

QUELQUES APPROCHES SUR LES STEREOTYPES MUSULMANS DANS LES MEDIAS. CAS DES JEUX VIDEO.

BENHENDA Aida

Doctorante, Université Abdelhamid BEN Badis -Mostaganem (Algérie)

MILIANI Hadj

Université Abdelhamid BEN Badis -Mostaganem (Algérie)

Résumé

Le jeu vidéo est un des médias les plus employé pour véhiculer les représentations et les stéréotypes notamment, les clichés en rapport à la culture musulmane. Toutefois, la question d'objectivité se pose. Est-ce une description fidèle à la réalité ? Comment devrait-on réaliser un portrait de la manière la plus crédible ? Cet article cherche, à rendre compte des différentes approches et points de vue de chercheurs et de critiques littéraires se rapportant aux différentes idées reçues sur la communauté musulmane et transmises à travers les jeux vidéo.

Mots-clés

Stéréotypes, représentations, jeux vidéo, culture musulmane, fidélité.

Abstract

In a context of representations and stereotypes, the video game is one of the most used media to convey these. In particular, clichés related to Muslim culture. However, the question of objectivity arises. Is this description true to reality? Or how should a portrait be made in the most credible way? This article thus seeks to reflect on the different approaches and perspectives of scholars and literary critics relating to the different received ideas about the Muslim community that are transmitted through video games.

Keywords

Stereotypes, representations, video games, Muslim culture, accuracy.

1- Introduction

« Les jugements que portent les nations les unes sur les autres nous informent sur ceux qui parlent, non sur ceux dont on parle » (Todorov, 1993 : 28). Selon, le critique littéraire et sémiologue, *Tzvetan Todorov*, les représentations qu'on se fait des autres font partie de l'image qu'on a de soi.

De ce fait, cette « image » pourrait être définie comme étant un ensemble de représentations faites par un individu ou un groupe d'une réalité culturelle. De ce fait, cette dernière est l'endroit où s'expriment ces modalités selon lesquelles une société se perçoit et cela à l'aide d'images et de représentations. En outre, on remarque que les notions d'images et de représentations font place à une tout autre notion qui est celle des stéréotypes. Ces derniers sont des représentations figées faites sur une ethnie, un sexe, un peuple, une tranche d'âge, etc.

Ils peuvent être également classés selon une modalité d'expression : verbale, musicale, gestuelle ou encore cinématographique. Toutefois, il est à noter que les stéréotypes ont un fond péjoratif car ils sont le reflet des préjugés de la société. A cet effet, on constate que le stéréotype a un lien étroit avec l'imagologie. Puisque, d'une part, le stéréotype est un facteur essentiel dans la constitution de l'identité d'un individu et que d'autre part, l'imagologie représente l'ensemble des représentations qu'un groupe de personnes se fait sur un autre « hétéro-images » ou encore sur soi « auto-images ».

Parmi ces représentations et stéréotypes, on remarque que ceux liés au monde musulman sont ceux qui ont le plus d'impact. Toutefois, ces stéréotypes sont véhiculés par divers canaux notamment, par celui des médias. Constat que l'islamologue et historien algérien, Ali Merad a également fait. En effet, dans sa communication « l'occident musulman » (Mérad, 1989 : 11-14), il a porté son attention sur une thèse de Doctorat de l'étudiante américaniste-algérienne Takia M'Hamsadji. Dans son analyse intitulée : « *L'image de l'Orient Arabe dans les médias Américains* ». Elle démontre que le monde arabe est perçu de façon négative et cela dû à l'héritage de l'orientalisme et du colonialisme européen allié à un contexte historique.

De ce fait, on constate que les termes, Occident, Orient, Arabe et médias sont des termes en fin de compte complémentaires car comme on a pu l'observer au fil des années, dans certains pays musulmans des courants de pensées, des pratiques sociales et des choix politiques qui se disent religieusement authentique, trahissent certaines règles fondamentales citées dans le Livre Saint et renforcées par la Déclaration des Droits de l'Homme. Cela conduit à créer des malentendus entre le monde Arabe et l'Occident, malentendus qui sont par la suite repris par les médias et souvent de façon négative. Toutefois, il existera toujours des opportunités de coopération entre le monde Arabe et l'Occident, tant que le monde fera preuve d'humanité.

2- Problématique

Les organismes médiatiques, les œuvres cinématographiques ou bien télévisuelles ne sont pas les seuls moyens de transmission de l'image que se font les occidentaux du monde arabe. Effectivement, d'autres sont également utilisés à cet effet. Notamment, le jeu vidéo. Ainsi, on remarque que de nombreux jeux vidéo font appel à des personnages de religion musulmane tout comme les pays du Moyen-Orient. En effet, cela a longtemps été une récurrence dans les jeux de guerre et de stratégies historiques.

On constate cependant que les jeux traitant des conséquences de la guerre sur la population civile n'existent presque pas. En effet, la plupart des jeux de guerre s'abstiennent d'aborder le thème des populations civiles ou bien encore ils attribuent leur mort à l'ennemi qu'ils combattent. C'est d'ailleurs ce qui fait toute la thématique du célèbre jeu *Call of Duty*. Ce dernier se sert ainsi des civils afin de dénigrer les antagonistes.

Il est d'ailleurs intéressant de noter que selon Joel Penney, la présence ou bien l'absence de contenu historique réaliste, affectent la façon dont les joueurs génèrent du sens. (Penney, 2009). De ce fait, la pratique de ces jeux dite « réalistes » a pour conséquence, dans un premier temps, d'installer un sentiment d'empathie envers une certaine partie de la communauté mondiale ; et dans un deuxième temps, d'installer un sentiment d'intolérance pour la seconde partie.

Le fait est que les personnages de ces jeux sont généralement des terroristes et rarement des personnages jouables ou de simples civils. Cela pousse à se demander donc, comment est représenté

le monde musulman dans ces jeux ? Est-ce que cette représentation est fidèle à la réalité ? Comment devrait-on élaborer une description fidèle ?

Notre argumentaire tentera de répondre à ces questions en se basant sur une analyse exhaustive de plusieurs jeux vidéo tout en se référant aux théories de chercheurs spécialistes du domaine. Ainsi, notre analyse se focalisera sur la manière par laquelle sont dépeints les personnages d'origine musulmane ainsi que la façon la plus réaliste d'effectuer cette tâche.

3- Argumentaire

3.1- Pourquoi le jeu vidéo ?

« Le monde arabe - vingt-deux pays, lieu de plusieurs religions mondiales, une multitude de groupes ethniques et linguistiques et des centaines d'années d'histoire - est réduit à quelques images simplistes » (Bushra Karaman, 2007 : 132). Ainsi, selon les propos du chercheur Bushra Karaman, on est forcé de constater qu'on attribue une fausse représentation à tout un peuple et cela par rapport à des stéréotypes donnés, un fait qu'on remarque de plus en plus dans les médias.

Le jeu vidéo aussi ludique qu'il soit, n'en est pas exempté. En effet, Tout comme la presse écrite ou bien la télévision, le jeu vidéo également sert de véhicule aux fausses représentations et aux stéréotypes à l'encontre des populations dites arabes et musulmanes.

Il est à se demander, pourquoi ce sont les jeux vidéo en particulier qui tendent à arborer le plus de stéréotypes sur la communauté musulmane. A cette question, les chercheurs Reichmuth et Werning avancent que le jeu vidéo fait partie de ce qu'ils appellent « les médias négligés » : Ces derniers possèdent un attrait populaire et une pertinence assez économique.

111

Ils ont également souligné que les représentations faites dans « les médias négligés » sont plus explicites et cela est dû au fait que ce genre de médias est considéré bien moins pertinent dans le discours culturel et donc moins sujet aux critiques. (Reichmuth ; Werning, 2006 : 47)

3.2- Quels genres de stéréotypes ?

Les jeux vidéo donnent essentiellement une image schématisée du monde. Ainsi, contrairement aux héros, à qui on attribue des antécédents, des caractéristiques et une personnalité. Les autres personnages du jeu ne sont souvent représentés que par plusieurs symboles distinctifs. Ce genre de distinctions est apparent dans plusieurs jeux vidéo. Parmi les plus connus on peut citer :

Les stéréotypes en rapport avec les personnages principaux dans : *Prince of Persia* (Broderbund, 1989), *La Magie de Shéhérazade* (Cerveau Culturel, 1989), *Mille et Une Nuits* (Krisalis, 1993) ou bien encore, *Al-Qadim : The Genie's Curse* (SSI, 1994).

Ces derniers partagent principalement des caractéristiques visuelles et narratives d'ordre « orientaliste », telles que : le port du turban et du foulard, les chameaux, les califes, les bédouins, les danseuses du ventre, les harems, le désert ou encore les bazars.

La barbarie et la cruauté sont également des thèmes très récurrents dans ce genre de jeux. En effet, l'intrigue est généralement centrée sur l'enlèvement d'une princesse. Le héros quant à lui n'a de choix que de sauver cette dernière et de la venger.

Les stéréotypes en rapport avec les personnages secondaires dans : *War in the Gulf* (Empire, 1993), *Delta Force* (NovaLogic, 1998), *Conflict : Desert Storm* (Jeux SCi, 2002) ou encore, *Full Spectrum Warrior* (THQ, 2004).

Dans ces jeux, on contrôle généralement un membre des forces américaines ou bien de celles de la coalition. Cependant, l'ennemi est représenté par un ensemble de caractéristiques se référant le plus souvent aux arabes ou encore aux musulmans. Ceci intervient à travers des symboles distinctifs tels que : la peau foncée ou bien des vêtements délabrés et amples.

Ainsi, on remarque une certaine récurrence dans l'intrigue de ces jeux. Le fait est qu'on représente les soldats américains d'une manière assez humanisée et individualisée et cela à travers leurs caractéristiques visuelles spécifiques, contrairement à l'ennemi qui, lui, est collectivisé et catégorisé comme étant : « divers groupes terroristes » ou bien des « insurgés ».

3.3- Entre fiction et réalité

« Terroristes, kamikazes, insurgés ». Ces termes sont ceux qui caractérisent principalement les personnages de la plupart des jeux vidéo notamment, le jeu *Command and Conquer, Generals* (Blizzard, 1989). En effet, dans ce dernier, on a la possibilité d'incarner l'armée de la libération globale. Bien qu'aucune affiliation religieuse n'y soit mentionnée. On peut aisément déduire la nature de cette dernière. Ainsi, le critique de jeux vidéo, Tom Chick démontre que cette armée est de confession musulmane et cela en comparant les événements du jeu à ceux de la réalité. Ainsi, il avance :

« Vous avez des terroristes arabes avec des voitures piégées et des camions piégés (l'attentat de la boîte de nuit à Bali et l'attaque de l'ambassade au Kenya). Des kamikazes arabes munis d'explosifs attachés à leur corps (les attaques palestiniennes en Israël). Des Arabes qui recherchent des systèmes de livraison de charbon et de biotoxines (Irak, tentatives de développer des armes de destruction massive), les Arabes évitant la destruction en utilisant des tunnels et en se cachant dans des grottes (troupes d'Al-Qaïda en Afghanistan) et des foules en colère brandissant des AK-47 (les événements de Mogadiscio racontés dans le film *Blackhawk Down*, 2001 ». (Chick, 2003)

Effectivement, on en conclut par ces propos que les personnages de *Command and Conquer, Generals* (Blizzard, 1989), comme dans la majorité des jeux vidéo du même genre, sont représentés comme étant des rebelles terroristes. Par ailleurs, Tom Chick n'est pas le seul à avoir fait cette constatation.

« La plupart des jeux vidéo sur le marché sont anti-arabes et anti-islamiques » (Souvik, 2017 47). « En général, vous tirez sur des Arabes ou des extraterrestres dans des jeux vidéo récents » (Sisler, 2006).

Ces propos ont été tenus par le syrien Radwan Kasmiya, développeur de jeux vidéo. Ainsi, pour ce dernier, la majorité des jeux vidéo de production occidentale projettent de fausses représentations et donc incite un public à la violence et à la haine envers un peuple dont il ignore tout. En effet, l'intrigue récurrente dans les jeux est que le héros soit un américain qui combat et tue des soldats arabes.

3.4- Le souci du détail

« Les soucis étaient surtout dans les détails. Un peu comme quand un développeur occidental essaie de dessiner un Japonais, et lui attribue un mauvais kimono » (Audureau, 2016). Ainsi, selon le producteur japonais de jeux vidéo, Yoshinori Ono, fournir une représentation fidèle à la réalité réside essentiellement dans les détails.

Propos appuyés par Aïda Amer, une ancienne employée à Ubisoft, une entreprise de développement de jeux vidéo. En effet, selon cette dernière, les détails sont d'une grande importance. Elle avance d'ailleurs l'exemple du jeu *Prince of Persia* (Broderbund, 1989). Le fait est qu'on y emploie des représentations orientalistes qui datent du XIX^{ème} siècle ce qui ne correspond pas à la réalité culturelle actuelle.

Ainsi, Aïda Amer soulève un problème récurrent dans de nombreux jeux vidéo et cela concernant l'idée reçue selon laquelle : « Les Perses ne sont pas arabes, mais il est important de le mentionner, parce que dans l'esprit de nombreux Occidentaux, son héros est considéré comme d'origine arabe » (Ibid.).

3.5- Fidélité des représentations

On est forcé de constater qu'il existe un réel souci et cela en rapport avec les représentations faites sur les musulmans dans les jeux vidéo à travers des personnages qui ne correspondent pas à la réalité socio-culturelle musulmane. Cela soulève la question de la fidélité des portraits effectués et de leur aspect négatif.

En effet, se pourrait-il que les jeux vidéo ne font que renforcer ces stéréotypes culturels et idées reçues que tous les musulmans se ressemblent ou encore que tous soient des terroristes assoiffés de sang.

3.6- Représentation neutre

Le fait est que peu de tentatives ont été entreprises dans le but de remédier à ce phénomène de fausses représentations. Cependant, à travers les années, on remarque la création d'un réel discours autour de ce souci de fidélité et cela à travers des articles, des études ou bien encore des panels. Ces derniers tentent tant bien que mal de trouver des solutions pour palier au vaste écart qui existe entre la réalité et ce qui est transcrit sur les écrans des jeux vidéo.

L'année 2011 a marqué la sortie du 4^{ème} opus de la série de jeux vidéo de tir, *Deus Ex* (Eidos Montréal, 2003). Dans ce dernier, l'un des personnages se nomme « Faridah Malik ».

Toutefois, ce personnage féminin est défini par ces créateurs comme étant une jeune femme d'une vingtaine d'années, pilote de profession et non pas comme une simple musulmane ce qui est en soit un changement.

En effet, Faridah Malik est caractérisée par ses capacités intellectuelles et professionnelles. Le fait qu'elle soit arabe est placé au second plan. Le soin est laissé à la capacité de déduction du joueur. On identifierait son origine à travers son nom à consonance arabe ou bien encore par le fait qu'elle soit originaire de Dearborn, une ville du Michigan, Etats Unis. Connue pour sa grande concentration de communauté arabe. Cela démontre qu'il est possible de créer des personnages dont l'origine ethnique et la confession religieuse ne sont qu'une partie de leurs identités.

3.7- **Portrait crédible**

Si l'on devait créer un personnage d'origine musulmane, perse ou bien arabe. Il existe différentes façons de le faire correctement. Effectivement, emboîter en un seul personnage les représentations d'une religion qui compte plus de 1,6 milliards de croyants, rend le souci de fidélité impossible.

Il serait plus vraisemblable d'utiliser un autre moyen de réflexion notamment celui selon lequel on définit les personnages selon leurs pays d'appartenance et de leur environnement socio-culturel.

En effet, la réalité est qu'un musulman du Pakistan n'a pas le même rythme de vie qu'un musulman qui est originaire des Etats Unis. Il en est de même pour la Tunisie, l'Algérie, la France, L'Allemagne, etc. Tous les musulmans ne peuvent être catégorisés selon des clichés préexistants car tous ne vivent pas dans les mêmes conditions.

Le fait est qu'on est au XXIème siècle. Traiter d'un personnage musulman, c'est aussi traiter de ses difficultés sociales et identitaires. Effectivement, qu'il soit d'origine asiatique, américaine ou bien africaine, il passe irrévocablement par les mêmes phases de doutes et de recherche de soi. Malheureusement, il n'existe presque pas de jeux vidéo qui traitent de cet aspect de la vie des personnages.

3.8- **Le facteur humain**

Toutefois, le phénomène le plus flagrant dans les jeux vidéo incorporant des personnages d'origine musulmane, est bien le caractère inhumain des missions et qui est en soi absolument aberrant.

En effet, dans des jeux comme Call of Duty, on incite les joueurs à éliminer la cible souhaitée sans tenir compte des dommages collatéraux qui sont le plus souvent de simples civils innocents. Cela revient à banaliser la valeur de la vie humaine quelle que soit l'origine ethnique de la victime.

Face à ce constat, on a introduit des jeux de tir tel que : *Under Ash* (Afkar media, 2002). Dans ce jeu, on traite du conflit israélo-palestinien. On y montre un côté plus humain des Palestiniens. Cela en leur prodiguant des caractéristiques significatives et en expliquant comment ils ont été impliqués dans le conflit à la base. Le facteur le plus significatif dans ce jeu est qu'on interdit explicitement aux joueurs de blesser les civils qu'ils soient palestiniens ou bien israéliens.

En outre, dans le deuxième opus de ce jeu intitulé, *Under Siege*, (Afkar media, 2006), éliminer un civil des deux côtés du conflit, entraîne automatiquement un « *game over* ».

Cela encourage le joueur à voir la vie humaine pour ce qu'elle est, précieuse et inestimable et non pas quelque chose dont on peut disposer sans aucune conséquence. Aussi, c'est un des rares jeux dans lesquels on offre un portrait assez proche de la réalité des villes et de leurs habitants.

3.9- **L'importance d'une représentation fidèle à la réalité**

On constate qu'il est primordial d'intégrer un processus de mise en relation avec la réalité dans la création des jeux vidéo surtout lorsque ces derniers abordent l'aspect religieux ou ethnique des personnages.

Enfin, pour des développeurs de jeux vidéo, tels que Radwan Kasmiya, plus de concepteurs d'origine arabe devraient présenter leurs visions du monde musulman et cela dans le but d'apporter une certaine « *dignité numérique* » (Cormack, 2003) aux joueurs de la même origine.

C'est d'ailleurs une opinion partagée par Aïda Amer et Mahmoud khasawneh, l'un des PDG de « Quirkat » une société de développement de jeux vidéo. Ils affirment ainsi : « *Nous sommes l'une des cultures qui sait le mieux raconter des histoires* » (Audureau, 2016).

« [...] la représentation d'une véritable authenticité ne viendra jamais de développeurs japonais ou occidentaux. Si les Arabes et les musulmans cherchent une représentation authentique, ils doivent s'en charger » (Ibid.).

4- Conclusion

Cet article a tenté de traiter de l'écart qui existe entre la réalité et ce qui est représenté dans les jeux vidéo en ce qui concerne les personnages d'origine musulmane, arabe ou bien perse, et de leurs comportements et caractéristiques morales ou physiques.

Effectivement, représentations, clichés, stéréotypes, sont autant de mots qui servent à qualifier une pratique redondante dans les jeux vidéo occidentaux actuels. Le fait est que les préjugés en rapport avec la culture musulmane qui sont véhiculés dans ces jeux sont bien loin de décrire la réalité socio-culturelle du monde musulman.

Face à ce constat, on se demande sur les raisons qui font que ces clichés à se perpétuent au fil des années sans qu'on tente d'y remédier.

A cette question, les chercheurs Reichmuth et Werning avancent une théorie assez plausible, du fait qu'elle ait un lien très étroit avec le facteur socio-économique des jeux. Ainsi, ces derniers attestent que la conception des jeux vidéo se fait en rapport avec le public ciblé. De ce fait, pour attirer des joueurs occidentaux, on leur propose bien qu'erronés, des concepts familiers et des stéréotypes d'antan.

Reichmuth et Werning ajoutent également que c'est grâce à l'élément de concurrence que cette pratique fonctionne. En effet, l'utilisation de ces fausses représentations est profitable aux producteurs. Par conséquent, les concepteurs ne changeraient en aucun cas une formule qui marche et qui est rentable. « L'intention de maximiser les revenus et de mettre en œuvre leurs propres hypothèses sur les goûts, les attentes et les habitudes de consommation de leur public » (Reichmuth et Werning, 2006 : 47).

On est forcé de reconnaître ainsi, qu'introduire une réelle représentation des faits dans les jeux vidéo, et non des stéréotypes, relève d'abord d'un important enjeu commercial.

Il serait intéressant de voir d'autres aspects autour du sujet des stéréotypes et des idées reçues sur la communauté musulmane. En effet, analyser les diverses façons dont les fausses représentations tendent à influencer le comportement des joueurs, quelles que soit leurs origines ethniques ou bien religieuses, offrirait un accès à un autre domaine de recherche, notamment, celui de la psychologie sociale.

En outre, il faudrait élargir le champ de recherche à d'autres médias tels que les bandes dessinées, les séries télévisées ou encore les œuvres cinématographiques, les stéréotypes ne se limitant pas aux jeux vidéo. En somme, il est essentiel de déconstruire ces stéréotypes en raison de l'effet négatif qu'ils produisent dans la réalité. Car de nos jours, beaucoup estiment encore que ces clichés correspondent à la réalité.

Bibliographie

- AUDUREAU, William. (2016). Les personnages arabes dans les jeux vidéo, des stéréotypes qui évoluent lentement. Article [En ligne] :
https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/02/20/les-personnages-arabes-dans-les-jeux-video-des-stereotypes-qui-evoluent-lentement_4869001_4408996.html
- CORMACK, Raphael. (2003). Jeux vidéo. Peuples arabes, à vous de jouer !, Article [En ligne] :
<http://toonmed.blogspot.com/2015/06/jeux-video-peuples-arabes-vous-de-jouer.html>
- AUDUREAU, William. (2016). Les personnages arabes dans les jeux vidéo, des stéréotypes qui évoluent lentement. Article [En ligne] :
https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/02/20/les-personnages-arabes-dans-les-jeux-video-des-stereotypes-qui-evoluent-lentement_4869001_4408996.html
- Authenticity and Ideology in the Call of Duty and Medal of Honor Player Communities, (2009). Article en ligne : <https://www.asc.upenn.edu/news-events/news/student-joel-penney-writes-chapter-book-joystick-soldiers>
- CHICK, Tom. (2003). Command & Conquer : Generals, Gamespy. Article, [En ligne]
<http://pc.gamespy.com/pc/command-conquer-generals/5617p1.html>
- Penney, Joel, Joystick Soldiers. No Better Way to 'Experience' World War II':
- MERAD Ali. L'"Occident Musulman". Horizons Maghrébins - Le droit à la mémoire, N°14-15, La notion d'"Occident Musulman" / Louis Massignon homme de dialogue des cultures. (1989). p. 11-14.
- REICHMUTH, P. et S. Werning. Pixel Pashas, Digital Djinns, Revue ISIM 18. (2006). P. 47.
- REICHMUTH, P. et S. Werning. Pixel Pashas, Digital Djinns, Revue ISIM 18. (2006). P. 47.
- SOUVIK, Mukherjee. Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back. (2017), P.47.
- SISLER, Vit. (2006). In Videogames You Shoot Arabs or Aliens. Interview with RADWAN Kasmiya. Article [En ligne]: <http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=1418>
- SHAHEEN, Jack. Les Arabes musulmans d'Hollywood, Parole musulmane 90. (2000). P.11.
- Tzvetan Todorov, nous et les autres, la réflexion française sur la diversité humaine. Paris, Seuil, (1989), P.28.
- WINGFIELD, M. et B. Karaman. Arab Stereotypes and American Educators, in E. Lee, D. Menkart and M. Okazawa-Rey, Beyond Heroes and Holidays : A Practical Guide to K-12 Multicultural, Anti-Racist Education and Staff Development, (2002). P. 132.