

RESIDENT EVIL 5: LE COMPLEXE DU BLANC AU MOZOMBIQUE

LE 16 AOÛT 2010 GAME A

L'opus 5 du célèbre jeu vidéo a été l'objet d'une polémique, certains l'accusant de véhiculer un discours raciste. Si l'on prend le temps d'approfondir l'analyse, comme Game A, c'est plutôt une critique des rapports Nord-Sud qu'il faut y voir.



Resident Evil 5 a provoqué dès son premier trailer une vive polémique. Jusqu'à sa sortie, journalistes et activistes l'ont copieusement accusé de véhiculer « de manière si flagrante de vieux clichés sur le périlleux "Continent Noir" et la perversité primitive de ses habitants qu'on le croirait écrit dans les années 20 » (Dan Whitehead, Eurogamer, EN)

La controverse est maintenant éteinte, en particulier depuis la décision du *British Board of Film Classification* qui statuait en mars 2009 qu'il n'y avait rien de raciste à ce qu'un Africain mort-vivant tue une jeune Blanche en Afrique (la scène qui a focalisé les critiques). Charbonnier est maître chez soi.

Pour autant, le jeu lavé de ces vilains soupçons, on n'a jamais dit à quel point le choix de Capcom de placer l'action d'un *Resident Evil* en Afrique était remarquable et complètement approprié.

Le zombie (à proprement parler le *diphoko* en Afrikaans, qui s'en rapproche beaucoup) fait en effet partie du quotidien de nombreux Africains, en particulier en Afrique du Sud : comme le précisent Jean et John Comaroff dans *Alien Nation : Zombies, immigrants and millennial capitalism* (1999),

“

Leur existence, loin d'être le sujet de racontars venus de forêts lointaines ou de fables fantastiques provenant de la brousse, est largement tenue pour évidente. En fait, il n'y a pas longtemps encore de populaires journaux locaux comportaient de gros titres tels que "des zombies revenus d'entre les morts", illustrant leurs récits, comme tout autre article, de photographies hyper réalistes. De manière similaire, des avocats de la défense devant les tribunaux provinciaux ont cherché l'acquiescement de leurs clients accusés d'assassinat, expliquant leurs actes meurtriers par la zombification de leurs parents

[...]

”

Dans *Zombies et frontières à l'ère néolibérale*, les Comaroff se rappellent que « lors d'un cours d'histoire donné à l'université de la province du Nord-Ouest, un étudiant est soudain intervenu dans la discussion : "Est-ce que les Américains croient au diphoko et aux remèdes magiques ? Est-ce que ça se passe comme ici ? Est-ce que les zombies posent problème en Amérique ? »

En Afrique du Sud, le zombie est donc une réalité avec laquelle il faut vivre, ce qui n'est pas de tout repos. Pas qu'ils se nourrissent de cerveaux comme dans nos fictions, mais surtout qu'ils **continuent de voter** [EN] et de travailler ! D'après la *Commission d'enquête sur les violences liées à la sorcellerie et aux meurtres rituels* (citée par les Comaroff dans *Alien Nation*), le zombie

“

est une personne que l'on croit morte et ressuscitée par le pouvoir d'un sorcier [et] qui travaille pour ceux qui l'ont transformé en zombie. Pour l'empêcher de communiquer avec d'autres personnes, la partie antérieure de sa langue est coupée afin qu'il ne parle pas. Il se dit qu'il ne travaille que de nuit [et] et qu'il peut abandonner son village pour aller travailler en ville, souvent loin de chez lui. Chaque fois qu'il rencontre des personnes qu'il connaît, il disparaît.

”

On voit à quel point les méfaits structurels de la main d'œuvre zombie sont proches de ceux de la main d'œuvre immigrée illégale. « Comme les zombies, ils sont des citoyens de cauchemar, leur déracinement menace de siphonner les restes de prospérité, qui diminuent vite, des populations autochtones. Fait intéressant, comme les zombies, ils sont caractérisés par leur élocution : le terme courant pour désigner des immigrants est *makwerekwere*, un mot sesotho impliquant une compétence limitée dans la langue vernaculaire. »



En fait, d'après les Comaroff, l'un comme l'autre sont les conséquences d'une application brutale du capitalisme néo-libéral. Dans cette perspective, le zombie est la « *forme que prennent [certains éléments constitutifs de la culture néo-libérale] dans l'imagination de certains groupes localisés notamment dans la région frontalière du nord de l'Afrique du Sud* » (Jérôme David, préface de *Zombies et frontières...*), exprimant à la fois l'aliénation ressentie dans la

nouvelle organisation du travail, les écarts de richesse et le chômage qu'elle provoque.

Enfin, le phénomène n'est pas propre à l'Afrique du Sud : les auteurs ont repéré « *au moins deux situations historiques parallèles en Afrique, à savoir au Mozambique et au Cameroun où, dans le courant du XX^e siècle, des zombies sont également apparus* », c'est-à-dire « *à peu près au même moment et en réponse à des conditions historiques largement identiques.* »

Si le zombie étudié par les Comaroff, sorte de réponse traditionnelle à un stimulus nouveau, n'est évidemment pas celui de *Resident Evil 5*, il n'empêche que le deuxième profite indéniablement de l'historicité du premier : les zombies ont bien davantage leur place en Afrique noire¹ que dans une pseudo Espagne comme dans le 4, n'en déplaisent aux Occidentaux partis en lutte contre le prétendu message raciste du jeu.



Du temps de mes parents, ils ont trompé notre peuple et volé notre terre pour en faire un champ de pétrole.

Extrait d'un journal intime abandonné dans un village du marais.



Si *Resident Evil 5* porte bien un message, il est plutôt à chercher dans sa critique des rapports Nord-Sud. Le jeu met bien en scène des Occidentaux majoritairement blancs tuant des Africains zombifiés (par d'autres Occidentaux, en passant) mais, plutôt que de perpétuer une « collection de clichés racistes classiques » (N'Gai Croal, EN), il illustre seulement, de manière dramatisée, l'interventionnisme des pays riches qui n'a jamais cessé malgré les vagues de décolonisations et les déclarations d'indépendance.

Ce *Secteur Autonome de Kikuju*, qu'on ne trouve sur aucune carte, semble calqué sur l'un de ces vrais pays du Sud à la production exclusivement organisée pour l'exportation et dont les richesses sont largement captées par les pays du Nord : de l'intervention militaire du BSAA² (ok, ils ont un bureau africain, la belle affaire) à l'extraction de minerais précieux ou d'hydrocarbures aux mains de sociétés privées, tout prouve l'emprise occidentale sur le territoire et les richesses de ce pays africain aussi vrai que nature.

Ne manquait plus qu'une scène dans une plantation de coton, de palmiers à huile ou de thé pour parfaire le tableau de ces « cultures de rente » qui n'enrichissent que leurs acheteurs et quelques corrompus.



De ce point de vue, l'état de la ville de Kijuju n'est pas seulement due à l'épidémie propagée par *Tricell Pharmaceutical Company*, pas plus qu'au coup d'état que le territoire aurait connu peu avant, elle tient d'abord à une longue période d'abandon – pendant laquelle les industries minières et pétrolières ont manifestement continué à se développer. Il paraît évident qu'il s'agit là d'une de ces « *nouvelles enclaves coloniales d'extraction à faible coût dont le fonctionnement ne nécessitait le recours à aucun appareil d'Etat, à aucune mesure de sécurité territoriale ni à aucune mission civilisatrice* » (« Les Frontières des nations » in *Zombies, Frontières...*).

Dans ce type d'organisation de la production, les autochtones bénéficient très peu de la richesse produite sur leur territoire, ce que dépeint bien, dans son **blog fictif** [EN], un

personnage du jeu, mineur de profession : du travail pour les mieux formés, souvent étrangers (« il y a beaucoup de travailleurs étrangers ici », « Kijuju est le seul endroit qui offre du travail pour un salaire correct »), du chômage et beaucoup de ressentiment pour les autres (Adam rapporte une altercation dans un bar où un homme passablement saoul « répétait des choses comme “Les étrangers devraient être virés de notre pays !” et “Nous récupérerons notre ville !” »).

Le jeu n'édulcore donc rien de la situation critique dans laquelle se trouvent certaines anciennes colonies. Il l'impose comme un état de fait (une société au dénuement extrême pour la majorité, la responsabilité des pays riches et/ou des entreprises transnationales), sans jamais le cautionner. C'est sans doute cette domination injustifiable que les critiques n'ont pas supportée, l'interprétant (mal) comme un discours raciste.

Étrangement, la plupart des critiques ont ramené le problème du jeu à la colonisation et ses suites : les années 20 pour Whitehead, la décolonisation pour N'Gai Croal. Réagissant au **premier trailer** [vidéo], ce dernier s'interrogeait :



Ce sont tous des hommes, des femmes, des enfants dangereux. Ils doivent tous être tués. Étant donné le passé, étant donné que l'histoire post-coloniale n'est pas si loin, on se demande pourquoi, pourquoi présenter sans discernement de telles images ? Ce n'est pas aussi simple que de dire « ils ont tiré sur des zombies espagnols dans Resident Evil 4 , et maintenant qu'ils s'agit de zombies noirs, les gens s'énervent. » Les images ne sont pas les mêmes. Elles n'évoquent pas la même histoire, elles ne portent pas le même poids.



Dans un premier temps, on ne peut que suivre N'Gai (sauf pour ces enfants que l'on devrait tuer, introuvables dans la vidéo). Il s'agit toutefois de bien s'entendre sur l'*histoire* qu'on invoque. Outre que les meurtres d'Africains en toute impunité, la méfiance et la peur qu'ils peuvent provoquer font davantage référence à la traite qu'à la colonisation (qui, *historiquement* – en gros, lui succède), c'est justement l'histoire (dans ce cas l'univers de croyance traditionnelle) qui renforce le bien-fondé de ces zombies. Bref, considérant la justesse de leur choix géographique et l'honnêteté géopolitique de leur jeu, on comprend que les développeurs aient été désarçonnés par l'ampleur de la protestation : certaines images sont d'autant plus lourdes qu'elles charrient aussi, dans leur ombre, un poids considérable de préjugés.

—

*“Zombies, Frontières à l'ère néolibérale / Le cas de l'Afrique du Sud post-apartheid” est sorti aux éditions Les Prairies ordinaires (17€, 288 pages). Je pourrais difficilement vous conseiller sa lecture dans la mesure où, à propos des zombies, il s'agit de la traduction d'un article sur l'article “Alien Nation: Zombies, immigrants and millennial capitalism”. Relativement court, il se concentre essentiellement sur l'épistémologie de leur étude, qui paraîtra absconse à moins d'avoir quelques restes dans la matière – je l'ai pas trouvé intéressant pour autant. Parmi les autres thèmes du recueil, l'un, « l'économie occulte » a connu une récente illustration sur **Libération, Afrique: le business des « enfants-sorciers »** .*

*“Alien Nation: Zombies, immigrants and millennial capitalism” a connu une traduction dans le bulletin du CODESRIA, numéros 3-4, 1999, pp.19-32. Pas réussi à mettre la main dessus, du coup les passages utilisés ici sont des traductions personnelles. On peut trouver un **pdf de l'article original ici [EN]** et tous les textes originaux **regroupés là**, s'il vous venait l'envie de valider les choix de traductions.*

*Resident Evil 5 a déjà joliment inspiré Game B. Non seulement sur **les accusations de racisme**, mais aussi sur les deux formidables gamestrips de **mars 2009** et de **juin 2009** . Je vous conseille évidemment les trois.*

—

Billet initialement publié sur **La faute à la manette**

1. Cette “familiarité” du zombie dans certaines régions d'Afrique pourrait joliment expliquer l'étonnante mise en scène du jeu, qui abandonne quasiment l'effet de surprise et le Survival Horror pour devenir un jeu d'action plus traditionnel ; dans les jeux précédents, en

"Espagne" ou aux Etats-Unis, le zombie ne pouvait au contraire que faire violemment irruption, tellement il est étranger à notre cadre de pensée. [↔]

2. BSAA : Association de l'Évaluation et de la Sécurité contre le Bioterrorisme. [↔]

FIGATELLUS

le 17 août 2010 - 19:24 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Le zombie africain étant l'égal du zombie occidental, nous revendiquons le droit de le tuer virtuellement.

Les 4 premiers Resident Evil nous avaient permis d'exterminer des zombies américains (certains étaient noirs d'ailleurs) ou européens, ils étaient légitimes que les joueurs aient le droit de s'attaquer aux zombies africains.

Si le héros de Resident Evil 5 avait été un africain, aurions-nous eu ce flot de critiques de la part de pseudos journalistes ?

Si Resident Evil 6 se passe en Asie, faudra-t-il y voir un parallèle avec la Guerre du Vietnam ? Voir de l'Occupation du Japon par les américains ?

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

1 ping

Les tweets qui mentionnent Resident Evil 5: le complexe du Blanc au Mozambique » Article » OWNI, Digital Journalism -- Topsy.com le 16 août 2010 - 18:01

[...] Ce billet était mentionné sur Twitter par damien douani, Ludovic Bostral, sabineblanc, Valentin Squirelo, Owni et des autres. Owni a dit: [#owni] Resident Evil 5: le complexe du Blanc au Mozambique <http://goo.gl/fb/6GggO> [...]