

AGIR par la culture

Dépôt Bruxelles X
P501050
Périodique trimestriel
Belgique - Belgique

P.P. - P.B.
1099 Bruxelles
BC 8507

MAGAZINE POLITIQUE ET CULTUREL 43 - AUTOMNE 2015



Chantier

JEU VIDÉO : LOISIR MULTIPLE, OBJET POLITIQUE

SAM TOUZANI
faire le jeu de la démocratie

MALIK BEN ACHOUR
contre le djihadisme

SUR L'EXIL DES RÉFUGIÉS
déracinés de force

GRATUIT

HISTOIRE DE VOIR

Agir par la culture confie un appareil photo jetable à une personne qui n'a pas souvent l'occasion de s'exprimer mais pourtant plein de choses à dire. Et lui laisse le soin de réaliser un reportage sur son quotidien, sur ce qui l'énerve ou lui plaît, la révolte ou l'amuse dans sa vie de tous les jours.

Propos recueillis par Aurélien Berthier et Hélène Fraigneux

«J'ai 37 ans. Je suis née à Soignies où j'ai fait mes études. Je suis partie du côté de Mons et j'ai fait les arts plastiques. Ensuite, j'ai fait un an aux Beaux-arts. Et puis j'ai eu ma fille donc j'ai dû arrêter. J'ai fait de la couture. Et puis après j'ai déménagé dans un petit village au fin fond du namurois et là, j'ai eu mes autres enfants. Je fais de la peinture. J'ai refait un cours du soir. J'ai arrêté. J'ai pris des cours d'informatique. J'ai fait de l'apiculture. Et à présent, je m'occupe de mes jardins.»

Créative et touche à tout, Gaëlle Rebelle, s'occupe de ses 3 enfants et de ses 4 jardins, et fait au mieux avec les moyens du bord.

Elle nous fait visiter son village et nous montre la galère des déplacements dans sa région, marquée par d'énormes problèmes de mobilité.

Photos prises durant l'été 2015 par Gaëlle Rebelle. Retrouvez la suite du reportage sur www.agirparlaculture.be



«C'est le trottoir à côté de chez moi. Ils sont dans un état catastrophique. L'accotement n'a même pas de macadam. Donc, ça abîme les maisons, parce qu'il y a des infiltrations d'eau. La commune ne répare pas les routes. A mon avis, la commune n'est pas assez riche. Ça fait treize ans que j'habite là et ça n'a pas bougé d'un poil. Il y a des gens qui ont carrément

refait eux-mêmes leur trottoir à la place de la ville, parce qu'ils en avaient marre! Et alors il y en a un, ça c'était comique, il a refait son trottoir, mais ça déborde de 3 cm, donc, quand vous vous gardez, la portière racle contre le trottoir! Et encore ici ça va parce qu'on a un trottoir. Mais il y a des endroits où tout d'un coup, il n'y a plus de trottoir et on se retrouve sur la route

ou dans l'herbe. Si vous avez le malheur d'être vieux ou d'avoir une jambe cassée, pas de chance pour vous: pour aller à l'arrêt de bus, vous êtes obligés d'aller sur la route. Je ne trouve pas ça normal. Si par exemple, on veut faire du vélo, on n'est pas protégé. Sur tout quand il fait noir. Ils ont juste tout prévu pour les voitures. Pas pour les piétons ou les vélos.»



«Je m'occupe de quatre potagers. Chez moi et sur trois autres parcelles. [C'est l'idée de produire tes propres aliments?] Oui, et pour la qualité aussi. On fait très attention à ce qu'on mange, même si on n'a pas beaucoup d'argent, ça, ça reste une priorité. On achète que de la nourriture. On ne sait pas acheter beaucoup d'autres choses. Mais on essaye d'avoir quelque chose de qualité. On va au boucher. On essaye de manger des légumes bio, du jardin. Parce que sinon on a des problèmes de santé. On n'a pas le choix, c'est ça ou être malade.»



ÉDITO

La question des jeux vidéo est un sujet bien moins ludique qu'il n'y paraît au premier abord. Depuis les premiers *Pong* et autres *Tetris*, en 30 ans, le jeu vidéo, en plus d'être l'un des marchés des plus juteux, est aujourd'hui en tête du hit-parade des loisirs dans les pays occidentaux. Malgré cet intense développement, peu s'attarde à ses contenus, à ses usages, à ses messages, et aux valeurs qu'il véhicule. Cette révolution «en sourdine» méritait que l'on s'y penche. L'objectif de notre dossier est donc d'analyser de manière critique ce média emblématique du 21^e siècle tout en prenant garde à ne pas tomber dans l'écueil de la condamnation moralisatrice qui a historiquement émaillé l'émergence de ce loisir populaire.

Emparons-nous dès lors de cette pratique culturelle largement répandue et face à laquelle, comme pour d'autres sources d'images (la télé, internet, le cinéma, la pub...), il est bien nécessaire de fournir aux citoyennes et citoyens les outils de lecture et d'usage responsables pour continuer à s'amuser tout en sachant reconnaître et mettre à distance les valeurs qui y sont véhiculées.

Outre ce dossier, une nouvelle rubrique fait son apparition dans notre magazine. Elle donne carte blanche à une personne dont la voix ne trouve que peu d'échos. Munie d'un appareil photo jetable, elle nous invite à découvrir son quotidien, ses révoltes, ses émotions... Au travers de ses clichés, nous partageons ses points de vue particuliers, rarement mis en avant dans nos médias, ces regards éclairent l'envers des décors trop souvent stigmatisés, voire banalisés; des scènes de vie à partager pour prendre conscience du réel.

Dominique Surleau
Directrice de la publication
Secrétaire générale de PAC



Agir par la Culture

Sommaire

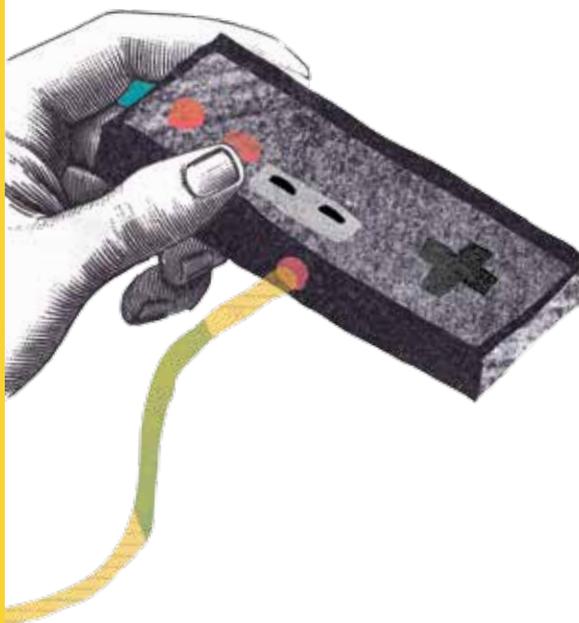
- 2 HISTOIRE DE VOIR
- 4 PORTRAIT : SAM TOUZANI
- 7 DÉLIT D'IMMIGRATION ?
- 8 L'EMPREINTE DES EMPRUNTS

CHANTIER :

JEU VIDÉO : LOISIR MULTIPLE, OBJET POLITIQUE

- 10 JEU VIDÉO : POLÉMIQUES, ENJEUX ET PERSPECTIVES
- 13 ENTRETIEN AVEC MATHIEU TRICLOT
- 15 JOUER AVEC LA RÉALITÉ : LE CAS DES FPS MILITAIRES AMÉRICAINS
- 17 ENTRETIEN AVEC FANNY LIGNON
- 19 ÊTRE BLANC DANS UN MONDE DE BRUTES
- 21 INVITATION À LA DÉCOUVERTE

- 22 ENTRETIEN AVEC MALIK BEN ACHOUR
- 24 DES TABLETTES D'ARGILE AUX TABLETTES TACTILES
- 26 NI AILE, NI CUISSE, C'EST LÀ QU'EST L'OS !
- 27 DANS L'EXIL, L'UN EST L'AUTRE
- 29 POPCORNS





SAM TOUZANI

FAIRE LE JEU DE LA DÉMOCRATIE

Comédie, télé, danse, théâtre, réflexion politique, éducation populaire... les champs que traverse Sam Touzani sont nombreux et rarement le terme d'homme-orchestre n'aura été aussi juste pour le décrire. Il est aussi à l'aise à la ville, dans les quartiers et le travail citoyen de terrain qu'à la scène dans ses pièces mêlant humour et critique, lettres et mouvements. Alors que son dernier spectacle *C'est ici que le jour se lève* se joue au théâtre du Public, nous l'avons rencontré pour revenir sur son parcours artistique et personnel mais aussi sur sa vision de l'humour, des différents communautarismes et sur la nécessaire défense de la laïcité en ces temps post-Charlie. Entretien.

Propos recueillis par Aurélien Berthier

• Comment en êtes-vous arrivé à devenir artiste ?

Avant de comprendre ce qui m'a constitué en tant qu'artiste il faut comprendre fondamentalement ce qui m'a constitué en tant qu'être humain. Je suis issu des classes populaires, de la classe ouvrière et de l'immigration marocaine. Mes parents ont un cursus « traditionnel ». Ils sont venus durant les années 1960 en Belgique travailler pour avoir un avenir meilleur et surtout donner plus de dignité à leurs enfants. J'ai eu de la chance, je suis le résultat de l'éducation de femmes, notamment ma sœur Fatima et ma mère, Rhama.

En 1972, notre famille va subir un énorme drame : ma mère et ma sœur vont aller au consulat marocain à Bruxelles et, parce qu'elles ont refusé de donner du bakchich, elles vont être emportées dans les caves où elles vont se faire tabasser presque à mort par les services de sécurité. On va être menacé pendant plusieurs semaines. La police marocaine va venir chez nous faire pression pour qu'on retire notre plainte. Heureusement, nous serons vite aidés par Si Mohamed el-Baroudi, un opposant politique marocain et militant laïc progressiste qui est membre fondateur du Regroupement démocratique marocain et du collectif Alpha. Avec ma sœur, ils vont nous servir de phare. Je vois ma mère, femme traditionnelle analphabète et ma sœur Fatima qui disent Non. Non à l'injustice, non à la discrimination, non au pouvoir, non à la soumission. Et moi je grandis avec ce Non. À ce moment-là, j'ai 4 ans. C'est donc mon héritage. C'est fondateur et cela va me poursuivre jusqu'à aujourd'hui. C'est-à-dire que tout acte que je pose s'inscrit dans ce Non, que ce soit un acte créateur ou artistique, social ou politique, intellectuel ou philosophique. C'est un Non constitutif et émancipateur. Ce n'est pas une abstraction de l'esprit : c'est très concret. Je l'ai vécu dans ma chair, je l'ai vécu dans ma famille. Par la suite, Si Mohamed El Baroudi s'est marié avec ma sœur et va devenir mon père intellectuel.

• Et comment avez-vous rencontré le théâtre ?

À 12 ans, une prof de français va me mettre des textes de Géo Norge dans les mains. Je comprends assez tôt que c'est ça que je veux faire le restant de ma vie. À la même époque, ma sœur Zohra va m'amener un jour à l'appartement de Hitomi Asakawa, danseuse étoile, chez qui elle faisait du baby-sitting. Hitomi me met à la barre, me fait faire premier, deuxième plié, et dit à ma sœur que je dois absolument faire de la danse classique. Et du coup, je vais faire du classique.

Je vais donc développer un rapport au corps et un rapport aux mots dans une famille complètement traditionnelle où à l'origine, il n'y a pas de bibliothèque, pas de possibilité de discuter, où « la danse c'est pour les pédés » et « le théâtre c'est pour les drogués et les glandeurs ». Ma vie c'est un peu *Billy Elliot* avant l'heure (*rires*). En même temps, c'est constituant car en s'opposant, on se construit, et on peut déployer ses ailes petit à petit. Alors, il faut lutter bien sûr, contre soi mais aussi très vite contre son camp. Et moi qui suis devenu un militant laïc et féministe, j'ai vite compris ce que voulait dire lutter contre son propre camp. J'ai été profondément engagé et profondément politisé depuis mon enfance. Je suis libre penseur, parce que je suis un militant athée, parce que je suis profondément féministe, parce que je suis apostat vis-à-vis de ma communauté d'origine, parce que j'ai été excommunié.

Et là où le politique souvent échoue, parfois l'art peut réussir, c'est en cela que c'est important. Le terreau artistique permet de transposer, de transgresser et de forger sa conscience. De qui me relie aux autres, cette universalité, je la trouve dans l'art, l'écriture, le théâtre, la danse, dans tout ce qui décale, ce qui met à distance. Et je m'aperçois que c'est difficile de questionner le présent parce qu'il y a beaucoup de tabous et d'interdits et parce que les valeurs des uns ne sont

pas forcément celles des autres : ce qui est liberté d'expression pour moi, c'est du blasphème pour d'autres.

• Vous considérez-vous comme un artiste engagé ?

Tout mon travail a consisté à essayer de nommer les choses. Albert Camus disait que « *mal nommer les choses, c'est ajouter au malheur du monde* ». Ce qui veut peut-être dire, par extension, que bien les nommer peut-être ajouter un peu plus de bonheur au monde. Je crois en cela. Je crois en cette capacité que l'homme a à nommer, à se remettre en question, à repenser sa pensée, à dire Non. Le Non constitutif de mon enfance est omnipotent et présent, il est toujours là. Du coup, on a souvent dit de moi que j'étais un artiste très engagé mais, en fait, je m'aperçois que je suis surtout un citoyen engagé et pas forcément un artiste engagé. Ce sont donc plutôt les autres qui le disent de moi. Peut-être aussi parce en Belgique, on ne l'est pas beaucoup et que ceux qui le sont un peu paraissent l'être énormément... En Belgique, on n'est pas dans une culture de confrontation. Ça peut être chouette parce qu'on peut débloquer des situations mais ça en laisse aussi d'autres pourrir dans nos frigos. Je parle des problèmes de frontières linguistiques et de communautarismes, d'où qu'ils viennent d'ailleurs.

Pour revenir sur cette idée « d'engagement », cela n'a pas de sens une littérature où il faudrait tous être Brecht. Je pense qu'on peut être entendu véritablement avec un discours universaliste, parce que tout est éminemment politique et qu'à partir du moment où l'on se pose une question, on est politique. Tout, même ton cul sur la commode, est un vaudeville politique, pour peu que cela provoque une autocritique !

• Même le rire ?

Le rire est éminemment politique! Mais alors, qu'est-ce qu'on en fait de ce rire? Est-ce qu'on verse du côté obscur à la Dieudonné? Est-ce qu'on est un Coluche ou un Desproges? Est-ce qu'on est dans la tradition de Rabelais? Est-ce qu'on essaye d'avoir des vanes toutes les trois secondes justement pour ne pas parler des sujets qui fâchent? Est-ce qu'on rit de quelque chose de profondément grossier sans qu'en fin de compte on remette en question quoi que ce soit?



© Hélène Fagnoux

• Dans vos spectacles, vous avez quand même la volonté d'élever le spectateur sans vous limiter à le divertir ou à « faire joli »?

Divertir ou faire joli c'est bien aussi, mais tant mieux si en plus ça bouscule nos certitudes. Il faut qu'il y ait du sens. Je conçois toutes les disciplines artistiques comme des accélérateurs à la compréhension du monde.

La première fonction de base d'un travail artistique, c'est d'essayer d'amener à de l'émotion. On voyage à travers les cœurs, à travers les gens, on propose, on prend ou on ne prend pas, j'aime. Cela pourrait suffire, mais ça ne me suffit pas. Ensuite, si, une fois qu'on a amené des émotions en racontant des histoires, on peut donner matière à réfléchir alors c'est magnifique. Au théâtre, nous ne sommes pas là pour dire *comment* il faut penser, nous sommes juste là pour dire *qu'il faut penser*.

« Je n'ai pas de problème avec Allah, j'ai des problèmes avec son fan-club! J'ai un problème avec les islamistes et avec ceux qui utilisent l'Islam à des fins politiques. »

C'est important de se le rappeler. Tu penses ce que tu veux, je m'en fous mais pensons: juste cela. Cela étant, il y a des spectacles qui sont faits pour donner matière à réflexion mais on ne l'accepte pas toujours, notamment pour des raisons politiques. Par exemple, j'ai fait un défilé de burqas haute couture au lendemain du 11 septembre. Tout le monde s'était fendu la gueule. J'ai joué ce spectacle 11 ans plus tard, il y avait 30 mecs qui étaient là pour en découdre avec moi et on m'a mis une fatwa symbolique sur le cul via les réseaux sociaux. Tout d'un coup, tu te dis: qu'est-ce qui s'est passé?

• Vous pensez que quelque chose s'est durci ?

Je me demande comment sommes-nous passés en 30 ans de « Touche pas à mon pote » à « Touche pas à mon foulard ». Je m'aperçois qu'il y a des revendications identitaires qui se font de plus en plus violemment à l'égard de certains de mes spectacles, de mon travail citoyen ou de mes bouquins, on permet moins. Le gros problème des cultures dites arabo-musulmanes, c'est que la liberté individuelle n'existe pas vraiment: c'est le collectif et le « qu'est-ce qu'ils vont dire » qui gèrent. C'est pour cela que je suis tellement attaché à la notion de laïcité, à ce magnifique mode opératoire qui permet de séparer le temporel du spirituel. Je pense que nous devons arrêter de regarder la société par le prisme du communautarisme, de l'ethnico-religieux. Nous devons la regarder par le prisme de la citoyenneté. Si nous sommes des citoyens à part entière, alors on peut discuter, alors on peut penser, alors on peut ne pas être d'accord, on peut même se mettre d'accord de ne pas être d'accord.

C'est difficile parce que d'un côté les communautés dites étrangères le font souvent. Et pas seulement les Turcs ou les Marocains d'origine, mais aussi une partie des Italiens et des Espagnols, il n'y a qu'à regarder les flux et les reflux migratoires. Et de l'autre, c'est qu'on est dans l'un des pays le plus communautarisés au monde: Néerlandophones, Francophones, Bruxellois... Il est donc impossible que les autres communautés ne reproduisent pas le même schéma. Évidemment, j'ai envie de faire sauter ces verrous: j'aime décroisonner, libérer les corps et la parole. Mais ce n'est pas facile car tout le système,

les syndicats, les partis politiques, la gauche, la droite, le centre, chacun reste sur ses positions. Les politiques caressent les communautés souvent dans le sens électoral du poil. C'est donc difficile de causer. C'est difficile parce que moi, Sam Touzani, tout le monde m'aime bien mais pas de trop près. On me garde quand même à bonne distance.

• Pourquoi à votre avis ? Est-ce que c'est parce que vous êtes toujours l'outsider dans votre communauté d'origine ? Celui qui est devenu athée ?

Oui. Et dans la communauté belge, celui qui refuse de jouer l'arabe de service. Et donc du coup on se dit « *mais en plus c'est un laïc, putain le mec ne va pas nous faire chier avec son athéisme, on essaye de réunir les gens mais lui il bloque avec la religion* ». Moi, je n'ai pas de problème avec Allah, j'ai des problèmes avec son fan-club! J'ai un problème avec les islamistes et avec ceux qui utilisent l'Islam à des fins politiques. Au même titre que j'ai un solide problème avec les extrémistes de tous poils qui rationalisent un discours de haine contre toutes les personnes dont la mélanine est un peu plus forte que celle du gaulois de base.

Il y aussi le fait que je suis issu d'une famille d'opposants politiques marocains. Or, la dictature marocaine est très proche du pouvoir en France et en Belgique, c'est une réalité. La dictature marocaine a des relais dans tous les partis, en Flandre comme en Wallonie. Je vois très bien comment ils mettent des chapes de plomb. Je vois aussi comment l'exécutif des musulmans est géré ici en Belgique, c'est tout de suite piloté par Ankara et par Rabat.

Et puis, notre système politique fonctionne sur le mode du « soit tu fais partie de la famille, soit tu n'en fais pas partie », du « ou bien tu es avec moi, ou bien tu es contre moi ». Et cela, ça me dérange. J'essaie de rester un électron libre même si bien sûr je suis profondément à gauche. D'ailleurs, ce qui me dérange terriblement, c'est qu'il y a souvent des gens de droite qui sont plus attentifs et plus à l'écoute en matière de laïcité que chez mes camarades de gauche et ce, souvent pour des raisons électoralistes. Je crois qu'il y a vraiment du boulot à faire chez nous.

• Vous avez publié avec Nadia Geerts *Je pense donc je dis ?* où vous abordez la laïcité, les libertés, l'humour, les identités dans l'ère post-Charlie. Vous pointez notamment le fait qu'on se retrouve pris en sandwich entre des « *mystico-pétés qui ont sacralisé l'image d'un prophète et les populistes nationalistes et autres racistes qui considèrent la simple présence d'un musulman en Europe comme une insupportable invasion* ». Comment sortir de cet étai ?

J'aimerais bien le savoir et je vais vous répondre par une autre question : aujourd'hui, qui fait le jeu des démocrates ? Pas les populistes, pas les extrémistes. Je pense qu'on ne pourra véritablement être démocrate et progressiste qu'en ayant le courage de ses opinions, dans l'altruisme, la bienveillance, l'émancipation et la solidarité mais tout en étant ferme sur nos valeurs : laïcité, pluralité, mixité, égalité, liberté, c'est-à-dire tout ce que les États de droit mettent aujourd'hui à notre disposition pour vivre ensemble. Il faut réaffirmer nos valeurs et mettre tous les moyens dans la citoyenneté.

Mes parents, qui sont analphabètes, ils aiment la Belgique mais ils l'aiment vraiment. On entend peu d'ailleurs le discours de ce qu'on appelle, vulgairement, « la première génération ». Dans le reportage TV de *Questions à la Une* « Faut-il être Charlie ? » que j'ai réalisé pour la RTBF et où j'essaye de réfléchir et faire réagir autour de la mort de tous mes potes à *Charlie Hebdo*, j'avais recueilli le témoignage de ma mère. Je lui ai juste demandé : « Est-ce que tu es Charlie ou est-ce que tu n'es pas Charlie ? » en lui montrant le *Charlie Hebdo* avec en couverture le « Tout est pardonné » et le dessin du prophète qui pleure. Elle prend le journal, elle le regarde et elle me dit : « *Bien sûr que je suis Charlie ! Est-ce que les gens comprennent que ça, c'est juste un journal ? Est-ce que les gens comprennent que ce n'est pas ce papier-là ni cette caricature-là qui va se placer entre moi et ma foi ? Cela fait 50 ans que je suis en Belgique et personne ne m'a jamais interdit mon Islam. Est-ce que vous comprenez que chacun a le droit de faire ce qu'il veut que vous soyez juif, catholique, musulman ou non croyant ?* » C'est magnifique comment une femme paysanne analphabète a du bon sens et là, sur le coup, c'est une véritable philosophe. Ce que je veux dire par là, c'est que ça s'apprend dans l'éducation, dans les valeurs. Mais il faut avoir le courage de ses opinions, il faut avoir aussi le courage de dire Non.

• De quoi va parler votre prochain spectacle *C'est ici que le jour se lève* ?

C'est ici que le jour se lève s'inscrit quelque part après *One Human Show* et *Liberté Égalité Sexualité*. Là encore, je m'inspire de ma vie personnelle. Non pas qu'elle soit spécialement intéressante, mais je pars du principe que pour bien parler des choses il faut parler de ce qu'on connaît ! J'ai vécu pendant presque 7 ans avec une magnifique artiste flamande et pour diverses raisons, on s'est séparé. Et donc, la pièce, raconte l'histoire de Karim Ben Karim, un auteur qui tombe amoureux d'une chanteuse flamande des rives de l'Yser, Klara. Leur amour est très fort et très fusionnel. Et cela se termine mal. Bête et brutal. Cette séparation, c'est le début du spectacle... Klara devient une obsession et il va consulter une psy. Ce qui va faire resurgir toutes ses origines et son système de pensée depuis qu'il était enfant. Il va voyager à travers lui-même, son identité et son imaginaire jusqu'à la résilience, revoir son père entre ciel et terre, se plonger dans la littérature et l'écriture comme exutoire. C'est une introspection très analytique en fin de compte. Mais on est au théâtre quand même ! On n'est pas là pour se faire chier non plus ! C'est rythmé je ne suis pas seul sur scène, il y aura de la danse et des musiciens. Je n'ai pas envie de vous dire comment ça va se terminer parce qu'il y a

un basculement qui remet tout en question. Et ça, j'aime bien. Pourquoi ? Parce que ce qui m'intéresse dans un spectacle, ce n'est pas tellement la beauté d'Achille, du héros, sa force de frappe, son charisme. Ce qui m'intéresse chez Achille, c'est son talon. Et par le talon toute l'humanité rentre, par le talon notre fragilité, notre sensibilité, celle que nous taisons, celle que nous occultons, celle que nous refoulons, toutes ces inhibitions, tous ces sujets tabous. Plus vous les rejetez, plus ils refont surface...

Retrouvez cet entretien dans sa version intégrale sur www.agirparlaculture.be

C'EST ICI QUE LE JOUR SE LÈVE

De Sam Touzani,
Isabella Soupart et Rolland Westreich.
Avec Sam Touzani.
Du 22 octobre 2015 au 31 décembre 2015
au théâtre Le Public (Bruxelles)





Comme beaucoup, j'assiste, en citoyen attentif à son époque, à la tragédie et aux drames de ces femmes et de ces hommes qui tentent de rejoindre l'Europe pour retrouver un peu de sérénité, après les enfers de la guerre, de la misère, de la persécution. Comme beaucoup, soit je me réjouis de la bienveillance et de l'hospitalité de tant de nos contemporains, soit je me consume d'indignation et de colère face aux multiples brutalités qui oscillent de la discrimination et du racisme aux fils de fer barbelés et aux cadavres portés par les marées.

On connaît les causes de l'exil et de l'errance : conflits armés, mal-développement, famines, catastrophes environnementales, répression et oppressions, chômage... J'imagine, à défaut de pouvoir la ressentir, la souffrance, le déracinement, l'arrachement à une famille, un pays, une culture. Je rêve à l'universalisation des valeurs d'accueil et de générosité, ce que le philosophe Emmanuel Kant appelait en 1784 dans son essai *Vers la paix perpétuelle* les « droits cosmopolites ». Je me surprends à espérer un avenir solaire, baigné par la philosophie des Lumières, où chaque humain bénéficierait d'un droit inconditionnel au voyage et à la libre circulation. Les frontières sont sans cesse en recul pour permettre le nomadisme des capitaux et des marchandises. Pourquoi le plus essentiel, l'humain, reste-t-il assigné à résidence et condamné, pour la grande majorité des Terriens, à la sédentarité ?

Il y aura bientôt deux décennies, des universitaires belges ont proposé la mise en œuvre d'un droit inconditionnel au voyage, en supprimant les visas de court-séjour pour tous les citoyens du monde. Premier pas vers l'idéal kantien qui a suscité regards attentifs ou rires nerveux de la plupart des décideurs politiques. La proposition n'a pas été retenue : trop irréaliste, selon l'argument standard pour conjurer toute transformation un peu ambitieuse de notre réel. En regard de l'amplification des migrations et des déplacements de populations, 20 ans après, ne faut-il pas repenser à la création d'un droit inconditionnel à l'hospitalité ? En dépit des crispations identitaires et des replis sur l'État-nation, un seul principe, d'une évidence aveuglante, doit nous guider dans le futur : que nous le désirions ou pas, nous devenons inéluctablement de plus en plus solidaire les uns des autres. Terre-patrie si chère à Edgar Morin où l'humanité entière s'entasse sur une petite planète, où nous dépendons objectivement de plus en plus de notre commune humanité. Ce n'était pas vrai par le passé. Et pour l'avenir, personne ne pourra dire : « Arrêtez la Terre, je veux descendre ».

Pourtant, la part sombre et maudite traverse toujours les corps et les cœurs. Au travers de la structuration de notre pensée politique par l'État et la nationalité, « *l'immigré est en faute du seul fait de sa présence en terre d'immigration* », écrit Abdelmalek Sayad. Avant de se heurter aux dispositifs législatifs censés « réguler » les entrées et les sorties des étrangers, des non-nationaux, l'autre est d'abord perçu comme une faille, une insuffisance, un inaccomplissement d'une nation intégrée comme une idéalité pure. Les étrangers sont le symbole de la faille, de l'insuffisance de l'ordre national parfait. Ils représentent un facteur de subversion de l'ordre social et politique pour reprendre l'idée de Sayad. Immigrer, dans l'inconscient collectif d'une part significative des opinions, c'est commettre une infraction, un délit, une faute. Par le seul fait de venir troubler, de poser une limite à l'État national.

Même si la migration est un phénomène universel, une constante de la destinée humaine, et même si l'internationalisation des rapports humains accroît l'échange, la reconnaissance et le métissage, il n'en reste pas moins nécessaire d'extirper inlassablement tous les murs et les frontières, tant psychiques que physiques, que nous bâtissons pour définir notre identité, fût-elle plurielle et évolutive. En ce sens, la création d'un droit inconditionnel à voyager est une étape politique d'importance pour briser l'enfermement des consciences des hommes et des peuples. Pour tendre vers une identité terrienne et une condition cosmique.

Jean Cornil

L'EMPREINTE DES EMPRUNTS

Nicoline van der Sijs est née aux Pays-Bas, elle est linguiste et étymologiste de formation. Dès 1996, elle étudie les emprunts lexicaux du néerlandais, c'est-à-dire les mots employés dans le néerlandais qui viennent d'une autre langue, mais aussi les mots qu'une autre langue a pris au néerlandais. Elle estime que ces emprunts représentent les vestiges d'échanges entre langues restées en contact et la preuve aussi de l'influence d'une culture sur une autre. Rencontre.

Par Sabine Beaucamp

• D'où vous vient votre passion pour la linguistique ?

J'ai commencé mes études en langues slaves en 1973. Dès le début, mes intérêts se dirigeaient vers la linguistique historique puisque la langue actuelle en est le résultat. La connaissance de ses phases historiques contribue à la compréhension de la langue moderne et spécialement de la variation actuelle, les différences entre les dialectes. Le vocabulaire contemporain est en quelque sorte la somme des influences étrangères et des développements indigènes. Toutes les langues ont un besoin continu de mots nouveaux, parce que la société se développe et que de nouvelles inventions se présentent. Les innovations sont dénommées par un terme nouveau et, quand cette innovation vient de l'étranger, des dénominations étrangères s'imposent dans le langage et deviennent des emprunts.

• Quelles langues ont influencé le néerlandais ?

La plupart des emprunts en néerlandais sont originaires du français. Ensuite vient le latin, l'anglais n'arrivant qu'à la troisième place. L'influence exercée par le français se prolonge sur plusieurs siècles : du 13^e au 19^e. Les contacts étaient très intenses et le nombre de bilingues aux Pays-Bas était relativement élevé. Par exemple, à la Cour on parlait français à cette époque. La France avait une influence culturelle, économique et politique prépondérante dans toute l'Europe. La présence d'emprunts français dans le domaine de la mode et dans la cuisine est évidente. L'influence de l'anglais par contre ne se fait sentir que dans le courant du 20^e siècle et surtout après la Seconde Guerre mondiale. Cette influence anglaise est internationale et se retrouve aussi dans le français. Certes, on constate en France des tentatives, notamment celles de l'Académie française, pour empêcher les emprunts anglais, mais elles sont vaines dans la langue parlée.

• Le néerlandais a-t-il eu de son côté de l'influence sur le français ?

Bien sûr, et cette influence est ancienne. Elle date du temps où la famille des Mérovingiens a dirigé le royaume des Francs, entre 481 et 751. Les Mérovingiens étaient originaires des Pays-Bas et ils parlaient l'ancien néerlandais. Pendant cette période, le néerlandais a marqué le français de son empreinte. Cela explique la variété d'emprunts néerlandais dans la fameuse Chanson de Roland de 1080, où l'on raconte la défaite de Charlemagne dans la guerre contre les Basques en 788 à Roncevaux. Les emprunts qu'on y trouve sont avant tout des termes de guerre comme *épier* (du néerlandais *spieden*), *éperon* (de *spoor*, « botte »), *guetter* (*wachten*, « attendre »), *fauteuil* (*vouwstoel*), *haïr* (*haten*), *heaume* (*helm*), *honnir* (*honen*) et *salle* (*zaal*). Par la suite, des centaines de mots néerlandais sont venus enrichir le français. À cette époque, deux sons nouveaux sont apparus : le *h* dans *harpe* par exemple (du néerlandais *harp*) et dans *hêtre* (*heester*) et le *w*, qui s'est développé en français moderne en *g(u)*, ainsi *gant* vient de *want*.

MIJT TEEK SPIEDEN VOUWSTOEL HATEN ZAAL
MITE TIQUE EPIER FAUTEUIL HAÏR SALLE

• Quand l'influence politique des Néerlandais a disparu du royaume des Francs, l'influence de la langue néerlandaise sur le français a-t-elle disparu pour autant ?

Pas complètement. Les contacts entre le néerlandais et le français ont persisté notamment dans les régions bilingues dans la Flandre, la Wallonie et le Nord de la France actuels. On retrouve la plupart des emprunts néerlandais récents dans les dialectes wallons et picards. Une partie de ces emprunts est déjà démodée ou est en train de disparaître, car en France et en Wallonie aussi, tout comme dans les Pays-Bas, les dialectes perdent de plus en plus de terrain. Une autre partie est devenue commune dans le français, comme *mite* (du néerlandais *mijt*) et *tique* (*teek*).

Ce sont avant tout les mots de tous les jours qui ont été empruntés dans les dialectes français, comme *linsat* (*lijnzaad*), *bucail* (*boekweit*), *colza* (*koolzaad*) et *framboise* (*braambes*). Les bières flamandes connaissent aussi un bon débit, leurs noms inclus. Les emprunts le prouvent : *faro*, *gueuze*, *hougarden*, *lambic*, *lopète*. La présence des emprunts *godaille* et *godailier*, originaire du néerlandais vieilli *goed aal*, « bonne bière », montre à quel point les Français ont aimé la bière flamande.

• Et quel est votre jugement sur les emprunts ?

Je suis complètement d'accord avec le grand spécialiste en matière d'emprunts, Louis Deroy, qui a écrit en 1956 : « Pour l'optimiste, l'emprunt est un enrichissement de la langue ; pour le pessimiste, il en est une altération regrettable. » Je suis de nature optimiste et je considère les emprunts comme un véritable enrichissement pour une langue et aussi comme un objet d'investigation important : les emprunts nous dévoilent les contacts entre les (parleurs des) langues du passé et d'aujourd'hui. Ils sont en quelque sorte le miroir de la culture.

Retrouvez l'inventaire des mots néerlandais dans les autres langues dans le livre de Nicoline van der Sijs, *Nederlandse woorden wereldwijd* (en néerlandais) édité en 2010 par SDU Uitgever.

HARP BRAAMBES WANT GOED AAL
HARPE FRAMBOISE GANT GODAILLE

JEU VIDÉO : LOISIR MULTIPLE, OBJET POLITIQUE



Le jeu vidéo est devenu l'un des premiers loisirs culturels des Européens. Pourtant, les jeux vidéo ne sont parlés la plupart du temps que sur le mode de leur dangerosité supposée ou en fonction des bénéfices (colossaux) des compagnies qui les éditent. Tout comme son cousin le cinéma, le jeu vidéo possède de multiples genres et déclinaisons — il a ses blockbusters mais aussi ses productions indépendantes, ses produits commerciaux et ses

œuvres d'art et d'essai — qui loin d'être neutres, peuvent refléter l'ordre dominant ou en dresser la critique. Où en est la diffusion et la pratique de ce média de masse ? En quoi est-il un média spécifique et se différencie d'autres sources d'images ? Quelles idéologies et stéréotypes peuvent s'y exprimer ? En quoi peut-il devenir un outil pour diffuser des messages pédagogiques, alternatifs ou progressistes ?

JEU VIDÉO : POLÉMIQUES, ENJEUX ET PERSPECTIVES



Violents, addictifs, misogynes, vecteurs de la pensée dominante, sources d'isolement social et de décrochage scolaire, moyens d'entraînement pour les tueurs de masse ou les terroristes, abêtissants et flattant les penchants les plus vides de notre société de consommation, porteurs d'une sous-culture... Les jeux vidéo concentrent dans le discours médiatique beaucoup de tares depuis une vingtaine d'années. Revenons un instant de manière réfléchie et argumentée sur ces différentes polémiques, sur les véritables enjeux de la première industrie culturelle mondiale et sur les perspectives ouvertes par ce nouveau média.

Par Julien Annart*

POLÉMIQUE AUTOUR DU JEU VIDÉO : UNE CONSTRUCTION MÉDIATIQUE

Les jeux vidéo ont très vite posé question et soulevé les débats, et été qualifiés de dangereux dès leurs débuts commerciaux dans les salles d'arcade. Le contenu des jeux, leur violence et leur puissance d'attrait ont fait émerger des discours alarmistes liés à une «panique morale», concept formalisé par le sociologue Stanley Cohen en 1972. Le psychologue Thomas Gaon résume ce concept comme suit : «dès qu'un nouveau médium arrive dans la société, il peut provoquer une panique morale, [c'est-à-dire] une guerre culturelle où les dominants, les aînés considèrent que cet objet culturel, ce médium constitue une menace pour la société tout entière».

Un premier discours sur la violence des jeux vidéo accompagne donc leur développement économique, de l'arcade à la console en passant par les micro-ordinateurs, durant les années 1970 et 1980. Ce discours va prendre une toute autre ampleur à partir des années 1990. En plus de rendre (ou d'être) violents, les jeux vidéo sont ainsi accusés de provoquer des crises d'épilepsie, de plonger dans l'isolement social et d'encourager les usages excessifs. Plusieurs causes expliquent le succès de ces thèmes. Tout d'abord, une organisation renforcée des lobbys les plus conservateurs à l'exemple de Familles de France chez nos voisins. Ensuite, 1994 voit débarquer la PlayStation de Sony, portée par un marketing puissant, un recentrage du public vers les jeunes hommes de plus de 20 ans ainsi qu'une surenchère de violence graphique et de mauvais goût. Enfin, la construction d'un

récit médiatique, «les jeux vidéo rendent violents leurs utilisateurs les plus jeunes», qui arrange tout le monde : les médias et en particulier la télévision construisent un récit structuré par la logique du bouc émissaire stigmatisé au profit de son propre public plus âgé. Public auquel s'adressent alors les politiques aux discours simples prompts à diffuser l'impression de maîtriser les problèmes sociaux en légiférant contre un ennemi identifié. Pour ces deux acteurs, les problèmes comme les solutions sont évidents, le récit se referme sur lui-même dans un cycle cause identifiée/peur socialement acceptable/solution «responsable et réaliste». Les éditeurs de jeux quant à eux surfent sur le scandale et la publicité gratuite pour augmenter la notoriété de leurs titres auprès des plus jeunes attirés par l'impression de transgression.

« C'EST LA FAUTE AUX MÉDIAS ! »

On le voit, le changement de discours découle essentiellement de causes politiques et médiatiques. Pourtant, devant le tumulte et l'accumulation de procès, les différents acteurs de l'industrie vont s'organiser et mettre en place des signalétiques pour encadrer la diffusion des jeux et anticiper toute réglementation contraignante venant du monde politique. Fin du débat sur la violence tout en sauvegardant la liberté de vente, le jeu vidéo demeure avant tout une industrie commerciale qui sait protéger ses intérêts à défaut de s'inscrire dans un cadre social.

Nous sommes alors au début des années 2000, la panique morale n'a pas disparu et les médias tiennent un bon sujet pour encore quelque temps malgré l'absence de preuves scientifiques et la signalétique apposée aux jeux. Comment continuer dans cette direction ? Il suffit pour cela de médicaliser le problème pour continuer à parler aux parents et à leurs peurs : après la violence, la drogue. Les jeux vidéo seront

dorénavant décrits comme addictifs à grand renfort de mots empruntés au champ lexical des cliniques de désintoxication.

Des milliers d'études sur le sujet vont être produites, régulièrement reprises par les médias en résumés tendancieux. Pourtant, dès la fin des années 2000, le débat est tranché au sein du monde scientifique : aucune augmentation de la violence ou de l'agressivité n'est constatée de manière durable et répétée, aucune addiction physique ou physiologique n'existe au sens médical du terme¹. Hormis quelques polémistes politiquement intéressés et épisodiquement la presse écrite en pages intérieures, ces deux sujets disparaissent de l'espace médiatique, même s'ils continuent à intéresser le monde de l'éducation.

LE MONDE DES JEUX VIDÉO, UN ENDROIT IDYLLIQUE FINALEMENT ?

Le discours médiatique majoritaire aurait-il retrouvé ses esprits ? Les médias appliqueraient-ils dorénavant aux jeux vidéo la rigueur journalistique dont ils se gargarisent tant ? Les politiques se seraient-ils rendus à l'évidence de l'absence de preuve pour étayer ces polémiques ? L'industrie elle-même aurait-elle renoncé à ses excès et pratiques douteuses ? Non, loin de là.

C'est qu'entretiens la pratique des jeux vidéo est devenue majoritaire. Si les chiffres (voir encadré) doivent évidemment être pris avec du recul, notamment parce qu'ils proviennent en bonne partie de l'industrie elle-même qui y injecte de nombreux biais dans sa quête de respectabilité, ils expliquent bien la difficulté de continuer à pointer du doigt un bouc émissaire aussi large. Et puis les plus gros éditeurs mondiaux disposent dorénavant d'une puissance marketing lissant un discours consensuel centré sur les budgets

1. Ce qui n'exclut pas pour autant les pratiques problématiques et la surconsommation. Un nombre certain, mais restreint, de jeunes ont un rapport douloureux avec le jeu qui représente une fuite par rapport à d'autres problèmes. Des aides existent, des cellules de soutien et des thérapies spécialisés peuvent aider. Comme le résume le psychologue Thomas Gaon «si l'on joue tout le temps, on passe à côté de sa vie. Le jeu doit rester un loisir».

* Détaché pédagogique jeu vidéo auprès de FOr'J (Fédération de Maisons de Jeunes) et directeur de la section jeu vidéo du Quai 10.

UN LOISIR DE MASSE ET UNE PRATIQUE LÉGITIME

S'il est encore difficile d'avoir des certitudes ou du détail tant les méthodes statistiques sont multiples concernant cette pratique, on peut néanmoins observer quelques tendances de fond. On peut ainsi affirmer sans risque que le jeu vidéo est devenu une pratique de masse : près de 59 % de nos voisins Français âgé de 6 à 65 ans déclarent y avoir joué récemment en 2014 (*Sources : enquête CNC/TNS SOFRES 2015*). Il devient également une pratique culturelle de plus en plus mixte : près de 45 % des joueurs seraient des joueuses. Loin d'être cantonné aux seuls enfants ou adolescents, le jeu vidéo est une pratique de plus en plus transgénérationnelle (60 % des joueurs ont plus de 25 ans) et le joueur de plus en plus vieux (âge moyen : 31,5 ans). Il a aussi acquis plus de légitimité culturelle. Festivals, apparition de rubriques « jeux vidéo » dans la grande presse, expositions qui lui sont consacrées, création d'institutions publiques ou parapubliques dédiées à la promotion de cette pratique et de sa culture, ou encore augmentation des travaux de recherche sur les dimensions sociales ou artistiques des jeux, font du jeu vidéo une production culturelle en bonne voie « d'annoblissement » (le « Dixième art ») à l'instar de la BD qui l'a précédé. (AB)



hyperboliques et les records financiers écrasant ceux du cinéma, discours diffusé aussi à travers de nombreuses campagnes d'achats publicitaires. On ne mord pas la main qui vous nourrit...

Pourtant, malgré cet étouffement médiatique, les jeux vidéo continuent à nous interroger, à générer des pratiques problématiques, à ouvrir des perspectives dans de nombreux domaines a priori extérieurs. Sélectionnons-en deux particulièrement significatifs.

LE « #GAMERGATE », UN CONDENSÉ DES ENJEUX ACTUELS

À partir d'août 2014 commence la controverse dite du « #Gamergate », c'est-à-dire un ensemble de polémiques, scandales, harcèlements, révélations et même menaces de mort qui agitent le monde vidéoludique des créateurs, des journalistes, des influenceurs, des forums dédiés et des joueurs. Au-delà des nombreuses anecdotes et attaques personnelles, le « #Gamergate » exprime une incroyable violence des joueurs traditionnels à l'égard des changements intervenus depuis le milieu des années 1990, des autres joueurs, de nouveaux discours notamment féministes et sociologiques à propos de leur divertissement, des autres formes de jeux majoritaires en quantité mais minoritaires en termes économiques et médiatiques. Les « gamergaters » se considèrent comme les seuls « vrais joueurs » qui refusent que des « faux joueurs » attirés par le succès d'un média « qu'ils ne comprennent pas » viennent y mettre « des questions politiques qui n'ont rien à y faire » ou produire des « non-jeux artistiques ennuyeux » alors qu'il s'agit « d'un simple divertissement ».

L'approche économique éclaire le débat : si aujourd'hui tout le monde ou presque joue grâce à l'informatisation de la société et le succès des smartphones, l'essentiel des revenus provient d'un segment minoritaire des joueurs, les jeunes hommes entre 15 et 35 ans qui achètent au prix plein les *blockbusters* ainsi que les nombreux suppléments qui viennent s'y ajouter entre deux épisodes annualisés. Orientés

vers l'action, ces jeux proposent des univers souvent réduits à la trilogie science-fiction/fantastique/guerre aux récits reproduisant les schémas hollywoodiens classiques.

Voilà bien l'un des paradoxes de la situation actuelle : malgré la variété de la production actuelle et sa capacité à toucher potentiellement tous les publics, les *blockbusters* dominent plus que jamais l'espace médiatique, la captation des richesses générées et les représentations du média auprès du plus grand nombre. Si l'irruption des jeux indépendants, les « indies », il y a plus de 10 ans avait bouleversé l'industrie avec des réussites commerciales et critiques comme *Minecraft*, *Braid*, *Limbo* ou *TowerFall*, les gros éditeurs ont aujourd'hui repris le dessus. Les petits jeux sont noyés dans la masse de la production actuelle : plus de 1000 jeux sont édités chaque jour ! La puissance de frappe financière et marketing des géants du modèle traditionnel permet à leurs titres de se faire connaître et de monopoliser l'attention malgré la qualité largement supérieure du reste de la production. Sans même parler des jeux artistiques les plus audacieux, avec leurs hautes ambitions, leurs univers et leurs esthétiques radicaux, condamnés à la gratuité, à une certaine confidentialité ou aux échecs commerciaux à répétition. L'ouverture des structures culturelles de financement, avec l'avance sur recettes en France, et d'accueil, comme le MOMA à New-York et sa collection de jeux ou la Gaîté Lyrique à Paris et son travail de médiation, proposent néanmoins des pistes. Et de nouvelles questions à propos des risques d'institutionnalisation ou de cloisonnement au public habitué des espaces culturels...

« LE JEU, CE N'EST PAS SÉRIEUX » : JEU VIDÉO ET ÉDUCATION

Dans la plupart des cultures et chez la plupart des mammifères, jeu et éducation sont intimement liés. Même si cela est considéré avec un certain mépris dans nos sociétés : le jeu génère des connaissances puériles qu'il faut mettre de côté lorsque le véritable savoir est enfin abordé à l'aube de l'adolescence. Pourtant, plus profondément, l'importance du jeu dans l'éducation, la formation, la constitution d'une culture est bien connue depuis deux ouvrages fondateurs : *Homo Ludens* et *Le Jeu*². L'un comme l'autre montrent les nombreux parallèles entre les éléments fondamentaux du jeu et ceux des religions, de la gestion des conflits, de la diffusion culturelle...

2. Johan Huizinga, *Homo Ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, 1938 et Jacques Henriot, *Le jeu*, 1969.

INVESTIR LE JEU POUR INVESTIR LE MONDE!

L'évidence serait de mettre en place des cours d'analyse du média auprès des jeunes puisqu'il constitue leur principale activité culturelle. Si les programmes scolaires débordent de bonnes intentions sur « l'esprit critique à inculquer » aux jeunes pour qu'ils « deviennent des citoyens pleinement conscients de leurs actes », peu de choses concrètes sont proposées, à commencer par la critique des médias pourtant cruciale dans un monde largement médiatisé et numérisé. Mais il ne s'agit pas seulement de *comprendre* et d'*éduquer* au jeu vidéo, plus fertile encore serait d'*utiliser* le jeu comme outil d'apprentissage, d'éducation et de formation.

Comme outil, le jeu vidéo, et plus largement les différentes formes de jeu, possèdent de nombreux atouts et qualités. Nous nous contenterons ici de les énumérer : le jeu vidéo possède l'avantage d'être un média culturel doublement populaire en termes de quantité et de catégories sociales sans exclure aucun public. Dans la plupart des cultures et chez tous les mammifères le jeu éduque par mimétisme. Les jeunes maîtrisent autant si pas plus ce média que les adultes ce qui horizontalise les rapports de pouvoir et de travail dans un cadre formatif interactif et participatif. Sa puissance immersive implique plus profondément le participant et permet une exemplification forte en particulier par rapport à l'abstraction de la matière qu'elle rend moins aride et pour donner à voir et à vivre l'altérité. L'apprentissage par essai-erreur constitue le cœur de la conception des jeux où l'on apprend autant de ses réussites que de ses revers.



Loin de se réduire aux seuls blockbusters, les jeux vidéo, portés par des petites structures et des initiatives personnelles, ont déployé leur potentiel culturel, créatif, artistique et universitaire dans d'innombrables projets. Il reste encore de nombreux domaines où ce potentiel reste à explorer et orienter afin que ce média ne reste pas entre les seuls mains de gigantesques structures commerciales. Il reste beaucoup à faire, particulièrement dans une optique progressiste, pour établir des ponts entre la création vidéoludique indépendante et le grand public.

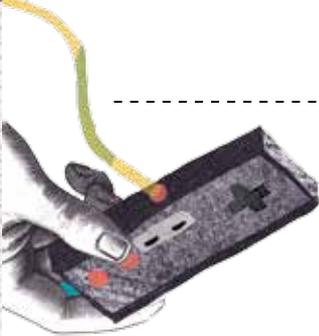
Le jeu vidéo a déjà gagné mais le monde ne le sait pas encore. Reste à savoir quel jeu vidéo. La réponse réside dès à présent entre nos mains.

LE SECTEUR DES JEUX VIDÉO EN BELGIQUE

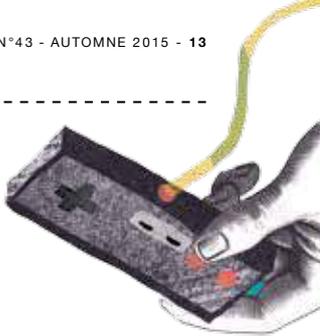
En Belgique, les choses bougent aussi. De très nombreux studios indépendants ont émergé depuis peu. Plusieurs formations aux métiers du jeu vidéo diplôment chaque année des étudiants à Courtrai, Namur ou Bruxelles. Plusieurs associations comme Press-Start ou Retroludix proposent animations et collections pour le grand public. House of Indies et Brotaru ou encore l'Apéro du Jeu Vidéo rassemblent les créateurs belges aux quatre coins du pays. Les syndicats de créateurs Flega et Walga parlent avec le monde économique et politique, FOR'J et le futur Quai 10 proposent d'ores et déjà des animations vidéoludiques dans les écoles et les Maisons de Jeunes. Le Lab|MV (Laboratoire Jeux et Mondes virtuels) est également en train de se construire. Il regroupe depuis 2014 des chercheurs de tous horizons, universitaires, associatifs et professionnels, pour partager et enrichir les réflexions sur les univers numériques et ludiques. (JA)

Retrouvez cet article dans une version enrichie sur www.agjraparlaculture.be





MATHIEU TRICLOT: POUR UNE PHILOSOPHIE POLITIQUE DES JEUX VIDÉO



Mathieu Triclot est philosophe, spécialisé dans l'histoire des sciences et techniques et auteur de *Philosophie des jeux vidéo*. Il enseigne également à l'Université technique de Belfort-Montbelliard. Dans sa réflexion des mondes vidéoludiques, il resitue cette production culturelle et son interaction avec le joueur dans un contexte plus large qui voit l'informatisation toujours plus poussée de notre environnement et évoque les possibilités de discours politiques dans ou autour de certains contenus ou pratiques de jeu. Entretien.

Propos recueillis par Julien Annart et Aurélien Berthier

• **Les jeux vidéo commencent-ils à être pris comme des objets potentiellement porteurs de messages idéologiques ou restent-ils globalement perçus comme un divertissement neutre ?**

On peut dire que depuis leurs débuts publics – avec les jeux d'arcades, que nous avons connu installés dans les cafés à côté des flippers – les jeux vidéo ont suscité la polémique. Il y a trois accusations récurrentes, qui ont été portées par la psychologie: la fragmentation de l'attention, le développement de l'agressivité et l'addiction. La question de l'agressivité a toujours été liée aux contenus violents. La première polémique porte sur *Death Race* en 1976, un jeu dans lequel le joueur doit écraser des piétons. Les créateurs du jeu se défendent en expliquant qu'il ne s'agit pas de piétons, mais de gremlins ou de zombies. Il est difficile de se faire une opinion quand les graphismes se limitent à un petit tas de pixels. Ce qui est intéressant, c'est qu'au même moment sort un film, *Death Race 2000*, dont les créateurs du jeu se sont inspirés, qui présentent des scènes beaucoup plus violentes, sans entraîner aucune polémique. Cet épisode est révélateur puisque l'on prête au jeu vidéo un pouvoir de persuasion supérieur: comme le joueur est acteur, on suppose qu'il adhère plus à ce qui lui est montré. Or, c'est bien souvent faux: la logique du jeu, toutes les actions qu'il y a à accomplir, obligent à se concentrer sur la structure ludique et à délaissier les contenus qui sont véhiculés et qui restent à l'arrière-plan de l'attention. Le philosophe Thomas Morisset a une belle formule pour dire cela: il parle du jeu vidéo comme d'un «*art du geste qui épuise l'image*».

L'industrie a combattu ces polémiques en se revendiquant d'une position neutraliste:

«on ne fait pas de politique, nous ne sommes qu'un honnête divertissement familial». Le problème est que la neutralité dont la plupart des jeux se réclame est politiquement chargée: des rôles féminins dévalués, une sous-représentation des minorités, une acceptation sans critique de la politique américaine, etc. De ce point de vue, les jeux vidéo ne semblent pas différents des autres productions culturelles de type blockbuster. L'épisode de la polémique franco-française sur la représentation de Robespierre en tyran sanguinaire et psychopathe dans le jeu *Assassin's Creed Unity* est emblématique de ces effets de fausse neutralité.

• **De quelles manières les jeux vidéo font-ils de la politique ?**

Manifestement, ils en font, à n'en pas douter, comme n'importe quel autre médium audiovisuel, en véhiculant les contenus culturels et les représentations de leurs créateurs. Mais, on peut se demander s'il n'y a pas autre chose. Les jeux vidéo ne se réduisent pas à la strate des messages qu'ils communiquent par voie audiovisuelle, et auxquels le joueur est d'ailleurs moins réceptif que s'il est simple spectateur. Une des propriétés des jeux vidéo est de fonctionner comme des simulations informatiques: on définit un système par un ensemble de paramètres et on laisse le joueur en modifier certains au cours de sa partie. Faire le choix de tel ou tel paramètre dans la situation est une question qui dépasse le simple message audiovisuel. L'exemple du simulateur urbain *Sim City* est à cet égard emblématique. Il est construit de telle sorte, par exemple, qu'il punit systématiquement la mixité sociale. Il considère les ressources naturelles comme un fonds illimité, qui ne peut avoir de valeur sociale que transformé en parc de loisir. Les jeux font de la politique par leurs systèmes et

leurs paramètres, par la manière dont ils configurent l'espace des possibles pour les joueurs.

• **Quels « modèles réduits de la société », comme vous les nommez, les jeux vidéo peuvent-ils promouvoir ?**

Je crois qu'il n'y a pas tellement de limites dans ce que l'on peut simuler. Les jeux qui ont la portée politique la plus forte et la plus subversive me paraissent justement être des jeux à systèmes, dans lesquels le joueur est amené à réfléchir sur ce qu'il fait plutôt que de simplement réceptionner un message. En particulier, quand ce qu'il fait est problématique ou le devient. Je pense ici aux jeux du studio britannique Introversion, qui a fait des simulateurs de guerre nucléaire (*Defcon*) ou de prison (*Prison Architect*). Le joueur est laissé face à lui-même, face aux conséquences souvent insupportables des choix prescrits par le système de jeu et sa propre volonté de bien faire. C'est beaucoup plus fort que lorsque le jeu vous tient la main pour vous dire de penser ceci ou cela.

Mais on pourrait aussi se demander s'il n'y a pas une question encore plus fondamentale. Est-ce que la réduction du réel à un système manipulable, basé sur des données, des paramètres et des dispositifs de calcul, n'est pas en soi un projet politique? C'est ici que les jeux vidéo rejoignent, de manière intrinsèque, par leur base technique, le vaste mouvement d'informatisation du monde que nous vivons. L'informatisation permet l'exercice d'un pouvoir à distance sur des situations qui ont été réduites à une série d'indicateurs. Cette politique des indicateurs devient jouable dans le jeu vidéo. C'est à double tranchant: on peut y voir un effet d'acculturation – rendre



« Les jeux font de la politique par leurs systèmes et leurs paramètres, par la manière dont ils configurent l'espace des possibles pour les joueurs. »

plus grand sérieux soit dédié à quelque chose de futile et qui n'aura pas de conséquences. Sinon, « ce n'est plus du jeu », comme on dit. La condition pour croire au maximum à ce que l'on fait est de savoir pertinemment, en même temps, qu'il ne s'agit « que d'un jeu ». Il y a ici quelque chose qui relève d'un fait anthropologique fondamental : la capacité humaine à adhérer à une situation, justement parce que l'on peut prendre de la distance vis-à-vis d'elle. Pour jouer, il faut jouer à fond. Pour jouer à fond, il faut savoir que ce n'est qu'un jeu. Le jeu nous place dans cette bascule permanente d'engagement et de désengagement. Ce qui devrait au moins suffire à éliminer l'idée d'une simple influence mécanique par adhésion ou contagion.

désirable et fun ce nouveau régime de gouvernementalité – ou à l'inverse la possibilité d'une réflexion critique *in situ*, à même le médium sur ce qui est au cœur du monde contemporain. Certains jeux investissent cette potentialité-là.

• **Les jeux vidéo peuvent-ils être porteurs d'idéologies plus progressistes ou contraire à l'idéologie dominante?**

Je pense que tout est possible avec le médium sur ce point. Nous avons la chance aujourd'hui d'assister à une explosion du jeu dit « indépendant », réalisé par de petites équipes, où la prise de risque personnelle peut être beaucoup plus grande. On voit arriver des jeux qui rompent avec les formules éternellement ressassées, qu'il s'agisse des grands tropes, comme « la demoiselle en détresse » (voir page 18), ou des genres ludiques. On peut citer ici *Dysforia* de la développeuse transgenre Anna Antropy qui revient sur son histoire personnelle avec un jeu de *Tetris* dans lequel les pièces ne s'emboîtent jamais tout à fait correctement. Voilà un jeu, qui est un tout petit jeu, qui se finit en quelques dizaines de minutes, et qui fait passer quelque chose de la difficulté à se situer dans un univers polarisé par la distinction masculin/féminin, par sa formule ludique plutôt que par un discours explicite.

Les conditions de l'esthétique sont politiques. En matière de jeu vidéo comme pour les autres formes culturelles, on ne peut pas négliger les conditions de production. Les créateurs ont-ils leur indépendance ou sont-ils soumis aux diktats des départements marketing ? Quand bien même, on est indépendant, on engage sur un jeu l'avenir de sa société, les contrats de ses salariés. Arrive toujours un moment où la grande peur incite à

revenir vers les formules les moins risquées. Je ne crois pas que les jeux vidéo soient condamnés en tant que médium à ressasser l'idéologie dominante, mais avant de faire de la politique avec leurs jeux, il faut d'abord que les studios récupèrent une certaine forme d'autonomie sur leurs instruments de création.

• **Au niveau de la réception, est-ce que les joueurs sont dupes ou peuvent-ils apprécier un jeu vidéo au discours fortement marqué (par exemple militariste, sexiste, pro-capitaliste, ethnocentré etc.) sans nécessairement adhérer à son contenu idéologique ?**

Il n'y a pas une réponse univoque à cette question. Le jeu vidéo est aujourd'hui une des toutes premières pratiques culturelles dans les pays développés. Ce qui signifie qu'il s'agit d'une pratique de masse, que les joueurs sont divers, que les pratiques de jeux sont éclatées. Il ne fait aucun doute que certains joueurs apprécient particulièrement les contenus militaristes et sexistes que proposent nombre de jeux. Le mouvement dit du « gamergate » a ainsi regroupé une frange de joueurs prêt à lutter contre ce qu'ils perçoivent comme une féminisation du jeu vidéo, l'imposition de représentations plus favorables aux minorités, la condamnation de la violence aveugle, etc.

La part d'influence des jeux sur les joueurs est difficile à déterminer, ne serait-ce que parce que les joueurs vont investir de manière différente les contenus proposés. La réception dépend toujours d'un contexte social.

Mais la question touche aussi à la nature même de l'attitude ludique. Jouer est une attitude paradoxale qui suppose que le

• **Au delà du jeu, de son contenu, y-a-t'il une dimension politique dans la pratique en elle-même ? Ou dans la défense de ce médium ?**

Des mouvements politiques traversent les mouvements de joueurs. L'affrontement, par réseaux sociaux interposés jusqu'au harcèlement, entre le gamergate et des joueuses et joueurs aux opinions politiques féministes ou progressistes est un bon représentant de ces nouvelles formes de politisation. Le gamergate qui a le soutien de la droite dure américaine, dans la ligne du Tea Party, a opéré un renversement : à la condamnation traditionnelle de la violence des jeux vidéo, il a substitué l'idée que cette violence ne devait surtout pas être édulcorée au nom d'un idéal viriliste et machiste opposé à la peur d'une féminisation de la société.

Cette focalisation politique sur les contenus culturels des jeux me paraît un phénomène nouveau. Elle fracture la « communauté » des joueurs, si tant est que cette expression puisse encore recevoir un sens quelconque au vue de la massification de la pratique. Alors que les lignes de clivage passaient plutôt auparavant entre joueurs, plutôt jeunes adultes, et le monde des parents et de la société qui réprouvait la pratique. Nous sommes passé d'une ligne de fracture entre culture légitime et culture basse, autour de la défense du médium, à une grande bagarre sur les représentations véhiculées, adossée à des agendas politiques qui dépassent de loin les jeux vidéo et relèvent de ce que Gramsci appelait l'hégémonie culturelle.

Philosophie des jeux vidéo est paru chez Zones/La Découverte en 2013. Ce livre est téléchargeable en ligne gratuitement sur editions-zones.fr

JOUER AVEC LA RÉALITÉ : LE CAS DES FPS MILITAIRES AMÉRICAINS

À l'instar des films hollywoodiens, les jeux vidéo américains constituent une industrie très dynamique qui touche un grand nombre d'individus. Battant régulièrement les records de ventes, les *first-person shooters* (jeux de tir en vision subjective) militaires constituent le fleuron de l'industrie vidéoludique. À travers de célèbres franchises telles que *Call of Duty* ou *Battlefield*, ces jeux vantent une immersion et un fun sans pareil. Dans une logique de mise en scène de la réalité, il semble important de poser la question de ce que ces jeux nous disent de l'Amérique et des valeurs qu'ils diffusent.

Par Haude Etienne*

Il est difficile d'évoquer les jeux vidéo sans aborder leurs liens avec les instances militaires américaines. Depuis le début de leur histoire, les jeux vidéo et le Pentagone nourrissent une relation particulière. C'est d'abord grâce à des capitaux fournis par l'armée que cette industrie a pu se développer. Le premier jeu à être considéré en tant que tel est *Spacewar*, développé sur un oscilloscope au MIT en 1962, mettant en scène une bataille spatiale. Le fait que le premier jeu propose à deux joueurs de s'affronter pour la conquête de l'espace en pleine crise de Cuba n'a rien d'une coïncidence et nous montre deux choses. La première est que depuis le début, les jeux vidéo sont imprégnés du contexte politique de leur création. La seconde est qu'ils nous offrent une version binarisée du monde : deux pôles s'affrontent pour la victoire. Cette schématisation du monde est toujours d'actualité. Les jeux vidéo ne sont donc en rien un loisir apolitique lorsqu'ils mettent en scène l'échec même de la politique : la guerre.

JEU VIDÉO ET ARMÉE : UNE COLLABORATION LONGUE DURÉE

Ainsi, le Pentagone et l'industrie vidéoludique travaillent de concert depuis la naissance du secteur. Actuellement, l'industrie profite des avancées technologiques colossales du Pentagone. Réciproquement, les jeux offrent à l'armée une multitude d'outils d'entraînement. Les échanges entre l'armée et l'industrie vidéoludique sont très conséquents. Citons pour l'exemple l'embauche de Dave Anthony, l'un des auteurs et producteurs du jeu *Call of Duty*, par l'Atlantic Council, agence en lien avec le Pentagone. C'est pour ses capacités



de scénariste qu'il a été embauché : son rôle est d'établir des scénarios de crise dans le but d'organiser des simulations. Au-delà de l'anecdote, Dave Anthony nous éclaire sur la politique commerciale de l'industrie du jeu vidéo. Lors d'un forum de réflexion sur l'avenir de l'armée américaine, il a prodigué des conseils de communication aux dirigeants militaires, en les invitant à adopter les mêmes techniques de marketing que l'industrie vidéoludique, à savoir le « lavage de cerveau ». Dans le but de faire accepter de nouvelles mesures aux Américains, il prône donc des campagnes de communication intensives, jusqu'à l'adhésion du public.

Mais l'industrie vidéoludique offre également une vitrine à l'armée américaine, qui utilise les jeux vidéo pour communiquer. L'emblème de cette collaboration est la franchise *America's Army*. Conçue par le Pentagone mais développée par l'industrie civile, celle-ci fut lancée en 2002, dans le but avoué d'augmenter les recrutements de l'armée américaine. Le jeu propose d'expérimenter la vie d'un soldat américain à travers un *first-person shooter* (FPS) particulièrement orienté politiquement. La campagne de recrutement associée à la sortie du jeu est celle qui a remporté le plus de succès auprès des jeunes depuis les affiches de l'Oncle Sam et le fameux « I want you for U.S. Army » de 1917.

LES JEUX VIDÉO COMME THERMOMÈTRE DIPLOMATIQUE

L'industrie des jeux militaires fonctionne en franchises, en proposant un nouvel opus chaque année. Cette sérialité et cette régularité font des FPS militaires d'excellents outils pour suivre l'évolution de l'appareil stratégique américain dont ils font partie intégrante. La comparaison des premiers et des derniers volets de ces séries peut apporter des clés pour comprendre l'évolution de l'Amérique post-11 septembre.

Au début des franchises qui nous intéressent, le joueur incarnait un soldat américain dans la Seconde Guerre mondiale. Puis, après les événements de 2001, tout a changé, les jeux proposent désormais de jouer ou rejouer des guerres modernes. Ils nous montrent l'actualité stratégique américaine d'une manière très immersive : le joueur vit une expérience de guerre simulée qui se veut toujours plus proche de la réalité sans être réaliste pour autant, quitte à intercaler des faits réels dans l'univers fictionnel. Cela peut se traduire par des partenariats avec les fabricants d'armes ou par l'insertion d'images d'archives dans les jeux. À l'instar des journalistes embarqués (*embedded*) lors de la guerre du Golfe, certains jeux vidéo ont vocation à offrir une vue de l'intérieur, sans permettre le recul nécessaire à l'analyse. Les scénarios proposés par ces jeux sont bien souvent assez prévisibles pour des raisons commerciales, mais ils importent peu, puisque ce n'est pas le scénario que le joueur vient chercher ici, mais plutôt l'adrénaline et l'immersion. Pourtant, le cadre narratif, le décor, l'environnement et les ennemis à abattre sont souvent les mêmes : il s'agit principalement des pays diplomatiquement en froid avec les États-Unis tels que la Russie, la Corée du Nord, le Nicaragua etc., des pays considérés comme des « États félons ». Au-delà de guerres d'État à État, les jeux nous montrent souvent des guerres contre le terrorisme. Qu'il s'agisse de menaces bactériologiques, ou de guerres virtuelles, les jeux post-11 septembre montrent régulièrement une Amérique attaquée par des terroristes, parfois affaiblie, mais qui se relève plus forte que jamais. Le bien et la justice sont de son côté, dans une lutte contre le mal et la tyrannie. Pour gagner, l'information est la clé : les soldats combattent le terrorisme en récupérant des informations capitales, dans une logique de déduction qui vise à identifier les ennemis qui viennent autant de l'intérieur de l'appareil stratégique que de l'extérieur des États-Unis. L'arsenal dont le joueur dispose est également un bon reflet de la réalité. Par exemple, l'utilisation de drones téléguidés par le joueur se

*Haude Etienne est administratrice de l'OMNSH (Observatoire des mondes numériques en Sciences Humaines) et doctorante, elle rédige actuellement une thèse intitulée « Militarisation et immersion : la nouvelle donne vidéoludique post-11 septembre »

banalise dans ces jeux tout comme sur le terrain. La comparaison des jeux actuels et des jeux moins récents nous montre principalement une tendance à refléter la température diplomatique au moment du développement des jeux. Les conflits proposés aux joueurs sont souvent inspirés de la réalité. On ne montre pas forcément un conflit en cours, mais souvent des conflits fictifs vraisemblables qui peuvent prendre part à la diabolisation d'un pays, la Corée du Nord en ayant récemment fait les frais.

REPÉRER LES CONTENUS IDÉOLOGIQUES : PAS SI FACILE

Mais au-delà de ces ficelles narratives évidentes, certains contenus idéologiques sont plus difficiles à déceler pour le joueur pris dans l'action.

Tout comme à Hollywood, le scénario est mis à contribution pour montrer la supériorité des États-Unis : quoi qu'il se passe dans le jeu, l'Amérique sort grande des affrontements. Son armée et sa puissance de feu lui assurent cette supériorité en permettant au « bien » de triompher du « mal », ou plus exactement des alliés de « l'Axe du mal » que George W. Bush évoquait au lendemain

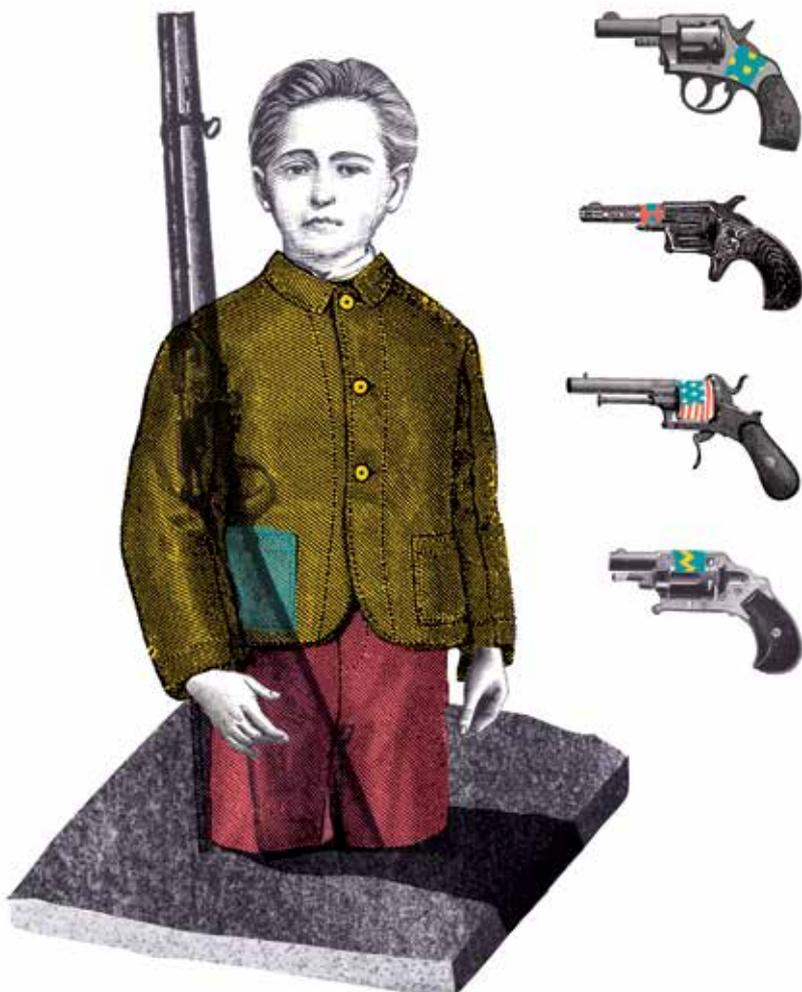
du 11 septembre. Le monde est donc ainsi binarisé, on ne peut être que du côté du bien ou que du côté du mal, sans nuance possible.

Les FPS militaires participent aussi, à l'instar des autres médias, à la diffusion de valeurs. Celles qui sont prônées dans ces jeux sont les valeurs officielles de l'armée américaine : Loyauté, Devoir, Respect, Service désintéressé, Honneur, Intégrité, courage Personnel (LDRSHIP). Les soldats semblent toujours lutter pour le bien et la démocratie, qu'ils incarnent. Ils se battent contre ceux qui tentent de révoquer la liberté. Dans certains jeux parmi les plus stéréotypés, on retrouve également les schémas familiaux les plus conservateurs : un héros blanc incarne la masculinité militarisée, il est attendu par sa femme à la maison. Celle-ci dévoue son existence au bien-être de sa famille, et sacrifie son bonheur pour la nation. Bien que récurrent, ce stéréotype n'est évidemment pas l'apanage des jeux vidéo et se retrouve également dans les *blockbusters* hollywoodiens tels qu'*American Sniper*.

« Tout comme à Hollywood, le scénario est mis à contribution pour montrer la supériorité des États-Unis : quoi qu'il se passe dans le jeu, l'Amérique sort grande des affrontements. »

POINT DE NEUTRALITÉ ICI

Ainsi, les jeux vidéo en général, mais les FPS militaires tout particulièrement, sont empreints du contexte de leur époque, et ce depuis les prémices de l'industrie. En conséquence, ils sont de bons indicateurs de température diplomatique, et également d'excellents indicateurs technologiques. Alors qu'ils imposent des sensations fortes et une immersion toujours plus importante, ils sont également des vecteurs idéologiques. Cette convergence idéologique reprise par la très grande majorité des jeux n'est pas étonnante lorsque l'on sait les interactions entre le secteur vidéoludique et l'armée. Ces jeux se placent de surcroît dans une logique industrielle post-fordiste, dont le but est de vendre au plus grand nombre. Les éditeurs sont donc incités à proposer un scénario consensuel afin d'attirer le plus de joueurs possible en reprenant les codes de ce qui fonctionne, entre autres à travers les blockbusters hollywoodiens. Néanmoins, il serait injuste de dire que tous les éditeurs font le choix de se loger à la même enseigne. Certains studios proposent aux joueurs une réflexion sur l'actualité stratégique mondiale. *Spec Ops : The Line* reprend par exemple les codes des FPS, tout en montrant aux joueurs les horreurs de la guerre, à la façon du film *Apocalypse Now*. Le joueur est mis à mal par ce jeu qui le pousse dans ses retranchements en l'exposant à des contenus dérangeants afin qu'il réalise que la guerre n'est justement pas un jeu. La réalité est ici aussi mise en scène, mais dans l'idée de proposer au joueur de développer son esprit critique, dans une logique d'immersion plus réaliste que les FPS classiques qui proposent uniquement la version officielle de l'Histoire.



Références :

Andrew J. Bacevich, *The New American Militarism: How Americans Are Seduced by War*, Oxford University Press, 2013.

Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*. Pix'n love, 2010.

Nina B. Huntemann et Matthew Thomas Payne (sous la dir.), *Joystick soldiers: the politics of play in military video games*, Routledge, 2010.

David Leonard, « Unsettling the Military Entertainment Complex : Video Games and a Pedagogy of Peace. » in *SIMILE*, no 4, novembre 2004.

Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, et Greig De Peuter, *Digital play: the interaction of technology, culture, and marketing*, McGill-Queen's University Press, 2003.

FANNY LIGNON: EXPÉRIMENTER LES STÉRÉOTYPES DE SEXE DANS LES JEUX VIDÉO

Fanny Lignon est maître de conférences en études cinématographiques et audiovisuelles à l'Université Lyon I et membre du laboratoire THALIM. Elle a mené plusieurs enquêtes sur le genre et les jeux vidéo et oriente actuellement ses recherches sur le couple joueur/personnage. Elle revient pour nous dans cet entretien sur les stéréotypes de sexe véhiculés par ces jeux. S'il convient, dit-elle, de les dénoncer, elle nous engage cependant à relativiser leur impact, en raison de la forme même du média. L'interactivité et le fait que ces jeux proposent aux joueurs et aux joueuses d'incarner des personnages peut en effet permettre, à condition qu'une éducation préventive soit pratiquée, de s'amuser tout en se jouant des stéréotypes.

Propos recueillis par Aurélien Berthier

• Comment les femmes et les hommes sont-ils généralement représentés dans les jeux vidéo grand public que vous avez étudiés ?

Vous faites bien de préciser « grand public ». Tous les jeux en effet ne sont pas le royaume du sexisme ordinaire. Quand bien même ils sont calibrés pour le grand public. Mais de fait, plus un jeu est grand public, plus on risque d'y croiser des représentations stéréotypées féminines et masculines. Dans les jeux de combat que j'ai étudiés, les personnages sont en règle générale extrêmement marqués : on sait vraiment si on a affaire à une fille ou un garçon, le doute n'est que rarement possible. Les corps ordinaires sont excessifs. Les femmes sont féminines — elles ont de la poitrine, des hanches — tandis que les hommes sont la plupart du temps athlétiques, musculeux. Les vêtements mettent les personnages en valeur de façon différente : pour les uns, il s'agit d'être viril ; pour les autres, il s'agit d'être sexy. Sur le plan de la gestuelle aussi, il y a beaucoup à dire. Un coup de pied donné à la tête, à l'écran, ne donne évidemment pas le même rendu selon que le personnage porte un kimono ou une jupe fendue jusqu'aux oreilles !

Et puis, un autre élément dérangeant. Quand on regarde de près le groupe constitué par les personnages masculins, il se révèle bien plus varié que celui constitué par les personnages féminins. Les hommes par exemple ont le droit de vieillir. Pas les femmes. Ainsi dans les jeux de combat, tous les personnages féminins ont entre 20 et 25 ans et le corps qui va avec. Les personnages masculins sont souvent plus âgés. Parfois même très âgés — c'est le mythe du vieux sage cher aux films d'arts martiaux. Les hommes ont aussi le droit d'être diversement corpulents — un yogi sera maigre, un sumotori plus enveloppé — quand les femmes, elles, sont soumises à la tyrannie du 60-90-60.

Ainsi, les personnages masculins, s'ils sont souvent beaux et/ou musclés à outrance, ont aussi le droit d'être « normaux » voire moches ou disgracieux, alors que les personnages féminins ne l'ont pas. En vidéoludie, comme l'a remarqué le sociologue Manuel Boutet, la laideur féminine est rare et constitue encore une sorte de tabou.

• Vous relativisez ces stéréotypes sexistes, car intervient également la façon dont on joue au jeu. C'est-à-dire ?

Les stéréotypes, dans les jeux vidéo, ne fonctionnent pas tout à fait comme dans les autres médias. Dans la pub par exemple, on va utiliser l'image d'un beau gosse pour vendre un après-rasage, d'une bimbo pour vendre une voiture. Dans les jeux vidéo, même quand les stéréotypes sexistes sont bien identifiables, la façon de jouer entre en ligne de compte et modifie le rapport qu'on entretient avec eux. Prenons un personnage masculin de bonne taille, bien découpé, portant une armure. Derrière ce personnage, il se peut qu'il y ait moi, c'est-à-dire une femme. Et ça, déjà, ça influence sur le stéréotype. Tout simplement parce que je vais jouer dans et avec ce personnage. Et parce qu'aussi, aujourd'hui, je serai cet homme, demain, cette femme, après-demain, ce monstre, etc. La façon dont on incarne son avatar, dont on va le faire bouger, agir, se mouvoir sont autant de manifestations de notre personnalité. Quand on parle de personnages de jeux vidéo, il ne faut jamais oublier cela.

Que le héros soit homme, femme ou autre, toujours il est manipulé. On peut donc avoir à l'image une fille très stéréotypée et en arrière-plan, aux commandes, un garçon. Et inversement. Un garçon peut donc se retrouver à vivre

un stéréotype féminin. Une fille à vivre un stéréotype masculin. Et là, il peut se produire quelque chose du seul fait de la spécificité du média jeu vidéo. Pour jouer, en effet, il faut gagner, sans quoi le jeu s'arrête. Si le joueur veut pouvoir continuer à jouer, il doit apprendre à maîtriser le corps dans lequel il se trouve : apprendre à connaître ses points forts, ses points faibles. Si au début les moqueries peuvent aller bon train, très vite, le joueur ne sera plus *contre* son personnage mais *pour, avec, dans*. Et le fait de vivre ainsi un stéréotype, de l'intérieur, peut aider à le dépasser.

Attention. Je ne dis pas que les stéréotypes sont une bonne chose, ni que leur déconstruction va se faire spontanément. Je dis que dans les jeux vidéo, on peut les expérimenter, à la différence, par exemple, de la publicité qui renvoie une image sur laquelle on n'a aucune prise.

• À quelle condition pratiquer le jeu vidéo peut permettre ce dépassement des stéréotypes ?

Si on laisse les jeunes seuls devant les jeux, sans les inciter à questionner les représentations qui s'y déploient, sans les faire réfléchir à ce qu'ils voient et vivent, il ne se passera rien de spécial. Si le média jeu vidéo porte en lui la possibilité de déconstruire les stéréotypes, encore faut-il activer cette possibilité. Et ça, c'est le rôle des éducateurs et des enseignants.

Mais comment faire ? On peut commencer simplement. En diffusant par exemple, pour lancer la discussion, la vidéo d'un extrait de jeu mettant en scène un personnage féminin stéréotypé. Cela aura pour conséquence de faire émerger les différences de perceptions des uns et des autres et pourra conduire à une première prise de conscience. On pourra continuer en projetant une vidéo mettant en scène un soldat surarmé, une représentation, gageons-le, dans laquelle beaucoup de garçons ne se retrouveront pas. Les échanges qui se produiront autour de ces images pourront amener les jeunes

à identifier certains stéréotypes et à se poser des questions. On pourra aller plus encore si on les fait jouer vraiment, en demandant à un garçon d'incarner un personnage féminin stéréotypé et à une fille d'incarner un personnage masculin stéréotypé. Les jeux vidéo, à mon sens et sur ce plan, sont une chance pédagogique. Parce que les stéréotypes y sont souvent grossiers, ils sont relativement faciles à repérer, à dénoncer, à mettre à distance et peuvent ainsi, paradoxalement, aider à construire l'égalité entre les femmes et les hommes.

• Qu'est-ce qui différencie les jeux mainstream des jeux indépendants concernant les personnages féminins ?

Les stéréotypes sont beaucoup plus présents dans les jeux *mainstream* que dans les jeux indépendants. Par exemple, dans un jeu comme *Braid*, vous incarnez un héros qui ne correspond pas du tout aux stéréotypes virils véhiculés par les magazines. Le protagoniste est un employé de bureau un peu rondouillard, dégarni au sommet. Sa compagne l'a quitté et il se demande quelle erreur il a pu faire et comment il pourrait la réparer. Pour corriger son passé, il entreprend un voyage dans le temps. Dans *Journey*, on incarne un personnage vêtu d'une sorte de cape qui évolue dans un désert. On ne voit pas son visage. On ne connaît pas son sexe. On ne sait même pas quel est le but du jeu. Mais petit à petit, on découvre comment on peut agir sur ce monde et le modifier. C'est beau et poétique; le plaisir est esthétique et graphique. Mais certains jeux grands publics sont assez ouverts aussi où on peut choisir le sexe de son avatar ou jouer successivement des personnages masculins et féminins. Dans *Clive Barker's Jericho*, par exemple, un FPS un peu ancien déjà, il y a trois mecs baraqués, trois nanas bien foutues et un curé. Pour pouvoir gagner, il faudra incarner tour à tour chacun de ces personnages, car tous ont des compétences spécifiques qui sont nécessaires pour avancer dans le jeu.

• Qu'en est-il des pratiques suivant le sexe ?

On a souvent l'image d'un côté des « gros joueurs », « hardcore gamers », qui jouent sur console ou PC à des jeux en réseau, de guerre ou de combat et de l'autre des femmes jouant plus ponctuellement à des jeux « casual » comme *Candy Crush* sur leurs tablettes ou leur téléphone. Est-ce exact ?

Statistiquement, c'est encore un peu vrai mais la réalité est plus subtile. Globalement, il y a à peu près autant de joueurs que de joueuses mais le ratio diffère selon les jeux. Certains sont plutôt utilisés par les garçons (par exemple, *Call of Duty*) d'autres plutôt utilisés par les filles (par exemple, *Les Sims*). Mais il y a des garçons qui jouent à *Candy Crush Saga* ou à *Fable*, et des filles qui apprécient les FPS. Si la plupart des gros joueurs sont des hommes, c'est le cas aussi d'un nombre non négligeable de femmes. C'est le problème avec les statistiques. Elles ont tendance à masquer les variantes et à faire disparaître tout ce qui est à la marge.

Enfin, il ne faut pas oublier que les joueurs ne jouent pas qu'à un seul jeu et qu'ils passent d'un titre à l'autre. Beaucoup aussi jouent à plusieurs, en ligne ou dans la vraie vie. Le père avec sa fille, la sœur avec son frère, le jeune mec avec sa copine, etc. Ça permet aux garçons de pratiquer des « jeux de filles » et aux filles de pratiquer des « jeux de garçons ». Ça permet aux uns et aux autres de trouver des terrains d'entente. Quel jeu vais-je choisir pour jouer avec elle ou lui ? Il y a des points de passage en fait. Rien n'est simple ni figé.

GENRE ET JEUX VIDÉO

De nombreuses analyses sur le genre et les jeux vidéo peuvent se retrouver dans l'ouvrage collectif dirigé par Fanny Lignon *Genre et jeux vidéo* édité en 2015 par les Presses Universitaires du Midi. Des vidéos didactiques réalisées par Anita Sarkeesian sur la question du traitement des femmes dans les jeux vidéo et la pop culture sont visionnables sur le site feministfrequency.com (avec sous-titres français). Les jeux vidéo et le genre sont également abordés dans le documentaire *À quoi rêvent les jeunes filles ?* qu'on peut trouver sur YouTube. Réalisé par Ovidie, on y retrouve notamment des interventions de la blogueuse féministe Mar-Lard, très active sur les questions de sexisme dans les communautés de joueurs.

LA DEMOISELLE EN DÉTRESSE

La figure de la demoiselle en détresse, stéréotype culturel récurrent, est définie par la sociologue des médias américaine Anita Sarkeesian comme « un procédé narratif dans lequel un personnage féminin est mis dans une situation dangereuse d'où elle ne peut sortir et doit attendre l'aide d'un personnage masculin, fournissant généralement une incitation ou motivation pour la quête du protagoniste. » Traversant de multiples formes d'expression, de la littérature au cinéma en passant par les contes, ils s'expriment particulièrement dans les jeux vidéo de plates-formes et d'aventure-action. Princess Peach sans cesse enlevée et secourue par Mario dans *SuperMario* en est un des exemples emblématiques. C'est l'un des aspects des jeux vidéos les plus critiqués car il place toujours l'homme aux commandes et la femme comme lui étant subordonnée et dépendante. (AB)



ÊTRE BLANC DANS UN MONDE DE BRUTES

Que dire du jeu vidéo ? Est-il le « Dixième Art » comme le revendiquent certains ? Ou le bras armé de Big Brother, encore plus redoutable que la télévision ? En réalité, une piste intéressante serait d'abandonner une bonne fois pour toutes le clivage culture de masse / culture d'élite, qui correspond davantage à la démocratisation culturelle bourgeoise qu'aux principes de la démocratie culturelle et de l'éducation populaire. Essayons plutôt de nous situer dans un double mouvement : regardons concrètement ce que les jeux (quels qu'ils soient) « racontent » et, en même temps, partons des *pratiques des gamers et gameuses*, de leur « art de faire » (pour reprendre le mot de Michel de Certeau).

Par Mehdi Derfoufi*

À la faveur du développement du numérique, la généralisation de la culture vidéoludique contribue à la fois à légitimer un loisir méprisé, et à bousculer les hiérarchies culturelles : à travers le *modding* ou les machinimas¹ les notions d'art et d'auteur sont désacralisées, tandis que l'ère du transmédia s'impose comme celle de la culture participative. Des activistes, des enseignant-e-s, s'emparent du jeu vidéo comme un moyen (de faire passer un message politique, de transmettre des connaissances, etc.). Alors, pour développer l'esprit critique, jouons les jeux indépendants contre les blockbusters ? Les fans contre l'industrie ? Ce positionnement trouve, on s'en doute, rapidement ses limites. Des jeux comme *Mass Effect* (BioWare, 2007-2012), *Dead Space* (Electronic Arts, 2008-2013), *Silent Hill* (Konami, 1999-2012), *Bayonetta* (Platinum Games, 2009-2014), *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) - parmi d'autres - sont conçus pour être des succès commerciaux. Ils ont aussi d'indéniables qualités artistiques, un univers riche, sont passionnants à jouer et, pour certains, travaillent les représentations dominantes d'une façon tout à fait stimulante en remettant en cause les stéréotypes sexistes et les stéréotypes racistes (c'est le cas notamment de *Bayonetta* ou *Mass Effect*).

Il ne suffit donc pas d'être indépendant pour produire un discours qui échappe aux travers du racisme et du sexisme, ou pour créer un jeu qui offre la possibilité aux joueurs et aux joueuses de travailler de façon critique les stéréotypes *tout en s'amusant* (c'est-à-dire en évitant le biais pontifiant et lénifiant de bien des *serious games*).

PENSER LES RAPPORTS SOCIAUX

Si l'on considère que l'éducation populaire doit former les citoyen-ne-s de demain et faire œuvre de transformation sociale, alors il est important de garder à l'esprit ce constat très simple : un jeu indépendant peut reproduire les pires stéréotypes,

tandis qu'un *blockbuster* peut proposer des possibilités passionnantes de remise en question des représentations dominantes. Former les autres (et soi-même) à l'esprit critique, c'est donc laisser de côté le clivage Art vs culture de masse pour penser l'approche du médium vidéoludique *et de ses pratiques*. Non pas en termes artistiques - l'Art n'agit pas comme une « révélation », et l'exposition, même prolongée, à une œuvre d'art ne conduit pas à l'émancipation : il faut bien d'autres conditions -, mais en termes politiques.

« Il existe un grave problème de racisme, de misogynie, d'homophobie, de transphobie... dans la société en général, et donc dans les jeux vidéo, qu'ils soient indépendants ou non, et ce quelles que soient leurs qualités artistiques. »

Pourquoi certains jeux marchent aussi bien, qu'est-ce que les gens y trouvent ? On a affaire à une pratique humaine où se jouent des rapports sociaux, et c'est à partir de là que l'on peut tirer des perspectives politiques pour la transformation sociale. Dans une économie de production culturelle de masse, ce qui est intéressant, c'est de savoir ce qu'on peut faire des objets qui en sont issus. D'où la question : former à l'esprit critique, mais critique de *quoi* ? Certes, on peut considérer que du capitalisme découlent tous les autres maux (racisme, misogynie, homophobie, transphobie, islamophobie, etc.), mais on s'apercevra bien vite que la nature systémique des discriminations nécessite de les penser ni à *part* (ce qui est le cas des politiques institutionnelles de lutte contre les discriminations), ni *en un second temps* (résoudre d'abord les inégalités sociales pour que le reste suive), mais *en même temps*.

Pour cela, il faut admettre qu'il existe un grave problème de racisme, de misogynie, d'homophobie, de transphobie... dans la société en général, et *donc* dans les jeux vidéo, qu'ils soient indépendants ou non, et ce quelles que soient leurs qualités artistiques. Or, on rencontre encore trop souvent dans les milieux éducatifs comme dans le milieu vidéoludique un souci de temporiser, un rejet poli ou dédaigneux et condescendant, lorsque l'on manifeste la volonté de faire de ces questions des priorités. Les débats récents témoignent pourtant d'une évolution timide, mais majeure : si de nombreuses discriminations demeurent occultées, racisme et misogynie commencent à être débattus au sein de la communauté vidéoludique et en dehors de celle-ci, en particulier parce que les intéressé-e-s ont pris la parole et se sont mis au travail sérieusement pour que l'on ne puisse plus ignorer ces dimensions constitutives de nos représentations.

REMETTRE EN CAUSE LE RACISME SYSTÉMIQUE

Sur le racisme, les débats sont bien plus développés dans les pays anglo-saxons. Une longue tradition d'*empowerment* y a conduit les minorités à développer des concepts et des outils pour acquérir des positions et des moyens d'agir dans les sociétés où elles vivent et subissent des discriminations au quotidien. Toutefois, les choses bougent aussi de notre côté. En général, l'entrée la plus commune consiste à dénoncer le manque de « diversité » dans les jeux vidéo. C'était d'une certaine manière l'axe du dossier de *Canard PC* consacré aux minorités dans le jeu vidéo². La création du collectif états-unien Blacks in Gaming³, par exemple, s'inscrit dans ce type de démarche. Blacks in Gaming se donne ainsi pour objet d'encourager les *gamers* et *gameuses* noir-e-s à franchir le pas de la production et de la création de jeu de façon à ouvrir des brèches dans une industrie dominée à tous les niveaux hiérarchiques par un archétype : celui d'un homme, blanc, hétérosexuel. L'idée est qu'une présence accrue des minorités ethno-raciales - et genrées - aux manettes de la production ne peut qu'entraîner une évolution de la

1. Le *modding* recouvre les modifications apportées par des joueurs-programmeurs à un jeu pour en changer des caractéristiques et les Machinimas désignent les films d'animation réalisés à partir du moteur graphique d'un jeu vidéo.

2. *Canard PC* n°319, 5 juin 2015, dossier « Jeu vidéo et minorités : le jeu vidéo a-t-il le peur du noir ? »

3. blacksingaming.org

*Chercheur associé à l'Institut de Recherche sur le Cinéma et l'Audiovisuel (Université Paris 3- Sorbonne-Nouvelle) et chargé de cours en cinéma et en *game studies* à l'Université de Lausanne.

représentation de ces mêmes minorités dans les jeux. À la fois en quantité (plus de personnages noirs ou arabes dans les jeux, de façon à mieux « correspondre » à la réalité sociale), et en « qualité » (plus de personnages noirs ou arabes intéressants, complexes, échappant au carcan des stéréotypes racistes). C'est une idée importante, qui peut par exemple permettre de questionner les raisons pour lesquelles en 2010 des tests démontrèrent que le système de reconnaissance faciale de la Kinect de Microsoft avait du mal à fonctionner avec des personnes noires. Cela permet aussi de rappeler que les technologies ne sont pas racialement neutres⁴, parce que conçues par une industrie où les Blancs sont aux commandes.

C'est une idée importante, mais insuffisante. En effet, une pluralité qui ne s'accompagne pas d'une remise en cause du racisme systémique – c'est-à-dire tel qu'il est naturalisé et invisibilisé à travers les institutions, les cadres de pensée, les principes et valeurs, etc. – n'est qu'une concession cosmétique (ou à la marge) du système dominant. Une concession qui n'empêche nullement la perpétuation des inégalités et des représentations racistes. Pour le dire autrement, il ne suffit pas, comme dans *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012-2013), que le personnage que nous jouons (Lee Everett) soit un professeur d'Histoire noir. Il faut aussi envisager la façon dont il est représenté, graphiquement mais aussi narrativement, il faut prendre en considération le type d'interactions possibles avec les autres personnages, les discours de ces derniers dans leurs relations avec Lee, la façon dont l'ensemble des *gamers* et *gameuses* reçoivent, comprennent et jouent au jeu, etc. En effet, dans la mesure où le racisme dont nous parlons est non pas celui « des Blancs » mais celui d'un système politique, économique, culturel et social organisé *historiquement* depuis plusieurs siècles pour permettre aux Blancs d'exercer et de préserver un certain nombre de privilèges, il ne suffit pas de « mettre » un Noir dans le jeu pour que

les inégalités raciales s'équilibrent. C'est le système lui-même qu'il faut transformer. Pour cela, il est indispensable de désarticuler le complexe ensemble qui fait qu'un individu aujourd'hui apprend, au quotidien, à *devenir* puis à *être* un Blanc à travers, notamment, les jeux vidéo.

DÉCOLONISER LES JEUX VIDÉO

La difficulté pour les Blancs de se voir nommés tels, alors qu'eux-mêmes n'éprouvent aucune entrave à parler de « Noirs » ou d'« Arabes », révèle une chose : le fait d'être un Blanc n'est pas vécu comme une différence mais comme une référence, une catégorie neutre, transparente, à partir de laquelle les *autres* sont déterminés et classifiés. Un MMORPG⁵ comme *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004 – ...) propose des catégories raciales de PJ⁶ qui offrent un « dégradé » de l'échelon humain de référence, ce dernier étant lui-même circonscrit par un certain nombre de normes de blancheur (qui vont de l'architecture des villes humaines aux traits physiques). Un travail de fond contre les stéréotypes racistes dans les jeux vidéo doit donc aussi partir de la prise de conscience que la nature systémique du racisme oblige à repenser toutes les catégories de pensée qui structurent les sociétés occidentales. Il n'aura échappé à personne qu'à l'échelle de la planète les Blancs sont une minorité *en nombre*. Il n'aura échappé à personne non plus qu'en dépit de cette situation, ils continuent de fournir les normes de la représentation dominante. Décoloniser les jeux vidéo passe donc par l'encouragement à des productions « hors-normes », afin de célébrer ce qu'Edouard Glissant nomme le « Tout-Monde », une « mondialité [qui] si elle se vérifie dans les oppressions et les exploitations des faibles par les puissants, se devine aussi et se vit par les poétiques »⁷. Mais il ne suffit pas de faire une place aux minorités pour changer les choses. Il faut qu'elles aient le pouvoir de contribuer, à travers leurs expressions spécifiques, à repenser pour les transformer les fondements du système inégalitaire où nous vivons.

4. Lire à ce sujet le n°10 de la revue *POLI*, « Techno-racismes », juin 2015

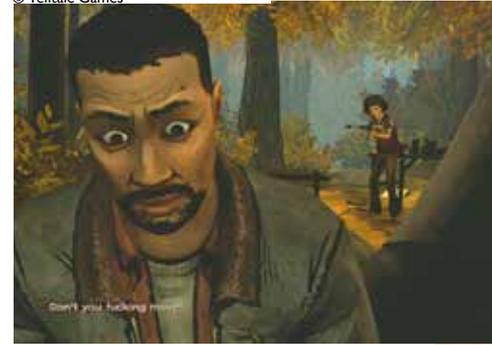
5. MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) qualifie les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueur qui permettent à un grand nombre de personnes d'interagir simultanément dans un monde virtuel.

6. PJ: Personnage-joueur c'est-à-dire personnage commandé par un joueur (par opposition à PNJ ou « personnage non-joueur » qui désigne un personnage contrôlé par le jeu)

7. Edouard Glissant, *Traité du Tout-Monde*, Gallimard, 1997



Lee Everett, héros de *The Walking Dead*
© Telltale Games



Une arrestation dans *Grand Theft Auto*
© Rockstar Games

INVITATION À LA DÉCOUVERTE

Notre dossier a titillé votre curiosité ? Alors parcourez cette invitation à la découverte sous forme d'un petit guide. Chaque entrée vous interroge sur vos goûts et, à partir de ceux-ci, vous propose plusieurs pistes.

Par Julien Annart

Deux critères ont orienté la rédaction de ce parcours ludique : la qualité des jeux proposés et surtout leur accessibilité au plus grand nombre et aux néophytes. Lancez-vous avec nous, ce ne sont que quelques destinations, nous espérons qu'elles vous donneront envie de faire le tour du monde !

VOUS AIMEZ LE CINÉMA ?

Limbo, du studio Playdead, est un jeu envoûtant, à la musique minimaliste, aux graphismes intenses et à la direction artistique hommage au cinéma expressionniste des années 1920. Rien ne vous sera expliqué, à vous de parcourir ces limbes sinistres en y résolvant de petites énigmes dans ce jeu de plateforme devenu une référence.

Après avoir rôdé sa formule du jeu d'aventure pour tous, le studio Telltale Games a produit le jeu épisodique *Walking Dead* en 2012. Coup de maître qui, de manière accessible, raconte une histoire fondée sur le lien avec les personnages, les choix tragiques et les émotions qu'ils provoquent. Sorti cette année, le français *Life is strange*, réalisé par Dontnod, transpose avec brio cette formule dans l'univers des films américains indépendants.

VOUS AIMEZ RÉFLÉCHIR ET RÉSOUDRE DES ÉNIGMES ?

La série *Myst* par Cyan Worlds est l'une des premières à proposer une alliance entre réflexion et voyage, un mélange dont le succès avait été porté par une majorité de joueuses. Plus près de nous, *Braid* de Jonathan Blow, invite, sous la forme d'un jeu de plateforme hommage aux grands classiques, à un voyage à travers différents tableaux-énigmes. Avec ses graphismes inspirés par l'impressionnisme, son mécanisme de jeu fondé sur l'utilisation du temps et ses questions philosophiques, *Braid* vous touchera et vous interrogera.

VOUS AIMEZ PASSER DES MOMENTS CONVIVIAUX EN FAMILLE OU ENTRE AMIS ?

On reproche souvent aux jeux vidéo de couper les joueurs du reste du monde. C'est mal connaître les « party games »,

ces titres conçus comme des jeux de société survitaminés où le spectacle se déploie autant devant l'écran que dessus. *Mario Kart* et *Mario Party* de Nintendo, les deux séries référentielles du genre, offrent des moments de joyeux délire autour de courses moteur ou de mini-jeux pour tous les publics. Encore plus fous, *SpeedRunners* de DoubleDutch Games et *Tower Fall Ascension* de Matt Makes Games, transformeront votre salon en stade olympique avec leurs parties courtes et très intenses au gameplay et à la prise en main évidents. Enfin, un léger cocorico avec le jeu *Domiverse* du studio belge Haunted Tie, une petite perle gorgée d'humour au gameplay imparable.

VOUS APPRÉCIEZ LA POLÉMIQUE ET LA POLITIQUE ?

Jetez un œil sur le site du collectif italien Molleindustria (molleindustria.org) pour découvrir des jeux courts et gratuits à propos des scandales pédophiles au sein de l'Église, du droit à porter des armes, des liens entre néocolonialisme et fabrication des smartphones, du « modèle social » des fast-foods McDonald's etc. En ne versant jamais dans le didactisme, ces jeux déploient une grande force d'impact, le joueur se confrontant aux idées des auteurs par les actions qu'il pose et la brutalité de leurs conséquences.

Autres références glaçantes, *PeaceMaker* produit par ImpactGames et *Paper, Please* par Lucas Pope, deux simulations qui impliquent le joueur émotionnellement en le plaçant aux commandes de situations tragiques. Le premier vous invite à résoudre le conflit israélo-palestinien sans violence, le second vous fait incarner le douanier d'un État totalitaire confronté à des choix dramatiques. Une nouvelle fois, l'intelligence et la qualité du propos sont parfaitement servies par les mécanismes de jeu, véritable lien entre les auteurs et les joueurs.

VOUS ÊTES ATTIRÉ PAR LES EXPÉRIMENTATIONS ARTISTIQUES ?

Les créations de Jason Rohrer et Anna Anthropy tentent de créer un pont avec le joueur et de lui proposer une expérience avec des moyens parfois désarmants de simplicité visuelle. Vous pouvez jouer à

la plupart de leurs jeux gratuitement sur leur site respectif et si vous hésitez, tentez *Passage* pour Rohrer et *Mighty Jill Off* pour Anthropy.

Le studio belge Tale of Tales, invité à la Biennale de Venise et habitué des articles dans les plus grands médias, incarne le mieux le « jeu artistique ». Plusieurs de leurs titres sont accessibles gratuitement sur internet mais nous vous conseillons *Sunset*, le plus abouti, et surtout leur jeu le plus personnel, *The Path*.

VOUS ÊTES ATTIRÉ PAR LES VOYAGES ESTHÉTIQUES ?

Dans *Ico*, réalisé par la Team Ico, le joueur incarne un adolescent perdu dans une cité abandonnée qu'il arpente avec une jeune femme sans qu'ils ne se comprennent. La qualité de l'interaction, la poésie de l'ambiance et du rapport au monde, la beauté des environnements ainsi que la force de frappe de Sony ont concouru à élever le jeu au statut de référence. Vous pouvez aussi goûter au charme mélancolique de sa suite spirituelle *Shadow of the Colossus* par la même équipe, ainsi qu'aux jeux du studio thatgamecompany qui offrent des gameplays non-violents fondés sur l'exploration et l'émerveillement.

VOUS CHERCHEZ DES EXPÉRIENCES LUDIQUES SIMPLES ET ACCESSIBLES SANS INVESTIR DANS UNE CONSOLE OU UN ORDINATEUR... HEU, VOUS DISEZ D'UNE TABLETTE OU D'UN SMARTPHONE QUOI !

Petite sélection : *Soldats Inconnus* (Ubisoft) joli jeu d'aventure pour tous sur la Première Guerre Mondiale, *Monument Valley* (ustwo) superbe jeu de réflexion hommage au peintre Escher, *Plants vs Zombies* (PopCap Games) ou la stratégie pour tous, *Luxuria Superbia* (Tale of Tales) sublime métaphore sur la sensualité féminine qui distille le trouble pour qui la touche, *Canabalt* (Semi Secret Software) le père des « runners », et enfin tous les titres du studio tchèque Amanita Design aux graphismes sublimes et à l'ambiance éthérée imprégnés de leur cinéma d'animation national.

1. Gameplay : ensemble des moyens mis à la disposition du joueur pour interagir avec le jeu et son univers.

CONTRE LA TENTATION DJIHADISTE, LA DÉMOCRATIE RÉELLE RENCONTRE AVEC MALIK BEN ACHOUR

Malik Ben Achour est conseiller communal (PS) à Verviers, commune qui a connu une intervention policière antiterroriste en janvier dernier, et très mobilisé sur la question des radicalisations et des causes sociales du djihadisme. Nous donnons à lire ici un extrait remanié de son interview parue dans le tout dernier numéro des Cahiers de l'Éducation permanente « Les malaises de l'après-Charlie ».

Propos recueillis par Sabine Beaucamp

• Comment expliquez-vous la série d'attentats meurtriers et l'embrigadement de jeunes par les djihadistes que connaît l'Europe ces dernières années ?

Je pense d'abord qu'il faut replacer ces attaques dans une perspective historique et, plus précisément, dans l'Histoire de la violence politique. Celui qui, autrefois, voulait contester de manière violente l'ordre établi avait à sa disposition, sur le marché des idéologies, tantôt l'anarchisme, tantôt le nationalisme, tantôt le fascisme, tantôt le marxisme. Aujourd'hui, celui qui, dans une perspective révolutionnaire, veut renverser les institutions par les armes se tourne plus souvent vers le *logos*, vers le vocabulaire djihadiste. Il n'a pas besoin pour cela d'être un expert du Coran et de la tradition islamique, pas plus qu'Andreas Baader, Ulrike Meinhof ou Mario Moretti n'étaient des experts de Marx ou Ravachol de Proudhon. Le djihadisme, comme support idéologique de l'action violente, est venu combler le vide laissé par la fin des grandes idéologies qui a suivi la chute du Mur. Le nationalisme, lui, a perduré en tant qu'idéologie mais est inadapté au salafisme armé qui, par définition, transcende les frontières dans une forme d'internationalisme.

Il faut également comprendre que le djihadisme émerge dans un contexte où, dans le monde arabo-musulman, la plupart des régimes autoritaires postcoloniaux se sont revendiqués des grandes idéologies séculières, dominantes à l'époque. Or, si ces régimes ont échoué à diriger l'État, ils ont surtout commis d'innombrables atrocités contre leurs propres populations et ce, au nom du panarabisme, du nationalisme arabe ou du socialisme. Ces idéologies séculières ont ainsi été largement décrédibilisées comme source de sens et principe organisateur des sociétés.

Dans ce contexte, il est facile de comprendre pourquoi, ces dernières années, l'idéologie djihadiste a bénéficié d'un boulevard devant elle. Elle qui, encore

une fois, n'exige pas nécessairement de ses adeptes des connaissances religieuses très précises et très développées. À maints égards, le djihadisme se contente de leur fournir une sorte de kit idéologique très simple voire manichéen, détermine qui sont les bons et qui sont les méchants, ce qu'est le bien et ce qu'est le mal, enrobe tout cela d'une couche de millénarisme révolutionnaire teinté d'un discours romantique sur les injustices et la défense de la communauté musulmane et hop ! l'apprenti djihadiste est prêt au combat. Le dispositif est prêt-à-l'emploi, facilement appropriable. C'est pour cela que les parcours de radicalisation sont en général extrêmement rapides et touchent souvent des gens plutôt jeunes, voire très jeunes.

• Quelle est l'origine de ces radicalisations ?

Au-delà du recours à l'action armée et à la violence, je suis convaincu que l'attrait – très relatif, à une échelle plus large, rappelons-le quand même – des formes radicales de pratiques religieuses est à mettre en lien avec une forme d'affaiblissement démocratique, une sorte de processus de *désintégration*, pour reprendre le titre du film de Philippe Faucon.

Notre époque est marquée par la désaffiliation, l'individualisme et la perte de sens. Conséquence du néolibéralisme, les inégalités augmentent pendant que les solidarités diminuent. Les identités sont multiples et surtout très mouvantes : elles se déconstruisent et se reconstruisent extrêmement vite... Dans ce contexte, le salafisme, et *a fortiori* le salafisme armé, offre un horizon de sens, propose un monde, simple, lisible, binaire. Il y a ce qui est autorisé et ce qui est interdit, il y a les purs et les impurs, les justes et les injustes, il y a les vrais musulmans et les mécréants, il y a ceux qui s'engagent pour l'avènement du califat et ceux qui ne servent à rien. Le salafisme offre un ensemble cohérent qui donne réponse à tout, des grilles de compréhension du monde à celui qui n'en a plus. Il offre une place à celui qui n'arrive pas à trouver sa

place. Il offre surtout à l'individu un cadre qu'il maîtrise, un monde dont il devient acteur à part entière. L'individu y cesse de subir et redevient porteur du sens. Il y retrouve une place. Enfin, il apporte à l'individu un sentiment de reconnaissance et d'appartenance à un groupe, une communauté dont il devient une part importante, lui qui se sentait, à tort ou à raison, abandonné aux marges d'une société qu'il combat désormais.

N'oublions jamais que le pouvoir de séduction du référentiel djihadiste trouve notamment son origine dans sa dénonciation des injustices et le sentiment qu'il offre à ceux qui s'y rallient de devenir enfin les sujets de leur propre histoire mais aussi de servir un idéal plus grand qu'eux-mêmes. Cela doit nous conduire à mener une réflexion absolument fondamentale : quelle est encore la capacité de la Démocratie (et des valeurs séculières qu'elle est supposée incarner) à être le moteur de l'émancipation et le rempart contre les injustices ? Quelle est encore sa capacité à constituer une source majeure de sens pour des jeunes qui s'interrogent sur leur place et leur rôle dans ce monde ? En aucun cas, des idéologies haineuses et sectaires comme les fondamentalismes religieux ne devraient trouver de crédibilité à incarner une alternative et à remplir ce rôle. C'est pour cela que la Démocratie – et je ne parle pas de construction institutionnelle mais bien de dynamique égalitaire et émancipatrice activée par le peuple – doit être purgée de ses propres contradictions. Elle ne doit jamais s'accommoder de situations réelles qui la contredisent et la décrédibilisent dans les faits au risque d'ouvrir la voie à des alternatives funestes. La réalité ne peut démentir les principes.

« Il faut se garder de confondre causes et symptômes. Ces replis tous azimuts ne sont pas la cause d'une société qui ne va plus. Ils en sont le symptôme. »

• Le djihadisme ne naîtrait donc pas du communautarisme ou des replis identitaires mais plutôt de la désocialisation et l'exclusion ?

Le djihadisme est, par essence, une forme de repli communautaire mais avec une forte vocation conquérante, expansionniste. Il ne s'agit pas simplement de vivre entre soi, au sein d'un groupe plus ou moins large comme le feraient des communautés fondamentalistes mormones au fin fond de l'Utah ou les Amish dans l'Indiana. À ces fondamentalismes chrétiens correspondrait plutôt le salafisme « piétiste ». Avec le djihadisme, il s'agit de précipiter l'instauration d'un califat sur le territoire le plus large possible.

En outre, l'attrait de jeunes européens pour le djihad est rarement le résultat de processus d'approfondissement religieux. Encore une fois, le basculement se fait de façon « express ». Il n'est donc pas l'étape ultime d'une longue quête spirituelle. Il relève d'une autre logique, s'inscrit dans un autre type de processus. En général d'ailleurs, la « conversion » djihadiste se fait en rupture et non en prolongement avec les milieux traditionnels que sont les mosquées, les associations culturelles ou les familles. Rupture donc et non approfondissement. Olivier Roy l'a très bien montré dans *La Sainte ignorance*.

Ensuite — et ça me semble fondamental —, je pense qu'il faut se garder de confondre causes et symptômes. Ces replis tous azimuts ne sont pas la cause d'une société qui ne va plus. Ils en sont le symptôme. Or, trop souvent, dans le débat public comme dans l'action politique, on a tendance à inverser l'ordre de causalité et à mélanger causes profondes et symptômes perçus. Combattre les replis communautaires c'est probablement très important. Mais c'est un peu comme combattre la fièvre sans s'attaquer à l'infection. C'est bien mais largement insuffisant. Il me paraît plutôt essentiel de se demander pourquoi et dans quelles conditions s'opèrent ces raidissements et ces replis identitaires.

En décentrant la réflexion de cette façon, on se rend compte qu'il y a une bonne nouvelle : nous avons des moyens d'action pour enrayer le phénomène, nous ne sommes pas condamnés à le subir, nous disposons collectivement de marges pour nous attaquer à leurs causes profondes et inverser ces dynamiques.

• Quelles sont ces marges de manœuvre face au djihadisme, ces leviers et politiques publiques ?

La première chose à faire — et c'est une responsabilité collective du monde politique, des médias et de chacun d'entre nous — est de faire en sorte que les promesses d'égalité, de liberté, de justice, etc. dont est porteuse la démocratie soient toujours tenues. L'égalité, la liberté, la solidarité, etc. ne sont pas des slogans. Elles doivent être des réalités vécues par tous, dans tous les quartiers, tout le temps. Personne ne devrait avoir à se sentir comme un citoyen de seconde zone, relégué dans des quartiers de seconde zone.

Outre les politiques de lutte contre les discriminations à l'emploi, de lutte contre l'échec scolaire, etc., il faut apprendre à repenser le territoire. Nous devons tout faire pour éviter la fragmentation sociale du territoire et la formation de ghettos sociaux. Il faut lutter contre l'idée que les familles modestes ou fragiles soient condamnées à vivre entre elles tandis que les personnes plus aisées se regroupent dans des endroits plus privilégiés. C'est un enjeu majeur de cohésion sociale !

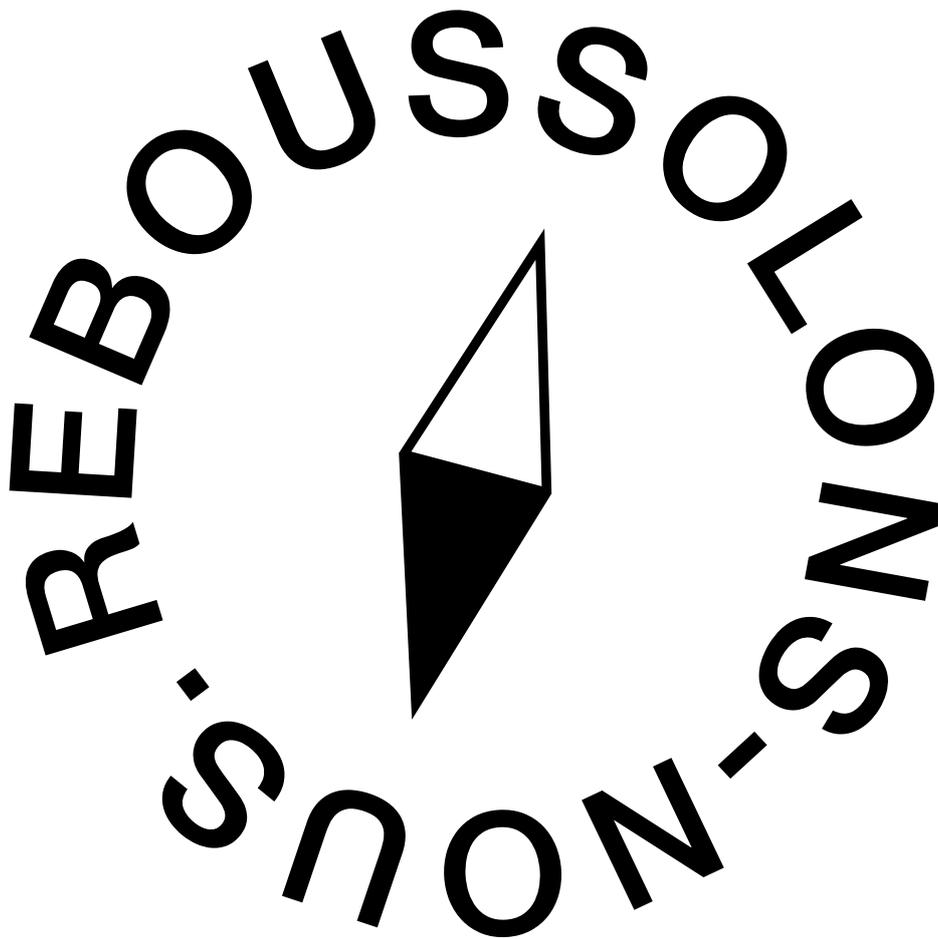
Je pense aussi qu'il faut prendre la mesure de la violence symbolique dont sont porteurs certains discours publics. Cette violence est particulièrement aiguë en France, pays malade de son identité, dans le chef de responsables politiques mais aussi d'intellectuels médiatiques, d'éditorialistes ou, plus généralement, de leaders d'opinion. Or, on sait à quel point l'opinion publique en Belgique, en tout cas en Belgique francophone, est influencée par le débat public français. Chez nous, d'ailleurs, ces derniers mois ont été marqués par ce type de discours tenus par des responsables politiques de premier plan au nom du soi-disant « parler vrai » ! Les débats sur l'intégration donnent souvent lieu à des discours qui aggravent les fractures plus qu'ils n'apportent de solutions. Je pense sincèrement qu'à force de renvoyer les gens vers les marges sociales et/ou symboliques de notre société, ils finissent par intégrer le stigmate, s'assumer à la marge pour, parfois, adopter des comportements de marginaux... Pour le dire rapidement, à force de fabriquer des exclus (soit socialement, soit symboliquement, soit les deux), l'on crée des gens qui s'assument en tant qu'exclus, s'inscrivent dans la rupture et parfois se retournent contre la société qui les a vus grandir...

Retrouvez cet entretien dans sa version intégrale dans le dernier numéro des Cahiers de l'Éducation permanente « Les malaises de l'après-Charlie », PAC Éditions 2015.

LES MALAISES DE L'APRÈS-CHARLIE EN DÉBAT

Avec le recul de l'après-Charlie, quelles grilles de lecture adopter en regard des événements passés et l'actualité immédiate ? Tel sera le thème de la rencontre qui se déroulera le jeudi 29 octobre dans le cadre de la relance des « Midis de PAC » et à l'occasion de la sortie du nouveau numéro de la revue Les Cahiers de l'éducation permanente intitulé « Les malaises de l'après-Charlie, identités mouvantes, inégalités croissantes et dérives culturelles ». Avec Caroline Sägesser (Historienne et membre de l'Observatoire des religions et de la laïcité), Michaël Privot (Islamologue et Directeur de l'ENAR - Le réseau européen contre le racisme), Malik Ben Achour (Conseiller communal à Verviers - PS) et Jean Cornil (PAC).

Cette conférence-débat aura lieu le jeudi 29 octobre de 12h à 14h dans les locaux de PAC (5 rue Lambert Crickx - 1070 Bruxelles). L'entrée est gratuite mais la réservation souhaitée (nombre de places limité). Infos et réservation : 02/545 79 19 - concetta.amella@pac-ge.be



Présence et Action Culturelles (PAC) lance une réflexion de long terme sur les basculements culturels du monde intitulée *Reboussons-nous*. Dans une perspective d'éducation populaire, PAC veut contribuer à mieux faire comprendre les transformations inouïes qui s'ébauchent dans notre présent, et en particulier au travers du vecteur de la transmission par les nouvelles technologies.

Par Jean Cornil

Nous vivons en effet un moment historique qui ouvre une nouvelle ère dans l'Histoire de l'homme et de la Terre. Certains l'ont dénommée anthropocène car pour la première fois, à l'échelle du temps cosmique, l'humain est devenu une force géologique capable de modifier le système-terre. Inédit et incroyable renversement: l'agir humain, d'une durée infime en regard de l'histoire terrienne, bouleverse toute la matière et l'énergie, de la biodiversité à la composition des sols, de l'état de l'atmosphère à tous les cycles des éléments premiers de la nature. Avant le monde n'était que notre environnement, dont nous tirions certes toutes nos ressources, mais nous déroulions notre spectacle humain, indifférents à ce vaste réservoir et ce stock inépuisable des richesses naturelles. Aujourd'hui, le monde, la biosphère, Gaïa, peu importe son appellation, est entré en scène. Il en est même devenu l'acteur principal de notre destin.

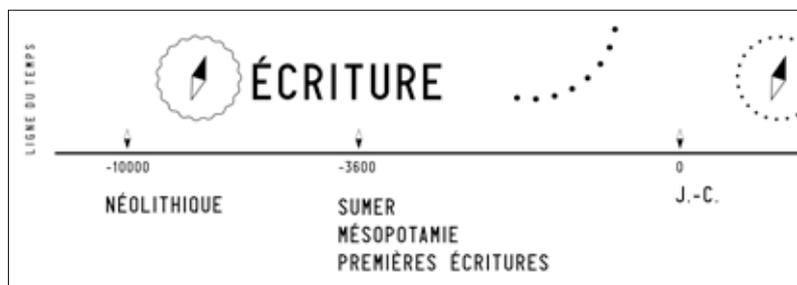
Resserrons le propos sur les bouleversements radicaux à l'échelle de l'histoire humaine et de sa fulgurante accélération depuis quelques siècles. Rapide énumération: expansion démographique gigantesque, urbanisation galopante et mondialisée, extension sans précédent des échanges commerciaux et du capitalisme, amplification tragique des dégradations écologiques, progression ahurissante des sciences et des techniques, avec son cortège de menaces et de promesses, du risque de l'holocauste nucléaire à l'augmentation de la durée de vie, de la crainte de l'effondrement des écosystèmes à la société de l'information, de l'immatériel et du virtuel.

Mutations vertigineuses en un système complexe du monde et de l'homme. Nouvelle géologie et nouvelle anthropologie. Le monde ancien disparaît et, avec lui, nos repères, nos cadres de pensée, nos valeurs et nos traditions, nos habitudes de vie et nos références sociopolitiques. Une nouvelle ère de civilisation pointe ses aurores. Ce qui était hier encore de la science-fiction est en train de devenir réalité. De l'impensable, de la pure imagination jadis, advient comme réel. À nous de faire que cette incroyable métamorphose ne reste pas impensée. À nous de sortir du néolithique.

DE LA PIERRE A L'ÉCRAN

Resserrons encore le focus d'un cran sur les transformations culturelles. Mettons en évidence, avec des repères par essence arbitraires, les grandes étapes du parcours culturel de l'humanité, des tablettes d'argile aux tablettes tactiles, de la pierre à l'écran.

Premier pas: après la Préhistoire, c'est-à-dire le temps des hommes sans l'écriture, vient l'Histoire. L'Histoire c'est l'écrit. Cette première étape, baptisée la logosphère par Régis Debray, durera des premières tablettes d'argile dans l'antique Mésopotamie jusqu'à l'invention de l'imprimerie au milieu du 15^e siècle. Quels sont les traits communs de cette longue période sur le plan culturel? L'importance des mythes et de la religion comme principe premier d'explication de tout ce qui est, le référent central et porteur du sens de la vie étant le divin.



Le pouvoir est détenu par les prophètes et les ecclésiastiques. L'homme est un sujet à commander sur base des commandements divins au nom de l'invisible et de la foi au travers de la prédication et de la sauvegarde des âmes.

Changement radical avec l'invention de l'imprimerie au cœur du 15^e siècle : ce deuxième pas inaugure une période nouvelle qui durera jusqu'à l'apparition de l'image. Reprenons ici aussi les traits communs à cette période selon les mêmes critères que la logosphère mais pour la graphosphère : ce sont les idéologies, les utopies, les programmes, bref les systèmes, qui confèrent du sens au réel, le référent étant ici l'idéal, traduit par la loi et le livre, et véhiculé par le politique au nom d'un citoyen à convaincre. Le lisible prend le pas sur l'invisible, la loi sur la foi, la conscience sur l'âme, le héros sur le saint, l'idéal sur le divin.

Nouvelle métamorphose au cours du 20^e siècle avec la prééminence de l'audiovisuel, la vidéosphère. Troisième pas. Même logique des invariants anthropologiques : les images, qui charrient émotions, affects et fantasmes succèdent à la théologie et à l'idéologie. Régis Debray qualifie ce moment d'iconologie. C'est le performant qui attribue du sens, au travers du règne de l'économie, dominé par l'opinion, au nom d'un consommateur à séduire. La star prend le pas sur le héros, le corps sur la conscience, le visible sur le lisible, l'opinion sur la loi, le performant sur l'idéal, l'apparition sur la publication, le jeune sur l'adulte, l'actualité sur l'Histoire. Culte du présent et individualisme libertaire, anomie et triomphe de l'information sur la connaissance.

Assistons-nous à un quatrième pas comme une vidéosphère hyperbolique avec l'avènement des technologies de l'information et de la communication ? L'ère du sixième continent, virtuel et hors-sol, par l'étendue infinie des réseaux internet dans une forme d'hypermédia en expansion constante ? Une nouvelle phase de ce périple, où, remarquez-le, c'est le média qui fait le message, qui met en œuvre l'hégémonie de la technique, de l'expert, de l'algorithme, des simulations, du jeu et de l'immédiateté ?

VERS UN BASCULEMENT SANS PRÉCÉDENT

L'intérêt d'une telle perspective, exposée caricaturalement presque sous forme d'un idéal-type, est de prendre conscience et de s'interroger sur l'anthropologie et les valeurs que chaque pas détruit et recrée. Car chaque moment civilisationnel dessine en filigrane un rapport à soi, aux autres et au monde. Tous les codes, les référents, les définitions, les objectifs sont à chaque fois bouleversés. Ils doivent servir à relativiser notre présent, à exercer nos esprits critiques par une plongée dans le temps long et à permettre de refonder des alternatives.

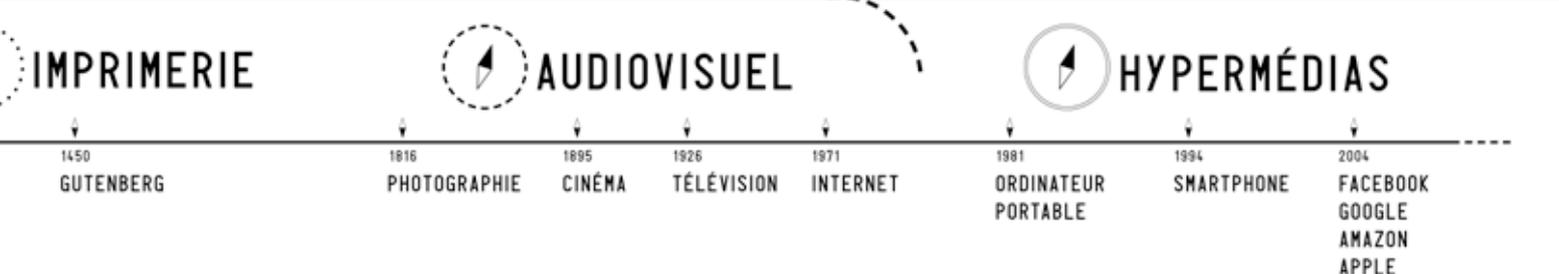
Chaque sédiment culturel n'en efface évidemment pas le précédent. L'actualité regorge d'alliances entre le dogmatisme le plus rétrograde et la maîtrise des technologies les plus sophistiquées. Mais ce survol permet de prendre l'indispensable recul pour exercer son jugement critique avec moins de superficialité de son entendement et avec une lucidité plus aiguisée sur les métamorphoses vertigineuses qui adviennent sous nos yeux hébétés.

En rouvrant la perspective sur l'anthropocène, sur les mutations inouïes de la démographie, de l'urbanisation, du capitalisme qui s'étend, des dégradations des écosystèmes et des potentialités des sciences et des techniques, notre présent apparaît comme historique dans le sens où il se présente comme un basculement saisissant. Et angoissant. De plus, en décrivant les mutations culturelles au travers des innovations techniques et les modifications de notre identité même qu'elles entraînent, nous ne pouvons que partir dans la quête d'une indispensable boussole pour affronter un futur si radicalement nouveau.

POUR UNE CULTURE NUMÉRIQUE HUMAINE ET CRITIQUE

Présence et Action Culturelles prépare en collaboration avec Point Culture Bruxelles un cycle de conférences et ateliers intitulé « Pour une culture numérique humaine et critique » autour des enjeux politiques, sociaux et culturels des nouvelles technologies numériques : algorithmes, big data, l'emploi, l'écologie, les communs numériques... Ouverture du cycle le 3 décembre 2015 à 12h (au Point Culture, Rue Royale 145).
Le programme exhaustif sera bientôt en ligne sur pac-g.be
Info: anne-lise.cydzik@pac-g.be

« Assistons-nous à un quatrième pas comme une vidéosphère hyperbolique avec l'avènement des technologies de l'information et de la communication ? »



NI AILE NI CUISSE, C'EST LA QU'EST L'OS!



L'«Aile ou la cuisse, tout le monde sait ça», est un film de Claude Zidi sorti en 1976. Une comédie française sympa où l'on retrouve un Louis de Funès sur le déclin (il venait de subir un double infarctus) et un Coluche goguenard, star en devenir de l'humour grinçant. Cela resterait un souvenir des années d'insouciance si, au détour d'un énième visionnement au cours d'un après-midi pluvieux, nous n'avions été saisis par l'inquiétante teneur conjecturale du film, le propulsant d'un coup au rang de manifeste pour le temps futur.

Et le futur, c'est maintenant les gars!

Prenez cette scène où de Funès, alias Charles Duchemin, éminent critique gastronomique et propriétaire du guide du même nom, déguisé en touriste américain d'opérette, découvre la cuisine infâme de l'Auberge de la truite, véritable boui-boui aux allures de p'tit resto provincial typique. Coup de griffe évident à ce genre d'endroits faussement terroir qui aujourd'hui encore attirent les touristes trop peu regardants.

Mais c'est bien évidemment la scène de l'usine, propriété de l'ignoble Jacques Tricatel, qui surprend par la mise en garde implicite qu'elle contient. Et sa confondante actualité.

Perdus dans le dédale de cette cathédrale de l'industrie agroalimentaire, Charles Duchemin et son fils Gérard (Coluche) découvrent les secrets bien gardés de la production moderne: la chair animale de synthèse réduite en une pâte visqueuse, directement moulée sur des carcasses tout aussi artificielles, des œufs cubiques pour faciliter le transport, des lapins génétiquement modifiés, des salades élastiques et des poulets sans plumes pour économiser la main d'œuvre!

Le plus drôle c'est que, enfants, nous nous fendions la bidoche devant les frasques de nos deux comiques préférés qui, happy end oblige, font enfin éclater le scandale aux yeux des citoyens hallucinés et envoient l'empoisonneur capitaliste aux enfers.

Pourtant, le pire dans cette histoire c'est que, quarante ans plus tard, il semble bien que Tricatel ait fini par gagner la partie... Ce qui était en effet dénoncé sur le mode humoristique dans le film de Zidi (de fait, une charge contre Jacques Borel, magnat historique des restoroutes et autres cantines d'entreprises), c'était bien l'influence grandissante d'une industrie de la malbouffe qui règne aujourd'hui en maître sur nos assiettes! Dans nos pays trop gras à force d'être «développés», on oublie un peu vite ce qui nous menace réellement: privatisation du vivant par les entreprises de biotechnologies, élevage hors-sol, traçabilité bafouée des aliments, néocolonialisme agricole envers d'autres régions du monde, récupération des filières bio par la grande distribution, risques sanitaires décuplés, etc. etc.

Un monde indigeste dans lequel, fort heureusement, les alternatives citoyennes fleurissent de nouveau. Il est grand temps: l'agrobusiness au 21^e siècle contribue pour près de 20% à la production des gaz à effet de serre. Plus que le trafic routier.

Bon appétit.

Denis Dargent





© Helène Fraigneux - Parc Maximilien le 22 septembre 2015

DANS L'EXIL, L'UN EST L'AUTRE

Depuis l'été, la « marée des migrants » monte, dans la perception commune, à la vitesse d'un cheval au galop. On parle de « choc » ou de « crise » migratoire. Et si plutôt que notre capacité d'accueil ramenée à un ratio des bénéfices sur les coûts, c'était notre humanité commune qui était mise à l'épreuve ? Et s'il fallait s'interroger davantage sur la part d'étranger qui entre en nous, plutôt que sur la part des étrangers à « accepter » et à faire entrer « chez » nous ?

Par Marc Sinnaeve

S'inspirant d'un poète de Sarajevo, l'écrivain Erri De Luca le résume dans un très beau texte¹ : les exilés d'outre-Méditerranée, qui cherchent à se sauver de leurs pays qui brûlent, voient l'Europe comme le marteau rouge qui, dans les transports publics, sert à briser la vitre en cas d'incendie ; tandis que l'Europe, elle, aspire à être la vitre incassable de l'autobus en flammes... sur lequel elle a jeté elle-même des bombes incendiaires, ou, c'est selon, qu'elle a laissé partir en fumée.

L'allégorie du marteau, de la vitre et de l'autobus en flammes est symptomatique de la complexité des questions et des facteurs qui tissent la tragédie des exodes syriens, libyens, irakiens, afghans, érythréens dans un monde globalisé : un « tout » dont les parties sont interdépendantes. Le problème auquel nous avons à faire face à ce stade, indique le penseur de la complexité Edgar Morin,

est que les liens – ceux entre le tout et les parties, mais aussi entre les parties elles-mêmes – sont encore largement impensés². En cause, selon lui : une approche qui dissocie, plus qu'elle ne met en rapport, les déséquilibres d'une économie mondiale trop peu régulée, la myopie d'une géopolitique des intérêts particuliers, la tyrannie de régimes autoritaires postcoloniaux aux traits mafieux, tribaux ou claniques, les bouleversements internes des sociétés, des cultures et des appartenances, là et ici, exposées aux vents de la mondialisation marchande et consumériste, le déchaînement, en retour, des fanatismes identitaires et religieux.

De ce côté-ci de la vitre, l'Europe, pourtant née, après la Seconde Guerre mondiale, pour empêcher de nouvelles guerres, contre les fascismes et les racismes, n'est aujourd'hui qu'une « *expression économique* », assène Erri De Luca. Face aux guerres de la Méditerranée, elle

ne décide rien : « *Elle attend que le pire gagne pour conclure de nouvelles affaires. Le déplacement de masses humaines en exode forcé est l'effet collatéral de cet opportunisme inerte.* »

EXIL FORCÉ ET FORCE DE L'EXIL

À cet instant, il importe de rappeler, comme le fait un autre auteur, Laurent Gaudé, qui a publié le magnifique poème « Regardez-les » dans l'hebdomadaire français *Le Un*, que les mots, avec leur culture, leur histoire et leur imaginaire, ont un réel pouvoir. S'ils ne sont pas une issue, ils peuvent en indiquer la voie...

1. « Si l'Europe refuse l'asile aux migrants, elle les noie », *Le Monde*, 10 septembre 2015

2. Dernier ouvrage : *L'aventure de La Méthode*, Seuil, 2015

Ainsi, le mot *exil*. Au départ, c'était une peine juridique consistant en un bannissement ou un éloignement de ceux qui étaient considérés, d'une manière ou d'une autre, comme des éléments de désordre... ou de résistance illégitime à l'ordre établi. Le mot s'est appliqué, au fil du temps, à quiconque est contraint de vivre hors de sa patrie, hors de là où il appartient, hors de soi, donc, non plus par une décision juridique, mais par la force des choses.

Ce non-choix de l'exil est ce que vivent les réfugiés d'aujourd'hui: «*Ces populations déracinées de force, argumente le sociologue des migrations Smaïn Laacher, fuient des sociétés tellement déstructurées qu'elles y étaient étrangères chez elles avant de le devenir chez nous.*»³

Comme en miroir, les sociétés européennes sont confrontées à la réalité *forcée*, elles aussi, de la venue sur leur sol de ces exilés. Celle-ci, pour elles, n'est pas non plus un choix, encore moins une chance ou une malchance. C'est une réalité, à la fois déjà ancienne, présente et en devenir. Et appelée à s'inscrire dans une durée indéterminée. Espérer mettre un terme – ou un goulot d'étranglement – à ces exodes collectifs, pour ainsi dire structurels, est une illusion. En ce sens, les exilés et l'exil ne sont pas des «fugitifs»: un phénomène qui passe, disparaît et s'éloigne rapidement. Il appelle au contraire l'établissement d'un nouveau contrat social, à durée indéterminée, lui aussi.

RETROUVER LE SENS ET LA FORCE DU «NOUS»

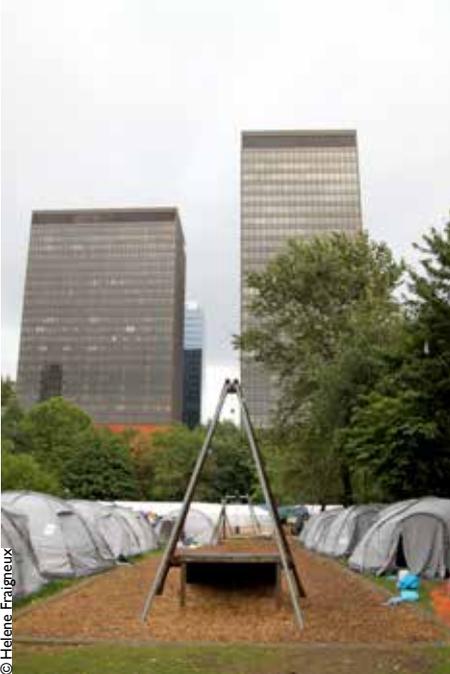
Anticipons par un nouveau retour au sens des mots. Pour tenter de comprendre ce qui, dans notre époque connectée sur l'immédiat et l'immédiatement utile, fonde «l'étrangeté» des exilés en corps étranger plus souvent qu'en «étranger intime», selon la belle formule du philosophe Daniel Bensaïd. *Exil*, en ancien français, a eu aussi les sens de «détresse, malheur, tourment», ainsi que de «ruine, destruction»... Il est remarquable de constater, ici aussi, enfouie au plus profond de la langue, la même logique d'interdépendance, fût-elle conflictuelle: la «détresse» en marche des uns vient s'entrechoquer avec les «tourments» des autres; la «ruine» des vies d'origine des premiers passe pour un facteur potentiel de «destruction» des sociétés des seconds.

Il y a de la conflictualité, donc. Et c'est une bonne nouvelle! Car cela permet de ranger la notion d'étranger, non dans la catégorie belliciste et excluante d'ennemi ou d'adversaire, mais dans celle, incluyente, du politique et du juridique, qui sont les instances d'arbitrage des tensions de la société, de ses conflits ou de la conflictualité. Pour le dire autrement, être en conflit – l'histoire politique et sociale de l'Europe démocratique nous l'enseigne –,

c'est le premier pas d'une relation ou le signe de l'intégration en marche.

Se préoccuper de la conflictualité, plutôt que réoccuper les postes-frontières, c'est tout le propos du tissage difficile à opérer des droits (d'asile) et des devoirs (d'accueil), des pouvoirs législatifs et des possibles existentiels. C'est, ce doit être, le propos du politique.

Se donner cette responsabilité revient à se demander comment se forme et se reforme un collectif, à quelles conditions le ciment «prend», mais aussi pourquoi il y a des communautés, pourquoi il y a de la nation. Bref, il s'agit de réfléchir à comment relier ce qui est séparé, comment «*retrouver, au royaume morcelé du moi-je, le sens et la force du nous*». Non en tant que chimère de fusion ou d'harmonie, mais comme antidote à l'écroulement du politique, d'une parole politique et d'un pouvoir politique qui est l'instance d'arbitrage historique et légitime, en démocratie, entre tous les intérêts en présence.



LES CONTRAINTES ET LES CONTRÔLES

Rétablir le politique dans son autorité, dans cette autorité-là, exige, pour commencer, de subvertir le stade ordolibéral des contraintes et des contrôles qui tiennent lieu de politique à l'Europe. C'est pourquoi il importe de démasquer l'hypocrisie de ceux qui, fédérations d'employeurs ou directeurs de communication du néolibéralisme, instrumentalisent l'accueil des réfugiés pour en faire une enseigne morale du supermarché immoral et immuable qu'ils défendent. «*Humanité couvrant les cruautés de l'argent-maître*», résume Debray dans son ouvrage *Le moment fraternité*.

On le sait, en matière d'accueil comme dans d'autres domaines, la logique comptable et ses faux-nez de rationalité ne suffiront jamais à faire autorité, ni société d'ailleurs. Au contraire: ils fracturent le corps social, ils dissolvent le sens de l'humanité dans le *trading* pour compte propre. L'empire techno-économique a pour corollaire la démonétisation politico-culturelle et le triomphe du fanatisme: «*La fin de la politique comme religion entraîne le retour des religions comme politique*, expliquait le même Régis Debray en début d'année, au lendemain des attentats de Paris. *Le tout-économie, dont le tout-à-l'égo est un effet parmi d'autres, accélère ce mouvement de balancier jusqu'à la folie. Il y a une sorte de cercle vicieux entre le désert des valeurs et la sortie des couteaux. Entre la dévaluation de l'État et le retour au tribal, le repli sur les périmètres de sécurité primaires.*»⁴

De même, la «modernisation» du politique – sous la double influence du culte de la communication et des calculs de la gouvernance économique – a-t-elle conduit au désencadrement des populations des marges par les partis et les piliers (communistes, là, socialistes ou démocrates-chrétiens, ici). Là où le militant syndicaliste et le prêtre-ouvrier parvenaient encore à imposer «*un peu de pudeur à la loi du fric et aux bourgeois décultureurs*», il tend à ne plus rester que précarisations et régressions de la mise en concurrence de tous contre tous. Surtout, à vrai dire, des pauvres contre les pauvres.

C'est pourquoi il est temps, sans doute, d'en finir avec les politiques et avec les symboles de la force. Dans la société du risque contemporaine, comme dans la société industrielle de jadis, la vulnérabilité est autant ce qui dresse les uns contre les autres, que ce qui les réunit autour d'une condition et d'une ambition communes. Aussi peut-on envisager de penser une telle perspective en réhabilitant la primauté du faible – ou des faibles – sur le fort: comme l'a suggéré Hannah Arendt, c'est peut-être à partir de ceux qui n'ont nulle part où aller, victimes des guerres lointaines comme exilés intérieurs de la globalisation économique néolibérale, que la démocratie peut être reconstruite.

3. «Pourquoi ils viennent frapper aux portes de l'Europe?», *Le Monde*, 8 septembre 2015.

4. «Le désert des valeurs fait sortir les couteaux», *L'Obs*, 14 janvier 2015.

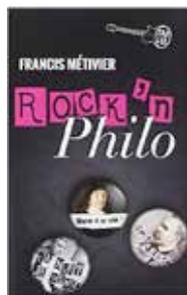


LECTURE

ROCK'N PHILO

Francis Métivier
J'ai lu, 2015

Tout comme la philosophie, le rock nous aide à comprendre le monde et à mieux vivre. Quel est donc ce son si philosophique du rock? Ainsi Francis Métivier, philosophe, essayiste et romancier, professeur et docteur (Paris IV Sorbonne) nous propose *Rock'n Philo*. La musique rock peut-elle nous aider à mieux comprendre l'homme, la société et la nature? Et à agir? Dans sa mise en forme, en quoi l'arrangement musical (genre, sons, rythme, structure) renforce-t-il l'expression du message? Tout comme Nietzsche se complaisait à prétendre qu'il n'était pas philosophe, le rock fera toujours exprès de ne pas se dire rock. À l'instar de la philosophie, le rock se développe dans toute son ambivalence: individualiste et transculturel, agent critique et force de propositions, doux rêveur et initiateur d'actions, instrument de subversion et de cohésion à la fois. L'art a toujours porté cette ambiguïté et il faut reconnaître aux grands morceaux du rock leur statut artistique. Cet ouvrage passe en revue des thèmes majeurs de la philosophie avec et associe concepts de penseur et morceaux emblématiques de la rock culture. Ainsi, pour traiter la Conscience, l'auteur confronte Descartes et son «je pense donc je suis» avec *Where is my mind?* du groupe culte de Boston les Pixies. *The End* des Doors face à l'Œdipe et le grand Autre de Lacan permet d'aborder l'Inconscient tandis que la Liberté lie le *Jailhouse rock* d'Elvis avec Spinoza. Et ça continue, Machiavel et Noir désir pour traiter du Pouvoir, Sartre et Bashung pour la Vérité, Locke et Neil Young pour la Justice et bien d'autres, tous aussi passionnants les uns les autres. On se régale. (SB)



QUI EST CHARLIE?

Sociologie d'une
crise religieuse

Emmanuel Todd
Le Seuil, 2015

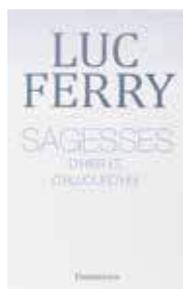
Selon Emmanuel Todd, dans son ouvrage très polémique *Qui est Charlie?*, nous avons réagi face à une sociologie de la psychose islamiste en France. Pour cet historien et anthropologue, la France a bien vécu une crise religieuse. En réalité que nous a montré la France après Charlie? Le conservatisme, l'égoïsme, la domination, toujours plus d'inégalités sociales et raciales. C'est véritablement là que se situe le nœud du problème. Va-t-on encore continuer longtemps à maltraiter la jeunesse, cette jeunesse, rejeter à la périphérie des grandes villes les enfants d'immigrés, reléguer au fond des départements des classes populaires, diaboliser l'islam, nourrir un antisémitisme de plus en plus menaçant. En quelque sorte, si l'on fait abstraction du «facteur musulman», l'ensemble de la société connaît une poussée radicale, identitariste, potentiellement violente, sous une quadruple contraintes: déficit démocratique fondamental, déséquilibre total dans la répartition des richesses, exclusion sociale et économique croissante, recul massif de l'égalité réelle. Le radicalisme djihadiste n'est en fait qu'un motif particulier de ce vaste mouvement, spécifique à un sous-groupe de la population européenne. Cet ouvrage très polémique ne va pas plaire à tout le monde. Mais il gagne cependant à être lu, il est pourvu de tableaux, de chiffres et de cartes, une analyse très anthropologique du sujet. (SB)



SAGESSES D'HIER ET D'AUJOURD'HUI

Luc Ferry
Flammarion, 2014

Sagesses d'hier et d'aujourd'hui est un ouvrage de synthèse qui navigue des temps anciens à notre modernité, écrit dans un style clair et pédagogique, accessible à tous malgré l'abstraction de certains concepts et la profondeur de certains systèmes philosophiques. Quoi que l'on pense de ses engagements politiques, son auteur, Luc Ferry est un vulgarisateur de la philosophie d'une qualité exceptionnelle. Il nous raconte de manière lumineuse tout le déroulement de la pensée occidentale depuis l'*Odyssee* d'Homère jusqu'aux grands intellectuels du 20^e siècle comme Karl Popper, Jean-Paul Sartre, Michel Foucault, Martin Heidegger... Je suis loin de partager certaines de ses convictions et certains aspects de ses analyses mais la manière dont il nous explique des pensées aussi difficiles que celles de Spinoza, de Rousseau, de Hegel, de Nietzsche, de Freud ou de Marx, est, à mon sens, un sommet de pédagogie intelligente. Ce livre devrait constituer le cours central d'une éducation citoyenne pour tous les étudiants tant il possède la vertu de nous conduire plus loin que nous-mêmes. Sa perspective sur la mythologie grecque et romaine, le récit que Ferry fait de l'*Odyssee* d'Homère, et de sa traduction rationnelle par Platon et Aristote, est prodigieuse de clarté. L'explication de la révélation chrétienne, de la révolution humaniste à la Renaissance, des transformations de la science, des Lumières, et en particulier de Kant, de la déconstruction moderne, des problématiques contemporaines, est l'idéal d'un enseignement et d'une éducation, à la fois simple et profond. Magnifique leçon de savoirs et de sagesses. Assurément essentiel pour mieux se situer dans sa vie et dans le monde. (JC)



CHECK-POINT

Jean-Christophe Rufin
Gallimard, 2015

Check-Point est un thriller psychologique d'une puissance exceptionnelle. L'aventure est celle du personnage central Maud, 21 ans, engagée dans une ONG, qui se retrouve aux commandes d'un quinze tonnes sur les routes de la Bosnie en guerre. Ces dernières années, l'humanitaire pacifique a cédé plusieurs fois la place à un engagement militaire. Pour secourir les populations libyennes, syriennes, ukrainiennes, la communauté internationale s'est finalement résolue à les armer. Ce roman met en scène des contradictions, des questionnements, des déchirements. Il est composé comme une sorte de huis clos roulant. Les cinq personnages qui sont enfermés dans les cabines de deux camions vivent en direct, et sous la forme d'un drame personnel, l'ébranlement de leurs certitudes et le changement de leur univers. Engagés dans une action humanitaire «classique» (apporter des vivres et des médicaments à des populations victimes de la guerre), ils vont passer de vrais check-points mais aussi se confronter à une frontière mentale plus essentielle. En effet, la guerre en ex-Yougoslavie est suffisamment lointaine pour être presque oubliée. Il n'est pas nécessaire d'en connaître le détail pour comprendre ce que vivent les personnages de ce livre. Ce qu'il faut en savoir, c'est en les suivant qu'on le découvre. La question qui traverse finalement ce roman d'un bout à l'autre, est celle de la violence qui s'invite jusqu'au cœur de l'Europe: y a-t-il réellement une place pour la neutralité bienveillante de l'action humanitaire? Un roman saisissant de vérités sur notre monde contemporain. (SB)





SUR LA PISTE DU COLLECTIF DU LION

Une aventure plus que musicale

Collectif du Lion,
PAC, 2015

Cinquième numéro de sa collection «Les voies de la création culturelle», Présence et Action Culturelles vient d'éditer *Sur la piste du collectif du lion*. Après les précédents numéros consacrés à des compagnies de théâtre et de cirque, PAC a décidé de faire la part belle, à l'occasion de ses 25 ans d'existence, à ce collectif d'artistes de jazz basé à Liège. Il est peu fréquent de pouvoir célébrer l'existence d'un collectif sur une si longue période. Cet ouvrage regroupe différentes écritures afin de parler de cette association informelle de musiciens apparue

dès le début des années 80 et qui prend racine autour d'un lieu (le Lion S'Envoile), d'une institution innovante (le Conservatoire royal de Liège) et de son directeur, Henry Pousseur. Cette association bouleverse les codes, crée un langage, une esthétique (une Ecole Liégeoise?) grâce à des rencontres, des voyages, des classes d'improvisation et de jazz. Elle se structure par la création d'une ASBL et traverse avec grand appétit, énergie et humour plus de 35 années d'histoires de jazz, de transmission, de productions discographiques, de spectacles pluridisciplinaires, de mixité de genres et de générations. Un ouvrage fort plaisant et qui s'adresse directement aux amoureux du jazz. (SB)

Prix de vente: 25 €
À commander à
edition@intrapac.be
ou au 02/545 79 18

LA DYNAMIQUE DE LA RÉVOLTE, Sur des insurrections passées et d'autres à venir

Eric Hazan
La Fabrique, 2015

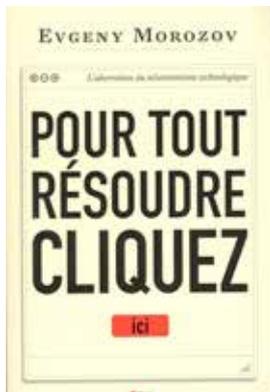
Pour sortir de la résignation selon laquelle on vit dans un monde certes regrettable mais dans lequel il faut pourtant bien vivre, Hazan, qui dirige les Editions de la Fabrique, tente avec sa verve habituelle et sa fine écriture de renouer avec une Histoire des révoltes refoulées, oubliées, jetées avec l'eau du bain de la chute de l'URSS et la montée des pensées postmodernistes. La révolution, réduite à sa période de terreur, est même devenue un repoussoir plutôt qu'un horizon. Il s'agit donc de renouer avec l'Histoire de ces mouvements révolutionnaires, avec ses catégories oubliées, et d'en tirer des leçons. Pour ce faire, Hazan interroge et compare les figures de la révolution. On voyage dans ce passionnant récit: 1789 et 1871 en France, 1936 en Espagne, 1905 et 17 en Russie, l'Allemagne spartakiste de 1919 ou plus près de nous l'Égypte ou la Tunisie... On apprend énormément sur notre époque dans ce livre ouvertement politique et pas seulement historique puisqu'il vise à «surmonter le pessimisme ambiant et penser l'action à venir». Il y est question des motivations des acteurs de ces mouvements: la faim et la colère sont souvent des moteurs bien plus puissants que les idées politiques pour déclencher des révoltes. Mais aussi du rapport de force souvent jugé implacablement défavorable aux insurgés alors qu'en réalité, un renversement de tendance est si vite arrivé, pour peu qu'une partie au moins des forces de l'ordre rejoigne les insurgés – cela s'est souvent vu. Les risques que l'assemblée élue dans la foulée du mouvement insurrectionnel soit contre-révolutionnaire et/ou impuissante face aux urgences du moment sont aussi mis en avant tandis que Hazan dynamite longuement l'idée selon laquelle ce serait un parti politique, jouant le rôle d'une avant-garde du peuple, qui lancerait tout mouvement contestataire. Bien au contraire... (AB)



POUR TOUT RÉSOUDRE, CLIQUEZ ICI

L'aberration du solutionnisme technologique

Evgeny Morozov
FYP, 2014



Le chercheur Evgeny Morozov continue de pourfendre les cyber-utopies diffusées par les services de relation publique de ces grandes divinités que sont les multinationales de la communication (les fameuses GAFAM, Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft). Sans oublier leurs prêtres, blogueurs et journalistes des nouvelles technos et évangélistes béats de l'hyper informatisation du monde. Le livre, parfois très mal traduit de l'anglais, présente donc les dimensions idéologiques du «webcentrisme» qui place internet comme cause de tous les phénomènes actuels et de son pendant, le «solutionnisme» technologique, qui lui, vise à imaginer que des solutions technologiques viendront résoudre la plupart des problèmes en niant leurs causes sociales, politiques, ou économiques (qu'on songe seulement à Jeremy Rifkin par exemple). Morozov refuse l'idée d'une «révolution» qui bousculerait tout sur son passage sans qu'on puisse influencer sur ces changements.

Cette vision évacue trop vite la dimension historique des nouvelles technologies dont la mise au point s'inscrit dans un contexte politique et économique particulier qui influe sur leur développement. Internet a beau bousculer l'économie mondiale dans de nombreux domaines (de la musique à l'éducation, de l'édition aux taxis), il reste lui-même avant tout soumis aux lois du marché. S'il participe à la dérégulation économique, le numérique ne la résume pas, et la décide encore moins. Il n'est qu'un des outils d'une mutation ultra-libérale planétaire plus large. Le politique doit donc reprendre le contrôle de la machine, abandonné aux ingénieurs et aux publicitaires, et définir les règles de son utilisation. Et ne pas le limiter à être un prétexte au désengagement de l'État. Reste à trouver comment. À noter qu'un autre livre du chercheur américano-biélorusse, *Le mirage numérique*, sort ces jours-ci. (AB)

LES MALAISES DE L'APRÈS-CHARLIE

Identités mouvantes, inégalités croissantes et dérives culturelles

Ouvrage collectif
Les Cahiers de l'éducation permanente N°46
PAC, 2015

Les Cahiers de l'éducation permanente se sont essayés à analyser les enseignements et comportements de l'après-Charlie. Dans un contexte de paix, pourquoi s'attaquer à des individus en raison de leurs opinions, de leur confession religieuse présumée ou de l'uniforme qu'ils portent?

Nous assistons souvent impuissants à une sorte de théâtre de conflits lointains, qui nous amènent jusqu'en Syrie, Afghanistan, Yémen, Pakistan. Nous assistons à une vague d'intensification de bombardements à distance, au nom de la sécurité, jusqu'à sacrifier certaines libertés publiques. Nous assistons à une sorte de métamorphose de l'identité. En quelques décennies, la définition de soi s'est déplacé d'une essence sociale à une essence culturelle. Au rapport économique et social succède la différence identitaire culturelle en termes de genre, d'origine ethno-raciale, de préférence sexuelle, de religion ou d'appartenance régionale. Face à l'ampleur des bouleversements du monde, il est impératif d'identifier les causes

d'une décomposition sociale. Ces replis tous azimuts ne sont pas la cause d'une société qui ne va plus. Ils en sont le symptôme. Dès lors, pourquoi et dans quelles conditions ces raidissements identitaires s'opèrent. Résurgences et insurrections, pourquoi ces malaises au cœur de nos démocraties? Ce numéro tente d'y voir plus clair sous la plume d'écrivains, de personnalités très diverses: politiques, philosophes, journalistes, personnalités de la laïcité, de la Présidente de l'Union des progressistes Juifs de Belgique et d'un islamologue. (SB)

Prix de vente: 5 €
À commander à
edition@intrapac.be
ou au 02/545 79 18



POPCORNS



MUSIQUE

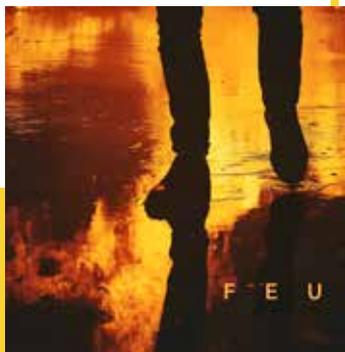
FEU

Nekfeu
Seine Zoo, Polydor, Universal
2015

En juin dernier, Nekfeu a sorti *Feu*, un premier album solo très attendu par le public Hip-Hop. Le jeune rappeur de 25 ans n'est pourtant pas un inconnu dans le milieu puisqu'on peut le retrouver sur une dizaine de projets au sein de différents collectifs tels que L'Entourage, le S-Crew, 5 Majeur ou encore « 1995 ». Les adeptes du rap un peu plus underground connaissent donc bien le talent indéniable que Nekfeu livre en groupe. Avec ce premier projet, il nous confirme que sa plume est toujours aussi travaillée, son flow techniquement bien maîtrisé et qu'il a toujours autant de valeurs à revendiquer. Des qualités

qui font de Nekfeu un rappeur à part en ces temps où le courant « Trap » prend de plus en plus d'espace dans le paysage médiatique. S'il semblait facile de tomber dans la tendance du moment, comme plusieurs rappeurs l'ont fait avant lui, Nekfeu a choisi la difficulté en restant fidèle à lui-même. Une fidélité qu'on retrouve d'ailleurs tout au long du projet. Malgré un album fort musical et éclectique, Nekfeu aborde ses différentes revendications avec beaucoup de sérieux. Il y dénonce souvent la société actuelle, sa surconsommation et le fait de suivre bêtement le troupeau sur *Nique Les Clones (Part. II)* où le refrain fait notamment référence au groupe X-Men et leur chanson mythique *Retour aux Pyramides* sorti en 1997. Passionné de lecture, on retrouve également beaucoup de référence dans ses titres et/ou textes comme

avec *Martin Eden*, titre éponyme du roman de Jack London ou encore dans *Le Horla*, lui aussi éponyme de deux nouvelles de Maupassant. Mélangeant souvent les titres de rap pur avec des morceaux plus musicaux notamment sur *Reuf* où il a invité Ed Sheeran, Nekfeu propose toujours des textes intelligents et très aboutis au niveau de l'écriture. Feu est donc une réussite totale et s'adresse à un public bien plus large que les fans de rap. Il y a fort à parier qu'il faudra encore compter sur Nekfeu pour enflammer le milieu Hip-Hop dans les années à venir... (TH)



SPECTACLE

PALESTINIAN CIRCUS

B-Orders
Palestinian Circus School,
2015

B-Orders est le nouveau spectacle de la Compagnie Palestinian Circus, versant professionnalisé de l'École de Cirque palestinienne. Créé par Ashtar Muallem et Fadi Zmorrod, il mêle cirque contemporain et danse dans un décor minimal. Comme souvent dans leurs spectacles, on navigue entre l'anxiété de l'absence de liberté et le désir de s'affranchir des multiples codes, ordres et frontières qui dominent les Palestiniens. Les acrobaties de Ashtar Muallem et Fadi Smorrod (principalement mâts chinois et tissus aérien) déconstruisent ces moules qui façonnent notre personnalité tout au long de nos vies : des modèles de genre à ceux donnés par la religion, des impératifs administratifs à ceux imposés par l'Histoire. Du cirque politique donc qui rend claires les limitations politiques et sociétales (et pas seulement celles dues à l'occupation) avec lesquelles les Palestiniens doivent composer quotidiennement. Des sujets évidemment en tension dans la Palestine contemporaine mais qui par leur universalité, nous touchent tous. Cette tentative poétique de recherche d'une paix intérieure et d'émancipation vient de remporter le prix *Total Theatre* du cirque au Fringe Festival d'Édimbourg 2015 et on espère bien les revoir venir avec ce spectacle joué en mars 2014 à Bruxelles. (AB)

DOCU

JE NE SUIS PAS FÉMINISTE, MAIS...

De Florence et Sylvie Tissot
Les mots sont importants,
2015

Sociologue au CNRS, fondatrice et directrice de la revue *NQF (Nouvelles Questions Féministes)*, Christine Delphy est une des figures du mouvement féministe français des années 70 et une de celles dont les travaux sont les plus reconnus dans l'univers académique et féministe anglo-saxon. Florence et Sylvie Tissot, toutes deux jeunes réalisatrices viennent de réaliser un documentaire sur cette femme passionnante qui en 1970, à la suite d'une action retentissante sous l'Arc de Triomphe à Paris, fonde en compagnie d'autres femmes le légendaire MLF (Mouvement de

Libération des Femmes). *Je ne suis pas féministe, mais...* lui consacre donc dans un double DVD un portrait politique et culturel et revient sur les acquis du féminisme et ses enjeux actuels. On y parle du genre qui précède le sexe, ou encore de pourquoi et comment il faut défendre le droit à l'avortement aujourd'hui.

Le deuxième DVD propose quant à lui un abécédaire. Il s'agit d'un long entretien avec Sylvie Tissot, de A comme à Amitié à Z comme zizi en passant par XY comme différence des sexes, on y explore les concepts clés de la théorie féministe (Genre, Travail domestique...) tout en revenant sur des épisodes de la vie de Christine Delphy et les événements auxquels elle a participé. Enfin ce coffret inclut un livret de 16 pages composé de photos, biographie et bibliographie. Un bel ouvrage à acquérir. (SB)

A LIRE ÉGALEMENT :

L'ÉCONOMIE SOCIALE ET SOLIDAIRE

Levier de changement

Alternatives Sud, volume 22

Centre tricontinental / Solidarité Socialiste / Syllepse, 2015

QUAND LA RAISON FAILLIT PERDRE L'ESPRIT

Judy L. Klein, Rebecca Lemov, Michael D. Gordin et al.

Zones sensibles, 2015

AGIR PAR LA CULTURE N°43



Agir par la Culture

www.agirparlaculture.be

Une publication de Présence et Action Culturelles ASBL

5, rue Lambert Crickx
1070 Bruxelles - Belgique

www.pac-g.be

Tél : 02/545 79 11

Tirage : 10.000 exemplaires

Éditrice responsable :

Dominique Surleau

Rédacteur en chef :

Aurélien Berthier
aurelien.berthier@pac-g.be
02 / 545 77 65

Équipe rédactionnelle :

Sabine Beaucamp, Jean Cornil, Anne-Lise Cydzik, Denis Dargent, Hélène Fraigneux, Michel Gheude, Lucrèce Monneret, Marc Sinnaeve, Pierre Vangilbergen.

Ont participé à ce numéro :

Concetta Amella, Julien Annart, Medhi Derfoufi, Haude Etienne, Thomas Hubin, Nathalie Misson et Fréd Pailleur.

Website :

Thomas Hubin.

Lay-Out :

Hélène Fraigneux.

Couverture - illustrations :

Julie Joseph - www.julie-joseph.com

Abonnement : Maria Casale.

Pour recevoir gratuitement AGIR PAR LA CULTURE par la poste ou pour vous désinscrire de la liste d'envoi rendez-vous sur le site : www.agirparlaculture.be (abonnement gratuit pour la Belgique, frais de port payants hors de Belgique).

Le contenu des articles n'engage que leur(s) auteur(s). Tous les articles peuvent librement être reproduits à condition d'en mentionner la source.

Conformément à la loi du 8 décembre 1992 relative à la protection de la vie privée à l'égard des traitements de données à caractère personnel, vous pouvez consulter, faire modifier vos informations de nos fichiers d'abonnés ou vous opposez à leur utilisation.

Cette publication reçoit le soutien du Service Éducation permanente du Ministère de la Fédération Wallonie Bruxelles et de la Loterie Nationale.

Semons des possibles

Lancement

*le 9 novembre (matin)
à la gare de Mons*

*le 16 novembre (matin)
à la gare de Bruxelles-Central*

*le 24 novembre (matin)
à la gare de Namur*

Menée conjointement par le PAC, le CAL et le CIEP, cette campagne met en valeur, dévoile ou réhabilite des actions culturelles menées par des citoyens, organisés ou non en associations, qui résistent à toutes les formes de domination liées au racisme, au patriarcat et au capitalisme/ néolibéralisme.

Nous avons choisi de donner la parole aux acteurs de terrain, de mettre en avant leurs initiatives, de dévoiler comment ils résistent, s'expriment et proposent d'autres rapports sociaux et modèles de vie en société.

