

RiMe

**Rivista dell'Istituto
di Storia dell'Europa Mediterranea**

ISBN 9788897317937

ISSN 2035-794X

numero 17/II n.s., dicembre 2025

**Derrière un goût pour un primitivisme contemporain: les
logiques commerciales des industries culturelles et
vidéoludiques?**

**Behind a taste for contemporary Primitivism: the commercial
logic of the cultural and Video Game
Industries?**

Emmanuelle Jacques

DOI: <https://doi.org/10.7410/1772>

**Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea
Consiglio Nazionale delle Ricerche
<http://rime.cnr.it>**

Direttore responsabile | Editor-in-Chief

Luciano GALLINARI

Segreteria di redazione | Editorial Office Secretary

Idamaria FUSCO - Sebastiana NOCCO

Comitato scientifico | Editorial Advisory Board

Luis ADÃO DA FONSECA, Filomena BARROS, Sergio BELARDINELLI, Nora BEREND, Michele BRONDINO, Paolo CALCAGNO, Lucio CARACCILO, Dino COFRANCESCO, Daniela COLI, Miguel Ángel DE BUNES IBARRA, Antonio DONNO, Antonella EMINA, Vittoria FIORELLI, Blanca GARÌ, Isabella IANNUZZI, David IGUAL LUIS, Jose Javier RUIZ IBÁÑEZ, Giorgio ISRAEL, Juan Francisco JIMÉNEZ ALCÁZAR, Ada LONNI, Massimo MIGLIO, Anna Paola MOSSETTO, Michela NACCI, Germán NAVARRO ESPINACH, Francesco PANARELLI, Emilia PERASSI, Cosmin POPA-GORJANU, Adeline RUCQUOI, Flocel SABATÉ i CURULL, Eleni SAKELLARIU, Gianni VATTIMO, Cristina VERA DE FLACHS, Przemysław WISZEWSKI.

Comitato di redazione | Editorial Board

Anna BADINO, Grazia BIORCI, Maria Eugenia CADEDDU, Angelo CATTANEO, Isabella CECCHINI, Monica CINI, Alessandra CIOPPI, Riccardo CONDRÒ, Francesco D'ANGELO, Alberto GUASCO, Domenica LABANCA, Maurizio LUPO, Geltrude MACRÌ, Alberto MARTINENGO, Maria Grazia Rosaria MELE, Maria Giuseppina MELONI, Rosalba MENGONI, Michele M. RABÀ, Riccardo REGIS, Giampaolo SALICE, Giovanni SERRELI, Giovanni SINI, Luisa SPAGNOLI, Patrizia SPINATO BRUSCHI, Giulio VACCARO, Massimo VIGLIONE, Isabella Maria ZOPPI.

Responsabile del sito | Website Manager

Claudia FIRINO

© Copyright: Author(s).

Gli autori che pubblicano con *RiMe* conservano i diritti d'autore e concedono alla rivista il diritto di prima pubblicazione con i lavori contemporaneamente autorizzati ai sensi della

Authors who publish with *RiMe* retain copyright and grant the Journal right of first publication with the works simultaneously licensed under the terms of the

**“Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0
International License”**



Il presente volume è stato pubblicato online il 31 dicembre 2025 in:

This volume has been published online on 31 December 2025 at:

<http://rime.cnr.it>

CNR - Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea
Via Giovanni Battista Tuveri, 130-132 — 09129 Cagliari (Italy).
Telefono | Telephone: +39 070403635 / 070403670.
Sito web | Website: www.isem.cnr.it

RiMe, n. 17/II n.s., dicembre 2025, 201 p.

ISBN 9788897317937 - ISSN 2035-794X

DOI <https://doi.org/10.7410/1764>

Special Issue

**Jeux vidéo,
Pratiques plastiques contemporaines
et Histoire(s)**

**Video Games,
Contemporary Visual Arts
and History(ies)**

Sous la direction de / Edited by

Emmanuelle Jacques - Luciano Gallinari

RiMe, n. 17/II n.s., dicembre 2025, 201 p.

ISBN 9788897317937 - ISSN 2035-794X

DOI <https://doi.org/10.7410/1764>

RiMe 17/II n.s. (December 2025)

Special Issue

Jeux vidéo,
Pratiques plastiques contemporaines
et Histoire(s)

Video Games,
Contemporary Visual Arts
and History(ies)

Sous la direction de / Edited by
Emmanuelle Jacques - Luciano Gallinari

Table of Contents / Indice

Emmanuelle Jacques – Luciano Gallinari <i>Introduction</i>	7-13
Valérie Arrault <i>Postmodernité artistique et Histoire / Artistic postmodernity and History</i>	15-29
Élisa Vial Jeux vidéo et histoire de la psychiatrie. La difficulté de sortir des stéréotypes et de l'histoire / <i>Video Games and the History of Psychiatry. The difficulty of breaking free from Stereotypes and History</i>	31-51
Nathalie Provenzano La représentation de l'Histoire dans les jeux vidéo. L'art de la désinformation et de la propagande aux prismes de la rhétorique / <i>The Representation of History in Video Games. The Art of Disinformation and Propaganda Through the Lens of Rhetoric</i>	53-81
Patrice Cervellin -, Dominique Ganibenc - Isabelle Commandré Histoire en images. De la restitution archéologique au jeu vidéo. Une forme d'art, une pratique scientifique ou un divertissement / <i>History in pictures. From archaeological Reconstruction to Video Games. An Art form, scientific Practice, or Entertainment</i>	83-117
Julien Bazile Trouver les formes d'un jeu vidéo "historien". Minimalism and "small games" / <i>Finding the forms of historical video game. Minimalism and small games</i>	119-131

Thierry Lhôte	133-148
Mémoires et valeurs ludifiées. L'exemple Afro-américain / <i>Gamified Memories and Values. The African American example</i>	
Emmanuelle Jacques	149-179
Derrière un goût pour un primitivisme contemporain: les logiques commerciales des industries culturelles et vidéoludiques? / <i>Behind a taste for contemporary Primitivism: the commercial logic of the cultural and Video Game Industries?</i>	
Luciano Gallinari	181-201
Video Games and History: some initial reflections on a troubled/ <i>Video Games and History: some initial reflections on a troubled</i>	

Derrière un goût pour un primitivisme contemporain : les logiques commerciales des industries culturelles et vidéoludiques?

Behind a taste for contemporary primitivism:
the commercial logic of cultural and video game industries?

Emmanuelle Jacques
RIRRA21, Université Paul Valéry, Montpellier)

Date of receipt: 15/08/ 2025

Date of acceptance 22/09/2025

Resume

Cet article montre comment une exploration historique renseigne une pratique plastique en artgame. L'artiste se retrouve à travailler, l'histoire de l'industrie du divertissement et des arts Nègres comme matériau plastique. Éclairées par cette histoire, les représentations de personnages jouables noirs dans les jeux vidéo mondialisés prennent un autre sens qu'une simple guerre des représentations médiatiques car une réalité matérielle perdure et configure ces représentations. Le spectacle vidéoludique ne semble finalement pas si éloigné que l'on aimerait le penser, des expositions universelles et coloniales, ainsi que des zoos humains. Finalement pour qui prend au sérieux le décryptage des idéologies, les spectacles de l'altérité visent à effacer les réalités matérielles de domination.

Mot-clés:

Jeu colonial; jeux mondialisés; jeu d'art; idéologies dominantes; sociocritique; poïétique.

Abstract

This article shows how historical exploration informs artistic practice in Art Games. The artist finds themselves working with the history of the entertainment industry and African Art as artistic material. Through this history, representations of black playable characters in video games take on a meaning beyond a simple battle of media representations. A material reality persists and shapes these representations, while video games ultimately seem very similar to world's fairs, colonial exhibitions, and human zoos. Ultimately, for those who take the decoding of ideologies seriously, spectacles of otherness aim to erase the material realities of domination.

Keywords:

Colonial Game; Artgame; Vidéogames AAA; Idéologies Dominantes; Sociocritique; Poïétique.

1. Introduction - 2. L'altérité à l'intericonicité des stéréotypes et mythes. - 2.1 Une relation à l'altérité hautement faillible. - 3. La méthodologie sociocritique et l'intericonicité. - 4. La logique des affaires dans l'industrie vidéoludique: des altérités marchandisées. - 5. La construction matérielle d'un goût pour l'exotisme. - 6. Rhétorique du coup d'oeil, au service des idéologies dominantes. - 7. Les dérives de Campers et de Manou. - 8. Conclusion. - 9. Bibliographie. - 10. Curriculum vitae.

1. Introduction

Cet article montre comment une histoire de l'industrie du divertissement et des arts permet de décrypter les significations inscrites dans les formes plastiques des personnages et univers vidéoludiques afin de réaliser une création contre-culturelle. Alors qu'une tendance contemporaine dans les études des jeux vidéo tend à délaissé le décryptage des représentations au profit d'un décodage et d'une réception qui semblent devenus intuitifs, à la portée de tous, qu'ils soient chercheurs, joueurs et amateurs, le décryptage des idéologies articulé à une approche critique, historique et matérialiste des représentations reste intéressant si ce n'est indispensable. L'enjeu semble d'autant plus sérieux que les stéréotypes discriminants et racistes dans les studios vidéoludiques sont souvent abandonnés à une sorte de fatalité qui s'exprimerait dans un inconscient difficilement saisissable.

Au contraire, avec une méthodologie sociocritique, la notion d'intericonicité permet d'appréhender les idées, images et idéologies qui circulent dans les espaces intermédiaires du non-conscient collectif. Ainsi un artiste n'est pas considéré comme un sujet simplement individuel, il est aussi un sujet transindividuel, culturel et collectif. Passer de l'inconscient au non-conscient permet à l'artiste et au game designer de prendre conscience qu'ils peuvent agir sur ces formes plastiques sédimentées et les remettre en mouvement dans l'Histoire. Alors les représentations discriminantes ne sont plus de "méchants problèmes de design", un acte manqué ou l'expression involontaire d'un goût pour des corps séduisants de femmes métissées, ni même l'expression d'une "mélancolie de l'homme blanc" pour des périodes barbares, mais le symptôme d'un besoin de hiérarchiser les relations sociales et économiques. Situés dans un espace intermédiaire, des représentations se réunissent dans une sorte de réservoir dynamique d'où le sens commun, les mythes, les croyances, les stéréotypes et rumeurs circulent. Dans cet immense réservoir du non-conscient, les industries culturelles et créatives à la recherche de recettes à succès, y prélèvent les représentations en accord avec un esprit du temps dominant. Alors que les faiseurs de tendances marketing l'approvisionnement de nouvelles imageries et stéréotypes marchandes. Quant aux artistes et intellectuels critiques ils devraient y

débusquer les manipulations idéologiques et créer des représentations contre-culturelles de cette instrumentalisation marchande.

Dans cet article, sont présentées, quelques pages du carnet de voyage de l'artgame *Nodja au pays des enfants mō'cœurs* où j'essaie de remettre les signes stéréotypés en mouvement. L'article tente ainsi d'illustrer le processus poïétiques articulé à une théorisation critique et à une exploration de sources historiques. Cette œuvre est constituée d'un jeu (road game) et d'un carnet de voyage. Trois planches poïétiques du carnet de voyage sont présentées et montrent comment je voyage à travers l'Histoire afin de saisir le sens des formes vidéoludiques. Cet artgame (jeu de société et jeu vidéo) matérialise les résultats d'une recherche sur les représentations des altérités vidéoludiques et est contre-culturel des productions vidéoludiques industrielles. Le récit s'inspire d'une expérience de ma vie personnelle. Lors d'un processus d'adoption à l'international en Afrique de l'Ouest, j'ai rencontré la difficulté d'accéder à un visa pour ma fille togolaise. De cette expérience inattendue, est né mon travail de recherche artistique et théorique, mettant en scène une autofiction et éclairant par une documentation anthropologique différentes questions et émotions ressenties tout au long du processus poïétique de cette pratique artistique vidéoludique.



Figure 1: Planche du carnet de voyage de l'artgame "Nodja au pays des enfants mō'cœurs", Emmanuelle Jacques, 2025

De fait, un corpus d'œuvres d'art et de figurations vidéoludiques sont ainsi rassemblés et mis en dialogue avec des réalités matérielles. Ces différentes références montrent que certaines représentations ont une troublante stabilité à travers le temps, pourtant leur sens est différent parfois opposé suivant la période historique. Ainsi dans ce travail de recherche, les formes vidéoludiques prennent sens dans leurs mises en relation avec leurs altérités constitutives, c'est -à-dire vers l'histoire des images, des discours, des structures, des langages et médiums que les formes vidéoludiques transforment et sur lesquels elles s'appuient pour se constituer.

2. L'altérité à l'intericonicité des stéréotypes et mythes

Dans le grand réservoir du sens commun où les stéréotypes circulent, les idéologies sont naturalisées et c'est une altérité négative qui se construit sur un long processus d'incorporation historique. Chaque époque et chaque société crée des représentations des autres en tant qu'entités distinctes et opposables, instituant des stéréotypes racistes. Cette opposition binaire entre "nous" et "eux" produit fatalement des déformations et des falsifications qui se révèlent être à la longue de véritables "menottes forgées par l'esprit". C'est ainsi que des représentations créées par l'Occident ont enfermé les peuples noirs dans un primitivisme sans histoire légitimant en quelque sorte leur exploitation et le pillage de leurs contrées. Ce processus d'altérité négative n'est pas réservé à l'occident, personne aujourd'hui n'ignore que les peuples d'Afrique noire ont été victimes de trafiquants d'esclaves arabes ainsi que de sociétés africaines esclavagistes. L'impérialisme japonais a été accompagné d'un mépris envers les Chinois et les Coréens avec de nombreuses exactions (Colas, 2004). Il y a ainsi souvent dans la façon de percevoir l'autre, une position de domination envers l'altérité et de stigmatisation vers la figure du barbare, du sauvage, de celui à qui manque l'éducation et la civilisation. Il n'en reste pas moins que l'avènement d'une industrialisation de l'esclavage des peuples à la peau noire par des occidentaux reste un fait histoire d'une importance capitale.

2.1 Une relation à l'altérité hautement faillible

Dès les premières expéditions, des illustrateurs, artistes embarquent à la découverte du monde afin de mémoriser, analyser et classer les différences et constantes qui caractérisent le vivant et les cultures. Ces images de l'altérité sont alors élaborées dans une conscience évidente de frontières, de limites, de configurations plus ou moins étanches d'espèces au sein de l'humanité, frontières variables suivant les époques et les intérêts (Lafond, 2019). Les caractères physiques définissant la race ont eux-aussi varié selon les périodes : couleurs de peau, forme du crâne, texture des cheveux et ont donné lieu à toute sorte de constructions. Les positions philosophiques et scientifiques sont plus nuancées qu'elles paraissent et si on n'échappe pas à une simplification rétrospective, les hommes éclairés (artistes, philosophes, religieux...) sur le sujet apparaissent à côté de théories et arguments racialisant. Malgré des positions contre-culturelles et aussi étonnant que cela puisse paraître, les avancées scientifiques et philosophiques défendant une égalité des droits n'ont guère fait bouger les représentations des autres, le déterminisme derrière toute approche raciale qui fixe les caractéristiques est par exemple passé du biologique au culturel. Ainsi aujourd'hui à travers le concept d'ethnicité et de Sud global (dé et post colonial) opposé à un Nord apparaît une fixation culturelle dans les questions identitaires. Les corps traumatisés d'un côté et ceux repus de surconsommation sont à nouveau assignés à territoire et donc ethnicisés. C'est pourtant pour contrer le racisme que le culturel fut saisi. Les concepts d'*ensauvager le civilisé* et de *civiliser le sauvage* semblent toujours opérer dans les jeux vidéo notamment avec des représentations fictionnelles de fablabs africains, nouvel espace de bricolage¹. Mais aussi par le métissage des héros et héroïnes noirs, symbole de la réalisation du multiculturalisme avec un père blanc et une mère noire. Sur la courbe des nuances de couleurs marquant l'ascension sociale et économique, une nouvelle forme d'altérité apparaît, l'Intelligence artificielle bienveillante, plus blanche que blanche et qui pourrait bien remplacer l'idéal de la beauté de la statue grec d'Apollon sur les gravures du 18e siècle.

Certaines représentations africaines dans les fictions vidéoludiques oscillent entre exotisme, sauvagerie et source fantasmée d'une régénération de la création occidentale. Parfois elles continuent à opérer dans une étonnante continuité d'une iconographie coloniale souvent à des fins ouvertement érotiques, marchandes et

¹ Voir à ce sujet, le jeu vidéo industriel Overwatch 2 de Blizzard et la carte de la ville de Numbani en Afrique où est mis en scène un fablab.

spectaculaires. La figure d'une femme aux allures de sauvage de peau noire semble continuer à ravir les regards occidentaux alors que derrière ces représentations exotiques, métisses et hybrides de nouvelles formes d'exploitation se cachent et les stéréotypes se renouvellent afin d'approvisionner la machine à stéréotypes technolibérales dont a besoin de marketing identitaire et une économie de la curiosité.

3. La méthodologie sociocritique et l'intericonicité

La sociocritique (Cros, 2003) s'intéresse aux idéologies insérées dans les formes plastiques des œuvres qu'elles soient littéraires ou audiovisuelles. Appliquée au ludique, elle construit l'idée que dans la façon de faire du jeu vidéo se réalise une permutation, une intertextualité où se croisent, se renforcent ou se neutralisent différents idéogrammes en cours de constitutions ou de sédimentations (qui peuvent devenir des stéréotypes permettant de renforcer certains mythes). La base épistémologique du raisonnement sociocritique appliquée au jeu vidéo porte une attention à la manière dont celui-ci est relié non pas à des déterminations sociales objectives et antérieures mais à des langages conjoncturels et intertextuels qu'il altère toujours (d'où une sorte de combat idéologique et de classes sociales à l'intérieur même des formes vidéoludiques). Ainsi l'analyse des formes vidéoludiques n'a de sens que par sa mise en relation avec les images, les mots, les structures, les langages et médiums qu'elle transforme et sur lesquels elle s'appuie. Le jeu vidéo est ainsi considéré comme un langage, une expression, un dialogue vers les autres médiums et fictions où circulent des inter-discours enserrés dans des idéologies dominantes. En même temps mobiles et figés, les signes stéréotypés colonisent les imaginaires. La question qui se pose alors est comment et pourquoi la société contemporaine intègre l'altérité dans les formes plastiques vidéoludiques. Il semble qu'effectivement comme le défend le post et décolonial game, c'est une altérité négative qui apparaît au nom d'une diversité des représentations, même derrière des univers mignons et à l'apparence inoffensive. Ces stéréotypes à l'esthétique kitsch (Arrault, 2010) ne sont pas l'expression d'une mélancolie pour des périodes légitimant un racisme mais ils sont en lien avec des réalités matérielles qu'ils tendent à occulter. Enfin, ils permettent de légitimer une nouvelle hiérarchisation économique et ainsi de normaliser des dominations économiques et culturelles. Même si les appareils conceptuels idéologiques se révèlent cohérents à travers les fictions contemporaines, leurs significations ne sont pas absolues ou

stables mais fluctuantes, elles ne se stabilisent que fugitivement en fonction de réseaux de sens multiples, contradictoires, si ce n'est paradoxales car elles sont soumises à une esthétique de l'amalgame ludique.

L'objectif va donc être de décrypter la formation discursive sociale et idéologique, celles des mythes, des stéréotypes et fantasmes contemporains notamment celui d'un goût pour un primitivisme contemporain qui semble ne rien avoir à envier aux zoos humains et expositions universelles. A travers l'expression de fantômes sémiotiques méthodiquement construits et malgré une histoire beaucoup plus nuancée qu'elle ne paraît, les stéréotypes discriminants se transforment et se réinventent tel le symptôme d'un malaise dans notre civilisation.

4. La logique des affaires dans l'industrie vidéoludique: des altérités marchandisées

Aujourd'hui sur fond de marketing identitaire et de politiques des représentations, qui s'affairent à répondre aux désirs d'exotisme et de diversité d'une nouvelle génération, montrer l'altérité semble toujours une marchandise lucrative. Le jeu *Resident Evil 5* (studio japonais Capcom, 2009) est sans doute celui qui illustre le plus l'instrumentalisation marchande des représentations de l'altérité. Réalisé avec une pointe de naïveté et dans une logique affairiste (Trazom, 2008), cet épisode de la saga se passe en Afrique : les autochtones sont déshumanisés et se transforment en zombies cannibales extrêmement violents justifiant par la même occasion leur extermination. En fusionnant les figures du Nègre et du zombi sur le continent africain, Capcom déclenche un précipité historique et sémantique de l'histoire de l'esclavage et de la colonisation, des fictions d'horreur et de survie, où réalisateurs et joueurs occidentaux réveillent les signes sémiotiques d'un passé traumatisant et sont accusés de racisme. Ce jeu est le 5ème volet d'une saga vidéoludique qui justifie une colonisation du monde au nom d'un combat contre l'impérialisme d'une multinationale pharmaceutique. Lors du lancement promotionnel en 2007, une controverse autour d'une vidéo publicitaire divise autant les joueurs que les chercheurs. Dans cette vidéo, Chris Redfield est un des personnages jouables qui explore un bidonville : au détour d'un baraquement, un homme noir se transforme en zombie et Redfield se retrouve assailli par une horde sauvage de personnes noires qui arrivent de partout, ne donnant aucune alternative à leur massacre.

La journaliste Bonnie Ruberg (2007)² titre “Un homme blanc abat des zombies noirs” et reproche au studio Capcom d'exhiber des africains affamés; plus que la couleur de peau noire des zombies, ce qui lui pose un problème est que tous les africains ont l'air eux aussi de zombies. Le studio est à ce moment accusé de faire commerce de massacres de corps noirs en Afrique alors que le joueur joue une sorte de justicier bodybuildé qui se bat contre une multinationale fascisante. Cette polémique sera reprise par d'autres journalistes³ qui constatent à ce moment une augmentation des discours critiques en ligne dédiés à l'industrie vidéoludique. Comme l'affirme Derfoufi malgré un argument nuancé du fait que le Japon lui semble situé à la frontière du Sud global et ayant subi une domination américaine occidentale⁴:

Avec la polémique Resident Evil 5, le thème des représentations raciales s'est durablement installé dans les discussions autour des jeux. A l'instar du sexisme, identifier et dénoncer le racisme apparaît dès lors aux yeux de l'observateur/l'observatrice comme une activité interne à la communauté des joueurs et joueuses. (Derfoufi, 2021).

Le studio se défend de toute intention raciste et déclare que son seul objectif est de développer les ventes et répondre à un marché global:

Nous sommes dans le business de l'entertainment. Nous n'avons jamais eu l'intention de faire un jeu raciste ou une déclaration politique. Nous avons bien senti qu'il y avait une incompréhension à propos du premier trailer. (Trazom, 2008)

² Ruberg, Bonnie, (2007) 'Resident Evil 5: White man shoots black zombies', *villagevoice.com*, 30 juillet 2007; En ligne, <<https://www.villagevoice.com/resident-evil-5-white-man-shoots-black-zombies/>> consulté le 28 août 2023.

³ Le journaliste N'Gai Crawl de Newsweek et Sébastien Martinez-Barat#

⁴ Pourtant lors de l'exposition coloniale de Chicago de 1895, le Japon considéré comme une puissance coloniale, dispose de la même surface d'exposition que la France, et expose des tribus qu'il considère comme sauvages. Lors de l'exposition d'Osaka en 1903, différents peuples assujettis par le Japon furent également exposés avec des légendes scientifiques typifiant les caractéristiques ethniques. Les aborigènes des montagnes de Taïwan, considérés comme des “barbares cannibales de l'âge de pierre”, étaient exposés tels des trophées de chasse (ils ont été victimes de massacres de la part des troupes coloniales japonaises): une mise en scène ensauvagée les obligeait à se tenir au milieu d'une forêt factice où ils devaient mimer une cérémonie religieuse utilisant des têtes humaines, ce qui n'avait aucun lien avec une quelconque réalité. Ce que fit également la France avec les kanaks lors de l'exposition de 1931.

Suite à ces critiques, deux modifications sont alors faites : l'ajout du personnage féminin noire Sheva qui va accompagner Redfield, et l'ajout d'une diversité ethnique (asiatique) des populations zombifiées. Mais ce jeu de la globalisation, enfermé dans une logique de conquête économique du monde, ne résout pas ses problèmes de représentations racistes aussi facilement. L'économie du divertissement et ses valeurs marchandes deviennent effectivement le premier message, comme le notifie assez clairement le studio lui-même.

Cette saga du genre 'survival horror' est composée d'une trentaine de jeux vidéo, hors compilations (sept), films d'animations (cinq), films (sept) et séries (deux), sans compter une adaptation littéraire et deux mangas : cette multinationale japonaise vise clairement le marché mondial de la culture. Ce genre joue sur les mécanismes de la peur pour maintenir une tension chez les joueurs amateurs de sensations fortes. Lorsque Capcom démarre la production de cet opus, son objectif est d'augmenter ses ventes en Occident et notamment aux USA, et pour atteindre cet objectif, le studio japonais cherchera à appliquer les recettes à succès des jeux industriels américains. Afin d'offrir une expérience inédite, les game design patterns du "survival horror" s'hybrident avec un univers post-apocalyptique zombifié et des actions de tir qui se jouent à la troisième et première personne.

Les lieux et parures exotiques sont présentés comme de simples décors et objets au service du gameplay ; toutefois leur ressemblance avec les spectacles coloniaux interpelle quand le personnage Sheva s'harmonise étrangement avec l'esthétique des affiches de zoos humains. Cet exotisme fantasmé a une étrange saveur déshumanisante qui s'accorde avec le scénario et les personnages, où la raison et la science sont devenues folles et cupides et où l'irrationnel et les sectes prennent le pouvoir politique. Comme dans les affiches et photographies coloniales, *Résident Evil 5* utilise les stéréotypes raciaux et culturels comme mécaniques ludiques. Le monde est un terrain de jeu où différentes contrées sont infestées et dangereuses, ce qui légitime toutes les violences. Les conditions des peuples malades ou soumis ne sont pas prises en compte, leur survie et leur organisation sociale réduite à une horde de sauvages qui ont perdu toute dignité humaine. La juxtaposition d'images militaires et de puissance assoit la domination technologique du sauveur (joueur) qui contraste avec les armes archaïques des indigènes. L'Afrique est réduite à un marché noir d'armes, elle est non seulement le continent d'où vient le virus et le seul lieu de la série où la contagion rend cannibales les infestés. Lorsque des "easter eggs"

(oeufs de Pâques)⁵ sont posés par les développeurs, objets qui pourraient revendiquer un autre message idéologique, c'est le personnage de Sheva qui se dénude puis se déguise en sauvageonne. Les recettes à succès des jeux vidéo qui visent le marché de la globalisation ressemblent à l'appareil conceptuel idéologique de la colonisation qui est présenté ci-après.

Quelques années après la sortie de *Resident Evil 5*, un tournant de la diversité culturelle apparaît dans l'industrie des jeux vidéo mondialisés montrant des représentations qui semblent plus inoffensives et subversives mais qui ne quittent pas la logique des affaires du divertissement. Ainsi les jeux vidéo *Remember me* (Don't Nod, 2013) et *Assassin's Creed Libération* (Ubisoft, 2012), mettent en scène une protagoniste métisse comme personnage jouable. Les corps noirs répondent alors à une diversité de cibles marketing ethniques où les yeux sont bridés, le nez droit occidental, la bouche pulpeuse africaine, le teint légèrement hâlé, les cheveux raides et les yeux souvent bleus. Puis *The Diversity Space Tool* (2022) est conçu chez Blizzard avec l'aide d'une équipe du MIT. Ce logiciel expert permettrait de conseiller les créateurs vidéoludiques et de les encourager à concevoir des personnages plus diversifiés et variés sans réelles considérations des formes stéréotypées et de leurs incidences sur la société. Au contraire, le genre héroïc fantaisie des jeux d'où est initié l'outil tend plutôt à créer de nouveaux corps stéréotypés en accord avec une économie de la curiosité.

Dans la même tradition que celle des expositions coloniales et zoos humains d'antan, des parcs d'attractions et des complexes touristiques d'aujourd'hui, les univers et gameplay instrumentalisés par les cibles marketing, sont pensés pour satisfaire les exigences occidentales de dépaysement exotique: objets, animaux, végétaux et personnages permettent de créer un appareil qui apparaît neutre, sans enjeu et témoin d'une réalité en grande partie fantasmé. Les jeux vidéo sont ainsi pensés comme un simple divertissement inoffensif même si leurs réalisations bénéficient de fonds côtés à la bourse et sont donc soumises aux logiques spéculatives des marchés financiers.

⁵ Ce sont des objets cachés dans l'environnement du jeu qui sont rendus visibles après que le joueur ait réussi certaines performances et qui historiquement sont des informations cachées que les concepteurs donnent aux joueurs directement sans en informer l'entreprise.

5. La construction matérielle d'un goût pour l'exotisme

Ainsi aujourd'hui, malgré les indépendances politiques des anciens pays colonisés, malgré des cultures et mentalités de plus en plus tournées vers une mondialisation des pratiques et uniformisation des quotidiens, un goût pour le primitivisme habite toujours nos imaginaires. Derrière les dispositifs contemporains de l'industrie du divertissement, la notion d'exotisme a été construite minutieusement afin d'attirer un public toujours plus important. A partir du 19^e siècle, en même temps que des marchandises exotiques se glissent dans un nouvel art de vivre, l'industrie du divertissement se constitue sur la monstration de l'altérité dans les fêtes foraines et les zoos humains. Montrer les humains, les exotiser et manipuler leur représentation est au cœur du développement de l'économie de la curiosité et de l'industrialisation du divertissement.

En anthropologie culturelle et visuelle du début du XVIII^{ème} siècle, une publication importante reste le "Traité des cérémonies religieuses de toutes les nations" (Picart, 1673-1733)⁶ qui, au-delà des intentions philosophiques des auteurs de démontrer un universel de la condition humaine, figure déjà l'intérêt croissant pour l'exotisme. Reprenant le concept de "chinoiseries", Anne Lafond (2019) propose celui d'"africaneries" pour nommer un processus comparable apparu seulement à la fin du XIX^{ème} siècle. Elle souligne que les "africaneries", contrairement aux "chinoiseries" ou "turqueries", sont étrangement absentes de l'histoire des objets d'art et de décoration, comme si cette absence confirmait l'idée d'une Afrique en marge de toute culture, sans développement technique ni artefacts. Les sociétés africaines et amérindiennes (qui avaient soi-disant juste quelques rituels de transe, peu d'idoles et d'objets à l'exception de quelques armes blanches) sont à nouveau effacées, alors même que depuis la Renaissance, la possession d'une salière ou d'un olifant d'ivoire sculpté par des artistes des côtes du Bénin et du Congo était un signe de distinction prestigieux en Europe. Ces ivoires dits "afro-portugais", car exécutés en Afrique mais commandés par des marchands principalement portugais, séduisent (Martin, 2016) par leur finesse exceptionnelle, démontrant les hautes compétences de ces artisans.

Comme le souligne Joséphine Vodoz (2023), le développement industriel et matériel lié à l'essor de la bourgeoisie voit se développer dès le XIX^{ème} siècle un

⁶ « Traité des cérémonies religieuses de toutes les nations », Bernard Picart, édité entre 1673-1733, encyclopédie de 9 volumes, textes de J-F Bernard, en savoir plus : <<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k96933830.texteImage>> consulté le 20 mars 2026

ensemble d'artefacts et de formes accompagnant l'évolution des valeurs et visions du monde. Cette culture matérielle produite dans des manufactures puis des usines se tourne vers les simulacres du passé (préhistoire, Renaissance) et du lointain (Orient, Asie, Afrique). Des bibelots envahissent les intérieurs aisés de la classe dominante qui les produit et/ou les utilise. De nouvelles esthétiques s'incorporent dans la production industrielle d'objets, "faussement authentiques" mais culturellement valorisés, ce qui va permettre de promouvoir à grande échelle l'exotisme et le voyage qui devient possible pour de plus en plus de "touristes" dès les années 1960.

Au début du XXe siècle, de nombreux artistes (Picasso, Derain, Gauguin, Apollinaire, Cendrars...) commencent à s'intéresser aux formes des artefacts extra-occidentaux et vont les sortir de leur confinement anthropologique, amorçant l'arrivée de l'Afrique et de l'Océanie dans la catégorie des beaux-arts. Le primitivisme devient une qualité esthétique qui touche les arts visuels ainsi que la littérature, la musique, le théâtre et la danse. Comme l'argumentent Michel Leiris (1934) et Victor Segalen (1999), des rencontres différentes se réalisent entre l'Occident et l'Afrique, de nouveaux espaces d'expressions sont rendus possibles par la (re)découverte de ces objets. L'art brut et l'intuition, les fauves avec leurs couleurs, l'intérêt manifeste pour une "esthétique du divers", modifient de plus en plus "ce qui fait Art". Les masques et statuettes Nègres sont exposés à côté des œuvres dadaïstes, puis deviennent objets de composition et d'illustration de plusieurs mouvements artistiques. L'art Nègre intéresse alors autant que l'art moyenâgeux ou les primitifs flamands, parce qu'il représente une vision hors des valeurs conventionnelles et permet en même temps d'interroger "ce qui fait œuvre". Daniel Hourdé⁷, peintre, sculpteur et marchand spécialisé dans l'art tribal, fait cohabiter dans son atelier un reliquaire korwar à tête de mort, un fétiche à clous africain, une momie inca à côté de ses propres sculptures christiques: l'étrange et l'étranger restent objets de sensations nouvelles, révélatrices d'une nature humaine en quelque sorte brute, primitive et exotique.

Mais derrière l'arrivée de l'artisanat africain en Occident, des logiques d'exploitation cachée seront dénoncées par les surréalistes, notamment par Michel Leiris sur les pratiques très questionnantes des anthropologues de l'École de Griaule qu'il a accompagnés durant deux années avant de publier en 1934 son carnet de voyage "l'Afrique fantôme" (Leborgne, 2017). Ces logiques d'exploitation d'une

⁷ Pour en savoir plus voir Hourdé, Daniel, 2001.

création artistique sont toutefois très anciennes : les peuples africains vont être mis à contribution dès les premiers contacts. La plupart de ces objets cachent des stratégies de vol mais aussi de pouvoir, (James, 1996) et des “impôts” totalement injustifiés comme incompréhensibles vont permettre petit à petit une exploitation des corps et des richesses autochtones. Mille ruses se mettent alors en place pour éviter les sanctions arbitraires dont l’objectif est d’humilier pour mieux dominer. Dans les villages, des ateliers de fortune s’organisent dès qu’apparaît une demande de plus en plus pressante et organisée d’objets rituels, statuettes, masques ou autres sculptures. C’est ainsi que dès les premières rencontres, avant même une colonisation d’Etat, les artefacts et objets d’art qui arrivent sur nos territoires ont été fabriqués progressivement pour un marché occidental sans lien avec une quelconque authenticité. Il est bien possible que la réapparition des objets venus des laboratoires d’anthropologie ait également participé au mythe d’authenticité d’objets anciens parfois complètement créés à des fins commerciales sinon volés.

Le marché de l’art a ainsi répondu à sa propre demande, en créant de nouvelles conditions d’exploitation des artisans et en légitimant par simple déplacement géographique la transformation d’artefacts volés ou sous-payés⁸ en véritables œuvres d’art. Les experts du marché de l’art africain (moitié antiquaires, parfois historiens et souvent marchands) proclament aujourd’hui que les derniers objets authentiques - c’est-à-dire faits par les autochtones et pour les autochtones - ont été pris par des coloniaux (sic!) lors de la décolonisation; plus les objets portent en eux une histoire délicate ou une conquête difficile, très souvent présumées voire inventées, plus ils sont prisés.

Pour devenir œuvre d’art en Occident, ces objets ont aujourd’hui besoin d’un pedigree, d’une sorte de certificat de naissance. La cotation d’un masque Bambara peut alors varier de 2000 euros à 100.000 euros, si l’origine en est reconnue. “ Encore faut-il être capable d’apprécier”, affirme Bernard Dulon⁹, marchand réputé pour qui l’art tribal serait à présent une affaire d’initiés. D’après Alain de Monbrison¹⁰:

⁸ Montants ne relevant même pas d’un temps de travail et souvent échangés contre des perles en plastiques et objets de pacotilles. Car rappelons que toute circulation d’argent sera longtemps interdite sur les territoires occupés, puis colonisés.

⁹ Pour en savoir plus: <<https://www.comitedesgaleriesdart.com/galeries/galerie-bernard-dulon/>> consulté le 7/12/2024

¹⁰ Pour en savoir plus: <https://www.challenges.fr/lifestyle/paris-tombe-le-masque_192879> consulté le 7/12/2024>

Les objets authentiques ont une âme, les faux n'en ont pas (sic!). Et les collectionneurs le sentent. Ils s'aperçoivent que l'objet est vide, qu'il est impossible de dialoguer avec lui.

Ce "flair" réservé à des experts a tout d'un animisme marchand et calculé. Cet ensemble de pratiques va initier dès les années 60 ce que Frank McEwen (1960) nomme "l'art d'aéroport", qui est produit seulement pour être vendu auprès des vacanciers. Cette notion exprime "la forme la plus triste de prostitution artistique que les touristes ignorants soutiennent" (McEwen, 1960).

Contre de l'or, des esclaves, des pierres précieuses et quelques objets travaillés, ce ne sont que des verroteries, miroirs, tissus, alcool, couvertures (et plus tard des objets en plastique...) qui servent de monnaie d'échange. Il est même interdit d'utiliser de l'argent avec les indigènes. Cette situation avec d'un côté des artisans qui sont exploités et de l'autre quelques privilégiés qui spéculent, illustre une autre face des relations à l'altérité, particulièrement quand un impérialisme et une colonisation régissent ces relations.

Dans la pratique plastique de l'artgame Nodja au pays des enfants mô'coeurs une photographie qui fit scandale est détournée: "À Paris, rue Jacob, le dîner des collectionneurs de têtes" (publié dans Paris-Match en 1966)¹¹ de Tony Saulnier (1926-1968) car, au-delà d'un goût un peu macabre, elle révélait que certains marchands - et même certains artistes - deviennent rapidement des collectionneurs pour spéculer sur ces objets en les introduisant sur le marché de l'art. Sur la table du "dîner des collectionneurs de têtes", des ivoires et autres sculptures témoignent d'une esthétique africaine élaborée. Dans le carnet de voyage de Nodja au pays des enfants mô'coeurs, cette étrange photo accompagne Manou dans sa découverte des arts africains: dans la capitale du Togo, à Lomé, aucun musée ne semble exister sauf celui "ethnographique" qui présente des informations folkloriques, historiques et politiques, ressemblant plus à un office de tourisme. Quant au "musée des artisans", situé en plein marché permanent, c'est un véritable lieu de vie, sorte de grande maison communautaire où sont fabriqués les artefacts à vendre. En définitive, ce sont les quelques galeries privées d'art qui exposent vraiment ce qui pourrait se rapprocher de l'art africain contemporain au sens occidental: on y vient en visiteurs, l'accueil est agréable et on peut acheter une œuvre sans que cela soit obligatoire. S'y côtoient des objets anciens plus ou moins authentifiés et des œuvres d'artistes

¹¹ Pour en savoir plus: <<https://www.arquipelagos.pt/imagen/a-paris-rue-jacob-le-diner-des-collectionneurs-de-tetes-tony-saulnier-1966-paris-franca/>> consulté le 19 octobre 2025.

contemporains. Un bar ou un restaurant permet de se poser et profiter de l'espace d'exposition.

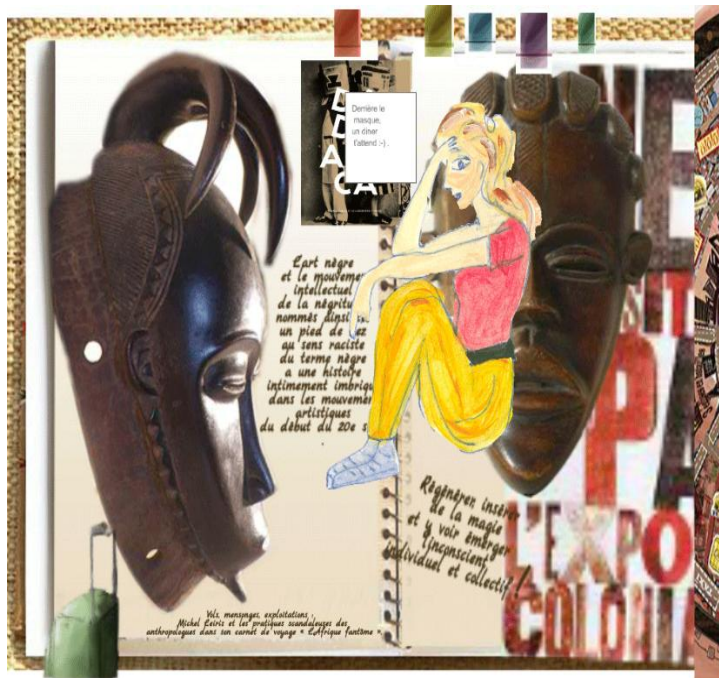




Figure 2: Avant-après planches du carnet de voyage de l'artgame "Nodja au pays des enfants m'ocœurs", Emmanuelle Jacques, 2025.





Figure 3: Avant-après planches du carnet de voyage de l'artgame "Nodja au pays des enfants mûs", Emmanuelle Jacques, 2025.

6. Rhétorique du coup d'œil, au service des idéologies dominantes

La "rhétorique du coup d'œil"¹² est une technique centrale dans les outils du game design, elle permet d'identifier en un coup d'œil les ennemis ou chemins disponibles aux joueurs. Les systèmes de jeu qui mettent au cœur de leurs logiques procédurales l'urgence ou le temps, l'utilisent fréquemment. Mais elle est déjà utilisée en 1762 par Petrus Campers (1722-1789) dans l'objectif de convaincre, par des illustrations¹³, qui vont hiérarchiser les races humaines en donnant l'apparence d'une classification facile à comprendre.

Depuis notamment le milieu du XIX^{ème} siècle, les exhibitions de l'altérité, zoos humains, freaks, expositions coloniales soutiennent une propagande qui visent à

¹² Rhétorique présente et fondamentale dans les jeux vidéo.

¹³ <<https://www.sciencephoto.fr/images/Petrus%20Camper>> consulté le 20 mars 2026

légitimer et naturaliser l'exploitation. Dans l'histoire de l'industrialisation du divertissement, une économie de la curiosité s'instaure sur des modèles d'affaires opportunistes, souvent liés à du brigandage, où d'anciens commerçants, directeurs de cirque, impresarios côtoient les laboratoires d'histoire naturelle et d'anthropologie culturelle. Un ensemble d'activités glissent dans le spectacle marchand à partir de la sphère des collectionneurs érudits.

Les débats pré-darwiniens et post-darwiniens mettent en question le mythe de la genèse chrétienne, et aussi paradoxale que cela puisse paraître aujourd'hui, ces divertissements populaires diffusent quelques idées nouvelles à l'encontre des croyances religieuses. Avec la mise en scène hiérarchisée des races (où le noir apparaît entre le singe et l'homme occidental), la théorie du "chaînon manquant" permet de convaincre sur les liens que peuvent entretenir les différents types d'humains avec les babouins, chimpanzés et gorilles. Ces premières représentations populaires montrent les peuples de contrées lointaines à côté des corps difformes, fantastiques et anormaux. Toutefois, même si leurres et mensonges constituent ce monde du spectacle et de l'illusion (P.T Barnum se qualifie lui-même de "prince des charlatans", se vantant de profiter de la crédulité des gens, d'où sa phrase célèbre "il y a un pigeon qui naît à chaque minute"), ces divertissements renforcent une conscience hiérarchique des races.

Cette "rhétorique du coup d'œil" se trouve donc au cœur de la mise en spectacle de l'altérité et du commerce des êtres humains : mais capter la curiosité d'un public de plus en plus important impose des effets de surprise et des stratégies de mise en scène. Les promoteurs et commerçants de cette économie du divertissement entrent alors dans une surenchère de la nouveauté avec des animaux rares tels que grands singes, hippopotames, éléphants, girafes, puis avec des tribus "exotiques et curieuses"¹⁴. P.T. Barnum (1810-1891) vivant de petits métiers et devenu forain, met en place en 1836 un spectacle qui va procurer aux *mass media* naissants l'une des plus grandes attractions de l'époque, en exhibant Joice Heth à travers tout le nord-est des États-Unis : une femme afro-américaine, soi-disant âgée de cent soixante et un ans et qui aurait été la nourrice de George Washington. En Europe, les frères Hagenbeck (Karl 1844-1913 et Wilhelm 1850-1910), en parallèle de compétences reconnues dans le dressage des animaux pour le cirque, collectionnent des animaux rares (perroquets, singes, phoques) qu'ils achètent aux marins et revendent aux zoos, cirques, scientifiques et amateurs-collectionneurs. Puis ils ont l'intuition que

¹⁴ Ces exhibitions se multiplient après 1870 et se déroulent souvent dans les zoos, à Paris, Berlin, Vienne, Bâle ou Lyon.

l'homme fera plus recette que l'animal, lorsqu'ils exhibent une famille de Lapons avec une trentaine de rennes : ils portent une attention particulière à créer des décors en important des objets traditionnels et animaux avec les personnes déplacées.

Animaux et décors cristallisent ainsi des images stéréotypées de contrées lointaines, sans grande exigence pour la réalité. L'objectif est d'évoquer l'exotisme et de faire frissonner de peur et de fascination face à un ailleurs sauvage et dangereux. Cette mise en scène de théâtres sauvages, dont le public est friand, suggère que les tribus appartiennent plus à la catégorie des animaux qu'à celle des humains. Le zoo symbolise la volonté et la satisfaction d'avoir vaincu le sauvage: la composition de l'espace avec les grillages ou les barreaux suggère la victoire de la culture sur la nature, du monde civilisé sur la sauvagerie. Une architecture ethnographique permet d'augmenter la théâtralité, le pittoresque et le spectaculaire. Cette architecture participe à la typification des peuples exposés.

Dans la même logique que les illustrations de Campers, la photographie va accompagner la conquête coloniale et l'avènement de l'anthropologie culturelle en cristallisant une méthode de représentation qui se définit comme scientifique. La photographie, par sa captation d'une réalité physique indiscutable de tout ce qui se trouve devant l'objectif, exerce alors un pouvoir de persuasion tout à fait particulier: par le cadrage et la mise en scène, qui sont loin d'être neutres ou naturels, la photographie donne naissance à un être imaginé, rarement rencontré réellement. L'ambiguïté spatiale et temporelle du cliché donne alors la preuve que l'autre est situé dans un espace-temps décalé, alors même que beaucoup de ces photos seront prises dans les expositions coloniales ou zoos humains.

La méthode de Paul Broca, Topinard ou Huxley, d'une photographie anthropométrique par le cadrage serré et les poses frontales ou de profils participent à créer un spectre taxonomique de "spécimens types". Le cadre photographique trahit souvent les marqueurs culturels du stéréotype, confirmé par une légende générique où le "guerrier africain" a toujours une lance, le "chasseur aborigène" un boomerang, la "jeune villageoise" une cruche d'eau et la "vahiné tahitienne" des fleurs dans les cheveux. Les costumes de cérémonie ou corps dénudés sont minutieusement préparés: vestes de daim, parures de perles, de plumes ou de coquillages deviennent emblématiques de races fantasmées. L'objectif implicite est de ré-individualiser le sujet au profit d'une simplification déniait toute autre personnalisation.

Roland Bonaparte (formé par Paul Broca) a constitué un fond important de photographies ethnographiques réalisées au jardin d'acclimatation. Cette économie

visuelle va produire et diffuser un nombre faramineux d'images à partir de 1860. La reproductibilité des clichés et leur circulation sous différents formats, notamment les cartes postales envoyées à travers le monde, vulgarise ces photographies. Les studios dans les grandes villes du monde (Beyrouth, Rio de Janeiro, Melbourne, Casablanca, New York...) exposent des clichés dans des vitrines à la vue de tous, avec une influence importante dans la construction d'un sens commun. Cet intérêt à exposer l'altérité n'est pas réservé à l'Occident mais participe plutôt d'un processus de domination entre peuples.

A travers l'analyse des affiches des différentes expositions coloniales, Pascal Blanchard appréhende la construction de l'altérité négative, en dévoilant les idéologies à l'œuvre dans ce qu'il nomme le matériau-image. A l'invitation de ces affiches, des millions d'Européens visitent ces expositions, qui deviennent le principal support de la propagande coloniale. Slogans, univers et décors forment une technique de communication publicitaire extrêmement bien maîtrisée dans sa dimension graphique. Ce sera principalement par les photographies et les affiches que les dogmes impériaux, coloniaux et raciaux vont pénétrer un large public et fixer des représentations dans la culture populaire. Elles reflètent une sorte de mémoire historique des non-dits et des codes répétitifs et discursifs qui s'harmonisent aux concepts dominants.

Ainsi un ensemble de signifiants constitue un code iconographique, alimentant des stéréotypes, le blanc et le noir étant des signes à part, des pôles de référence, où le noir symbolise le négatif alors que le blanc représente le positif et le bien. Les affiches montrent une opposition binaire entre uni (dominant) et rayé (signe d'exclusion et de la marge) (Pastoreau, 2017), nu (sauvage, érotique et puissance du corps souvent sans visage visible de dos ou de profil) et vêtu (portant une histoire culturelle et économique), à gauche (non chrétiens) et à droite (chrétiens), en haut ou en bas (de l'échelle de la civilisation), de face (les civilisés) et de profil (les sauvages). Cet ensemble institue des hiérarchisations subtiles entre les personnages représentés. Pour renforcer ce morphotypage des populations exhibées, de nombreux accessoires viennent en complément des postures et mises en scène: anneau dans l'oreille, os dans les cheveux, voile, masque, arme impressionnante, peinture sur la peau, scarifications, corps dénudé et musclé outrageusement, animal sauvage, vêtement de peau... Ces "peuples" et leurs localisations sont donc des constructions totalement abstraites, imaginaires et fantasmagoriques: l'Asie, l'Afrique noire, l'Afrique maghrébine, l'Océanie et l'Orient deviennent des figures

emblématiques de l'empire colonial dont la réalité reste volontairement vague et englobante.

Comme auparavant pour certains tableaux de peinture, la plupart des affiches et photographies de propagande (spectacles de l'altérité, célébration des colonies) sont étrangement belles et séduisantes: pas de yeux en boule de loto, pas de nez exagérément épaté, pas de langage petit nègre, ni de visage fourbes. Comme le souligne Anne Lafond, plus les réalités dans les contrées mises en spectacles sont conflictuelles et violentes, plus les représentations ont comme objectif de démontrer la force et la légitimité de la domination dans une mise en scène soit policée d'un quotidien rudimentaire, soit ensauvagée de force combative. L'enjeu est de hiérarchiser et légitimer la domination, et tous les moyens sont utilisés afin de convaincre les occidentaux de la valeur de l'entreprise coloniale, tout en montrant une altérité opposée et retardée.

7. Les dérivées de Campers et de Manou

Dans la pratique plastiques de l'artgame *Nodja au pays des enfants môme*, l'affiche de zoos humains (les Achantis d'Afrique de l'ouest) est détournée, altérée et Sheva, personnage du jeu *Resident Evil 5*, incrustée dans le décors où elle apparaît comme directement sortie d'un zoo humain. A côté l'affiche des surréalistes avertie et dénonce les conditions inhumaines de la colonisation, montrant combien l'exotisme est au service d'une exploitation coloniale.

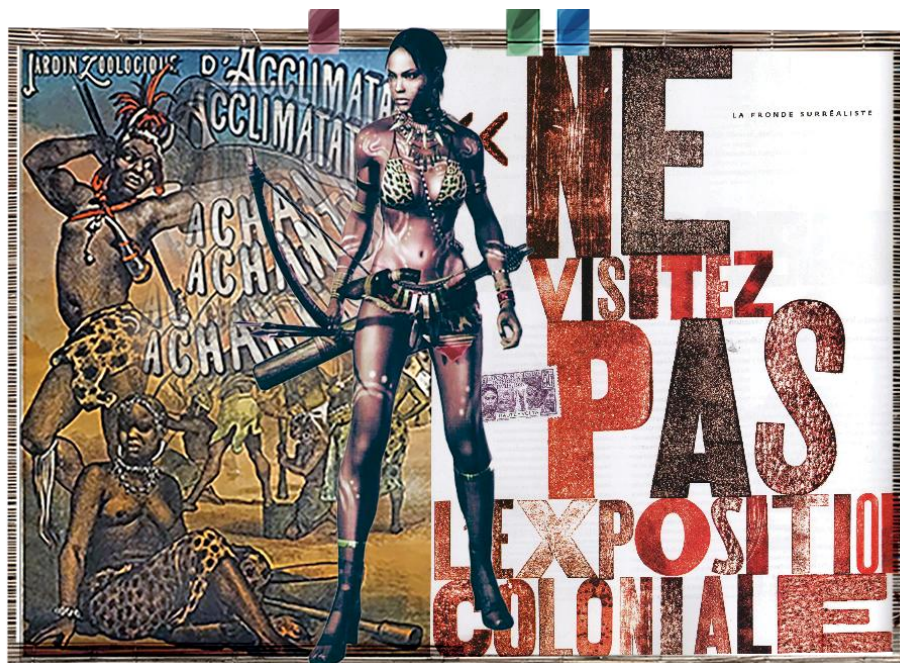


Figure 4: Planche du carnet de voyage de l'artgame "Nodja au pays des enfants mô'coeurs", Emmanuelle Jacques, 2025.

Les anciennes illustrations de Campers sont posées dans le carnet au moment où Titi et Manou analysent le dossier médical et découvrent la maladie de la drépanocytose dont Nodja porte un gène récessif. La drépanocytose est une maladie génétique de l'hémoglobine, une protéine contenue dans les hématies (globules rouges) et transportant l'oxygène à travers le corps. Lorsque la maladie se déclare, elle se manifeste par une anémie (fatigabilité, vertiges, essoufflements...), une sensibilité aux infections, et des crises douloureuses causées par une mauvaise circulation sanguine et le manque d'oxygénation des tissus (surtout les os). Elle résulte d'une des dernières mutations génétiques connues permettant de résister au paludisme, mais fut longtemps utilisée comme preuve d'une infériorité des corps noirs! Manou plonge alors dans la triste et horrible réalité de l'esclavagisme et du racisme. A la suite des images de Campers dans le carnet de voyage du jeu, le joueur doit positionner la tête noire sur la blanche "à égalité" pour faire disparaître le singe et le surhomme. Les têtes se transforment ensuite en portraits des grands entrepreneurs du début du divertissement, dans une hiérarchisation inspirée du

travail plastique de la photographe Lisl Ponger (2007), qui pointe la permanence d'objets à caractère colonial dans notre quotidien. Une des photographies de la série Le butin est un autoportrait où elle est entourée d'objets suggérant la faune africaine ainsi que d'un pseudo-artisanat ethnique: cet agencement exprime d'emblée un primitivisme qui devient désirable avec des objets apportant un "ensauvagement policé". Une autre photographie fait une critique de l'industrie culturelle en mettant en scène une jeune femme coiffée d'un turban et habillée d'un T-shirt imprimé d'une peinture de Gauguin. Devant elle, un bureau où des statues africaines avoisinent des puzzles des Demoiselles D'Avignon de Picasso. Dans ses mains, le catalogue de l'exposition Primitivism in 20th Century Art (qui a eu lieu au Muséum of Modern Art, à New York en 1984) rappelle les polémiques qui ont eu lieu autour de cette exposition qui retrace l'histoire du primitivisme dans l'art occidental#. Ces photographies font partie de l'installation Die Beute ("Le Butin").

Ainsi dans Nodja au pays des enfants môme-cœurs se côtoient dans un collage dialectique: Elon Musk, Carl Hagenbeck (un des premiers entrepreneurs des zoos humains en Allemagne), Nilhin, personnage du jeu vidéo Remember me (studio Don't nod) et un joueur inconditionnel de jeux vidéo (dont les pratiques sont considérées comme tribales dans des études des jeux vidéo). Le primitivisme contemporain est ainsi non pas un simple goût personnel à questionner pour les stéréotypes qu'il continue de véhiculer, mais un appareil idéologique minutieusement construit pour légitimer de nouvelles hiérarchies sociales, qui ont donc une matérialité économique.

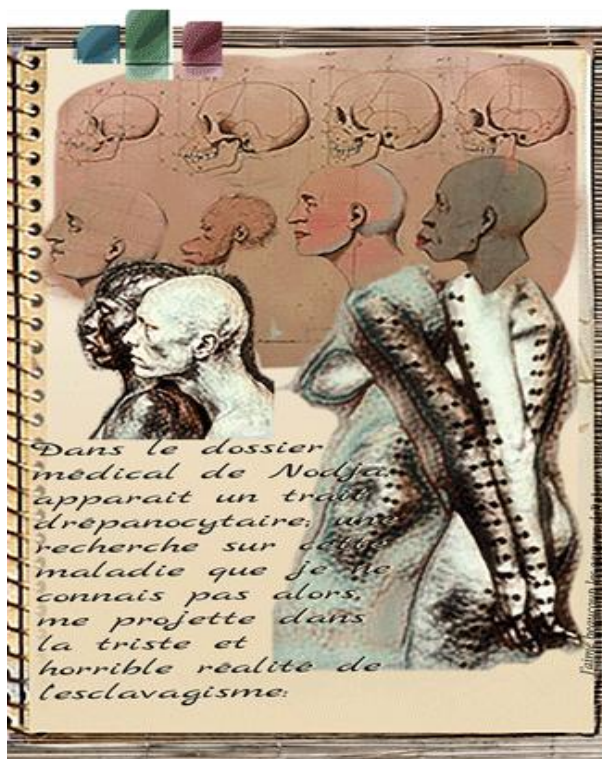


Figure 6:
Planches du carnet de voyage de l'artgame
"Nodja au pays des enfants m'oeurs"
Emmanuelle Jacques, 2025.

Dans le carnet de voyage de Manou, les photographies de l'artiste Mapplethorpe qui met en scène des corps noirs puissants à la peau brillante et aux formes bodybuildées dans une esthétique classique gréco-romaine sont détournées et avoisinent un texte qui met en perspective notre relation à l'altérité. Cette esthétique gréco-romaine est diamétralement opposée à l'esthétique de la Négritude. Les corps noirs homosexuels statufiés prennent alors place dans la culture helléniste, dans le classicisme dont la modernité est friande et entretient dans l'Histoire en suscitant un malaise pour le regardeur. Ainsi Robert Mapplethorpe devient une référence visuelle qui met en perspective une esthétique classique des corps noirs à rebrousse-poil des représentations exotiques et folkloriques.

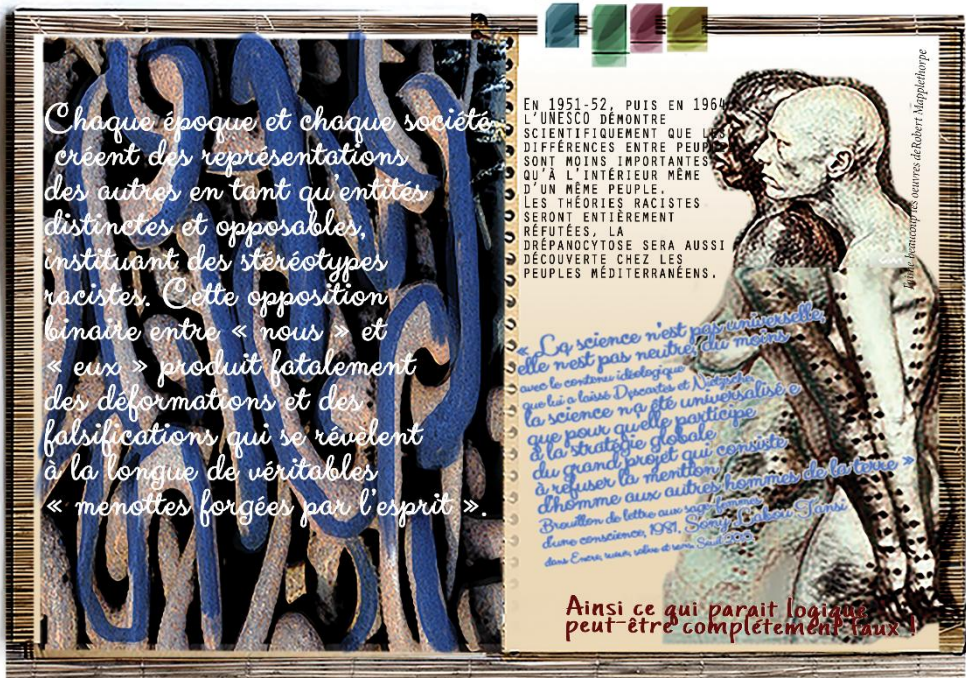


Figure 7:
Planche du carnet de voyage de l'artgame
"Nodja au pays des enfants m'ocoeurs",
Emmanuelle Jacques, 2025.

8. Conclusion

L'analyse critique et historique des représentations de l'altérité, permet de décrypter les idéologies insérées dans les formes plastiques vidéoludiques et de déceler les propositions contre-culturelles. Les figurations des noirs dans les jeux vidéo, respectent une longue tradition iconographique dont des variations apparaissent concomitantes aux mouvements de revendication des droits civiques et citoyens. Ainsi le noir dans l'histoire de l'art, permet de sublimer le blanc, il est l'érudit faisant la preuve de sa capacité à être civilisé, docile et heureux de servir la France (Barthes, 1957), l'ennemi identifiable d'un coup d'œil lors d'une bataille (Lafond, 2019), mais aussi à des fins de spectacles et de vulgarisation le chaînon manquant de la théorie de l'évolution (Blanchard et al., 2004). Puis il devient la preuve de la barbarie de

l'esclavagisme (Mérot, 1989), le héros de la révolution (Lafond, 2019), l'icône de l'accès aux droits civiques (Stuart, Hall, 1997). Pourtant malgré ces signes remis en mouvement par une action dans la société civile, des fantômes sémiotiques persistent et un goût pour un primitivisme contemporain continue étrangement à côtoyer les nouvelles formes plastiques plus émancipées. Par exemple dans *Resident Evil 5*, l'exotisme semble toujours attractif et au travers de la figure de la mauvaise mère noire qui porterait dans son corps, le traumatisme indélébile de la violence subit par ses ancêtres, et reproduirait cette maltraitance historique envers ses enfants (Russworm, 2016).

C'est du côté des structures économiques et d'une continuité d'exploitation des corps marginalisés et noirs que l'analyse des idéologies m'a mené. Des appareils conceptuels idéologiques semblent toujours opérés. Car pour qu'un mode de pensée devienne dominant et s'intègre au sens commun, il lui faut un appareil conceptuel qui, tout en épousant les institutions, s'harmonise aux instincts, valeurs et désirs d'une époque (Harvey, 2024). Une fois installé, il sera persistant et sa remise en question nécessitera du temps et des moyens critiques. Une propagande va ainsi se construire afin de légitimer le colonialisme et aujourd'hui un technolibéralisme mondialisé que je retrouve dans les univers vidéoludiques. Ainsi loin d'être une histoire ancienne comme le pointe Lisz Ponger¹⁵ dans son exposition *Le butin* et David Harvey dans "Brève histoire du néolibéralisme", l'exploitation des pauvres reste une modalité du technolibéralisme. Ainsi Harvey explique que l'accumulation primitive du capitalisme colonial s'est transformée en une accumulation par dépossession financière où la dette des pays pauvres permet un nouvel enrichissement des pays riches et de quelques privilégiés et opportunistes. Peut-être qu'une des explications plausibles à cette stabilité est qu'une avancée sociale est souvent suivie d'une contre-révolution conservatrice et régressive. Après des années keynésiennes où s'amorce une crise de l'accumulation (les riches ne s'enrichissent plus suffisamment!) consécutive à une redistribution des richesses, le milieu financier et de la globalisation reprennent le volant de la politique des affaires où les idées politiques et économiques de Hayek et Friedman permettent d'inverser le ruissellement. Pour arriver à ce résultat étrange qui légitime une économie de prédation antidémocratique et à l'opposé de la philosophie des Lumières, un

¹⁵ Ponger, Lisl, (2007) *Foto - und Filmarbeiten* (catalogue d'exposition: Linz, 2007), Klagenfurt, Wieser, 2007.

appareil conceptuel de propagande brouille le jugement, relativise le sens et joue de l'amalgame.

Le primitivisme contemporain est ainsi non pas un simple goût personnel à questionner pour les stéréotypes qu'il continue de véhiculer, mais un appareil idéologique minutieusement construit pour légitimer de nouvelles hiérarchies sociales, qui ont donc une matérialité économique. Le décryptage des idéologies¹⁶ et la mise à nu des masques technolibéraux permet de rendre visible le discours falsifié des industries vidéoludiques qui voudraient faire croire que la logique des affaires (et donc d'une extraction de valeurs ajoutées) est neutre et inoffensive. Bien au contraire, dans cette exploration au sein de travaux de recherche critique et de l'Histoire de nos relations à l'altérité, le spectacle industrialisé apparaît comme un moyen de propagande idéologique. Ainsi que ce soit dans les portraits de la Renaissance mettant en valeur une marine marchande et les nombreuses richesses qu'elle promet, dans les affiches des expositions coloniales et universelles ainsi qu'au coeur de l'intérêt pour les formes plastiques d'un art nègre jusqu'aux jeux vidéo industriels, notre relation à l'altérité ne semble apparaître que dans l'angle mort de notre reflet. Dans ce miroir narcissique de l'Occident, l'altérité offre aux joueurs des ménestrels pixélisés et ce sont les intérêts économiques qui parlent et dirigent le spectacle vidéoludique.



Figure 8:
Recherches iconographiques poétiques sur le primitivisme contemporain,
Emmanuelle Jacques
le 19 avril 2025

¹⁶ Medhi Derfoufi se défend de décrypter les idéologies (2021).

9. Bibliographie

- Amselle, Jean-Loup (2005). *L'art de la friche, essai sur l'art contemporain*. Paris, Flammarion.
- Arrault, Valérie (2010) *L'empire du Kitsch*. Paris Klincksieck.
- Blanchard, Pascal - Bancel, Nicolas - Boëtsch, Gilles, (2002) *Zoos humains. De la Vénus hottentote aux reality shows*. Paris : La Découverte.
- Blanchard, Pascal (2008) *Human zoo.*, Liverpool, Liverpool University Press.
- Barthes, Roland. (1957) *Mythologies*, Éditions du Seuil, Paris.
- Colas, Dominique (2004) *Races et racismes de Platon à Derrida. Anthologie critique*, Plon.
- Campers, Petrus, (1803). *Œuvres sur l'histoire naturelle, la physiologie et l'anatomie comparée*, traduction par Jansen, Hendrick, 3 volumes, in-8. <<https://www.sciencephoto.fr/images/Petrus%20Camper>>
- Cros, Edmond, (2003). *Sociocritique*, L'Harmattan.
- Derfoufi, Mehdi (2021). *Racisme et Jeux video*. Paris, Editions de la Maison des sciences de l'Homme.
- Hall, Stuart, dir. (1997). *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*. Londres, Sage Publications & Open University.
- Harvey, David, (2024). *Brève histoire du néolibéralisme*. Paris Éditions Amsterdam.
- Hourdé, Daniel, (2001). 'Moment sacrificiel', in *Art primitif*. Collection Hubert Goldet. Catalogue de la vente aux enchères publiques des 30 juin et 1er juillet 2001 – Étude de François de Ricqlès. Paris, Maison de la chimie.
- James, Clifford, (1996). *Malaise dans la culture. L'ethnographie, la littérature et l'art au xxe siècle*, traduit de l'anglais par Sichère, Marie-Anna. Paris, École nationale supérieure des Beaux-Arts, *Espaces de l'art*, 1996 [*The Predicament of culture: Twentieth-Century Ethnography, Literature and Art*, 1988].
- Lafond, Anne, (2019). *L'Art et la Race. L'Africain (tout) contre l'œil des Lumières* Dijon, Les presses du réel, "Œuvres en sociétés".

- Leborgne, Érik, (2017). *L'Afrique fantôme de Leiris: un colonialisme unheimlich?*, TRANS- [En ligne], Séminaires, mis en ligne le 17 mars 2017, consulté le 14 janvier 2025. <<http://journals.openedition.org/trans/1515>> consulté le 15/12/2025.
- Leiris, Michel (1934). *L'Afrique fantôme*. Paris, Gallimard.
- Leveratto, Jean-Marc, (2006). *Introduction à l'anthropologie du spectacle.*, Paris, Éd. La Dispute, coll. Essais.
- Malkowski, Jennifer - Russworm, Treaandrea, (2017). *Race, Gender, and Sexuality in Video Games*, Indiana University Press.
- Martin, Nola, (2016). « L'art "noir" victime du mépris raciste », *LE MONDE* du 25.07.2016; En ligne: <file:///C:/Users/JACK/Downloads/Lart_noir_victime_du_mepris_raciste.pdf> consulté le 25/12/2023.
- McEwen, Frank, (1960). *Art Promote Racial Understanding*, Museum News.
- Mérot, Alain, (1989). « Hugh Honour : *L'image du Noir dans l'art occidental. De la révolution américaine à la première guerre mondiale* », Traduit de l'anglais par de La Coste-Messelière M.-G. - Y.-P Hémonin, Y.-P. Publication de la Menil Foundation, sous la direction de Bugner, L. Paris, Gallimard, 1989. 2 vol., 379 et 320 p., 379 ill. dont 92 en couleurs, *Revue de l'Art*, 1989, n°85. pp. 86-87.
- Pastoureau, Michel, (2017). *L'étoffe du diable*, Paris, Point.
- Segalen, Victo, (1999). *Essai sur l'exotisme, Une esthétique du divers*. Paris, Editions Le livre de poche.
- Blanchard, Pascal- Snoep, Nanette - Boetsch, Gilles (2011). *Exhibitions. L'invention du sauvage*, Paris-Arles, Musée du quai Branly/Actes sud.
- Trazom, (2008). « Resident Evil 5, un jeu raciste? » [archive], sur *INpact Virtuel*, 4 juin 2008.
- Vodoz, Joséphine (2023). « Le langage idéologique des objets. Fabriquer la morale dominante dans le roman réaliste », *Littérature* 2023/1 (209), Paris, Editions Armand Colin, en ligne : <<https://www.cairn.info/revue-litterature-2023-1-page-58.htm>> consulté le 21 novembre 2023.

10. *Curriculum vitae*

Emmanuelle Jacques est maître de conférences en arts plastiques et game design critique à l'Université Paul Valéry de Montpellier, membre du RIRRA21, habilitée à diriger des recherches. Elle vient de terminer un essai "Altérités vidéoludiques: des jeux mondialisés aux artgames". Elle propose une exploration des représentations de l'altérité dans l'industrie vidéoludique, et à travers des créations contre-culturelles propres à l'artgame, emmène le lecteur dans un voyage critique qui démystifie les appareils idéologiques contemporains et propose de se réapproprier la scène vidéoludique et le médium vidéoludique. L'artgameuse universitaire revendique être une cyborg émancipée qui désire mettre du trouble dans le cyberspace technolibéral et initier des récits utopiques et humanistes qui tissent des lieux communs, des alliances contingentes et des parentés dépareillées. Cette odyssée dédiée à sa fille est une invitation à rencontrer l'Afrique contemporaine avec des personnages hauts en couleurs et à découvrir son musée imaginaires d'artistes contemporains africains.

Periodico semestrale pubblicato dal CNR

Iscrizione nel Registro della Stampa del Tribunale di Roma n° 183 del 14/12/2017