

Après ce lourd constat, l'autrice propose des pistes d'action. Comprendre le colorisme pour le combattre est une action qui nous concerne toutes et tous : celles et ceux qui bénéficient structurellement de la hiérarchisation raciale mais aussi au sein des communautés noires. Il revient alors à chacun de « ne pas adopter cette triste posture politique d'aveuglement racial » (p. 59) mais bien plutôt de défendre sa condition « selon les prémisses intransigeantes de la dignité humaine » (p. 81) : laisser vivre sa négritude et exister sans être blanc. En cela, « les amitiés et les liens de fraternité ou de sororité entre Noirs et Noires sont non seulement possibles mais aussi primordiaux dans la construction de résistances alliées contre le racisme » (p. 60-61).

L'autrice propose un essai puissant qui s'inscrit dans la réflexion générale pour l'émancipation face aux structures dominatrices anciennes mais toujours vivaces. Elle tient un propos fort, précis et appelle à intégrer les problématiques raciales dans les luttes pour la justice sociale et écologique : elles ne peuvent pas fonctionner l'une sans l'autre car elles sont le produit de mêmes phénomènes socio-historiques. C'est en comprenant ce qu'est le colorisme que l'on peut saisir « les infinies possibilités qui s'ouvrent avec une diversité réelle de pensée, d'existences et d'expériences » (p. 129).

Si l'ouvrage touche particulièrement les communautés noires, il interpelle toutes les personnes désireuses de comprendre les mécanismes interconnectés de la domination et de lutter pour la dignité humaine. De ce point de vue, la réflexion questionne la science du droit et les juristes. Sans qu'il ne s'agisse du propos du livre, la spécificité française de l'égalité en droit et, plus généralement, de l'individualisme juridique, peut être interrogée quant à son inopérance pour donner des moyens de protection et d'émancipation aux groupes minorisés. L'analyse de l'autrice nous permet de saisir ce qui « fait groupe » d'un point de vue externe, dominant, et d'un point de vue interne, émancipateur. La constitution et la diffusion d'archétypes réducteurs, mus par des objectifs de suprématie blanche et

d'accroissement du capital mineur collectivement et individuellement chaque membre d'un groupe, blessent la dignité de la condition noire, autochtone, féminine, prolétaire. Cependant, « faire groupe » c'est aussi, du point de vue des membres qui le constituent, un élan solidaire, une connexion culturelle profonde, une construction en commun, en d'autres termes, une dignité collective, formée par l'interconnexion entre tous les membres d'un groupe, ce qui permet de rêver d'une société qui favoriserait l'autogestion culturelle.

Derfoufi, Mehdi. 2021. *Racisme et jeu vidéo*. Paris : Éditions de la MSH.

Abdellali Hajjat
Université libre de Bruxelles (Belgique)
abdellali.hajjat@ulb.be

Au croisement des études culturelles, des études post/décoloniales et des *game studies*, cet ouvrage propose non seulement une analyse intersectionnelle de la question raciale dans le jeu vidéo, mais aussi un programme de recherche post/décolonial ambitieux pour décoloniser le jeu vidéo. En s'appuyant sur ses propres recherches et les rares travaux existants sur la question raciale dans le jeu vidéo, l'auteur soulève les questions de la structuration, de la reproduction et de la contestation de l'hégémonie raciste dans les conditions de production, de diffusion et de réception des œuvres vidéoludiques à l'échelle mondiale (productions occidentales et du Sud global). Dans le prolongement des perspectives féministe et *queer des game studies*, l'enjeu théorique consiste à « décoloniser le jeu vidéo » (chapitre 1) par le refus de l'eurocentrisme, la prise au sérieux des productions du Sud Global, le décentrement par rapport à l'idéologie occidentale du progrès, la déconstruction de la figure hégémonique du créateur de jeu (masculin, blanc et hétérosexuel), la critique des représentations raciales et sexistes, la mise en lumière des structures capitalistes de l'industrie et, finalement, « préfér[er] à un universalisme eurocentrique un pluriversalisme des mondes humains et du vivant en général » (p. 78).

Ce projet stimulant se traduit par une série d'analyses sur la politique des identités et les ambiguïtés du marketing de la diversité (chapitre 2), les paniques morales de l'extrême-droite contre la (très relative) représentation des minorités (chapitre 3), les enjeux de *colorblindness* (aveuglement à la couleur), de *whitewashing* (blanchiment d'un personnage) et de *racebending* (modification de l'ethnicité de départ d'un personnage) (chapitre 4), les stéréotypes et les représentations raciales dans les jeux *mainstream* (chapitre 5), la spécificité de la production japonaise « hybride », « hyperculturelle » et globalisée (chapitre 6), et le « *gaming* postcolonial » des jeux vidéo du Sud global (Antilles, Afrique, Asie, Amérique latine) (chapitre 7).

En retraçant une histoire globale des jeux vidéo, l'auteur met en lumière des lieux de naissance multiples (États-Unis, Europe, Japon), mais on constate généralement une sur-représentation des hommes blancs hétérosexuels, à la fois dans le monde occidental mais aussi dans certains pays du Sud (Afrique du Sud et Brésil), et une sous-représentation des minorités sexuelles et racisées parmi les créateurs de jeux vidéo. Cette réalité – résultat de processus de sélection des étudiants dans les formations universitaires spécialisées et de recrutement dans l'industrie du jeu vidéo – n'est pas sans conséquence sur les représentations véhiculées dans le contenu des jeux vidéo puisqu'elles reflètent le *white gaze*, c'est-à-dire « la façon dont le regard blanc naturalisé conditionne les formes et les contenus de la représentation culturelle, notamment en construisant le corps des non-Blancs en objet de ce regard » (p. 219). L'auteur développe ainsi l'idée de « mélancolie masculine blanche » (p. 226) pour décrire la fascination pour la conquête coloniale, les représentations orientalistes des mondes non-occidentaux, l'idéalisation de l'exploration de mondes « barbares », l'invisibilisation des minorités ethnoraciales et, quand elles apparaissent, leur enfermement dans les stéréotypes racialisants. Le regard masculin blanc s'incarne également dans les modalités même du jeu avec le choix (ou non) d'avatars racisés ou des armes disponibles, comme dans *Red Dead Redemption 2* qui fournit la corde comme arme létale, souvent utilisée pour lyncher et pendre des avatars noirs...

Compte tenu des conditions structurelles de production d'un regard masculin blanc, il n'est pas étonnant que des polémiques se soient multipliées opposant, d'un côté, des joueurs, journalistes et/ou analystes antiracistes et féministes et, de l'autre, la fachsphère anglophone et francophone partisane de la « guerre culturelle » pour imposer son hégémonie raciste. Tout au long de l'ouvrage, l'auteur en présente plusieurs : *Resident Evil 5* où un homme blanc tue des zombies noirs dans un bidonville africain ; la franchise *Assassin's Creed* reproduisant l'orientalisme occidental sur les mondes arabes et musulmans ; le *whitewashing* des personnages de *The Witcher 3*, etc. En décortiquant les contradictions de l'argumentation des défenseurs de la blancheur des jeux – arguments de la réalité « historique » de mondes imaginaires, du « droit à la représentation » des Blancs et de la « liberté d'expression » – l'auteur montre la vacuité intellectuelle des gardiens du temple de la blancheur vidéoludique.

Ce constat concerne également les jeux vidéo japonais *mainstream*, mais l'auteur met en lumière la spécificité de la position historique et économique japonaise. En raison de son histoire coloniale, de la tutelle étasunienne depuis 1945 et de son insertion dans la mondialisation capitaliste, le Japon fait non seulement partie du bloc occidental mais aussi du monde « oriental » subalternisé faisant l'objet de discours occidentaux essentialistes. Les jeux vidéo japonais reflètent ainsi un processus d'indigénisation de la culture occidentale débouchant sur une hybridation hyperculturelle, tantôt mettant en avant des références culturelles japonaises, tantôt les effaçant pour satisfaire la clientèle occidentale. Sur ce point, l'auteur aurait pu mobiliser la littérature existante sur la construction de la blancheur des Japonais dans la mesure où il existe une véritable identification nationale à la blancheur (Ashikari, Fujikawa, etc.).

Face aux critiques antiracistes, l'industrie s'est peu à peu adaptée en développant une stratégie de marketing de la diversité, *via* notamment l'inclusion de personnages racisés. Mais cette stratégie n'est pas sans ambiguïté puisque ce genre d'inclusion

correspond généralement à du « tourisme identitaire » (Lisa Nakamura, p. 133) instrumentalisant les politiques de l'identité dans une logique néolibérale et « post-raciale ». Se pose alors la question de la possibilité d'un *gameplay* (expérience de jeu) intersectionnel. Ainsi, *Assassin's Creed III : Liberation* et l'adaptation vidéoludique de la bande dessinée *The Walking Dead* sont des exemples intéressants puisque le premier fait référence à la figure historique de Harriet Tubman et que le second met en scène un personnage principal africain-américain, professeur d'histoire à l'université, dépourvu des stéréotypes racistes et reflet de la complexité de la masculinité noire étasunienne.

Mais les brèches les plus prometteuses dans la blanchité vidéoludique semble être situées dans le *gaming* postcolonial. Même si les marchés du jeu vidéo étasunien et européen représentent 48% du marché mondial en 2019, les marchés asiatique, latino-américain et africain en représentent quand-même respectivement 47%, 4% et 1%. Curieusement, la Chine est un territoire méconnu des *game studies* alors qu'il s'agit du deuxième marché national après les États-Unis. Mais l'auteur dresse un passionnant panorama général des jeux vidéo dans le Sud global où émergent difficilement les discours subalternes. Ainsi, la Martinique était à l'avant-garde du *gaming* postcolonial puisque Muriel Tramis et Patrick Chamoiseau avaient réalisé *Méwilo* en 1987 et *Freedom* en 1988, le premier étant basé sur une légende antillaise d'un trésor caché par les colons, l'autre sur l'expérience d'un esclave devant fuir la plantation. Ces jeux à « coloration politique rare » (p. 288) n'ont malheureusement pas essaimé dans le paysage vidéoludique français où la créatrice a été marginalisée. En explorant d'autres exemples africains (Afrique du Sud, Nigeria, Maroc, etc.), asiatiques (Iran, etc.) et latino-américains (Brésil, etc.), dont les moyens financiers sont souvent très restreints, l'auteur revient sur la tension qui traverse les jeux vidéo du Sud global entre la louable revalorisation des références historiques subalternes et la constante réappropriation des codes culturels hégémoniques (processus d'imitation des modèles du genre). Pour l'instant, aucun jeu ne s'appuie sur « l'extraordinaire

richesse culturelle et politique de l'afrofuturisme, ni même sur les théories politiques panafricanistes ou afrocentriques » (p. 292).

Finalement, cet ouvrage très bien écrit et accessible au grand public propose un état des lieux particulièrement stimulant pour penser la question raciale dans le jeu vidéo. Il reste que, même si la question des publics de *gamers* et des pratiques de *gaming* affleure ici et là dans le livre, celle-ci aurait sans doute mérité une analyse plus approfondie. Les réappropriations et les usages différenciés des jeux vidéo selon les caractéristiques sociales des joueurs et les contextes nationaux sont un champ d'études qui devrait être « exploré », mais de manière décoloniale.

Martin-Breteau, Nicolas. 2020.

Corps politiques : le sport dans les luttes des Noirs américains pour l'égalité depuis la fin du XIXe siècle.
Paris : Éditions EHESS.

Akim Oualhaci

Université Paris Nanterre, Institut des Sciences sociales
du politique (France)

aoualhaci@parisnanterre.fr

Dans *The Souls of Black Folk*, W.E.B. Du Bois avait déjà posé la question, toujours vivace, de l'expérience des Afro-Américains en ces termes : « Qu'est-ce ça fait d'être constitué en problème ? ». Les cultures physiques et les usages sociaux du sport fournissent des éléments de réponse à cette question. La question raciale dans l'histoire des sports aux États-Unis peut mener à la controverse (notamment entre les historiens John Hoberman et Jeffery T. Sammons). Paradoxalement, relativement peu d'intellectuels noirs se sont penchés sur les pratiques et usages du sport (Gerald Early et Al-Tony Gilmore), de grands intellectuels noirs comme Frederick Douglass ou E. Franklin Frazier considérant le sport pour les Noirs comme dénué de valeur culturelle ou comme une forme de contrôle social faisant obstacle à la lutte politique. Cependant, à partir des années 1970, on voit émerger des travaux sur cet objet, analytiques, critiques et incluant les variables de classe, de genre et de race,