toujours au profit des dominants. C'est ce que Saïd observe dans Culture et Impérialisme : même dans un monde "post-"colonial, des pouvoirs autoritaires se maintiennent en place dans les anciennes colonies grâce aux mêmes récits de tradition - et ces pouvoirs ils continuent d'offrir le pays aux mêmes anciens colons.

Ces appels à l'authenticité, en fait, ça devrait nous révolter. Parce que c'est du foutage de gueule. C'est absolument pas de ça qu'on parle quand on parle d'orientalisme : on ne demande pas si les représentations sont exactes, on demande pourquoi on fait ces représentations-là, quelle vision du monde elles servent à construire. C'était ça le problème de base. Ils ne se sont jamais intéressés à d'où viennent les critiques, ils répondent à côté, et comme c'est les seules voix qui portent ça devient leur outil marketing.

Je sais que cette vidéo peut sembler amère. J'ai passé une quinzaine d'années de ma vie à me passionner pour les jeux vidéo, à essayer d'élucider tous leurs mystères, comment ils sont faits, par qui, dans quel contexte. J'ai été jusqu'à bosser, plusieurs années, sur des jeux, à avoir mon nom dans ... 5-6 génériques. Et j'ai appris un truc : c'est que les gens qui font ces jeux, même ces jeux parfaitement bienveillants, c'est souvent de gens qui nous détestent.

Aux dernières Enjmin Game Conference, j'ai eu le plaisir de voir une table ronde où intervenait notamment Sarah Beaulieu, narrative director d'Assassin's Creed Mirage. Elle y expliquait que l'équipe avait redoublé d'efforts pour recréer un Bagdad authentique, et que les retours enthousiastes des joueurs arabes leur avaient fait plaisir. Mais, plus que tout cela, un retour qui avait fait pleurer toute l'équipe, c'est celui d'un soldat américain qui avait fait la guerre en Irak, qui était tombé amoureux de Bagdad, et qui avait été ému aux larmes en retrouvant la ville en jeu. Je sais que ma chaîne commence à être regardée un peu partout dans l'industrie et je vais pas utiliser de mots trop forts, mais c'est pas ouf. En une phrase, on se rappelle que, même quand les arabes sont humains, un unique américain est toujours plus humain que des milliers d'arabes ; un américain qui a participé à une campagne militaire sanguinaire, qui aura installé durablement la déshumanisation, l'abus sexuel et le massacre en masse de vies arabes comme une nouvelle norme dans l'inconscient collectif. Et qui a participé, au passage, à détruire Bagdad. Et, comprenez bien, je dis pas ça pour faire la leçon : je dis ça parce que, quand le mot "soldat américain" lui évoque instinctivement petit américain moyen qui a vécu des choses difficiles, chez moi, instinctivement, il évoque bourreau et violeur. Je ne parle pas de grands arguments de morale, je parle de ce que ça révèle de nos croyances intimes, des associations inconscientes qu'on fait. J'étais pas en train de prendre des notes et de vérifier des sources au fond de l'amphi : j'étais à deux doigts de vomir. "Mon jeu sur l'Algérie a touché pleins d'algériens, mais surtout y a un ancien soldat qui m'a dit que ça l'avait fait pleurer, Alger lui manquait tellement. Il m'a même mis une petite photo de lui." Même si elle ne se considère pas raciste, même s'il y a sûrement des arabes pour qui elle a beaucoup de considération, elle n'a jamais confronté les façons concrètes dont on est déshumanisés, elle accepte complètement la façon dont on est divisés en bons et en

mauvais, et c'est sur ça que repose toute une partie de sa vision du monde, sa vision politique des événements de ces 20, 30 dernières années au moins.

Je me suis beaucoup construite par rapport à ces œuvres-là. Faites par des gens qui nous considéraient à moitié comme humains. Et je n'y étais pas magiquement hermétique parce que mon daron est arabe : moi aussi, j'ai appris à voir ma propre part d'arabité comme ça, comme un truc dans lequel me ressourcer, mais jamais à suivre, toujours inférieure à ce que la bonne société blanche me donnait. Et croyez-moi, c'est pas que parce que je suis blanche comme un cul, mon daron aussi il a bien appris ça. On entendait ces beaux récits, ces promesses que notre culture elle allait être reconnue, et pendant ce temps, nos liens ont été arrachés, notre famille dispersée, notre pays défiguré. Y a pas de retour en arrière. Y a pas un sauvetage miraculeux qui m'attend en arrêtant d'essayer d'être blanche et en retrouvant ma part d'arabité naturelle, sauvage. C'est eux qui pensent que l'arabité c'est une identité bien figée, fixée dans la nature, dans laquelle on peut aller se ressourcer. Non, y a mille arabités déjà, et elles sont vivantes, et elles sont réinventées tous les jours. Non, tout ce qu'il me reste à faire, c'est de voir que ce processus, être entre deux cultures, entre la culture blanche et une culture orientalisée, c'est un processus qui m'a profondément blessée. Il m'a poussée à me blesser moi-même, et à prolonger un truc qui peut meurtrir les autres. Il me reste à le reconnaître, à lentement revenir sur ça, et à essayer de soigner ces blessures et de retisser des liens.

Mais, ce qui est bien c'est que je suis pas seule.

Je sais que cette vidéo peut sembler désespérante tellement le problème est grand. Mais mon but ici, c'est pas de vous déprimer, de vous donner la sensation qu'on peut plus rien faire. Au contraire, j'ai passé des années à voir des petites critiques du racisme, avec des solutions simple, plus de représentation, et on allait à chaque fois dans un mur. Et, au contraire, c'est en trouvant tout ce savoir que j'ai essayé de vous transmettre aujourd'hui, que j'ai eu l'impression de pouvoir enfin voir le problème dans son ensemble - et aussi, ce qu'il y a en dehors.

Je fais ça pour donner de l'espoir. Et parce que je crois, aussi, en la puissance de ces mondes imaginaires. Parce que, on leur a toujours posé des frontières tristes, ce truc d'y aller pour en revenir. Mais y a toujours eu ce fantasme de s'y perdre réellement et d'y rester. Ce fantasme de devenir réellement autre chose. Y a toujours eu cette fascination qui dépassait un petit peu les frontières, cette fascination un peu dangereuse qu'il fallait canaliser, moraliser, ou punir. Y a toujours eu ce potentiel pour faire bouger les lignes.

Et ce qui est bien, c'est qu'il y a déjà pleins de gens qui font déjà bouger les lignes. Même dans les gros jeux en fait. J'ai pris une approche très totalisante aujourd'hui pour vous montrer le problème. Mais, les teams des gros jeux sont de plus en plus diverses, et on est passés de persos écrits par un random mec dans son coin à des

histoires où des gens très différents ont essayé de laisser leur marque. Souvent, au fil de la prod, y a des gens qui ont essayé de faire exister les personnages hors de ces petits carcans et les jeux en gardent cette marque, et je pense qu'il serait beaucoup plus pertinent, aujourd'hui, de lire les histoires de nos triple-A comme des lieux de *conflits*, où il y a des choses différentes qui essaient de s'exprimer.

C'est qu'il y a de plus en plus de personnes racisées, de gens issus de l'immigration, de queers aussi, souvent tout en même temps, qui peuvent monter leurs propres projets, et avoir la vraie maîtrise dessus. Qui partagent ce que je vis, ce que je ressens, et, plutôt que de choisir les solutions faciles, qui décident d'y faire face. C'est qu'il y a de plus en plus d'histoires qui sortent de ces limites très étroites. C'est des petits gains précaires, qui sont jamais très loin de disparaître, des studios qui seront sûrement les premiers à se faire kill si un Microsoft décide que c'est plus la ligne qu'ils veulent.

Mais c'est aussi elleux, qui, entre-temps, modifient la texture même de nos histoires. Parce qu'iels recréent des récits où les cultures sont vivantes, fleurissent et évoluent. Parce qu'iels développent réellement leurs points de vue, leurs frontières, la façon dont iels habitent, dont iels naviguent le monde. **Parce que, tout simplement, on le disait, le point de vue blanc essaie toujours de prendre la moindre chose qu'on montre comme la totalité de Notre Culture, de la réduire à ça et de lui enlever toute profondeur ; oh, ça y est, on a incarné l'Autre. Mais, bah, tout simplement, en montrant un peu la diversité de nos cultures, le fait qu'elles évoluent sans cesse, on montre que non, vous avez juste incarné un des Autres. Et là on casse cette réduction de nos identités à un truc figé et on montre qu'elles sont toujours multiples ; on se tient plus à une distance safe, où cette identité est figée, où on peut s'en nourrir, à un sens unique, mais au contraire dans un rapprochement dangereux, déstabilisant, où l'on est nous-même menacé d'être envahi, changé.**

C'est des récits qui ne nous font plus flotter par-dessus le monde, mais qui nous ancrent dans ces mondes de nouvelles façons. Parce qu'iels recréent des mondes de l'imaginaire, parce qu'iels redéfinissent ce que peuvent être les mondes de l'imaginaire, qui, plutôt que de nous renfermer un peu plus dans nos certitudes, dans nos angoisses, dans nos identités et nos frontières, sont des mondes qui nous forcent à toucher l'inconnu, à déplacer nos identités et nos certitudes, et souvent c'est profond, c'est déchirant, et c'est aussi pour ça que ce sont déjà les récits les plus puissants que j'aie suivis, que j'aie vécus.

Y a tellement mieux à imaginer et on n'est qu'au début.

Remerciements

Merci d'avoir regardé jusqu'ici ! Si vous avez aimé, hésitez pas à liker, à commenter, c'est important pour l'algo, à vous abonner, et à partager la vidéo sur les autres réseaux sociaux. (Vous avez tous mes liens juste en-dessous !)

Un grand merci à mes soutiens sur Patreon et Ko-fi d'avoir rendu cette vidéo possible. Si vous voulez aimez mon travail et que vous en avez les moyens, n'hésitez pas à filer un coup de pouce à la chaîne, avec un don ponctuel sur Ko-fi ou en rejoignant le Patreon, c'est ça qui me permet de continuer.

Avant de conclure, je voulais remercier Mehdi Derfoufi, Younès Rabii, Alex A.K., Lisa Nakamura, Mattie Brice, Anna Anthropy et toutes les auteures que j'ai citées dans cette vidéo. Vous l'aurez compris, leurs paroles et leurs travaux ne m'auront pas seulement servi à construire une vision politique, mais aussi à mettre des mots sur tant de choses que j'ai vécues, et à réconcilier des parties de mon identité. Je vous ai laissé quelques liens dans la description, et je vous invite vivement à suivre, à soutenir, à parler de leur travail, et à réaliser leur importance. Au passage, un point sur lequel je suis passée rapidement, c'est de la façon dont le jeu de rôle, vu qu'il est participatif, permet aussi de trouver de nouvelles sorties aux problèmes dont on parle dans la vidéo. On en a parlé dans un article écrit en commun avec Melinoé Calvez, et publié dans le dernier numéro de la revue Immersion, et il en reste peut-être quelques exemplaires en stock ! De base, je comptais sortir la vidéo pendant leur période de pré-commande, mais le projet s'est révélé un peu plus long que prévu. Et dans tous les cas, allez les suivre et les soutenir, c'est une revue d'analyse super-intéressante au sujet du jeu vidéo, et ils galèrent constamment à survivre !

Bonne journée et prenez soin de vous !

Tututututut. J'ai pas complètement fini.

Parmi les gens qui aiment bien mes vidéos - et ptêtre qu'ils ont tort et qu'elles sont nulles, hein -, mais parmi les gens qui aiment bien mes vidéos, on me dit souvent "ouah, on entend rarement parler de jeu vidéo comme ça, t'apportes une vision tellement différente". Et, d'un côté, bah ouais, sans jugement de valeur, je sais que je me construis souvent en désaccord total avec la plupart des grandes idées répandues dans le milieu : cette vidéo en particulier, elle vient d'une longue fatigue avec l'idée que les jeux vidéo nous permettent simplement "d'incarner l'autre", construisant un monde plus empathique et positif, le poncif qu'on nous ressort de tous les côtés du spectre politique.

Où je vais chercher tout ça ? Et ben, pas très loin.

Jveux dire, y a évidemment un petit côté personnel : je me suis jamais reconnue dans tous ces grands discours sur Incarner l'Autre et tout, qui viennent à la fois de ma position de meuf trans, mais aussi en tant fille d'immigrée, et j'ai eu un intérêt particulier pour les travaux qui critiquaient cette idée. Mais, après ça, c'était à portée de main : le travail de Mehdi Derfoufi a été une des sources très importantes, et une grande partie de cette vidéo consiste à expliquer ce travail, et après ça ... Ben j'avais un peu la clé et c'était comme sur des roulettes.

Maintenant, la question que je me pose, c'est pourquoi des gens qui ont 10 fois ma visibilité ne font pas ce travail ? Mehdi Derfoufi c'est pas un universitaire obscur, c'est le chercheur avec le plus de visibilité sur les questions de racisme et de jeu vidéo, son blog est en accès libre, c'est pas un savoir qui est spécialement difficile à trouver. Il suffit de faire un peu les recherches, et de prendre le temps de lire assez pour réaliser que ... ces écrits, ils déstabilisent complètement bien des notions sur lesquelles on se base pour penser le jeu vidéo.

Le truc, en fait, c'est que quand on donne la parole à des "concerné-es", on sélectionne énormément auxquels on donne la parole. Les gens écoute moins, les gens vont moins lire les travaux de ceux qui ont un regard au-delà de "faire de la représentation positive".

Surtout, depuis que de grosses assos comme Women In Games sont arrivées, on n'invite plus les universitaires, mais plutôt des personnes de l'industrie, souvent proches du pouvoir patronal, et qui non seulement ne travaillent pas sur des questions de féminisme ou de racisme, mais ont aussi un conflit d'intérêt assez majeur puisqu'elles sont aussi là pour vendre que le jeu vidéo est la solution à tous ces problèmes. Une fois de plus, les universitaires c'est pas la solution à tout, mais là c'est . Et puis, surtout, quand les gens les écoutent, ils arrivent quand même avec un cadre de pensée, cette idée qu'il faut travailler sur notre tolérance, sur notre empathie tous se comprendre pour vivre en harmonie, ils prennent un peu tout ce qui a l'air de rentrer dans ce cadre, mais ils effacent tout ce qui en sort ; ils ne réalisent pas vraiment que ce que ces universitaires, activistes, etc. sont en train de dire devrait modifier profondément notre vision des choses.

C'est une façon de penser qu'on retrouve aussi dans la recherche autour du jeu vidéo. Beaucoup des études sur l'impact positif des jeux vidéo prennent une approche qu'on pourrait qualifier de "comportementaliste" : on se demande si jouer une femme dans un jeu vidéo peut augmenter notre empathie et notre tolérance, on design une expérience pour prouver ça, on fait l'expérience et ... pouf, on voit que ça marche, trop bien, on a prouvé que le jeu vidéo c'était bien. Seulement, on prend pour naturel que la réponse à tout les problèmes du monde c'est la tolérance et l'empathie, on ne se demande jamais dans quel cadre, dans quelles limites cette empathie se construit, et si elle répond vraiment à des problèmes comme le patriarcat et le suprémacisme blanc. Dans son article "Le retour de l'idéologie", Stuart Hall, sociologue de renommée internationale et fondateur dans les *cultural studies*, s'attaque aux limites de cette approche

comportementaliste, et il démontre, point par point, à quel point elle est incapable d'analyser le contenu et le sens d'un message en lui-même. Enfin, il décrit comment, à l'université, on essaie de dépasser ce cadre pour construire une réelle analyse de l'idéologie.

Le truc, c'est que ce texte, il date pas d'y a 5 ans, c'est pas une nouveauté qui commence à changer les choses à l'université. C'est un texte qui date de 1982. Ca fait 40 ans, 50 ans que ce domaine il s'est constitué, il produit des analyses, au sujet du jeu vidéo aussi. Cette invisibilisation, c'est pas du tout un hasard, elle a été entretenue. Dans les années 2000, un petit groupe de mecs à l'université, qui ont pris le nom de ludologues, se sont attaqués à celles qu'ils appelaient les "narratologues", et qui pour eux parlaient trop de l'histoire des jeux et pas assez des jeux en lui-même. C'est un débat qui a été commenté mille fois, et, ce qu'on oublie un peu trop souvent de dire, c'est que ces "narratologues" étaient en fait justement des gens qui venaient des cultural studies, et que les ludologues étaient un petit boy's club mascu qui a non seulement chialé qu'on parle d'idéologie dans le jeu vidéo, mais qui a renvoyé des années en arrière notre compréhension de celui-ci. Cette invisibilisation elle continue, aujourd'hui, parce que personne ne fait le taff d'aller chercher cette pensée-là, surtout pas les gens qui ont plus de moyens que moi. Ca changera pas magiquement avec moi qui regarde dans la caméra et qui dit : "Bougez-vous. Faites mieux." Mais n'oubliez pas que je fais pas des dingeries seule dans ma chambre avec mon grocervo, je vous parle d'analyses, des débats qui sont répandues et accessibles. Et que si peu de gens en parlent, c'est que personne ne fait le taff.