

**République Algérienne démocratique et populaire**  
Ministère de l'enseignement et de la recherche scientifique  
**Université Abdelhamid Ibn Badis de Mostaganem**  
Département de langue française



## **Thèse de doctorat LMD**

Option : La transécriture de la langue française, du narratif vers les médias.

# **Expressions ludiques de l'Histoire et des fictions du monde arabo-persan (Cas des jeux vidéo et des bandes dessinées nord-américaines)**

**Présentée par :** BENHENDA Aida

**Sous la direction de :** Dr. Leila MOUSSEDEK

### **Membres du jury**

<b>Président :</b>	Mohamed Amine ROUBAI-CHORFI	Professeur	U. Mostaganem
<b>Rapporteur :</b>	Leila MOUSSEDEK	MCA	U. Mostaganem
<b>Examinatrice :</b>	Nadia BENTAIFOUR	MCA	U. Mostaganem
<b>Examineur :</b>	Abdelkrim BENSLIM	Professeur	U. Ain- Témouchent
<b>Examinatrice :</b>	Kahina BOUANANE	Professeur	U. Oran

**Année universitaire : 2021/2022**

*Dédicace*

*À la mémoire de Feu Professeur Hadj MILIANI*

*Paix à son âme*

## **Remerciements**

*Je tiens tout d'abord à exprimer ma profonde reconnaissance à feu Monsieur MILIANI Hadj, mon directeur de recherche pour ses précieux conseils, sa patience, son soutien, son écoute et sa confiance en moi. Je le remercie vivement pour toute l'aide qu'il m'a prodigué durant la réalisation de mon travail de recherche. Les mots d'ailleurs, ne suffiront jamais à lui exprimer toute ma gratitude.*

*Mes sincères remerciements à Mme. MOUSSEDEK Leila, ma directrice de recherche pour son soutien, sa disponibilité et son écoute. Et plus précisément pour avoir accepté de continuer le reste du chemin de mon parcours à mes côtés.*

*J'adresse mes remerciements également à mes enseignants, M. ROBAI-CHORFI Amine, Mme. BENTAIFOUR Nadia, Mme. MAGHRAOUI Amina pour leur soutien et l'aide qu'ils m'ont apporté tout au long de mon parcours. Je tiens également à adresser mes sincères remerciements à ma très chère amie BELKAID Meriem pour son écoute et son soutien sans faille.*

*Je témoigne ma profonde gratitude à ma famille pour leur soutien et encouragement durant ces dernières années. Toute ma gratitude va particulièrement à mon cher père sans qui je ne serais arrivée où j'en suis aujourd'hui. Je tiens à le remercier pour ses inépuisables encouragements, ses conseils et son perpétuel soutien. Je me dois également de remercier ma chère maman pour tous ses sacrifices, son soutien et ses innombrables mots d'encouragement.*

*Enfin, mes plus sincères remerciements vont également aux membres du jury qui ont accepté de lire mon humble travail de recherche.*

# Sommaire

<b>Introduction générale</b>	P.07
- Problématique	P.09
- Hypothèses de recherche	P.11
- Plan de travail	P.12

## Partie I

### **Cadre conceptuel : Aperçu sur l'adaptation et les représentations.**

#### **Chapitre I : Notions générales**

1- Le jeu vidéo	P.17
2- La bande dessinée	P.19
3- Les stéréotypes	P.22

#### **Chapitre II : Eléments de synthèse sur la transécriture**

1- L'adaptation	P.31
2- L'imagologie et les représentations	P.38
3- L'intermédialité	P.40

#### **Chapitre III : La représentation de la culture arabo-persane et les différents supports médiatiques**

1- Le Moyen - Orient dans les médias de divertissement P.46	
2- L'Orientalisme dans la littérature	P.53
3- La relation entre les médias occidentaux et le Moyen Orient	P.63

## **Partie II**

### **Analyse du contenu**

#### **Chapitre I** : Analyse des personnages d'origine arabo-persane des jeux vidéo.

I.	Présentation des différents jeux vidéo	P.69
II.	Analyse du corpus	P.71
1.	Analyse des personnages masculins du jeu « Assassin's Creed »	P.73
1.1.	Etude comparative du parcours historique et fictif des personnages d'origine arabo-persane, du jeu vidéo « Assassin's Creed »	P.73
1.2.	Etude comparative de l'apparence physique, historique et fictive des personnages d'origine arabo-persane, du jeu vidéo « Assassin's Creed »	P.81
1.3.	Etude comparative de la notion « Crédo des Assassins » : La réalité virtuelle et factuelle.	P.94
2.	Analyse des personnages féminins d'origine arabo-persane dans les jeux vidéo	P.108
2.1.	La représentation de la femme dans les jeux vidéo	P.108
2.2.	Etude comparative du parcours et de l'apparence physique des personnages	P.111
3.	Etude comparative des fonctions des personnages féminins et de leurs portraits	P.118

#### **Chapitre II** : Analyse des personnages féminins d'origine arabo-persane dans les bandes dessinées

1.	La représentation des personnages d'origine arabo-persane dans les bandes dessinées	P.123
2.	Etude analytique des différents personnages féminins d'origine arabo-persane appartenant à l'univers des bandes dessinées	P.126
2.1	Représentation de la religion et de la culture arabo-musulmane et choix des personnages féminins	P.136
3.	La bande dessinée avant et après les attentats du 11 septembre 2001	P.147

<b>Chapitre III : Analyse sémiologique</b>	P.163
1. Qu'est-ce que la sémiologie ?	P.163
2. Méthodologie	P.168
3. Analyse	P.168
<b>Chapitre IV : La représentation des personnages musulmans dans les médias. Discussion des résultats</b>	P.177
1. Stéréotypes et représentation dans les jeux vidéo	P.189
2. La femme musulmane dans les bandes dessinées	P.193
3. Réception des personnages musulmans sur les réseaux sociaux	P.195
<b>Conclusion générale</b>	P.203
<b>Bibliographie générale</b>	P.207
<b>Référence des images</b>	P.217
<b>Table des matières</b>	P.227
<b>Annexes</b>	P.230

# Introduction générale

## Introduction générale

A travers les différentes plateformes médiatiques, la représentation de l'islam et de ce fait, celle des musulmans est majoritairement influencée par les nombreuses fausses idées reçues sur ce que représente réellement la religion musulmane tout comme la communauté musulmane. Effectivement, nous avons assisté durant les deux dernières décennies à un réel matraquage médiatique à l'encontre des pays musulmans et cela majoritairement, à la suite des attentats du 11 septembre 2001 :

*« La guerre contre le terrorisme, menée par les Américains a entraîné une augmentation de l'islamophobie, à travers le monde. Cette augmentation de l'islamophobie se reflète à son tour dans la manière dont les médias traitent et stéréotypent les populations musulmanes. Tandis que certains ont délibérément défini positivement la couverture islamique dans une tentative de lutte contre l'islamophobie, de nombreuses représentations médiatiques des musulmans ont contribué à la formation de stéréotypes néfastes<sup>1</sup> ».*

Cette représentation erronée s'est malencontreusement propagée non seulement, sur les différents supports médiatiques tels que la presse audio-visuelle et numérique, mais aussi sur les nombreux supports ludiques tels que les œuvres cinématographiques, les séries télévisées, les bandes dessinées ou encore les jeux vidéo.

Notons que la multitude des personnages musulmans créés pour les besoins des différents jeux vidéo et bandes dessinées sont représentés de façon stéréotypée. En effet, qu'ils soient basés sur le choix de figures historiques ou bien sur des individus lambda, ces personnages tendent à donner une image contorsionnée du monde musulman. De plus, nous remarquons que le nombre de personnages d'origine arabo-persane présents dans ces créations, n'a subi une hausse qu'après les attentats du 11 septembre 2001.

Ainsi, ces personnages musulmans n'avaient pour développement dans leur arc historique, que d'être les ennemis des occidentaux et ce n'est que quelques années plus tard qu'on leur donne des rôles différents et plus complexes, en leur octroyant alors une nouvelle

---

<sup>1</sup> Gudel, J. (2002). A post 9 /11 look at islam. *Institut chrétien de recherche*. Extrait du site web : <http://mediasmarts.ca/diversity-media/religion/media-portrayals-religion-islam>

dimension où en les représentant comme des êtres à part entière avec des émotions, un parcours de vie, etc.

Les différents personnages que nous avons sélectionnés illustrent ainsi ce changement et cette distinction entre les différentes représentations des personnages musulmans à travers divers jeux vidéo et bandes dessinées.

Parmi la multitude des personnages musulmans qui existent, nous avons choisis pour chaque plateforme, un certain nombre qui nous permettra ainsi de discerner les différentes représentations et les multiples stéréotypes.

Notre corpus d'étude est constitué de « Assassin's Creed » (2007- 2011), de « Deus Ex » (2000), de « Battletech » (2018) et de « Overwatch » (2016) pour ce qui est des jeux vidéo. En ce qui concerne les bandes dessinées, il est composé de « Captain Marvel » (1967) et de « X-Men » (2000). Les personnages présents dans ce corpus sont façonnés selon plusieurs perspectives et sous diverses formes. Notre thème d'étude est lié à la représentation des personnages musulmans et arabo-persans dans les jeux vidéo et les bandes dessinées nord – américaines car le portrait que dressent ces derniers des personnages qu'ils représentent, est nécessaire à la réalisation de notre étude.

Au cours de ces vingt dernières années, l'étude des diverses représentations et idées reçues sur la communauté musulmane, a suscité un large intérêt à travers les différentes plateformes médiatiques et ludiques, car divers chercheurs ont mis un point d'honneur à étudier la relation entre les événements du 11 septembre 2001 et la représentation des musulmans sur les multiples supports médiatiques. Le thème qui nous a interpellés pour cette présente étude, est le portrait des personnages d'origine musulmane et leurs différentes dimensions, qu'ils soient des figures historiques, des super-héros ou bien des individus lambda. Ainsi, nous cherchons à faire état des diverses représentations de ces derniers, à travers le regard de différents créateurs occidentaux.

Pour se faire, notre analyse se basera sur plusieurs aspects de recherche. En effet, la partie de recherche consacrée aux jeux vidéo comportera deux axes d'études : l'aspect historique et religieux des personnages masculins et l'aspect religieux et sexualisé des personnages féminins. En ce qui concerne l'étude des personnages des bandes dessinées sélectionnées, nous interrogerons l'aspect religieux, sexualisé et stéréotypé des personnages féminins.

Ainsi, notre sélection des jeux vidéo concerne d'une part, les différentes représentations de personnages, basées sur le choix des figures historiques et sur leur fidélité aux histoires d'origines, aux parcours de vies de ces figures historiques, à leurs apparences physiques, ... En effet, la suite des jeux « Assassin's Creed » (2007- 2011) fait le portrait de plusieurs personnages issus de l'Histoire tels que le mythe de « La secte des Assassins » ou encore de l'époque Ottomane. Ces jeux nous donnent ainsi un aperçu de la vie des personnages en question.

Et d'autre part, elle s'intéresse au portrait inadéquat et parfois sexualisé des personnages féminins. En conséquence, les jeux « Deus Ex » (2000), « Battletech » (2018) et « Overwatch » (2016) permettent de déterminer la vision des occidentaux vis-à-vis des femmes musulmanes. Quant à notre recueil de bandes dessinées, il traite des différentes représentations des personnages féminins, de leurs apparences physiques, de leur mode de vie et affiliation religieuse commune. De ce fait, à travers trois personnages féminins différents créés par trois développeurs de parcours différents et de religions diverses, nous apercevons différentes visions complémentaires ou paradoxales.

Le point commun le plus pertinent à notre sens, entre les différents éléments de notre corpus est le thème des stéréotypes et d'idées reçues car la totalité des œuvres que nous avons sélectionnées, ont pour fait récurrent, le recours aux divers stéréotypes dans la création et le développement des personnages qu'ils représentent. D'un côté, il y a la constante allusion aux différentes idées reçues quant aux pratiques religieuses et principes appliqués par la communauté musulmane.

Et d'un autre, nous remarquons les stéréotypes liés aux traits, aux apparences et aux styles vestimentaires des personnages en question ainsi qu'un aperçu non conforme aux mœurs musulmanes et donc une exagération flagrante de ces derniers. Ainsi, c'est cette oscillation entre représentation et stéréotypisation<sup>2</sup> que nous essayerons d'éclairer dans notre présente analyse.

---

<sup>2</sup> Ces processus portent sur l'élaboration et l'adhésion aux contenus stéréotypiques, l'activation en mémoire et l'attribution à une personne membre d'un groupe stéréotypé des traits stéréotypiques de ce groupe, et l'utilisation des stéréotypes dans notre perception, nos jugements et nos comportements envers autrui.  
-MYERS D.G., LAMARCHE L., *Psychologie sociale*, Montréal, McGraw-Hill, 1992.

Les œuvres que nous avons sélectionnées nous permettront d'avancer des hypothèses de travail dans la perspective d'en tirer des conclusions ; qui nous donneront la possibilité de les confirmer ou bien de les infirmer.

## **Problématique**

Suite à de nombreuses lectures, il nous a semblé plus pertinent de nous concentrer sur les diverses représentations des personnages musulmans d'origine arabo-persane dans les œuvres ludiques nord- américaines que sont les jeux vidéo et les bandes dessinées.

La représentation est un thème large qui a été traité au fil du temps à travers les différents supports : littéraires, médiatiques (Presse : papier et numérique), artistiques (cinématographie et peinture) et enfin ludiques (jeux vidéo et bandes dessinées). En effet, la thématique de « représentation » est un réel leitmotiv qui devient alors, une source de sujets de recherches et d'études à part entière.

Toutefois, le thème de « représentation » est bien plus présent dans les œuvres littéraires, artistiques et médiatiques que dans les œuvres ludiques. En effet, nous traitons majoritairement de ce thème en rapport à l'existence d'idées reçues et de stéréotypes liés aux genres de la société et aux différents groupes religieux et ethniques.

Nous trouvons de nombreuses études qui font état des diverses représentations de ces groupes et cela à travers les médias, les œuvres littéraires et cinématographiques occidentales.

Néanmoins, ce n'est pas le cas pour ce qui est des œuvres ludiques, car nous remarquons que la majorité des études et des analyses effectuées sur la représentation de la culture musulmane et arabo-persane est avancée sur des sites de réflexion et des blogs par des spécialistes du domaine et parfois par de simples contributeurs passionnés des supports ludiques et c'est le principal motif de notre choix de corpus car dans ce dernier, les thèmes de représentation et des stéréotypes, liés aux personnages musulmans et arabo-persans sont plus que présents.

La réflexion sur cette thématique nous incite à poser le questionnement de départ suivant :

- Comment les personnages musulmans et arabo-persans sont-ils représentés dans les créations ludiques occidentales à savoir les jeux vidéo et les bandes dessinées nord-américaines ?

Ce questionnement de départ nous incite à nous interroger sur les axes suivants :

- Comment sont représentés les personnages musulmans dans les jeux vidéo ?
  - o Les personnages basés sur des figures de l'Histoire et de la culture arabo-persane.
  - o Les personnages féminins de confession musulmane.
- Comment sont représentés les personnages féminins de confession musulmane dans les bandes dessinées nord-américaines ?
- Est-ce que la conception de ces personnages est basée sur des éléments que nous pourrions qualifier de crédibles et proches de la réalité ou bien est-elle marquée par d'autres facteurs ?

Nous nous fixons comme objectif dans cette étude, de découvrir le lien existant entre les diverses représentations des personnages musulmans et l'usage des stéréotypes dans les œuvres ludiques choisies car dans notre sélection de personnages, cette relation s'écrit et se manifeste sous diverses formes et espaces qui sont porteurs de sens.

Nous proposons dans ce travail de recherche d'associer les perspectives religieuses et les questions culturelles qui en découlent, en optant pour une approche analytique et comparatiste pour souligner les différents stéréotypes et représentations de chaque personnage.

Dans le corpus collecté, nous apercevons que les créateurs et les développeurs des jeux vidéo et des bandes dessinées, innovent dans leur manière de façonner leurs personnages en présentant et en adaptant des caractères tirés de leur perception de l'Histoire et reflétant leur vision de la culture musulmane. D'ailleurs, la réflexion de départ de notre travail est l'adaptation en tant que moyen de transposition des caractéristiques religieuses, ethniques, morales et physiques d'un groupe précis à des personnages fictifs et leur octroyer ainsi, un arc historique et de ce fait, on donne à ces derniers toute une dimension pour devenir un véhicule où représentations et stéréotypes se rencontrent et se croisent.

Partant de l'hypothèse que les œuvres de notre corpus comportent des personnages dont l'adaptation est représentative de nos questions de recherche, nous avons jugé utile d'étudier

les diverses façons dont les personnages d'origine musulmane, sont représentés à travers plusieurs supports et selon la vision d'une multitude de créateurs.

La lecture de notre corpus, étayée des différents éclairages théoriques, nous permet de formuler les hypothèses suivantes :

- 1- La réalité fictionnelle des personnages des jeux vidéo sélectionnés, pourrait ne pas refléter la réalité historique de ces derniers car le but principal des développeurs est de nature économique ce qui empêche une représentation crédible des personnages.
- 2- Nous pourrions parler d'une représentation assez crédible de la femme musulmane dans ces jeux vidéo. Cela dû au fait qu'elle n'occupe généralement pas une place centrale dans l'arc historique globale des jeux en question.
- 3- Les bandes dessinées sélectionnées ne fourniraient pas une image proche de la réalité de la femme arabo-persane et musulmane car dans les bandes dessinées, on se focalise principalement sur les illustrations et de ce fait, une représentation fiable est presque impossible.

## **Plan de travail**

Notre analyse est répartie en deux parties et s'inscrit dans le cadre de l'adaptation des personnages et des différentes représentations de la culture musulmane dans divers supports ludiques.

Dans la première partie de notre travail intitulée « Cadre conceptuel : Aperçu sur l'adaptation et les représentations », nous consacrerons un premier chapitre aux différentes notions relatives à notre recherche tels que les jeux vidéo, les bandes dessinées, et les stéréotypes.

Le second chapitre intitulé « Réflexions sur la transécriture » portera sur les différents concepts qui se rapportent à l'adaptation, à la transposition, à l'intertextualité, à l'imagologie littéraire, aux représentations ou encore à l'intermédialité. Le troisième chapitre intitulé « La représentation de la culture arabo-persane et les différents supports de transmission d'informations » traitera des diverses façons dont les supports médiatiques représentent la culture arabo-persane.

Cette première partie, nous permettra donc de situer et de contextualiser notre étude par rapport aux conceptions, aux stéréotypes et aux représentations antérieures de la culture musulmane et du monde arabo-persan.

Dans la seconde partie de notre réflexion intitulée « Analyse de contenu », nous effectuerons dans un premier chapitre intitulé « Analyse des personnages d'origine arabo-persane des jeux vidéo », une étude comparative du parcours de vie, de l'apparence physique et du style vestimentaire des personnages des jeux vidéo de notre corpus, basés sur la représentation de figures historiques.

Ensuite, nous aborderons dans un second chapitre intitulé « Analyse des personnages féminins d'origine arabo-persane dans les bandes dessinées », les différences constatées entre les personnages féminins des bandes dessinées sélectionnées. Dans le troisième chapitre intitulé « Analyse sémiologique », nous réaliserons une brève analyse sémiologiques de quelques images des affiches des jeux vidéo et des couvertures des bandes dessinées dans lesquels les personnages arabo-musulmans et persans apparaissent et cela afin de savoir s'il y a un lien logique entre ce qui est dépeint dans l'arc historique et ce qui est mis en avant sur les couvertures et les affiches.

Enfin, nous traiterons dans un quatrième chapitre intitulé « La représentation des personnages musulmans dans les médias. Discussion des résultats », des divers points constatés lors des différentes études comparatives. Et ainsi, nous dégagerons les divers éléments qui régissent la conception des personnages et leurs adaptations.

# Partie I

## Cadre conceptuel : Aperçu sur l'adaptation et les représentations

## **Partie I : Cadre conceptuel : Aperçu sur l'adaptation et les représentations.**

### **Introduction**

Notre travail s'inscrit dans le cadre de l'adaptation des personnages et des différentes représentations de la culture musulmane dans les divers supports ludiques tels que les jeux vidéo et les bandes dessinées. Dans le premier chapitre, nous présentons de brèves définitions concernant les différents types des jeux vidéo et des bandes dessinées, le lien existant entre les deux et nous donnons aussi un aperçu sur l'origine des stéréotypes.

Nous découvrons également dans le chapitre qui suit, les différents concepts liés à la transculture tels que l'adaptation, la transposition, l'intertextualité, l'imagologie littéraire, les représentations et l'intermédialité. Nous traitons ensuite, des diverses façons dont les supports médiatiques représentent la culture arabo-persane. Enfin nous achevons cette partie en donnant un aperçu sur la couverture médiatique de la religion musulmane et des arabes avant les attentats du 11 septembre 2001.

# Chapitre I

## Notions générales

# Chapitre I : Notions générales

## Introduction

Dans ce chapitre, nous allons dans un premier temps aborder les différents supports ludiques qui composent notre corpus de recherche. Dans un second temps, nous donnerons un aperçu sur l'origine et l'histoire des stéréotypes.

### 1- Le jeu vidéo :

#### a) Origine du jeu vidéo :

Le jeu vidéo est un programme électronique permettant une action ludique et cela à travers une interface visuelle. Ainsi grâce à des périphériques, une ou plusieurs personnes peuvent interagir dans un environnement virtuel.

C'est l'inventeur germano-américain « Ralph Baer » qui introduit le jeu vidéo dans les années 50. Durant les années qui suivent, plusieurs jeux vidéo ont vu le jour notamment, « OXO, 1952 », « Tennis for two, 1958 », et « Space war, 1962 ». Mais c'est le jeu « Pong, 1972 » qui a propulsé la notoriété de ce fameux jeu vidéo. Toutefois, en 1983, l'industrie vidéo- ludique connaît une énorme perte financière et c'est le Japon qui lui redonne vie avec des jeux tels que « Super mario bros, 1985 ».

#### b) Les plates-formes du jeu vidéo :

Il existe plusieurs plates-formes sur lesquelles il est possible de jouer :

- **La borne arcade** : c'est un système de jeu libre et payant. Il en existe deux types. Le premier permet de jouer à un seul jeu et le deuxième à plusieurs. En effet, il en revient au joueur de choisir.
- **La console de jeu** : Il en existe également deux. La console de salon qu'on doit connecter à un moniteur télé et la console portable qui possède un moniteur intégré.
- **L'ordinateur** : à l'origine ce dernier n'était pas conçu pour cet effet mais dans un souci de divertissement nous avons vu l'apparition de plusieurs jeux vidéo conçus spécialement pour l'ordinateur. Autre avantage de ce dernier

par rapport au jeu est la conception d'émulateurs<sup>3</sup> qui permettent de jouer à d'anciens jeux vidéo dont les plates-formes n'existent plus.

### c) Les périphériques du jeu vidéo :

Jouer à un jeu vidéo, nécessite plusieurs éléments à prendre en compte. En effet, ce processus requiert différents composants quant à son accomplissement. De ce fait, nous remarquons l'apparition de plusieurs périphériques au fil du temps, et cela par rapport aux différentes plates-formes de jeu vidéo. Nous pouvons définir deux types de périphériques :

- **Les périphériques d'entrée** : tels que les manettes de consoles, la combinaison clavier / souris, les joysticks, les volants, les tapis de danse, les écrans tactiles, le wimote<sup>4</sup>, le kinect<sup>5</sup> ou encore le playstation move<sup>6</sup>.
- **Les périphériques de sortie** : comme la télévision pour les consoles de salon, le moniteur d'ordinateur ou bien les hauts parleurs et le casque audio pour le son.

### d) Les types de jeux vidéo :

- **Le jeu d'aventure** : il est essentiellement accès vers la résolution d'énigmes et l'exploration. Il est souvent comparé au schéma narratif d'un film.  
Exemple : le jeu Still Life
- **Le jeu d'action** : il fait appel généralement à la rapidité et à l'ingéniosité du joueur. Ce dernier fait face à une narration d'actions en temps réel.  
Exemple : le jeu Call of duty
- **Le jeu d'action-aventure** : Il est le mélange des deux genres précédents. En effet, ce type de jeu passe de la résolution d'énigmes aux scènes d'actions et de combats.  
Exemple : le jeu hitman
- **Le jeu de rôle** : Ce type de jeu se fait uniquement en ligne. Ainsi, le joueur incarne un personnage qu'il fait évoluer au fur et à mesure des missions qu'il accomplit.  
Exemple : Le jeu world of warcraft

---

<sup>3</sup> Ensemble des outils permettant à un ordinateur de copier le fonctionnement d'une autre machine.

<sup>4</sup> La Wiimote, est un contrôleur de la console de jeux vidéo Wii de Nintendo.

<sup>5</sup> Kinect, permet de contrôler une interface sans utiliser de manette.

<sup>6</sup> Le PlayStation Move est un périphérique qui est une manette de détection de mouvement.

- **Le jeu de réflexion** : c'est un jeu qui repose sur la logique. Ainsi, le joueur est incité à bien réfléchir car ce sont principalement des jeux casse-tête.  
Exemple : le jeu candy crush
- **Le jeu de simulation** : il propose au joueur de simuler une situation donnée, gérer une ville, conduire un véhicule, élever des animaux, etc.  
Exemple : le jeu des Sims
- **Le jeu de stratégie** : ce sont généralement des jeux de guerre. Ainsi, ce dernier pousse le joueur à prendre des décisions bien réfléchies afin d'avancer dans le jeu.  
Exemple : Total war

## 2- La bande dessinée

### a) Origine de la bande dessinée :

Considérée comme le « neuvième art », la bande dessinée est un ensemble de dessins suivant une séquence narrative. Ces dessins sont généralement accompagnés par des textes sous forme de narrations, de dialogues ou bien d'onomatopées.

C'est l'année 1830 qui marque l'apparition de la bande dessinée en Suisse par le biais de « Rodolphe Töpffer<sup>7</sup> ». Ainsi, elle continue son ascension à travers le monde dans les journaux et les revues. Toutefois, elle n'acquiert de popularité qu'au début du vingtième siècle. En effet, ce sont les bandes dessinées de super-héros qui propulsent cette dernière vers la notoriété et cela notamment aux états unis.

Cependant, le fait est que la bande dessinée n'a pas été créée. Effectivement, elle a toujours existé. Nous avons pour preuve « l'art pariétal<sup>8</sup> » qui date de la préhistoire. Les mosaïques et les fresques datant de l'époque grecque et romaine.

Ou encore les manuscrits du temps du Moyen âge incluant les textes de la religion catholique. En effet, à travers les siècles, les dessins et les récits étaient le moyen principal de préservation et transmission de l'Histoire.

---

<sup>7</sup> Rodolphe Töpffer est un pédagogue, écrivain, politicien et auteur de bande dessinée suisse, considéré comme le créateur et le premier théoricien de cet art.

<sup>8</sup> Dans le cadre de l'étude de l'art préhistorique, l'expression « art pariétal », désigne l'ensemble des œuvres d'art au sens large réalisées par l'Homme sur des parois de grottes et abris sous roche.

**b) Les types de BD :**

- **Aventure** : ce genre de BD se base sur le voyage et l'action. Il transporte le lecteur dans des aventures différentes.  
Exemple : Les aventures de Tintin
- **Histoire** : comme son nom l'indique, cette bande dessinée met l'accent sur la narration de faits historiques.  
Exemple : Le trône d'argile
- **Humour** : ce type fait appel à l'autodérision, l'humour noir ou encore la parodie pour divertir les lecteurs.  
Exemple : Boule et Bile
- **Western** : Tout comme les films, ce genre intègre tout ce qui se rapproche de près ou de loin aux cow-boys, indiens, saloons ou encore l'ouest américain.  
Exemple : Lucky Luke
- **Science-fiction** : ce type de bandes dessinées transporte le lecteur dans un monde où tout est possible, un monde où l'imagination n'a pas de limites et où nous pouvons rencontrer des extraterrestres, des robots, ... etc.  
Exemple : Star Wars
- **Héroïque-fantaisie** : dans ces bandes dessinées, le lecteur suit les aventures d'un ou de plusieurs héros dans leurs quêtes.  
Exemple : Conan
- **Manga** : d'origine japonaise, le manga existe depuis le dix-huitième siècle. Il est différent de la bande dessinée dans la mesure où il est noir et blanc ou encore du fait qu'il se lit de droite à gauche.  
Exemple : Naruto
- **Comics** : le mot comics désigne la bande dessinée aux Etats-Unis d'Amérique. Ainsi, il est d'origine américaine. Le comics est lui aussi différent de la BD car contrairement à cette dernière qui est destinée à un public d'enfants, le comics cible un public d'adultes. Aussi, à l'inverse de la BD qui est présentée sous forme d'albums avec un début et une fin, le comics quant à lui est organisé par épisodes. Les comics américains relatent généralement les aventures de super-héros.  
Exemple : Iron man

- **Comics trip** : apparu à la fin du dix-neuvième siècle, les comics strip sont une sorte de bande dessinée horizontale et de quelques cases qu'on publiait uniquement dans la presse écrite.

Exemple : Garfield

### c) Les composants d'une BD :

La bande dessinée contient plusieurs éléments quant à sa conception.

- **La planche** : ce mot désigne la page d'une bande dessinée et de ce fait un ensemble de cases et de bandes
- **La bande** : elle désigne un ensemble de cases d'images présentes sur une ligne horizontale.
- **La case** : appelée également « vignette ». Cette dernière est une image délimitée par un carré ou un rectangle.
- **La bulle** : connue autrefois sous le nom de « phylactère ». Elle se situe dans la case et contient les paroles ou bien les pensées des personnages.
- **L'appendice** : c'est un tracé qui relie la bulle au personnage en situation de communication.
- **La cartouche** : ce terme désigne une forme rectangulaire contenant une description faite par le narrateur de l'histoire.
- **Le récitatif** : il sert à indiquer le temps et le lieu des événements. Il se situe à l'intérieur des cartouches.

#### - Le lien entre le jeu vidéo et la bande dessinée

Le lien grandissant entre la bande dessinée et le jeu vidéo fait que de nos jours, les créateurs et les développeurs des deux médias sont de plus en plus incités à faire preuve d'imagination dans le processus de création. En effet, ces derniers sont alors poussés à intégrer le concept du multi-support notamment avec la bande dessinée Assassin's Creed.

Toutefois, nous remarquons qu'au fil du temps, le jeu vidéo n'as pas cette même relation avec les autres médias et particulièrement le cinéma qui se méfie généralement de lui. En effet, la relation entre ces deux médias a connu de nombreux échecs. Ainsi, selon

l'analyse faite par le journaliste « Pierre Breteau » présentée dans son article<sup>9</sup> publié dans le journal « Le Monde » les jeux vidéo adaptés en films connaissent fréquemment un échec. Il donne pour cause, la qualité du contenu.

Il est à se demander pourquoi le multi-support fonctionne pour la paire « jeu vidéo et BD » et non pas pour celle du « jeu vidéo et cinéma ». A cela, « Michel Bams », patron du studio de développement de jeux vidéo « White Birds Productions » affirme :

*« Les auteurs de BD ont une affinité avec les jeux vidéo beaucoup plus grande que les gens de télévision ou de cinéma qui continuent à s'en méfier terriblement<sup>10</sup> ».*

### 3- Les stéréotypes

Le dictionnaire « Le Larousse » définit le stéréotype et le présente comme une « caractérisation symbolique et schématique d'un groupe qui s'appuie sur des attentes et des jugements de routine. »<sup>11</sup>.

Les stéréotypes couvrent entre autres les groupes raciaux « les Asiatiques sont bons en maths », les groupes politiques « les républicains sont riches », le genre « les femmes sont mauvaises en maths » et les groupes démographiques « les résidents de Floride sont des personnes âgées ». Comme l'illustrent ces exemples et d'autres, certains stéréotypes ont parfois, une part de vérité, tandis que d'autres non car, la nature des stéréotypes change constamment.

#### - Les sciences sociales ont produit trois grandes approches de stéréotypes :

1. L'approche économique de K.J Arrow (1973) considère les stéréotypes comme une manifestation de discrimination statistique : la formation rationnelle de croyances sur un

---

<sup>9</sup> Pierre Breteau et William Audureau. (2018). Titre : *Célafotojeuvidéos : le générateur de clichés sur les jeux vidéo*. Rubrique : Pixel. En ligne : [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/03/08/celafotojeuvideos-le-generateur-de-cliches-sur-les-jeux-video\\_5267506\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/03/08/celafotojeuvideos-le-generateur-de-cliches-sur-les-jeux-video_5267506_4408996.html)

<sup>10</sup> Yukishiro, 2010. Titre : *Jeu vidéo et BD : d'une case à l'autre*. En ligne : <https://www.gamekult.com/actualite/jeu-video-et-bd-d-une-case-a-l-autre-82413.html#:~:text=%22Les%20auteurs%20de%20BD%20ont,Syberia%2C%20imagin%C3%A9%20par%20Beno%C3%AEt%20Sokal.>

<sup>11</sup>Le Larousse, dictionnaire. En ligne :

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/st%C3%A9r%C3%A9otype/74654#:~:text=Clich%C3%A9%20obtenu%20par%20st%C3%A9r%C3%A9otypie.,et%20des%20jugements%20de%20routine.>

membre du groupe en termes de croyances agrégées sur ce groupe. La discrimination statistique peut avoir un impact sur les caractéristiques réelles du groupe en équilibre<sup>12</sup>. Par exemple, si les employeurs ont des opinions défavorables sur les compétences des travailleurs de couleurs, ces derniers alors ne fournissent que peu d'efforts dans leur éducation, satisfaisant ainsi les croyances antérieures défavorables.

Cependant, parce que dans cette théorie, les stéréotypes sont fondés sur des attentes rationnelles, cela ne résout pas le problème central qui est que les stéréotypes ne sont pas des faits scientifiquement prouvés. En effet, « La grande majorité des résidents de la Floride ne sont pas des personnes âgées » et « La grande majorité des Irlandais ne sont pas roux »

2. L'approche sociologique des stéréotypes ne concerne que les groupes sociaux. Elle considère les stéréotypes comme des généralisations fondamentalement incorrectes et péjoratives, attribuées à un certain groupe social, reflétant ainsi les préjugés sous-jacents des personnes avançant ces stéréotypes<sup>13</sup> ou d'autres motivations interne<sup>14</sup>.

Les groupes sociaux qui ont été historiquement maltraités, comme les minorités raciales et ethniques, continuent de souffrir de mauvais stéréotypes, peut-être, parce que les groupes au pouvoir veulent perpétuer de fausses croyances à leur sujet<sup>15</sup>. Les stéréotypes contre les personnes de couleurs sont donc enracinés dans l'histoire de l'esclavage et de la discrimination. Ils restent d'actualité car les stéréotypes changent, ils sont ainsi au moins en partie liés à la réalité actuelle, plutôt qu'entièrement enracinés dans le passé<sup>16</sup>.

3. La troisième approche des stéréotypes est «l'approche de la cognition sociale», ancrée dans la psychologie sociale<sup>17</sup>. Cette approche a gagné du terrain dans les années 1980 et considère les stéréotypes sociaux comme des cas particuliers de schémas ou de théories cognitifs<sup>18</sup>. Ces théories sont des généralisations intuitives que les individus utilisent

---

<sup>12</sup> Arrow, K. J. (1973) *The Theory of Discrimination*, O. Aschenfelter and A. Rees (eds) *Discrimination in Labor Markets* (Princeton : Princeton University Press).

<sup>13</sup> Adorno, Theodor, Else Frenkel-Brunswik, Daniel Levinson, et Nevitt Sanford, « *The Authoritarian Personality* », (New York : Harper & Row, 1950).

<sup>14</sup> Schneider, David, *The Psychology of Stereotyping* (New York : Guilford Press, 2004).

<sup>15</sup> Steele, Claude, *Whistling Vivaldi : How Stereotypes Affect Us and What We Can Do* (New York : Norton, 2010). Glaeser, Edward, *The Political Economy of Hatred*, *Quarterly Journal of Economics*, 120 (2005), 45–86.

<sup>16</sup> Madon, Stephanie, Max Guyll, Kathy Aboufadel, Eulices Montiel, Alison Smith, Polly Palumbo, and Lee Jussim, “*Ethnic and National Stereotypes : The Princeton Trilogy Revisited and Revised*,” *Personality and Social Psychological Bulletin*, 27 (2001), 996–1010.

<sup>17</sup> Schneider, David, *The Psychology of Stereotyping* (New York : Guilford Press, 2004).

<sup>18</sup> Schneider, David, Albert Hastorf, and Phoebe Ellsworth, *Person Perception*, (Reading, MA : Addison-Wesley, 1979).

couramment dans leur vie de tous les jours et impliquent de se baser sur les ressources cognitives<sup>19</sup>.

De plus, Hilton et Hippel (1996) soulignent que les stéréotypes sont : « *des représentations mentales de différences réelles entre les groupes [. . .] permettant un traitement plus simple et plus efficace des informations. Les stéréotypes sont cependant sélectifs en ce qu'ils sont localisés autour des caractéristiques de groupe qui sont les plus distinctives, qui fournissent la plus grande différenciation entre les groupes et qui montrent le moins de variation au sein du groupe.*<sup>20</sup> ».

Ainsi, une « hypothèse du noyau de vérité »<sup>21</sup> soutient que les stéréotypes sont fondés sur une certaine réalité empirique ; en tant que tels, ils sont utiles, mais peuvent entraîner des exagérations.

#### - **Aperçu historique sur les stéréotypes**

Les stéréotypes sont également différents des processus cognitifs quotidiens parce qu'en s'efforçant de faire en sorte que ce que les stéréotypes dépeignent semblent faire partie intégrante des membres d'un groupe ou d'une catégorie spécifique. Les stéréotypes soutiennent donc les relations et les structures existantes au pouvoir, et dans de nombreux cas, endossent les modèles existants de discrimination ou d'inégalité. Pour cette raison, ceux qui génèrent et perpétuent les stéréotypes des autres sont généralement dans des statuts et des positions plus élevés que ceux qui sont stéréotypés.

De diverses manières, les stéréotypes en disent beaucoup plus sur ceux qui stéréotypent que sur leurs cibles stéréotypées. L'affirmation implicite est que ceux qui stéréotypent sont supérieurs d'une certaine manière à ceux qui font l'objet d'un stéréotype. C'est habituel, mais cela n'est pas invariable. Dans certains cas les stéréotypes peuvent faire état d'un sentiment de carence dans l'identité propre des gens ou d'un sentiment d'aliénation par rapport à leurs propres cultures.

Les stéréotypes peuvent impliquer des idéalizations sélectives des autres et peuvent alors apparaître plus positive sous forme d'images et d'idées reçues, mais ils restent toujours une projection unilatérale et peuvent avoir des conséquences négatives pour l'autre. D'autres

---

<sup>19</sup> Lippmann, W. (1922). *Public opinion*. New-York : Harcourt, Brace. (Rééd.: 1965, NY: Free Press) (p : 88-89)

<sup>20</sup> Hilton, James, and William Von Hippel, "Stereotypes," *Annual Review of Psychology*, 47 (1996), 237-271.

<sup>21</sup> Judd, Charles, and Bernardette Park, "Definition and Assessment of Accuracy in Social Stereotypes," *Psychological Review*, 100 (1993), 109-128.

stéréotypes sont utilisés de façon péjorative afin de faire avancer son agenda, tels que de la part de groupes ou de nations dominantes.

De nombreux stéréotypes orientalistes ont été historiquement exploités de cette manière, comme par exemple la manière dont les femmes arabes sont perçues par les occidentaux. Surtout lorsque les stéréotypes s'écartent des normes sociales existantes, les points de vue et les attitudes qui leur sont associés peuvent être complexes, même s'ils sont toujours conditionnés historiquement.

La pratique des stéréotypes peut non seulement renforcer le sentiment de supériorité de ceux parmi lesquels circule le stéréotype, mais aussi agir comme un moyen de valider des éléments d'un ordre social ou d'une hiérarchie culturelle existante.

Cela s'opère en créant des frontières symboliques entre les peuples et les cultures, comme par exemple au XIX<sup>e</sup> siècle, lorsque les Africains ou les personnes d'ascendance africaine étaient considérés comme socialement et culturellement arriérés et ces frontières peuvent également être stratégiques, avec par exemple où les femmes étaient limitées à certaines fonctions : (comme les soignantes et les femmes de ménage) et exclues de certaines activités (comme la peinture et la composition musicale). Cette dimension politique de la représentation stéréotypée est au centre d'une grande partie de la lutte qui consiste à contester les stéréotypes. Nous devons nous souvenir et nous réjouir des succès d'une telle lutte car ils nous disent que les stéréotypes ne sont pas, par nécessité, historiquement inchangés.

D'ailleurs, les femmes et les personnes de couleurs ont au fil du temps contesté la fermeture négative de leurs représentations stéréotypées ; elles ont atteint, même si ce n'est encore totalement, une plus grande inclusion au sein de la société, une expansion des opportunités et de la portée et une identité sociale plus positive.

Contrairement à l'impression qu'ils s'efforcent de créer, les stéréotypes ne sont pas immuables et ils changent historiquement à travers les différentes époques et conjonctures, peut-être en diminuant leur utilisation ou en ciblant différents groupes. Il est certain que les attitudes préjudiciables et l'hostilité à l'égard des collectivités différentes peuvent remonter loin dans le temps. Ils se sont produits dans de nombreuses sociétés et cultures, et à cause de cela, il peut sembler que les stéréotypes peuvent être appliqués conceptuellement à divers contextes et circonstances sociales, à la fois dans le temps et dans l'espace.

La pensée conceptuelle se développe souvent par une amplification métaphorique dans la sémantique d'un terme existant. Ce fut le cas avec le stéréotype qui a été initialement utilisé dans l'impression pour décrire le processus de composition : fixer les caractères et le texte sous forme rigide dans l'intérêt de leur utilisation répétée sans modification ou changement ultérieurs.

Au XIXe siècle, il fut adapté au sens figuré comme synonyme de lieux communs ou de diction, mais son pouvoir conceptuel ne se réalisa que plus tard lorsqu'il devint, métaphoriquement et à part entière un terme de référence pour les formes réductionnistes des représentations sociales et culturelles ; perpétuer des termes tels que « femme », « étranger », « indigène » ou « pauvre » sous leurs formes péjoratives. Il en va de même pour toutes les variantes stéréotypées de ces grandes catégories telles que « blonde bimbo », « wop, without papers / Italiens sans papiers » ou « chinks, Asiatique ».

De plus, le dilemme des stéréotypes peut être résumé de la manière suivante : d'une part, nous pouvons affirmer que les difficultés de compréhension qui accompagnent nos relations sociales et culturelles dans les conditions de la vie moderne créent la nécessité d'informations prêtes à l'emploi, des discours et des représentations qui nous aident à traiter plus facilement les données accablantes des réalités sociales quotidiennes. Nous nous tournons vers les médias modernes comme sources d'informations et de connaissances et nous pouvons constater qu'au mieux, ils nous aident à enrichir notre expérience du monde complexe qui nous entoure.

D'autre part, ce besoin social moderne fournit un terrain fertile pour la culture des stéréotypes, comme par exemple dans les médias tels que le cinéma, la publicité et le journalisme tabloïd. Une fois établis et largement acceptés, les stéréotypes diminuent ou bloquent notre appréciation et notre compréhension des autres groupes et catégories sociales en raison de la manière figée et fixe de leurs représentations. Comme nous l'avons déjà noté, les stéréotypes fonctionnent en donnant à ces représentations un aspect naturel et absolu et lorsqu'ils réussissent, la vision des autres qui en résulte devient ancrée et difficile à changer même face à une évaluation empirique ou à une expérience conflictuelle.

Les médias, à la fois en ligne et hors ligne, ne sont certainement pas les seuls sites dans lesquels ce processus se produit, mais les stéréotypes médiatiques acquièrent une influence et un pouvoir au-delà de ceux de la conversation quotidienne et des échanges

interpersonnels en raison de la large distribution et de la circulation des produits des communications modernes, et la mesure dans laquelle ils sont accrédités comme sources d'autorité ou de vérité. L'accréditation des médias augmente la force rhétorique des stéréotypes, qu'il s'agisse de personnes engagées dans les médias sociaux ou d'adultes qui regardent les informations à la télévision.

#### - **Les divers types de stéréotypes**

En psychologie sociale, un stéréotype est une croyance fixe et trop généralisée à propos d'un groupe ou d'une classe de personnes en particulier. En stéréotypant, nous supposons qu'une personne possède toute une gamme de caractéristiques et de capacités que possède tous les membres d'un groupe.

Les stéréotypes conduisent à la catégorisation sociale qui est l'une des raisons des attitudes préjudiciables (c'est-à-dire la mentalité « eux » et « nous ») qui conduit à des groupes internes et externes.

Les groupes sont souvent stéréotypés sur la base du sexe, de l'identité de genre, de la race et de l'ethnicité, de la nationalité, de l'âge, du statut socio-économique, de la langue, etc. Les stéréotypes sont profondément ancrés dans les institutions sociales et la culture au sens large. Ils sont souvent évidents même pendant les premiers stades de l'enfance influençant et façonnant la façon dont les gens interagissent les uns avec les autres.

En simplifiant à outrance leurs sujets, les stéréotypes ignorent à la fois la complexité et la diversité constatée empiriquement lorsque nous examinons les personnes réelles et leurs pratiques. De par leur nature même, les stéréotypes déforment les groupes qu'ils cherchent à décrire et persistent souvent lorsque les réalités statistiques sur lesquelles ils étaient autrefois fondés, changent.

Un stéréotype est une croyance largement répandue à propos d'un certain groupe social ou d'un type d'individu basée sur des hypothèses antérieures. Les stéréotypes peuvent également être basés sur des représentations culturelles populaires de groupes de personnes ou sur des croyances profondément ancrées transmises de génération en génération. Ils peuvent souvent être négatifs ou même nuisibles. Les plus courants qui ont tendance à être négatifs incluent :

- Stéréotypes culturels
- Stéréotypes sociaux
- Stéréotypes raciaux
- Stéréotypes de genre
- Stéréotypes religieux

Bien qu'ils soient rarement corrects et certainement pas toujours exacts, ils ne sont pas toujours négatifs. En fait, certains jettent une lumière positive sur un certain groupe ou type de personnes. Cependant, ce sont encore des généralisations excessives et finalement inutiles car les individus et les groupes ne peuvent pas être limités à quelques traits stéréotypés.

- **Stéréotypes culturels**

Chaque culture a des caractéristiques clés qui les rendent dynamiques et uniques. Malheureusement, chaque culture a aussi sa part de stéréotypes - négatifs et positifs - sur eux-mêmes ou sur d'autres cultures. Les stéréotypes sont souvent larges et trop généralisés, ce qui peut conduire à des croyances et à des idées fausses néfastes sur des individus ou des cultures entières.

- **Stéréotypes sociaux**

Qu'il s'agisse des sportifs, des nerds, des pom-pom girls ou des gothiques de votre école ou du loup solitaire au travail, les gens font parfois des suppositions sur différents groupes sociaux en fonction de leurs caractéristiques, de leur classe économique, de leur âge, de leurs compétences, etc. Bien que ceux-ci puissent être positifs, il existe de nombreux stéréotypes négatifs sur divers groupes sociaux.

- **Stéréotypes raciaux**

Les stéréotypes raciaux sont l'un des types de stéréotypes les plus flagrants. Ils sont extrêmement nocifs pour les autres et peuvent entraîner de la discrimination et même de la violence.

Alors que les stéréotypes - en particulier les stéréotypes raciaux et culturels - sont souvent nuisibles, certains peuvent apparemment avoir une incidence positive sur les groupes. Néanmoins, les stéréotypes contribuent aux idées fausses et à l'inégalité entre les groupes car ils réduisent les expériences individuelles ou collectives à quelques caractéristiques qui ne s'appliquent pas à tout le monde.

#### - **Stéréotypes de genre**

Les personnes de sexes différents ont toujours été comparées et mises en contraste les unes avec les autres, ce qui peut engendrer des stéréotypes. Des stéréotypes négatifs peuvent apparaître lorsque des personnes d'un certain sexe font des généralisations sur un autre sexe ou même sur le leur.

#### - **Stéréotypes religieux**

La religion est un aspect profondément important de la vie des milliards de personnes dans le monde et a un impact sur la plupart des gens d'une manière ou d'une autre. Des stéréotypes positifs et négatifs se sont formés au fil des ans autour de la religion.

Les stéréotypes conduisent à catégoriser les personnes en groupes en fonction de certaines caractéristiques ou idées sur ces groupes. Cela peut être au mieux limitatif et conduire à une discrimination involontaire ou intentionnelle – et même à la violence – au pire. Même dans les cas de stéréotypes apparemment positifs ou neutres, les stéréotypes peuvent toujours être nocifs car ils créent des idées préconçues ou des attentes pour les personnes qu'ils ne peuvent pas satisfaire ou ils peuvent faire en sorte qu'une personne se sente réduite à ces traits stéréotypés.

Par exemple, si quelqu'un ne respecte pas les stéréotypes "positifs" de son groupe, il peut penser qu'il correspond par défaut aux stéréotypes négatifs. De plus, les stéréotypes négatifs peuvent conduire à des sentiments d'infériorité ou que la personne sera stéréotypée quoi qu'elle fasse.

## Chapitre II

# Eléments de synthèse sur la transécriture

# Chapitre II : Éléments de synthèse sur la transécriture

## Introduction

Dans ce chapitre, nous allons aborder les différents concepts relatifs à la transécriture et aux différents éléments qui la constituent tels que les différentes formes de l'adaptation, les types de transposition de l'histoire, l'imagologie littéraire et les diverses formes de représentations et enfin l'intermédialité.

## 1- L'adaptation

- **Étymologie du mot « adaptation »**

Avant de passer à la définition du concept qu'est l'adaptation, il serait intéressant d'aborder l'origine de ce mot. Ainsi, selon le dictionnaire historique de la langue française, l'adaptation est définie comme qui suit :

*« Adaptation : n.f. est emprunté (XIIIe siècle, in f.e.w.) au latin médiéval « adaptatio », attesté au XIIIe siècle au propre et au figuré. Le mot, qui ne se diffuse qu'au XVIe siècle, désigne l'action d'adapter, d'approprier (1501) ou d'ajuster (1561). Il se spécialise très tôt en rhétorique pour « convenance (d'un mot, de l'expression/à l'idée » (1539) et « convenance (d'une œuvre) à une situation » (1578). Ce dernier sens, considéré comme vieux au XVIIIe siècle, a été repris avec une autre valeur vers la fin du XIXe siècle : « transformation (d'une œuvre) pour l'adapter à une forme nouvelle » (1890). Le mot concerne en particulier le passage d'un récit, d'un contenu narratif, à la forme dramatique, puis (1912) au cinéma. Le sens de « modification (d'un organisme vivant) selon le milieu, la situation » date aussi de la fin du XIXe siècle ; cette spécialisation découle naturellement d'emplois plus généraux dans le contexte de la physiologie (mil. XIXe siècle).<sup>22</sup> »*

- **Adaptation ou traduction**

La traduction peut être définie selon deux concepts. En effet, pour le philosophe français Paul Ricœur il faut : « soit prendre le terme traduction au sens strict de transfert d'un message verbal d'une langue dans une autre, soit le prendre au sens large comme

---

<sup>22</sup> Dictionnaire historique de la langue française, Le Robert, Paris, 1992.

*synonyme de l'interprétation de tout ensemble signifiant à l'intérieur de la même communauté linguistique<sup>23</sup>. »*

Nous remarquons que ce sont ces deux définitions qui sont généralement utilisées lorsque nous voulons approcher un travail d'adaptation où s'opère un transfert d'un genre à un autre ou bien une interprétation d'un texte source. Cette observation met en évidence le lien existant entre les deux concepts et nous permet de dire que des difficultés sont soulignées à trouver des définitions exactes autant pour l'adaptation que pour la traduction.

D'ailleurs ce conflit entre les désignations adaptation et traduction a été le sujet des Sixièmes assises de la traduction littéraire en Arles en 1989, Le thème étant : « Traduire, adapter, écrire ».

Ainsi, selon Florence Delay, les mots « adaptation » et « traduction » ne suffisent pas à nommer le concept :

*« Que faut-il dire ? Texte français ? Version française ? Quand on coupe beaucoup que faut-il dire ? Moi, « adaptation », je ne peux pas, j'ai horreur de ce mot. Il charrie tout ce qui a constitué les grandes crises du théâtre. Il a failli faire mourir le théâtre en France, parce qu'il n'y a eu un temps que des adaptateurs, il n'y a plus eu d'auteurs. Je trouve pour ma part inexact de dire que j'ai adapté. Alors qu'est-ce que j'ai fait ? J'ai tout de même fait quelque chose, j'ai même rudement trafiqué. Alors, quoi ? Le mot fait défaut<sup>24</sup> »*

En outre, Jean-Michel Déprats, traducteur de théâtre, ajoute que les diversités entre les deux pratiques que sont l'adaptation et la traduction sont bien réelles. Ainsi, il définit l'adaptation à travers ces propos :

*« Qu'est-ce qu'une adaptation ? Le mot convient tout à fait pour désigner le passage d'un genre à un autre. Voilà le sens précis. Deuxième sens précis et repérable : la différence entre l'adaptation et la traduction c'est que l'adaptation comporte des coupures, des ajouts et des restructurations. À l'intérieur même d'une pratique d'écriture qui est celle de la traduction, par exemple dans la traduction de 'Comme il vous plaira' par Supervielle, le traducteur ajoute à un moment donné un « malgré ma barbe blanche » qui n'a aucun référent dans le texte original, et ce pour faire un alexandrin (Shakespeare, Œuvres complètes, Bibl.*

---

<sup>23</sup> RICOEUR Paul, *Sur la traduction*, Bayard, Paris, 2004, p. 21.

<sup>24</sup> Sixièmes assises de la traduction littéraire, Traduire le théâtre, Atlas, Actes Sud, Paris, 1990, P.27.

*de la Pléiade, t. II, p.102). Par un tel ajout, la traduction devient -même ponctuellement-adaptation<sup>25</sup>. »*

Au fil des années, nous remarquons toutefois que face aux pratiques d'adaptation ou bien de traduction, nous donnons bien plus d'importance aux caractéristiques esthétiques. En effet, il est question de la notion de « belles infidèles<sup>26</sup> », concept utilisé au détriment de la fidélité et de la littéralité. Cependant, il existait durant cette période des littéraires qui prônaient la littéralité.

C'est d'ailleurs, au XVIIIe siècle que le second conflit entre les « Anciens » et les « Modernes » a eu lieu et dans lequel le dramaturge français « Houdar de la Motte » et la traductrice française « Anne Dacier » se sont opposés sur leurs traductions d'Homère.

Ces deux traductions sont un parfait exemple de la dualité « littéralité et belles infidèles ». En effet, De la Motte, introduisait des commentaires personnels et en venait même à supprimer des passages complets tandis qu'Anne Darcy, prônait le respect de l'œuvre d'origine et la traduction quasi littérale. Il est à noter que toutefois, de nos jours, ces pratiques sont toutes les deux considérées comme de l'adaptation car tout apport ou bien suppression sera vue comme une modification et donc une adaptation.

### • **La transposition et l'adaptation**

Les désignations adaptation et transposition sont fréquemment employées pour désigner le passage d'une œuvre à une autre. En effet, l'adaptation n'est permise qu'entre deux domaines sémiotiques qui ont des éléments en communs. Comme dans l'adaptation du texte narratif au cinéma. Pour ce qui est de la transposition, elle n'est possible que dans le sens où on passe d'un domaine à un autre tel que l'adaptation de texte littéraire en musique.

Toutefois, ces appellations, pour certains théoriciens, ne peuvent recouvrir tous les champs du processus de transformation des œuvres. En effet, au fil du temps, plusieurs ont même proposé de nouvelles dénominations. Parmi ces dernières, nous pouvons citer le terme « lysogenèse » avancé par le professeur de français Alain Pagès en 2007 qui utilise ce terme pour définir le processus durant lequel on apporte des modifications à une œuvre littéraire :

---

<sup>25</sup> Ibid, p38.

<sup>26</sup> Belles infidèles : ce sont des traductions qui, « pour plaire et se conformer au goût et aux bienséances de l'époque, sont des versions « revues et corrigées ».

« Il existe dans l'histoire de toute œuvre littéraire (une fois qu'elle est achevée, c'est-à-dire au moment où le public la reçoit) des accidents, ou des événements, qui permettent à cette œuvre d'exister- qui sont donc génétiques- mais qui en même temps la dégradent, détruisent une partie de son intégrité et qui sont donc tout ensemble génétiques et non-génétiques : nous dirons « lysogénétiques ». Appelons ainsi toutes les métamorphoses qu'une œuvre littéraire doit accepter ou rechercher pour survivre<sup>27</sup> ».

### • L'intertextualité et l'adaptation

L'intertextualité représente les diverses relations entre les textes. De ce fait, nous pouvons avancer que l'adaptation en découlerait du fait que cette dernière aborde les liaisons qu'existent entre une œuvre et une autre.

D'ailleurs, c'est ce qu'a soulevé Gérard Genette, théoricien de la littérature française dans son ouvrage « Palimpsestes (1982) ». En effet, il avance cinq types de relations intertextuelles qu'il nomme « transtextuelles ». L'hypertextualité étant le type qui se rapproche le plus en termes de caractéristiques. Gérard Genette définit ce concept en affirmant :

« Toute relation unissant un texte B (que j'appellerai hypertexte) à un texte antérieur A (que j'appellerai, bien sûr, hypotexte) sur lequel il se greffe d'une manière qui n'est pas celle du commentaire [...] B ne parle nullement de A, mais ne pourrait cependant exister tel quel sans A, dont il résulte au terme d'une opération que je qualifierai, provisoirement encore, de transformation, et qu'en conséquence il évoque plus ou moins manifestement, sans nécessairement parler de lui et le citer<sup>28</sup> ».

Gérard Genette attribue donc l'appellation « hypertexte » à tout texte dérivé d'un texte qui lui est antérieur. Que ce soit par transformation simple ou bien par transformation indirecte « l'imitation ».

Toutes les théories relatives à l'intertextualité considèrent la littérature comme une bibliothèque où chaque ouvrage possède une relation avec tous les ouvrages qui le précèdent et tous ceux qui le suivent dans un système intemporel.

---

<sup>27</sup> Alain Pagès « La lysogénèse du texte romanesque », [En ligne], disponible sur <http://www.item.ens.fr/articles-en-ligne/la-lysogenese-du-texte-romanesque/>

<sup>28</sup> GENETTE Gérard (1982), *Palimpsestes*, op.cit., p. 12.

De ce fait, le but de l'intertextualité est de guider le regard du chercheur vers les transformations réalisées sur les textes car l'écriture intertextuelle fait que les textes antérieurs se renouvellent dans le sens où il se produit une dé-contextualisation ou bien encore une re-contextualisation.

### • L'adaptation selon Gérard Genette

Selon ce théoricien de littérature française, nous pouvons attribuer deux termes à l'adaptation : le premier étant la « transposition » et le deuxième la « transformation sérieuse ». Ainsi, il définit la transposition comme étant : « *la plus importante de toutes les pratiques hypertextuelles, ne serait-ce [...] que par l'importance historique et l'accomplissement esthétique de certaines des œuvres qui y ressortissent. Elle l'est aussi par l'amplitude et la variété des procédés qui y concourent* <sup>29</sup> ».

En outre, Gérard Genette avance le fait qu'à travers les transformations observées sur les textes, on peut dégager deux catégories d'intervention sur l'hypotexte « texte antérieur » : « les transpositions formelles où le sens est altéré par accident » et « les transpositions thématiques où l'altération du sens est faite délibérément ».

#### - Les transpositions formelles

- ❖ **La traduction** : cette dernière est la plus répandue des transpositions de textes, d'une langue à une autre. Toutefois, il existe un souci de fidélité et cela en rapport avec la traduction du sens des textes en question.
- ❖ **La transmétrisation** : c'est la transposition d'un mètre<sup>30</sup> à un autre comme par exemple transposer un hexamètre latin en octosyllabe français.
- ❖ **La transtylisation** : ce procédé consiste essentiellement à une réécriture stylistique qui a pour fonction première d'opérer un changement de style.
- ❖ **La translongation ou transformation quantitative** : cette dernière consiste à réduire ou à allonger un texte sans toucher au thème. Ce concept existe sous plusieurs procédures :

---

<sup>29</sup> Ibid., p. 291.

<sup>30</sup> **Un mètre** : selon le nombre de syllabes qu'il contient, le vers porte différents noms, C'est ce que l'on appelle le mètre d'un vers. [En ligne] [https://www.assistancescolaire.com/eleve/6e/francais/lexique/V-vers-metre-fc\\_v05](https://www.assistancescolaire.com/eleve/6e/francais/lexique/V-vers-metre-fc_v05)

Les procédures de **réduction** :

- ✓ **L'excision** : c'est tout simplement de la suppression. Cette procédure est notamment très pratiquée dans la littérature de jeunesse. Elle se manifeste sous un autre concept : l'expurgation qui est une réduction à fonction moralisante ou édifiante : « *On n'y supprime pas seulement ce qui pourrait ennuyer le jeune lecteur ou excéder ses facultés intellectuelles, mais aussi et surtout ce qui pourrait "choquer", "toucher", ou "inquiéter" son innocence*<sup>31</sup> ».
- ✓ **La concision** : cette pratique se base sur le fait qu'elle ne touche en aucun sens au thème du texte en question. Ainsi, on dira « une version abrégée de Robinson Crusoé » sans pour autant pouvoir citer l'abréviateur, mais on dira « l'Antigone de Cocteau, "d'après Sophocle" ». En effet, l'auto-concision est perçue comme une correction apportée par l'auteur à son œuvre.
- ✓ **La condensation** : cette pratique se focalise sur le texte à réduire de façon indirecte. Gérard Genette la qualifie de « *synthèse autonome et à distance opérée pour ainsi dire de mémoire sur l'ensemble du texte à réduire, dont il faut ici, à la limite, oublier chaque détail [...] pour n'en conserver à l'esprit que la signification ou le mouvement d'ensemble, qui reste le seul objet du texte réduit*<sup>32</sup> ».

Les procédures d'**augmentation**

- ✓ **L'extension** : cette pratique est généralement utilisée dans le théâtre classique français. En effet, les auteurs se retrouvaient face à un dilemme lorsqu'ils voulaient adapter à la scène des tragédies antiques alors qu'ils n'avaient pas suffisamment de matériel pour tenir pendant les cinq actes réglementaires.
- ✓ **L'expansion** : c'est une sorte de « dilatation stylistique » qui a pour but de doubler ou bien de tripler la longueur de chaque phrase de l'hypotexte. D'ailleurs, Gérard Genette qualifie cette pratique d'« animation réaliste ».
- ✓ **L'amplification** : ce concept joint les deux pratiques précédentes. Ce dernier peut être considéré comme l'opposé d'une condensation et de ce fait, son hypotexte peut être un résumé.
- ❖ **La transmodalisation** : ce processus a pour but d'effectuer des changements au mode de représentation d'une œuvre littéraire et cela d'ordre caractériel. Ce mode peut apparaître sous deux formes :

---

<sup>31</sup> Ibid., p. 331.

<sup>32</sup> Ibid., p 341.

- ✓ **Intermodales** : c'est une transformation qui s'opère d'un mode à un autre, notamment, du narratif au dramatique (dramatisation) ou encore du dramatique au narratif (narrativisation). Cependant, ce genre de transformation provoque de nombreux et divers changements et cela par rapport au thème et au texte même de l'œuvre.
- ✓ **Intramodales** : cette transformation s'opère à l'intérieur même du mode. Elle procure deux types de variations, celles liées au mode narratif et d'autres liées au mode dramatique. En ce qui concerne le mode narratif, nous y remarquons des changements au niveau du mode, du temps et de la narration. Par contre, pour ce qui est du mode dramatique, nous remarquons que ces changements s'effectuent plutôt au niveau de la théâtralité de l'œuvre : modification de la mise en scène, musique, décors, distribution des personnages, etc.

- **Les transpositions thématiques**

- ❖ **La transposition diégétique** : cette pratique n'est pas réellement essentielle quant à la transformation sémantique d'une œuvre. En effet, selon les propos de Genette le terme « diégèse » signifierai « univers où advient l'histoire » et non l'histoire en elle-même. Ainsi, cette transposition peut s'opérer sous deux formes de transformations : hétérodiégétique (à l'inverse, elle affecte le cadre diégétique et de ce fait l'identité physique et caractérielle des personnages) et homodiégétique (elle n'affecte en aucun cas le cadre diégétique comme dans les tragédies classiques où le nom des personnages reste le même).
- ❖ **La transposition pragmatique** : ce processus a pour but d'effectuer des modifications au niveau, des événements, des objets et des conduites qui forment l'action. Cependant, cette pratique cause une « transdiégétisation » et opère un changement dans le cadre spatio-temporel et donc le déroulement des actions.

- **Les différents courants de la transposition (l'adaptation)**

La transposition d'œuvres d'un support à un autre, relève de plusieurs conditions et s'est reposée au fil du temps sur différents concepts. En effet, Nous pouvons distinguer quatre courants de pensée critique.

Tout d'abord, le premier s'est développé dans les années 50 et cela par la revendication de la valeur artistique d'une œuvre cinématographique à partir d'une œuvre littéraire.

Ensuite, nous avons le second courant qui s'est développé également dans la même période que le premier. Il a quant à lui voulu mettre en place des typologies de l'adaptation en rapport avec le taux de fidélité que l'œuvre adaptée partage avec l'œuvre finale obtenue. Toutefois, cela implique que l'œuvre doit être adaptée sans être altérée.

En ce qui concerne le troisième courant apparu dans les années 90, a pour but de regarder au-delà de la valeur et de la fidélité des œuvres mais aussi bien plus que cela car il incite à élargir le champ d'étude et d'y intégrer d'autres supports tels que : le théâtre, la bande dessinée... etc.

Enfin, quant au quatrième courant qui est apparu dans les années 2000, s'intéresse à un axe où le processus d'adaptation ne vise pas que les œuvres classiques mais aussi les œuvres de la culture populaire.

## **2- L'imagologie et les représentations**

Dans son ouvrage intitulé « La littérature générale et comparée », Daniel-Henri Pageaux traite de divers points relatifs à l'étude des images. Ainsi, il aborde entre autre le terme de l'imagologie en affirmant :

*« Ce genre d'études recoupe des recherches faites par des ethnologues, des anthropologues, des sociologues, des historiens des mentalités et des sensibilités, lesquels abordent des questions portant sur des cultures « autres », sur l'altérité, l'identité, l'acculturation, la déculturation, l'aliénation culturelle, l'opinion publique ou l'imaginaire social.<sup>33</sup> »*

Toutefois, il souligne le fait que cette réflexion est une démarche interdisciplinaire, propos solidifié par cette citation de Jean Marc Mourra :

*« Appartenant à l'imaginaire d'une culture ou d'une société, les images de l'étranger excèdent de toute part le champ proprement littéraire et sont d'emblée objet d'étude pour l'anthropologie et l'histoire. Comme c'est sur ce fonds très large que se forment les*

---

<sup>33</sup> M. Alain MONTANDON, Communication «Les caractères nationaux dans la littérature française : problèmes de méthode », (Université Biais-Pascal) au LIIIe Congrès de l'Association, 2001, propos de Daniel-Henri Pageaux. [http://www.persee.fr/docAsPDF/caief\\_0571-5865\\_2002\\_num\\_54\\_1\\_1462.pdf](http://www.persee.fr/docAsPDF/caief_0571-5865_2002_num_54_1_1462.pdf)

*représentations littéraires, l'imagologie se doit de procéder selon une démarche interdisciplinaire, toujours suspectée des puristes de la littérature.*<sup>34</sup> »

L'imagologie se focalise donc sur les relations qui existent entre les écrivains et les pays étrangers dans les œuvres littéraires. En effet, les auteurs tout au long de la création de leurs œuvres ne se basent pas proprement dit sur tout ce qui est réel au contraire, ils se concentrent sur un certain nombre d'aspects jugés pertinents pour leur perception de l'altérité. De ce fait, l'imagologie a pour rôle de décrire ces éléments et d'établir ce qui est propre à l'auteur lui-même.

Ceci nous amène à la notion d'image comparatiste :

*« L'image est donc l'expression, littéraire ou non, d'un écart, la dimension étrangère qui fonde toute réflexion comparatiste. En sociologie, cet écart sera une différence de classes sociales, ou de races, ou d'espaces géo-culturels. En anthropologie, il sera l'opposition entre sociétés à écriture et à histoire et sociétés dites 'primitives' »*<sup>35</sup>

Ainsi, l'image est un ensemble de représentations faites par un individu ou un groupe d'une réalité culturelle. 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.

Aussi, nous remarquons 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, nous notons 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 est toutes les représentations qu'un groupe de personnes se fait sur un autre « hétéro-images » ou encore sur soi « auto-images ». De plus,

---

<sup>34</sup> M. Alain MONTANDON, Communication «Les caractères nationaux dans la littérature française : problèmes de méthode », (Université Blaise-Pascal) au LIII<sup>e</sup> Congrès de l'Association, 2001, propos de Jean-Marc Mourra. [http://www.persee.fr/doc/AsPDF/caief\\_0571-5865\\_2002\\_num\\_54\\_1\\_1462.pdf](http://www.persee.fr/doc/AsPDF/caief_0571-5865_2002_num_54_1_1462.pdf)

<sup>35</sup> Les études d'images, A travers l'œuvre « *La littérature générale et comparée* de Daniel-Henri Pageaux, 1994. Ed. Armand Colin.»

s'ajoute à cela l'utilisation d'un lexique propre à un groupe ou à un individu pour transmettre des représentations propres à chacun.

Nous pouvons dire que les représentations que nous nous faisons des autres et cela, quelles qu'elles soient font en fait partie de l'image que nous avons de nous-même. Ces propos sont soutenus par Tzvetan Todorov affirmant : « *Les jugements que portent les nations les unes sur les autres nous informent sur ceux qui parlent, non sur ceux dont on parle* <sup>36</sup> »

### **3- L'intermédialité**

L'intermédialité est un concept qui vise à analyser les liens et les interactions entre plusieurs médias au sein d'une même œuvre. Elle vise à mettre en relief le fait qu'un médium est en réalité un média qui n'est pas autonome et qu'il est nécessaire de l'analyser dans une perspective à la fois synchronique et diachronique. Ainsi l'explique le théoricien André Gaudreault :

*« L'intermédialité est, dans une acception minimaliste, ce concept qui permet de désigner le procès de transfèrement et de migration, entre les médias, de formes et de contenus, [...] norme à laquelle toute proposition médiatisée est susceptible de devoir une partie de sa configuration <sup>37</sup> ».*

#### **a) L'intermédialité selon Jürgen Ernst Müller**

Jürgen E. Müller est professeur en « Sciences des médias » à l'université de Bayreuth (Allemagne). Il a été également le doyen de la faculté de Langue et de Littérature de cette même université de 2012 à 2014. Il est spécialiste du cinéma québécois, des rapports entre cinéma et histoire, de la théorie des médias et de l'histoire des médias. Jürgen E. Müller a travaillé sur des productions issues de médias divers. Il est considéré, dans le monde de la recherche, comme « figure de proue de l'école allemande de l'intermédialité ». En effet, il a d'ailleurs, obtenu son habilitation en 1996 à l'université de Mannheim après avoir soutenu une thèse sur l'intermédialité.

---

<sup>36</sup> Tzvetan Todorov, *nous et les autres*, Paris, Seuil, 1989, P.28.

<sup>37</sup> Les italiques proviennent du texte original. André Gaudreault, *Du littéraire au filmique*, Paris/Québec, Armand Colin/Éditions Nota Bene (Coll. Cinéma et audiovisuel), 1999, p. 175.

Jürgen E. Müller justifie son utilisation du concept de l'intermédialité à travers ces propos :

*« Textes, lettres, images, photographies, couvertures, bandes dessinées, téléphone, télétexte, télévision, radio, publicité, cinéma, vidéo, vidéo-clip... médias, nouveaux médias, paysage audiovisuel, médialité, multi-médialité, intermédialité... – notre quotidien est marqué par les médias et les concepts de médialité<sup>38</sup> ».*

Par ailleurs, dans ses premiers travaux, Jürgen Müller expose les liens entre les différents médias. Pour lui : *« Les médias se coupent et se recoupent »*, tout en empruntant *« les structures et procédés d'autres médias »*. Toutefois, quand un nouveau média fait son apparition, cela entraîne *« des répercussions sur ceux qui existent déjà »*.<sup>39</sup>

Il avance également que l'intertextualité avait été remplacée par l'intermédialité et cela dans sa « prétendue » mission de réunification des différentes disciplines en sciences humaines en passant de la « textualité » à la « matérialité ».

De ce fait, l'intermédialité serait le résultat de l'instinct de survie des organismes universitaires ne pouvant plus se reposer sur la base du concept d'un partage mono disciplinaire du savoir.

Nous pouvons saisir la signification de l'intermédialité en nous basant sur ces différents propos de Jürgen Müller tirés de plusieurs de ses articles :

*« Si nous entendons par « intermédialité » qu'il y a des relations médiatiques variables entre les médias et que leur fonction naît entre autres de l'évolution historique de ces relations. Cela implique alors que la conception de « monades » ou de sortes de médias « isolés » est irrecevable (ce qui ne signifie pas pour autant que les médias se plagient mutuellement, mais qu'au contraire, ils intègrent à leur propre contexte des questions, des concepts, des principes qui se sont développés au cours de l'histoire de l'art figuratif et sonore occidental).*

*Un film devient inter-médiatique quand il transpose » le côté- à- côte » multimédiatique de citations médiatiques, en complicité sur le plan de la conception, et lorsque les ruptures et stratifications esthétiques permettent d'autres dimensions à l'expérience et au vécu. C'est alors dans*

---

<sup>38</sup> MÜLLER, Jürgen E., « Texte et médialité – une introduction », in MÜLLER, Jürgen E. (éd.), Texte et médialité, MANA VIII, Mannheim, 1987, p. 9-13, p. 10-11, pour cette citation et les deux précédentes.

<sup>39</sup> Ibid.

la reconstruction de relations intermédiatiques que l'on trouve l'un des centres d'intérêt de l'histoire des médias et de la sémiologie<sup>40</sup>.

*« Notre conception de l'intermédialité vise à la reconstruction de relations intermédiatiques ; elle n'a pas le statut d'une théorie exhaustive de toutes les relations médiatiques possibles, mais d'un axe de pertinence paradigmatique.*

*Si nous entendons par « intermédialité » qu'il y a des relations médiatiques variables entre les médias et les séries culturelles et que leur fonction naît entre autres de l'évolution historique de ces relations, si nous entendons par « intermédialité » le fait qu'un média recèle en soi des structures et des possibilités d'un ou de plusieurs autres médias, cela implique alors que la conception d'un type monadique de média est à exclure.<sup>41</sup> »*

*« Dès le début, la recherche en intermédialité – comme je la concevais – devait tenir compte des processus synchroniques et diachroniques qui impliquaient les médias ainsi que des relations médiatiques variables et de leurs fonctions (historiques). [...]*

*L'intermédialité est donc un principe de recherche actif qui doit permettre de comprendre toute forme de développement historique médiatique<sup>42</sup>. »*

Enfin, pour Jürgen Müller le concept d'intermédialité est fondé sur une compréhension plus profonde de la désignation du terme « média ». En effet, peu importe le support, l'intermédialité, pour ce dernier c'est d'étudier tous les genres, pour peu que l'on n'abandonne pas la « matérialité<sup>43</sup> » du média.

## **1) Les cross-médias**

Le Cross-Media a pour objectif de créer un lien entre les différents types de médias. Aussi, il facilite la transmission et renforce l'impact du message d'un support médiatique. En outre, il demeure actuellement un concept marketing très populaire. Ainsi, il utilise plusieurs médias qui renvoient généralement à un media complémentaire qui est le plus souvent celui d'Internet, du fait de son interactivité et de la collecte d'information sur les internautes.

---

<sup>40</sup> Ibid.

<sup>41</sup> Ibid.

<sup>42</sup> Ibid.

<sup>43</sup> Ibid.

Toutefois, cette définition ne s'applique en partie qu'aux campagnes publicitaires, faisant du cross-média un outil strictement publicitaire alors que de nos jours, ce concept est utilisé également dans la création de fictions. Effectivement, une fiction cross-média est essentiellement transmise à travers différents médias mais provenant d'un même univers et présenté comme une seule et même œuvre. Nous pouvons ainsi décerner deux types de fictions cross-média :

#### **a) Le cross média par adaptation**

Ce dernier est un concept très utilisé de par sa facilité de création. En effet, le cross-média par adaptation consiste à créer un seul message et de le transmettre à travers plusieurs supports médiatiques, comme par exemple le livre « Les fantastiques livres volants de Morris Lessmore » de « William Joyce » qui a été adapté en court-métrage et en application. Toutefois, l'histoire reste la même. En effet, il n'y a pas de grands changements dans les adaptations.

#### **b) Le transmédia**

Ce concept, par contre est plus complexe que le précédent. Effectivement, une fiction transmédia consiste, quant à elle, à transmettre plusieurs aspects d'une même histoire sur les différents supports. Cependant, chaque aspect peut se suffire à lui-même et être tout à fait compréhensible à lui seul. Le film « Star Wars » en est l'exemple parfait avec toutes ses différentes adaptations. En effet, chaque support traite d'un aspect différent bien que toutes ces narrations font partie du même et unique univers.

#### **• Le jeu vidéo et le transmédia**

Le transmédia fait considérablement appel au jeu vidéo dans ses créations alors que les créateurs et les producteurs de jeux vidéo rencontrent un véritable problème d'équilibre entre le gameplay<sup>44</sup> et la narration. En effet, le jeu vidéo offre de nos jours, une immersion totale dans l'histoire et de ce fait, il va au contraire de la narration traditionnelle. Ainsi, contrairement au cinéma il supprime l'effet de passivité et intègre une plus grande interactivité stimulante pour le public.

---

<sup>44</sup> Le terme anglais *gameplay* désigne les caractéristiques d'un jeu vidéo que sont : l'intrigue et la façon dont on y joue, par opposition aux effets visuels et sonores.

- **La bande dessinée et le transmédia**

Contrairement au jeu vidéo, la bande dessinée n'as pas un lien très étroit avec le transmédia car ce dernier ne fait pas souvent appel à elle. Toutefois, de nos jours, l'apparition de la BD numérique a changé cela. En effet, de plus en plus de bandes dessinées offrent un service d'interactivité et ainsi, on a pu assister à la création de bandes dessinées transmédia telle que « Tout garni<sup>45</sup> ».

En conclusion, nous pouvons résumer la différence entre le cross-média et le transmédia par l'explication que présente Henry Jenkins, chercheur américain, dans son ouvrage intitulé « La Culture de la convergence. Des médias au transmédia » :

*« Quand j'ai commencé, il fallait une bonne histoire parce que sans bonne histoire, il ne pouvait pas y avoir de film. Plus tard, quand les suites ont commencé à marcher, on a pris un personnage, parce qu'un bon personnage pouvait soutenir une multitude d'histoires. Aujourd'hui, c'est tout un monde qu'il faut inventer, parce qu'un monde peut supporter de multiples personnages et de multiples histoires sur de multiples médias »<sup>46</sup>.*

---

<sup>45</sup> Tout garni est une fiction interactive accessible en ligne. Composée de 12 épisodes, elle raconte les péripéties d'Arthur, un jeune livreur de pizza de Montréal. Au cours de cette série, le lecteur ou la lectrice progresse dans le récit de façon linéaire, épisode après épisode.

<sup>46</sup> Henry Jenkins, 2006. *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*. Trad. de l'anglais par C. Jaquet, Paris, A. Colin/Ina Éd., coll. Médiacultures, 2013.

## Chapitre III

# La représentation de la culture arabo- persane et les différents supports médiatiques

# Chapitre III : La représentation de la culture arabo-persane et les différents supports médiatiques

## Introduction

Dans ce chapitre, nous abordons les différentes façons dont les supports médiatiques, d'informations, d'apprentissages et de divertissement, représentent la culture arabo-persane et musulmane.

### 1- Le Moyen- Orient dans les médias de divertissement

Au fil des années, nous constatons l'apparition de nombreux personnages d'origine arabe sur les écrans du cinéma américain. En effet, de plus en plus de films ont pour cadre spatiale des pays du Moyen- Orient où sont représentés des personnages musulmans.

La réflexion sur la représentation de ces derniers nous incite à poser les questions suivantes :

- Comment ces personnages sont - ils façonnés ?
- Le portrait réalisé les concernant se rapproche-t-il de la réalité ?

Il est à noter que ce genre de films américains a un large public qui n'a aucune notion ou connaissance sur le pays ou bien l'origine des personnages que ces œuvres filmiques mettent en scène. En effet, il en revient donc aux scénaristes, aux réalisateurs et à d'autres professionnels du film en question de dresser une fenêtre sur le monde oriental, qu'elle soit réelle ou non. Ainsi, à travers les années, nous constatons que la fiabilité et l'authenticité de cette représentation n'est pas réellement au rendez-vous car de nombreux clichés sur les arabes sont récurrent et cela dans plusieurs films de production américaine.

Parmi ces clichés, nous pouvons citer :

#### a) **Le désert :**

Si on devait se fier qu'aux films pour se faire une idée sur les pays de l'Orient et du Maghreb, on décrirait ces derniers comme de vastes étendues de sable avec des bovidés présents un peu partout dans des villes en ruines. Exemple : le film *Mission Impossible 5* présente la ville marocaine Casablanca comme une oasis entourée de désert de part en part où nous voyons des moutons comme si nous étions dans une ferme. Toutefois, pour ceux qui ont visité ou qui connaissent le Maroc, cette représentation n'est aucunement fidèle à la réalité.

**b) La langue :**

Rare sont les films qui utilisent les langues propres aux pays ou bien à l'origine du personnage qu'ils mettent en scène. En effet, nous remarquons que beaucoup de films n'utilisent pas la langue d'origine du pays où est censé se passer la scène du film. Ainsi, dans le film *OSS 117 : Le Caire nid d'espions* (2006) les acteurs utilisent la Darija marocaine dans une scène qui se déroule en Egypte. Aussi, un autre cliché flagrant ayant un rapport avec la langue, qui est celui de l'accent. En effet, lorsque les personnages s'expriment en français ou en anglais, ils ont généralement tous un accent, même s'ils résident depuis leur enfance à l'étranger.

**c) Le physique :**

Qu'ils soient du Maghreb ou des pays du Moyen - Orient, les personnages de ces films ont tous un teint assez bronzé. Ce sont généralement des indiens ou bien des pakistanais qui incarnent le rôle d'un arabe dans les films américains. Mais on est allé bien plus loin encore avec ce cliché lorsque l'acteur australien *Joel Edgerton* a utilisé dans le film *Exodus*, une grande quantité d'autobronzant afin de ressembler à un nord-africain.

Face à ces stéréotypes, plusieurs spécialistes du domaine du monde arabe se sont étonnés de voir qu'il n'y a presque pas de fidélité à la réalité. D'ailleurs, c'est ce qu'a soulevé *Laurence Michalak*<sup>47</sup> dans une entrevue. Effectivement, selon ses propos, l'écart entre ce qui est scénarisé sur les écrans et la réalité est assez conséquent :

*« Quand je suis retourné aux États-Unis, j'ai été estomaqué de constater l'écart incroyable entre l'image très négative des Arabes et des Musulmans donnée par notre cinéma et l'impression fort positive que j'avais développée de cette communauté, sur le terrain, lors de mes séjours au Maghreb ainsi qu'en Jordanie, en Égypte, au Liban et en Syrie<sup>48</sup>. »*

Dans cette même entrevue, il développe sa réponse en ce qui concerne la question de l'image des Arabes dans le cinéma américain en affirmant :

---

<sup>47</sup> Anthropologue culturel, spécialisé dans le monde arabe, plus particulièrement, l'Afrique du nord.

<sup>48</sup> Cliche, Y. (2004). *Laurence Michalak : la représentation des Arabes dans le cinéma américain*. Séquences, (231), 36–37.

« Cette image a évolué, notamment en fonction des contextes historiques. Dans les années 20, on assiste à l'émergence de l'image associée au cheik, à partir du film le plus connu de l'époque, soit *The Sheikh* (1921), dans lequel Rudolph Valentino joue le rôle d'un « Arabe » qui enlève des femmes occidentales, ce qui contrevient aux normes de l'époque : un individu des colonies, être de luxure et de violence, ne peut flirter avec des femmes occidentales.

Il y a eu ensuite un autre classique du genre, *Beau Geste* (1926), à propos de la présence de légions étrangères en sol arabe. Les locaux sont toujours représentés en robes longues, et sont battu sur le terrain malgré leur supériorité en nombre. On sent ici une justification implicite de la « justesse » de l'entreprise coloniale occidentale, alors qu'en fait, les Arabes luttent contre l'invasion : étrangère. Une autre représentation est celle tournant autour de la fantaisie et de la magie, dans laquelle le monde arabe s'avère ni plus ni moins qu'un dépôt des fantaisies occidentales. On représente cette région comme un lieu de monstres, de serpent de femmes mi- vêtues, de harems.

Des exemples : *The Thief of Baghdad* (1924) et *The Wonders of Aladdin* (1961). Un autre genre exotique est celui où le monde arabe fournit le cadre de complots et d'événements extravagants, mais sans en être vraiment un acteur. Le film le plus célèbre dans cette catégorie est certainement *Casablanca* (1942).<sup>49</sup> »

Toutefois, il est à se demander si cette image qu'a l'Occident du Monde Arabe a connu un changement au fil du temps, face aux événements socio-historiques. Sur cela, Laurence Michalak souligne :

« Les événements du Moyen-Orient, soit le conflit israélo-palestinien et les actions spectaculaires de l'Organisation de libération de la Palestine (OLP), ont constitué la trame de fond d'une nouvelle série de préjugés. Ici, clairement, l'Israélien est le héros l'Arabe, le vilain. Le film le plus représentatif à cet égard est *Exodus* (1960), dans lequel Paul Newman joue le rôle d'un leader sioniste qui introduit clandestinement des réfugiés en Palestine. »

Dans ce film, il n'y a que deux types d'Européens, ceux appuyant le sionisme et les antisémites. Enfin la plus récente représentation des arabes est celle du terroriste. Le premier film du genre fut *Black Sunday* (1977), relatant l'histoire d'un complot terroriste

---

<sup>49</sup> Ibid.

arabe pour assassiner des spectateurs, incluant le président du pays, lors d'un match du Super Bowl. Le complot est déjoué par de braves agents israéliens.

Un autre exemple est *Delta Force* (1986), où des commandos américains sauvent des passagers d'un avion détourné et tuent les assaillants arabes. On peut aussi rappeler *True Lies* (1994), avec Schwarzenegger et *Executive Decision* (1996), où des combattants arabes, dirigés par un fanatique du Coran, saisissent un avion pour attaquer Washington.

Il y a eu toutefois ces dernières années quelques films à saveur plus positive. C'est le cas de *The 13th Warrior* (1999), l'histoire de Ibn Fandlan, un diplomate arabe du Moyen-Âge qui voyage dans la région de la Volga en Europe, et qui est dépeint comme l'individu le plus raffiné du film, qui refuse l'alcool et prie avant de s'engager dans des combats. Je pense aussi à *Three Kings* (1999), une fiction tournant autour de soldats américains en Irak, après la guerre du Golfe de 1991. On y dépeint de mauvais Arabes, mais aussi de bons Irakiens, humains et pleins de compassion.<sup>50</sup> »

A cet effet, nous pouvons s'interroger sur cette représentation de l'image des Arabes au cinéma américain et sur ses raisons. Selon les propos de l'anthropologue Laurence Michalak les raisons sont les suivantes :

« D'une part, il y a cette tendance à simplifier et à stéréotyper qui nous est universelle et qui se prête bien au cinéma, avec ses histoires de bons et de méchants. Dans le cas plus spécifique des Arabes, il y a des racines historiques au facteur de distorsion de leur image.

Les États-Unis ont été initialement peuplés d'Européens ayant une vision conflictuelle des Arabes, en raison des luttes qui ont marqué les deux civilisations en Europe. L'ignorance est un autre facteur. Il y a encore assez peu d'arabes aux États-Unis. Leur immigration est assez récente comparée à celle d'autres communautés. Enfin, l'influence de la politique américaine dans la région ainsi que les biais américains envers Israël continue d'agir négativement sur notre perception de cette communauté. »<sup>51</sup>

Laurence Michalak, précise que la représentation irréaliste dans les œuvres cinématographiques américaines, ne concerne pas que les Arabes mais touche d'autres origines :

---

<sup>50</sup> Ibid.

<sup>51</sup> Ibid.

*« Il faut rappeler en premier lieu que ce ne sont pas uniquement les Arabes qui sont décrits négativement par Hollywood. D'autres communautés l'ont été, selon les circonstances du moment : les Japonais lors de la Deuxième Guerre mondiale, les Russes lors de la guerre froide.*

*Ensuite, plusieurs de ces films ne sont pas mauvais uniquement en ce qui a trait à leur traitement des Arabes : ils sont médiocres aussi sur le plan artistique, sur celui de la direction d'acteurs et du scénario. D'autres œuvres, au contraire, en dépit de leur mauvaise représentation de la communauté, sont de bons films sur le plan technique. Mais, en moyenne, la plupart peuvent être classés comme de mauvais films, avec quelques produits intéressants, ça et là. »<sup>52</sup>*

Cependant, il confirme que ce sont généralement les Arabes et les musulmans qui sont représentés négativement dans les productions filmiques américaines : *« Je crois que oui. Les Arabes, de même que les Perses et les Turcs, sont ceux qui sont le plus négativement représentés. »<sup>53</sup>*

Enfin, Laurence Michalak avance dans cette entrevue que ces fausses représentations, fournies par le cinéma américain, produisent un fort impact sur un public qui ignore la réalité :

*« Les films ont selon moi une influence déterminante sur la perception américaine des Arabes. La plupart des Américains n'ont jamais vu d'Arabes de leur vie, sauf à l'écran, où ceux-ci sont présentés comme un peuple méchant, sinistre. Il y a eu 1,5 milliard d'entrées dans les cinémas américains en 2001, sans mentionner les films vus à la télévision, et toutes ces représentations néfastes des Arabes ont leur effet. C'est le cas particulièrement auprès des jeunes, les plus gros consommateurs de cinéma. »<sup>54</sup>*

En 2017, l'acteur et activiste Riz Ahmed a prononcé un discours<sup>55</sup> au Parlement du Royaume Unis sur la diversité à l'écran. Selon lui, *"La représentation n'est pas un frisson supplémentaire [parce que] ce que les gens recherchent, c'est le message selon lequel ils*

---

<sup>52</sup> Ibid.

<sup>53</sup> Ibid.

<sup>54</sup> Ibid.

<sup>55</sup> Vidéo sur YouTube. Titre : Riz Ahmed - Channel4 Diversity Speech 2017@House of Commons  
Url : <https://www.youtube.com/watch?v=36bcxDVNr1s>

*appartiennent*". Peu de temps après, le test de Riz – l'équivalent du test de Bechdel<sup>56</sup> pour la représentation des musulmans dans les médias – a été instauré.

Ses critères aspirent à savoir si les personnages d'une émission télévisée ou d'un film sont identifiables comme musulmans ; terroristes ; irrationnellement en colère ; antimoderne ; une menace pour les valeurs occidentales ; misogyne (ou dans le cas d'un personnage féminin, opprimé par des personnages masculins). Si l'une des réponses est oui, le test a échoué.

Dans son discours, Ahmed a continué en demandant : « *Où est le contre-récit ? Où disons-nous à ces enfants qu'ils peuvent être des héros dans nos histoires, qu'ils sont valorisés ?* » Alors que plus de musulmans sont représentés sur nos écrans de télévision que jamais, il semble que la représentation ne soit pas l'utopie facile que beaucoup imaginaient. La nuance manque et la représentation qui existe penche vers une présence masculine. Alors que les cases de diversité sont cochées et que les hijabs sont dispersés ici et là, la nuance des identités musulmanes est encore plus étranglée.

Le Dr Nour Halabi, Maître de Conférences sur la race, la migration et les mouvements sociaux à l'Université de Leeds, a déclaré que la représentation des musulmans dans les médias et les divertissements met l'accent sur "leur position en tant que ce que j'appelle un" ennemi permanent et impossible ", avec un accent particulier sur le terrorisme. L'impossibilité de vaincre cet ennemi présumé est alors souvent attribuée à leur surnoiserie et à leur comportement manipulateur. Par exemple, la série anglaise « *Bodyguard* » où l'intrigue repose sur le personnage musulman mentant sur ses motivations jusqu'à la toute fin.

En effet, l'un des rôles les plus notables pour une femme musulmane à la BBC, ces dernières années, était dans le thriller à succès *Jed Mercurio*, sorti en 2018. La série présente initialement Nadia comme une victime qui doit être sauvée de son mari, un terroriste, mais une torsion révèle qu'elle est le cerveau terroriste. L'émission a remporté un Bafta et a été nominée pour deux Emmys, la reconnaissance de ces deux institutions légitimant davantage les stéréotypes régressifs qu'elle employait.

---

<sup>56</sup> Le test de Bechdel, ou test de Bechdel-Wallace vise à mettre en évidence la sur-représentation des protagonistes masculins ou la sous-représentation de personnages féminins dans une œuvre de fiction.

Bard of Blood de Netflix, produit par Shahrukh Khan, présente également des musulmans dans le rôle par défaut de terroristes. Même la fantastique émission de super-héros d'Amazon « The Boys », où des justiciers se battent contre ceux qui abusent de leur pouvoir, présente de manière péjorative les musulmans comme une menace pour les valeurs occidentales. Dans la récente production d'ITV, « Honor », basée sur l'histoire réelle de Banaz Mahmod, une Kurde britannique d'origine irakienne de 17 ans, qui a été victime d'un meurtre "d'honneur" par sa famille en 2006. Le récit ne se concentre pas sur Mahmod mais sur le policier britannique qui enquête sur son cas.

Un arc persistant est celui de l'autonomisation à travers le rejet de la religion, avec une scène de retrait du hijab, devenue maintenant un geste abrégé dans le cinéma et la télévision pour montrer le rejet de la foi d'une femme musulmane et l'adoption des libertés occidentales. Le drame espagnol pour adolescents « Elite » de Netflix a d'ailleurs utilisé cet arc ; dans une scène clé, on voit l'une des vedettes de l'émission, Nadia, entrer dans un club après avoir enlevé son foulard, avant de continuer à boire de l'alcool. Au lieu d'une approche nuancée de son identité, l'adolescente autrefois « opprimée » se voit faire une déclaration de liberté à travers ses actes.

La représentation dépend de qui contrôle le récit et elle ne semble pas impliquer souvent les créateurs musulmans. « Hala » d'Apple TV a fait face à un contrecoup similaire, malgré son écriture par Minhal Baig, qui a basé le film sur sa propre expérience en tant qu'adolescente pakistanaise-musulmane. Le film tente une représentation plus complexe de la vie d'une hijabi musulmane pakistanaise, explorant ainsi, en même temps, sa foi et sa culture. Bien que ce soit un bon effort, le film se situe quelque part entre essayer de surmonter ces tropes et y jouer. À la fin du film, Hala décide de retirer son hijab - bien qu'on ait montré aucune accumulation d'évènements expliquant cette décision, ou encore le sentiment qu'elle ait eu du mal à le porter.

Il y a, bien sûr, certaines émissions qui vont à contre-courant, parmi lesquelles la comédie de Hulu « Ramy », cette série montre un musulman arabo-américain de première génération luttant pour équilibrer sa foi avec son identité d'Américain, après le 11 septembre. Cependant, malgré toute sa narration réfléchie, la série a été critiquée pour ne pas offrir le même niveau de développement de personnage à ses personnages féminins qu'à ses personnages masculins. La sœur de Ramy, Dena, est constamment frustrée par la nature surprotectrice de ses parents tandis que son frère a la possibilité de grandir et d'explorer. En

tant que téléspectateurs, nous ne voyons pas au-delà de cette frustration tandis que les personnages masculins mineurs ont la possibilité de grandir. L'écrivain culturel Shamira Ibrahim a déclaré dans *The Atlantic*<sup>57</sup> en 2019 : «*Les femmes musulmanes sont en effet variées et compliquées, mais les dépeindre comme largement absentes, ou en quelque sorte complètement séparées des tentations ou des crises que Ramy lui-même navigue, les exclut de l'existence millénaire moderne d'une manière qui sonne faux* ». Bien que les représentations ici, soient évidemment à des mondes éloignés de Bodyguard, les femmes musulmanes ont encore de la place pour faire plus que s'asseoir à la périphérie de la vie des hommes.

Dans les années à venir, nous reviendrons, peut-être, sur ces émissions et verrons comment les choses se sont améliorées en termes d'identités musulmanes plus complexes et plus bidimensionnelles. Mais pour le moment, cela est impossible tant que l'industrie de la télévision reste telle quelle est.

Une réelle représentation sera complexe, désordonné et imprévisible, et pour cela, nous avons besoin de plus d'écrivains et de créateurs musulmans, et certainement de plus de femmes qui ont une plus grande autonomie créative. Mais, en ce moment, selon les propos d'Ahmed en 2017, les gens «*recherchent le message qu'ils appartiennent, qu'ils font partie de quelque chose, qu'ils sont vus et entendus, et que malgré, ou peut-être à cause de, leur expérience, ils sont valorisés. Ils veulent se sentir représentés. Dans cette tâche, nous avons échoué.* »

## **2- L'Orientalisme dans la littérature**

### **L'orientalisme selon Jean-Marc Moura**

Dans son livre, Jean-Marc Moura aborde la question de l'Exotisme dans les œuvres francophones en tant que facteur premier dans la diversité culturelle de la littérature francophone.

On remarque ainsi, à travers cette œuvre que l'Orientalisme est étroitement lié à l'exotisme. En effet, c'est ce qu'atteste bon nombre d'écrivains tels que : *Gérard de Nerval*

---

<sup>57</sup> Ibrahim, S. (2019). Article : *What Ramy Gets Wrong About Muslim Women*. Url : <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2019/04/hulus-ramy-misses-mark-muslim-women/587722/>

<sup>58</sup> dans son œuvre « Un Voyage en Orient » où l'Orient y est dépeint comme étant étroitement associé à la féminité et à la volupté. Ou encore, *Lamartine*<sup>59</sup> « 1833 » qui décrit d'une façon romantique ses souvenirs, impressions, pensées et paysages pendant un voyage en Orient et où il appelle l'Europe à "protéger" la brillante civilisation orientale en décadence.

Jean-Marc Moura traite dans son œuvre, entre autre, de l'histoire, de l'Orient et de l'imaginaire exotique. Ainsi, il fait une analyse de ces représentations dans le but de montrer l'importance de l'exotisme dans la littérature francophone.

Dans la première partie de son étude, il fait tout d'abord, l'analyse des textes d'histoire de *G.W.F Hegel*<sup>60</sup> qu'il juge essentielle à la compréhension de la conception implicite de l'histoire orientale. Il en conclue que :

*« Toute l'ambiguïté de l'Orient chez Hegel tient en ceci : il est une restauration à l'intérieur même d'une révolution, non pas la succession de ces deux moments (le second « corrigeant » le premier) mais leur unité indivise. Il représente la rupture avec l'état de nature mais au sein même de la nature, l'avènement de l'universel mais enfermé dans le particulier, le déploiement de la dimension historique mais sous l'aspect d'empires immuables. »*<sup>61</sup>

*« L'effet exotique de la fragmentation est donc rendu possible par une conception historique de l'Orient dont le texte hégélien donne les axes. L'Orient indien est à la fois si proche et si différent, si séduisant et si désespérant dans les récits, en raison du statut qu'on lui attribue dans l'histoire mondiale. Il est simultanément territoire de l'arrachement à la nature et de la retombée dans la nature, terre de l'Histoire seulement entrevue. En revanche, l'Extrême-Orient est la partie immobile de l'Orient. »*<sup>62</sup>

Nous constatons, à travers l'analyse de ce dernier, que l'Exotisme est également une tendance qui a marqué la littérature européenne du XXe siècle. En effet, sans l'exotisme, cette dernière ne serait pas ce qu'elle est :

---

<sup>58</sup> Gérard Labrunie, dit Gérard de Nerval, est un écrivain et un poète français.

<sup>59</sup> Alphonse de Lamartine, est un poète, romancier et dramaturge français.

<sup>60</sup> Georg Wilhelm Friedrich Hegel, est un philosophe allemand.

<sup>61</sup> Jean-Marc Moura. Exotisme et lettres francophone. (2003)

<sup>62</sup> Ibid. p.56

« *La totalité de la dette contractée par l'Europe littéraire à l'égard des autres cultures.* »<sup>63</sup>

En outre, en ce qui concerne l'histoire, il est à noter que selon Jean-Marc Moura, l'Impérialisme colonial modifiera la carte de l'Europe. La première modification étant définitive, la pratique du monde que les essayistes du XIX<sup>e</sup> siècle nommaient « concert des nations » et que d'autres surnomment aujourd'hui « village global ».

Quant à l'imagination, pour ce dernier « le rêve est premier ». De ce fait, même si l'Exotisme a ceci de particulier, il a également un « statut empirique » :

« *Il réalise le paradoxe captivant d'une rêverie potentiellement expérimentable* ». <sup>64</sup>

Enfin, nous remarquons que dans son œuvre, Jean-Marc Moura fait la distinction entre trois principaux genres de tendance littéraire : le premier étant celui de l'exil, le deuxième celui de la fuite (Exotisme impérial / Exotisme nostalgique) et enfin, l'exotisme phrastique (Description d'une œuvre d'art étrangère, réelle ou imaginaire, telle qu'elle apparaît dans une œuvre de fiction.)

#### - **L'Orientalisme d'Edward Saïd**

La base de l'argument de Saïd dans l'Orientalisme<sup>65</sup> est que le concept de « l'Orient » tel qu'il est compris et utilisé par l'Occident – en particulier la France, l'Angleterre et les États-Unis – n'est pas le « vrai » Orient. Il s'agit plutôt d'une compréhension construite de ce que les citoyens croient être l'Orient. Ce malentendu fondamental est basé sur des descriptions séculaires et des dynamiques de pouvoir enracinées entre l'Est et l'Ouest. Le but de ces premières représentations était de faciliter les actions impérialistes à l'Est. Saïd soutient que ces premières représentations sous-tendent les relations modernes avec « l'Orient » ou ce qui est aujourd'hui considéré comme le Moyen-Orient et l'Asie.

Un élément fondamental de l'argument de Saïd est le fait que les traits orientalistes qu'il discute sont basés sur des textes littéraires, académiques et religieux antérieurs relatifs à l'Orient. Beaucoup de ces textes englobent plusieurs catégories ; par exemple, les œuvres littéraires de Dante Alighieri comprennent des thèmes religieux, et la description académique de l'écrivain britannique Edward Lane de « *An Account of the Manners and*

---

<sup>63</sup> Ibid.

<sup>64</sup> Ibid.

<sup>65</sup> Saïd, E. W. (1978). *Orientalism*. Pantheon Books.

Customs of the Modern Egypt » (1836) comprend à la fois des tons littéraires et religieux. Ainsi, l'approche analytique de Saïd est appropriée pour l'identification de ces thèmes orientalistes qui ont formé la base des vues impérialistes ultérieures de l'Occident.

Saïd consacre la majorité de son texte aux relations entre l'Est et les pays de France et d'Angleterre. Cependant, dans le chapitre 3, partie 4 ainsi que dans la préface, il décrit comment l'Amérique, qui s'est hissée au rang de grande puissance mondiale au cours du XXe siècle, a adopté les perspectives orientalistes traditionnelles envers les pays de l'Est. Depuis la publication initiale de son ouvrage, Saïd soutient qu'en raison de la situation politique actuelle au Moyen-Orient, les représentations stéréotypées et les vues impérialistes du pouvoir occidental contrairement à celui de l'Est ne sont que plus ancrées.

Il soutient au début du texte que l'efficacité de l'Orientalisme est dérivée de la connaissance et du pouvoir perçus. En utilisant les premiers textes littéraires et académiques, l'Occident était capable de dicter un degré de "connaissance" sur l'Orient, même si cette "connaissance" était fondamentalement imparfaite et stéréotypée. Cette connaissance a ensuite formé la base du pouvoir. L'Occident a créé un discours sur lequel l'Orient était « arriéré » et « moins avancé » que l'Occident. Ainsi, l'Occident avait l'obligation de faciliter le « progrès » à l'Est. L'un des exemples les plus évidents de cela, était la construction du Canal de Suez, une entreprise massive que l'Occident a justifiée sur la base des avantages perçus qu'elle apporterait aux Égyptiens. Cependant, en réalité, les Égyptiens ont été largement exclus du processus de planification. La construction de la connaissance et du pouvoir est une idée qui persiste tout au long du livre et structure l'orientalisme à travers le temps et l'espace.

#### - **Contexte historique**

Lorsqu'il parle de l'Orient, Saïd fait référence au continent asiatique et, pour les besoins de son texte, aux pays du Moyen-Orient (dont l'Égypte, l'Iran, la Turquie, l'Irak, l'Arabie Saoudite, Israël et la Palestine). Avant la Seconde Guerre mondiale (1939-1945), cette région arabophone était connue sous le nom de Proche-Orient, mais ce terme a évolué pendant la Seconde Guerre mondiale pour devenir le Moyen-Orient, définissant la zone s'étendant de la mer Méditerranée à l'Asie du Sud-Ouest.

Au moment de la naissance de Saïd en 1935, le Moyen-Orient avait été réorganisé et divisé par les puissances mondiales. Avant la Première Guerre mondiale (1914-18), les

Ottomans, à l'origine une tribu turque d'Anatolie, régnaient sur toute la région du Moyen-Orient depuis le XV<sup>e</sup> siècle. Cependant, après une période initiale de croissance et d'expansion territoriale, l'Empire ottoman s'est caractérisé par des concessions territoriales aux pays européens (principalement l'Angleterre et la France) et par un lent déclin de la puissance.

Au cours de la Première Guerre mondiale, l'Empire ottoman a été, pratiquement, dissous (bien qu'officiellement la dissolution de l'Empire ottoman ne se produise pas avant 1922) et réorganisé selon de nouvelles frontières nationales et politiques. Les résultats de ces réorganisations des frontières par la Grande-Bretagne et la France sont généralement reconnus comme ayant façonné les conflits à venir dans la région, car les frontières qui existaient après la Première Guerre mondiale étaient totalement méconnaissables par rapport à celles de l'Empire ottoman.

Lorsque la Grande-Bretagne et la France ont signé les accords Sykes-Picot (1916), elles n'avaient pas prévu les impacts négatifs que de telles réorganisations auraient sur les groupes culturels vivant dans ces régions. L'accord a divisé le Moyen-Orient en « sphères d'influence » britannique et française, ou régions de l'Impérialisme où un pays exerce son pouvoir sur une autre région par le biais d'un contrôle territorial et économique. La Grande-Bretagne contrôlait la région comprenant l'Irak, la Jordanie et Israël, tandis que la France revendiquait des parties de la Turquie (partagées avec l'Italie et la Russie), la Syrie et l'Irak. Cette réorganisation (sans aucune tentative d'inclure l'apport des pays arabes), combinée à la montée du nationalisme (attachement de groupes spécifiques d'individus à un territoire particulier souvent pour des raisons économiques, religieuses ou ethniques) au sein des pays touchés, a exacerbé les tensions dans le Région.

Les efforts de réorganisation de la Première Guerre mondiale (1914-18) ont été marqués par des périodes de stabilité relative alors que le Moyen-Orient s'adaptait aux changements territoriaux. Cependant, dans les années 1940 et 1950, le nationalisme jouera un rôle de plus en plus important dans l'élaboration des actions des nations du Moyen-Orient.

Durant cette période, trois grands mouvements nationalistes sont apparus : le nationalisme israélien ou le sionisme, qui s'organisait autour de l'idée d'une patrie juive en Palestine, le nationalisme palestinien et le nationalisme égyptien. Ces sentiments nationalistes ont entraîné la montée du conflit au Moyen-Orient avant la Seconde Guerre

mondiale. L'un des exemples les plus connus de ce conflit est la révolte arabe (1936 et 1939) en Palestine. Il s'agissait d'une révolte contre la domination britannique en raison des tensions croissantes entre les populations arabes, juives et immigrées ; le résultat direct de la présence de deux groupes nationalistes concurrents sur le même territoire.

Ces tensions nationalistes ont persisté et ont encore augmenté après la Seconde Guerre Mondiale ; la guerre froide (1947-1991, rivalité entre les États-Unis et l'Union Soviétique sur la propagation du Communisme et la prolifération nucléaire) et la guerre du Vietnam (1954-1975, conflit entre le Nord et le Sud-Vietnam sur la propagation du Communisme ; les États-Unis ont soutenu le Sud-Vietnam).

Ainsi, la réorganisation initiale du Moyen-Orient par la Grande-Bretagne et la France après la Première Guerre Mondiale a exaspéré les tensions entre les différents groupes ethniques qui ont entraîné la montée du Nationalisme – encadrant les conflits continus qui se sont produits du vivant de Saïd. De même, c'est l'histoire de l'Impérialisme britannique et français qui a amené Saïd à se concentrer sur ces pays dans l'Orientalisme.

Le conflit nationaliste s'est de plus en plus concentré sur la question de savoir s'il devrait ou non y avoir un État juif. À la fin de la Seconde Guerre Mondiale, l'opposition à la création d'un État juif, comme l'avaient proposé les nationalistes israéliens ou les sionistes, était menée par la Ligue Arabe, une coalition d'États arabes comprenant l'Égypte, la Syrie, le Liban, l'Irak, la Transjordanie (la Jordanie moderne), l'Arabie saoudite et le Yémen (la composition de la ligue a changé depuis sa formation initiale). La ligue s'était formée en 1945 à la fin de la Seconde Guerre Mondiale en tant qu'organe organisationnel dans le but d'atténuer le conflit qui avait caractérisé la région jusqu'à ce point. À cette époque, certains pays, comme l'Égypte et l'Irak, avaient déjà obtenu leur indépendance. Cependant, d'autres, comme la Syrie et le Yémen, ne seront indépendants qu'en 1946 et 1967, respectivement.

Contrairement aux souhaits de la Ligue Arabe, les États-Unis, sous la présidence de Roosevelt, ont soutenu la formation d'un État juif en Israël et le 29 novembre 1947, l'État de Palestine a été divisé par les Nations- Unies en deux entités arabes et juives distinctes. La partition a déclenché une guerre entre Arabes et Juifs en 1948, qui s'est terminée par une trêve qui n'a pas reconnu la légitimité de l'État juif en Israël.

En 1967, le conflit entre Israël et les nations arabes a de nouveau atteint son paroxysme, conduisant à la guerre des Six Jours. La victoire d'Israël a conduit à son occupation des

régions revendiquées par les Arabes, y compris le Sinaï et la vieille ville de Jérusalem. Israël a refusé de restituer ces zones occupées à moins que les nations arabes ne reconnaissent l'État juif, ce que les nations arabes ont refusé de faire. En 1978, par coïncidence, l'année de la publication d'« Orientalism », les accords de Camp David ont finalement conduit à un traité de paix entre l'Égypte et Israël. Les États-Unis ont joué un rôle fondamental dans la structuration de ce résultat diplomatique, mais à ce stade, le fondamentalisme islamique était s'étendait.

En 1980, les pays d'Irak et d'Iran sont entrés en guerre pour des différends territoriaux. Les pays du Moyen-Orient, à l'exception de l'Égypte, ont continué à refuser de reconnaître la légitimité de l'État juif d'Israël. L'agression irakienne contre les États voisins du Moyen-Orient s'est poursuivie et a atteint son apogée une décennie plus tard lors de la guerre du golfe Persique (1990-1991), un conflit impliquant les États-Unis. Dans l'ensemble, l'évolution rapide du paysage politique au cours de la période de vie de Saïd ainsi que l'implication continue des États-Unis dans les affaires du Moyen-Orient expliquent le point de vue qu'il adopte sur l'Orientalisme.

### **Histoire et analyse culturelle**

L'Orientalisme est basé sur une approche analytique connue sous le nom « d'Histoire culturelle » qui est utilisée dans le domaine de l'anthropologie culturelle, l'étude de la culture humaine moderne et les interactions. Saïd adopte l'approche de l'Histoire culturelle, généralement utilisée pour évaluer un groupe de personnes et pour montrer comment les relations Occident-Orient ont été construites par l'idée d'Orientalisme. Pour ce faire, Saïd examine la base historique du concept et discute des implications modernes. Il analyse le contexte historique de l'Orientalisme pour comprendre la définition anthropologique contemporaine des termes Orient et Orientalisme.

Au moment où Orientalism a été publié en 1978, les termes avaient été, pour la plupart, remplacés par des termes plus spécifiques à la culture, tels qu'arabe, islamique et juif. L'argument de Saïd est donc que les termes Orient et Orientalisme sont culturellement inappropriés car ils se réfèrent à la période où ces territoires étaient sous contrôle impérialiste.

Cette thèse encadre l'ensemble du texte. Alors que les mots Orient et Orientalisme étaient tombés en désuétude, la dynamique de pouvoir qu'ils impliquaient entre l'Orient et

l'Occident (l'Occident ayant le pouvoir sur l'Orient) a continué à persister. Une partie de l'objectif de Said est d'expliquer comment cette dynamique de pouvoir initiale a continué à persister et à subjuguer l'Est.

L'Orientalisme a marqué un tournant majeur dans la conceptualisation de la relation de l'Occident avec l'Orient dans la période postcoloniale décrite par Said (lorsque l'Orient était officiellement indépendant de la domination coloniale d'un autre pays). Ainsi, le travail s'inscrit dans ce que l'on appelle aujourd'hui l'anthropologie postcoloniale ou l'anthropologie dédiée à l'interrogation du point de vue colonial traditionnel et à l'autonomisation des voix privées de leurs droits. Said le fait en montrant comment le point de vue colonial traditionnel a continué à affecter le Moyen-Orient en utilisant des exemples historiques ancrés dans la littérature.

De plus, une partie du caractère unique du travail de Said réside dans son utilisation de l'explication pour séparer des parties d'un texte littéraire, examiner l'utilisation de mots ou de phrases spécifiques et discerner le sens implicite. Cette technique nécessite une compréhension du contexte historique et littéraire sous-jacent et la capacité de décrire avec précision les dispositifs littéraires utilisés tels que le langage figuré ou le point de vue. Il utilise cette approche pour étayer son argument selon lequel, le cadre de l'Orientalisme était basé sur des sources textuelles et que ces sources textuelles montrent une histoire continue du discours colonialiste s'étendant de la colonisation initiale de l'Orient au monde postcolonial du Moyen-Orient. Sa méthodologie aide à comprendre la dynamique du pouvoir entre l'Occident et l'Orient au fil du temps, et la force de son argumentation est fondée sur les antécédents de ses travaux en critique littéraire ou l'étude de la façon d'interpréter la littérature.

#### - **L'Orientalisme à travers les propos d'Edward Said**

« *The result is usually to polarize ... the Oriental becomes more Oriental, the Westerner more Western.* » Chapitre 1, Partie 1.

Said aborde ce qu'il considère comme l'une des principales questions soulevées par l'Orientalisme, principalement s'il est possible pour différentes cultures d'être véritablement divisées en catégories distinctes. Il prétend que l'utilisation de catégories sert à faire avancer les distinctions même si les distinctions sont inexactes.

« *There is nothing ... reprehensible about such domestication of the exotic ... but ... [there is] limited vocabulary and imagery that impose themselves as a consequence.* »

Chapitre 1, Partie 1.

Said fait référence à un point qu'il fait valoir tout au long du texte, principalement celui de la catégorisation de l'Orient qui se fait par le biais d'un processus intrinsèquement humain.

L'esprit humain préfère la catégorisation et l'ordre. Cependant, Said soutient que cela n'excuse pas l'enracinement de ces caractérisations initiales dans des stéréotypes persistants.

« *The Orientalist attitude ... shares with magic ... the self-containing, self-reinforcing character of a closed system.* » Chapitre 1, Partie 2.

Said fait référence à la nature auto-entretenu de l'Orientalisme. Une fois que la base de connaissances initiale a été constituée, elle a été maintenue pendant des siècles.

« *Orientalism carries within it the stamp of a problematic European attitude towards Islam.* » Chapitre 1, Partie 3.

Cette citation parle d'un thème plus large de l'Orientalisme moderne que Said aborde dans la préface, la postface et le chapitre 3 de la partie 4. Au cœur se trouve la relation entre non seulement l'Europe mais toutes les puissances mondiales modernes. Il existe un préjugé fondamental contre les nations islamiques découlant de ces cadres orientalistes initiaux.

« *It seems a ... human failing to prefer the ... authority of a text to ... direct encounters.* » Chapitre 1, Partie 4.

Dans cette citation, Said fait référence à la préférence des orientalistes à travers le temps pour s'appuyer sur des textes orientalistes traditionnels qui perpétuent les stéréotypes plutôt que de s'engager directement avec les indigènes de l'Est.

« *Once we ... think of Orientalism as a ... Western projection ... we will encounter few surprises.* » Chapitre 1, Partie 4.

À ce stade du texte, Said a encadré son argument et postule que l'Orientalisme n'est pas en fait un système de connaissances sur l'Orient, c'est plutôt un système de connaissances pour supprimer et gouverner l'Orient.

« *Power that dwelt in ... scientifically advanced techniques of philology and of anthropological generalization.* » Chapitre 2, Partie 1.

Dans le chapitre 1, Saïd passe la majeure partie de son temps à expliquer le développement d'un système de connaissances. Dans le chapitre 2, cependant, la majorité de ses efforts sont consacrés à décrire comment ce système de connaissances a conduit au développement d'une dynamique de pouvoir entre l'Est et l'Ouest. Il souligne que ce "pouvoir" est dérivé de la "science".

« *Orientalists are neither interested in nor capable of discussing individuals ; instead artificial entities ... predominate.* » Chapitre 2, Partie 3.

Dans le cadre du système de dynamique du pouvoir, l'un des plus puissants a été la transformation de l'Orient en un groupe qui n'était pas considéré comme pleinement « naturel ». Cela a permis à l'Occident d'embrasser pleinement l'Impérialisme.

« *What seems to have influenced Orientalism most was a fairly constant sense of confrontation.* » Chapitre 3, Partie 1.

Il est révélateur que Saïd commence sa section en détaillant « L'Orientalisme maintenant » par une phrase décrivant le « sens de la confrontation » ressenti entre l'Est et l'Ouest. Cette dynamique continue de caractériser la relation entre l'Est et l'Ouest aujourd'hui.

« *The distinctive differences between races, civilizations, and languages [were] ... radical and ineradicable.* » Chapitre 3, Partie 2.

Saïd soutient que les différences entre les groupes culturels orientaux et occidentaux créés par l'Orientalisme se sont ensuite solidifiées en catégories irréfutables.

« *Orientalism failed to identify with human experience, failed also to see it as human experience.* » Chapitre 3, Partie 4.

Il termine le texte par une déclaration résumant l'impact que l'Orientalisme a eu depuis sa conception initiale.

« *Studying the historical dynamics ... is more demanding than sliding back into stereotypes.* » Postface.

Said soutient que la raison pour laquelle les stéréotypes ont persisté si longtemps est qu'il est plus facile de croire aux représentations orientalistes stéréotypées car la situation politique actuelle facilite et soutient ces représentations initiales.

### **3. La relation entre les médias occidentaux et le Moyen- Orient**

Ali Merad, historien algérien juge que la notion "d'Occident musulman<sup>66</sup>" est un concept tout à fait légitime. Il estime qu'il est normal d'étudier toute société ainsi que sa culture, tout comme le fait que le monde musulman ne se limite pas à l'Orient et qu'au contraire, il est très présent en Occident. D'ailleurs, ces propos ont été confirmés par de nombreux historiens et géographes.

Nous avons pu constater au fil des années, un changement dans la relation entre l'Occident et l'Orient ; l'un des faits marquant observé après la guerre froide est lorsque les gouvernements des Etats-Unis, de la Grande-Bretagne, de la France et de la Turquie ont proclamé qu'ils considéraient le Moyen-Orient comme une région « d'importance vitale » quant à leurs intérêts et de ce fait, ils souhaitaient en organiser la défense contre le Kremlin.

Les relations entre ces deux mondes n'ont pas été toujours faciles. En effet, pour beaucoup d'Occidentaux, chrétiens ou non, la religion de l'Islam apparaît comme une menace. Une des raisons pour lesquelles les occidentaux ont du mal à voir les valeurs humaines et spirituelles de la religion musulmane, est le fait que la conscience collective reste toujours hantée par les souvenirs du passé. Effectivement, ce n'est que récemment que l'opinion occidentale a commencé à porter un regard nouveau sur la civilisation islamique.

En outre, nous pouvons également citer une autre raison pour laquelle les Occidentaux ont du mal à découvrir la beauté de la culture musulmane. En effet, le fait est qu'à travers les années, de nombreux pays musulmans ont été colonisés par des pays de l'Occident, et ainsi, ces derniers ont eu du mal à retrouver leur identité religieuse et culturelle.

Pour les occidentaux, l'Islam est un message coranique souvent perçu comme un recours permettant à des centaines de millions d'hommes de sauvegarder leur identité culturelle et religieuse, tout en les appelant à lutter pour la justice sociale et

---

<sup>66</sup> Mérad Ali. « *L'Occident Musulman* ». In : Horizons Maghrébins - Le droit à la mémoire, N°14-15, 1989. *La notion d' « Occident Musulman »* / Louis Massignon homme de dialogue des cultures.

internationale. Ce qui fait qu'il n'est donc pas étonnant qu'en étant étroitement lié à ces luttes, l'Islam apparaisse parfois aux Occidentaux comme une menace quant à leur croissance économique, mais aussi quant à leur système de valeurs et leur conception de la vie. Enfin, inopportunément, la façon dont se comportent certains leaders musulmans ne contribue pas à améliorer l'image de cette religion dans l'esprit des Occidentaux.

En ce qui concerne, la relation qu'entretient le Monde Arabe avec les médias, l'historien Ali Merad a porté son attention sur une thèse de Doctorat intitulée « L'image de l'Orient Arabe dans les médias Américains » réalisée par « Takia M'Hamsadji ». Bien qu'il existait de nombreuses études et recherches sur la représentation du Monde Arabe dans l'Occident, notamment, dans les domaines de la littérature et des sciences sociales. Il en existait très peu, traitant de l'image des Arabes dans la presse. Ainsi, Ali Merad aborde ce sujet<sup>67</sup>, en s'appuyant sur les différents points abordés dans la thèse de « Takia M'Hamsadji ».

Le travail de recherche « L'image de l'Orient Arabe dans les médias Américains » traite essentiellement des caractéristiques du stéréotype arabe dans les médias américains et son évolution depuis la création de l'état israélien. En effet, dans sa thèse, l'auteur montre que le Monde Arabe est perçu négativement et cela est dû à l'héritage de l'Orientalisme et du colonialisme européen lié au contexte historique. Tout comme elle aborde, le conflit israélo-arabe et l'embargo pétrolier qui a provoqué une série de "malentendus" ont renforcé ainsi la discorde.

Enfin, l'auteur expose dans sa thèse le nouveau journalisme et la prise de conscience de l'opinion publique américaine à l'encontre de la politique moyen-orientale du gouvernement américain. En effet, Elle estime que cette nouvelle approche est liée à une meilleure compréhension de l'interdépendance économique et culturelle entre les nations arabes et les Etats-Unis. Tout comme le fait que les gouvernements arabes et les arabes-américains ont créé une solide structure organisationnelle qui a pour but d'éradiquer le stéréotype négatif de l'Arabe. Par le biais d'une politique active d'information sur le Monde Arabe et d'une utilisation exhaustive des médias américains.

---

<sup>67</sup> Ibid.

## **Conclusion partielle**

En conclusion, nous constatons que les termes Occident, Orient, Arabe et médias sont des termes enfin de compte complémentaires car comme nous l'avons remarqué au fil des années, dans certains pays musulmans des courants de pensée, 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.

Ce qui mène à créer des malentendus entre l'Islam / le Monde Arabe et l'Occident, malentendus qui sont par la suite repris par les médias et souvent de façon négative. Toutefois, malgré cela il existera toujours des opportunités de coopération entre l'Islam / le Monde Arabe et l'Occident, tant que le monde fera preuve d'humanité.

# Partie II

## Analyse du contenu

## **Partie II : Analyse du contenu**

### **Introduction**

Dans cette seconde partie de notre travail de recherche, nous adoptons une approche comparative pour l'analyse des différents personnages des jeux vidéo et des bandes dessinées en question. Nous entamons notre premier chapitre par une étude comparative du parcours de vie, de l'apparence physique et du style vestimentaire des personnages des jeux vidéo de notre corpus, basés sur la représentation de figures historiques.

Ensuite, nous abordons dans un second chapitre, les différences constatées entre les personnages féminins des bandes dessinées que nous avons sélectionnées. Enfin, nous traitons dans un troisième chapitre, de divers points constatés lors des différentes études comparatives.

# Chapitre I

## Analyse des personnages d'origine arabo-persane des jeux vidéo

# Chapitre I : Analyse des personnages d'origine arabo-persane des jeux vidéo.

## Introduction

Dans ce chapitre, nous allons dans un premier lieu, présenter les différents jeux vidéo dont nous allons analyser les personnages. Cette partie de notre travail contient une brève présentation des jeux vidéo : Assassin's Creed, Deus Ex, Overwatch ou encore Battletech. De plus, nous traiterons du type de chaque jeu tout comme son synopsis.

En second lieu, nous effectuons une analyse comparative du parcours de vie fictif et réel de quelques personnages d'Assassin's Creed. Puis, nous établirons une description physique de ces derniers. Enfin, nous abordons la notion du crédo des assassins qui est une partie très importante de la dynamique du jeu et des personnages.

En dernier lieu, nous traiterons de la représentation des personnages féminins dans les jeux vidéo, leur évolution à travers les années ainsi que l'effet qu'a cette représentation sur les joueurs. Ensuite, nous passons à la représentation des personnages musulmans de sexe féminin. Enfin, nous faisons une analyse de ces quelques personnages.

## I. Présentation des différents jeux vidéo

### 1. Le jeu vidéo « Assassin's Creed »

Le jeu vidéo « Assassin's Creed » a été développé par « Ubisoft Montréal », une entreprise française de développement, d'édition et de distribution de jeux vidéo. Il s'agit d'un jeu d'action-aventure au gameplay<sup>68</sup> non-linéaire. La série de jeux vidéo « Assassin's Creed » est d'ailleurs basé sur l'histoire de plusieurs assassins vivant des périodes historiques marquantes. Parmi les dix-neuf (19) jeux sortis, les personnages qui nous intéressent, figurent dans « Assassin's Creed (2007) » et « Assassin's Creed : Révélations (2011) ».

Les développeurs du jeu se sont basés sur différents éléments lors de sa création. Nous pouvons décerner d'une part, l'œuvre « *Alamut* » qui est un roman écrit par l'écrivain slovène « Vladimir Bartol » où ce dernier relate l'histoire de deux personnages appartenant à une

---

<sup>68</sup> Gameplay : terme anglais désignant à la fois l'ensemble des règles gouvernant le jeu et le plaisir de jeu. De même, un jeu revendiquant un "bon gameplay" sera amusant et attractif.

secte située dans la forteresse d'Alamut, une vallée du nord-ouest de l'Iran. La secte en question a pour nom « Haschichins<sup>69</sup> » et est dirigée par « Hassan Ibn Al-Sabbah » et a pour but de mener une lutte religieuse contre les sultans « seldjoukides<sup>70</sup> » durant le X<sup>ème</sup> siècle.

D'autre part, les créateurs se sont également inspirés du mythe des « *Haschichins* ». Ainsi, selon les propos du célèbre voyageur et marchand italien « Marco Polo », les « Haschichins » étaient sous le commandement de « Hassan Ibn Al-Sabbah » qui avait créé cette secte au X<sup>ème</sup> siècle. En effet, suite à la mort du calife « Imam Al Mustansir », une guerre de succession entre ses deux fils s'en est ensuivie. Toutefois, « Hassan Ibn Al-Sabbah » s'était rallié au fils aîné « Nizâr Ibn Sabbah » qui malheureusement échoue face à son frère et décide de s'exiler dans la vallée d'Alamut où il a été surnommé « Le vieux de la montagne ».

## **2. Le jeu vidéo « Deus Ex »**

Le jeu « Deus Ex », sorti en (2000) est une série de jeux vidéo de tir à la première personne. Toutefois, elle possède également les caractéristiques propres au jeu de rôle. Deus Ex relate les événements d'un monde dystopique situé dans les années 2050. Le jeu suit l'histoire de JC Denton, un agent antiterroriste employé par la Coalition antiterroriste des Nations Unies (UNATCO). Ce dernier découvre un complot ancien au sein du gouvernement. Il fait face ainsi à des organisations telles que Majestic 12<sup>71</sup>, les Illuminati<sup>72</sup> ou encore les Triads<sup>73</sup> de Hong Kong tout au long de son parcours.

## **3. Le jeu vidéo « Overwatch »**

Le jeu vidéo « Overwatch », sorti en (2016) est un jeu vidéo de tir à la première personne qu'on joue en équipes et en ligne. Il a été développé et publié par Blizzard Entertainment<sup>74</sup>. Overwatch se déroule en l'an 2077, plus précisément, trente ans après la résolution de la « crise Omnic ». Cette dernière a commencé lorsqu'on a produit une série de robots meurtriers et hostiles aux humains. Les Nations Unies ont rapidement formé

---

<sup>69</sup>Le haschich est un chanvre indien dont on extrait une substance enivrante et narcotique.

<sup>70</sup> Les seldjoukides sont les membres d'une tribu turcique qui a émigré du Turkestan vers le Proche-Orient avant de régner sur l'Iran.

<sup>71</sup> Majestic 12 était une organisation fictive américaine, fondé en 1947 par l'ancien président des Etats Unis dont l'objectif était d'étudier l'éventuelle existence d'extraterrestres.

<sup>72</sup> Les Illuminati est la théorie selon laquelle le groupe de la société de pensée des « illuminés de Bavière » (Société secrète allemande de libres penseurs du siècle des lumières) n'a pas été dissoute. Au contraire, elle perdure et a pour objectif de dominer le monde.

<sup>73</sup> La triade est l'une des branches des syndicats du crime organisé chinois basés en Chine, à Hong Kong, à Macao et à Taiwan, ainsi que dans des pays comptant une population chinoise importante.

<sup>74</sup> Blizzard Entertainment est une entreprise américaine de développement de jeux vidéo fondée en 1991.

Overwatch, un groupe de travail international chargé de lutter contre cette menace et ainsi, rétablir l'ordre.

#### **4. Le jeu vidéo « Battletech »**

Le jeu vidéo « Battletech », sorti en (2018) est un jeu vidéo de stratégie « au tour par tour », développé par Harebrained Schemes<sup>75</sup>. Ce jeu se déroule à l'ère des guerres de succession en 3025 au cours desquelles de puissantes maisons nobles emploient des véhicules de combat géants appelés Battlemechs (Mechs), pilotés par des individus appelés Mech Warriors, afin de lutter pour le contrôle. Le joueur aura la possibilité de choisir la ou les maisons à servir.

Ainsi, nous achevons la première partie de notre chapitre où nous avons fait état des différents jeux vidéo dont nous allons analyser les personnages dans la partie suivante en adoptant l'approche comparative.

## **II. Analyse du corpus**

### **Introduction**

La notion de « personnage » est apparue en français au XV<sup>ème</sup> siècle. Elle est dérivé du latin « persona » qui signifie : « le masque que les acteurs portaient sur scène ou le rôle qu'ils interprétaient ». Un personnage est un « être de papier », la représentation d'une personne dans une fiction, une personne fictive dans une œuvre littéraire, picturale, cinématographique, bédéique, ou bien théâtrale. De ce fait, analyser un personnage reviendrait à traiter de son caractère physique et psychologique et plus encore.

Toutefois, lorsqu'il en est du personnage vidéo les mêmes critères ne s'appliquent pas car nous constatons que les personnages de jeux vidéo sont traités comme des "personnages de films interactifs", et ainsi, l'analyse est centrée sur l'aspect audio-visuel de leur représentation, leurs fonctions narratives et enfin, leurs mécanismes de jeu.

C'est pourquoi, notre analyse liée à la création des personnages de jeux vidéo se focalise sur l'aspect ethnique et religieux de ces derniers et de ce fait, il est primordial d'inclure la dimension des représentations. En effet, les supports ludiques tendent à transmettre une image de la religion musulmane plutôt stéréotypée.

---

<sup>75</sup> Harebrained Schemes est une entreprise américaine de développement de jeux vidéo fondée en 2011.

De plus, certains créateurs de jeux vidéo s'unissent à dire que la représentation positive des musulmans dans les jeux est importante, tout comme le partage des mesures pratiques que les développeurs peuvent entreprendre quant à l'amélioration de la représentation de l'Islam dans les jeux.

Ainsi, pour ces derniers, il est nécessaire de représenter l'Islam et les communautés musulmanes tels qu'ils sont, et non comme ils sont parfois dépeints car les jeux sont des œuvres créatives qui ont une grande portée et qui ont un grand pouvoir dans le fait d'aider ou bien de nuire aux communautés qu'ils ciblent.

A cet effet, notre analyse comparative va en premier lieu se focaliser sur quatre personnages masculins du jeu vidéo « Assassin's Creed ». Nous interrogerons sur le portrait des personnages, leur parcours de vie, fictif et réel. Et cela, dans le but de démontrer l'existence de fidélité à la source.

# 1. Analyse des personnages masculins du jeu vidéo « Assassin's Creed »

## 1.1. Etude comparative du parcours historique et fictif des personnages d'origine arabo-persane du jeu vidéo « Assassin's Creed »

### Introduction

L'utilisation des « personnages de confession musulmane » tout comme les « pays du Moyen-Orient » a longtemps été une récurrence dans les jeux de guerre et de stratégie historiques. Toutefois, les personnages de ces jeux sont rarement des personnages jouables ou de simples civils mais sont généralement présentés comme des terroristes.

Il est d'ailleurs intéressant de noter que selon *Joel Penney*<sup>76</sup>, la présence ou bien l'absence de contenu historique réaliste affecte la façon dont les joueurs génèrent du sens. En effet, la pratique de ces jeux « réalistes » tend à installer un sentiment d'empathie envers les personnages du jeu.

Ainsi, l'étude qui suit a pour but de démontrer le taux de fidélité aux faits de l'histoire d'origine desquels les développeurs se sont inspirés pour la création des personnages du jeu vidéo « Assassin's Creed ».

#### a. Le personnage principale « Altaïr Ibn-La'Ahad »

**Réalité fictionnelle :** « Altaïr Ibn-La'Ahad » (1165 – 1257) : « *Al-tair* » en arabe signifie « celui qui vole » et « *Ibn-La'Ahad* » signifie « le fils de personne ». C'est un personnage d'origine syrienne, de père musulman et de mère chrétienne. Dans le jeu « Assassin's Creed », il fait partie de la Confrérie des Assassins. D'ailleurs, il en fut le Mentor de 1191 jusqu'à sa mort en 1257. Il a été entraîné dès son jeune âge pour devenir un Assassin et devient l'un des plus jeunes Maîtres Assassins à l'âge de vingt-cinq ans.

« Altaïr » grandit dans la forteresse de Masyaf où il a été élevé suivant le respect du crédo des Assassins ; il représente d'ailleurs, l'élite de la confrérie. Il est ainsi sous les ordres d'« Al Mualim », chef de la confrérie des Assassins. Il est né et a grandi durant le conflit

---

<sup>76</sup> Nina B. Huntemann, *Joystick Soldiers*, 2009. Ed. Routledge. Partie IV, Chapitre 10 : « *No Better Way to 'Experience' World War II : Authenticity and Ideology in the Call of Duty and Medal of Honor Player Communities* » rédigé par : Joel PENNEY. Pages : 191- 206.

entre les assassins qui vouaient un culte au libre arbitre et les templiers qui prônaient le contrôle du peuple pour son bien.

L'une des missions qu'Al Mualim, confiées à « Altaïr » a été de supprimer neuf hommes formant l'Ordre des Templiers de la Terre Sainte. Toutefois, « Altaïr » se confronta au doute lors des assassinats ordonnés par son mentor. En effet, chacune de ses victimes a tenté de le convaincre qu'il n'est que l'instrument d'un fou qui a perdu la raison. Il se retrouve piégé entre la confrérie des Assassins à qui il doit tout et les Templiers qui semblent agir pour le bien du peuple durant la troisième croisade bien qu'avec des méthodes contestables.

Ainsi, « Altaïr » changea complètement son attitude et libéra le Royaume de la corruption. Cependant, en accomplissant cette mission, il découvre au sein de la Confrérie un traître qui n'est autre que son mentor. « Altaïr » le remplaça en tant que chef, devenant ainsi, le plus jeune à assumer ce rôle. Il changea radicalement la Confrérie des assassins et narra tous les détails dans son légendaire Codex, qui sera lu par la suite par toutes les générations d'Assassins à venir car pour lui, les Assassins devaient se répandre à travers le monde. De ce fait, il commença à mettre en place de nombreuses guildes grâce à son statut de Mentor.

« Altaïr » décède en 1257. Toutefois, avant de mourir, Masyaf, étant sur le point de tomber face aux troupes mongoles, il laissa la moitié du contenu de sa bibliothèque à son fils, Darim qui l'emmena à Alexandrie et l'autre moitié aux frères Maffeo et Niccolò Polo<sup>77</sup>. Enfin, il s'enferma dans sa bibliothèque, puis, il s'assit sur une chaise et s'éteint de vieillesse à l'âge de 92 ans.

**Réalité historique :** nous constatons que contrairement à plusieurs autres personnages du jeu vidéo Assassin's Creed, le personnage d'« Altaïr Ibn-La'Ahad » n'est en fait qu'un englobement de plusieurs représentations que ce sont fait les créateurs et dessinateurs au travers des rapports présentés par l'Histoire sur la Confrérie des Assassins. D'ailleurs, c'est ce que le jeu met en avant quand ses créateurs avancent que le jeu est basé sur différentes religions et croyances.

Toutefois, certains adeptes du jeu, tendent à proclamer « qu'« Altaïr » est basé sur un membre de la Confrérie appelé « Ebu Al-Tahir » car on le surnommait Al-Tair. Ce dernier

---

<sup>77</sup> Ces personnages font référence au père et à l'oncle de Marco Polo, l'explorateur italien.

est soupçonné notamment d'avoir assassiné « Nizam Al-Mulk », le vizir de l'Empire de Saljûq et cela sous les ordres de son maître, Hassan Ibn Al-Sabbah ». <sup>78</sup>

Enfin, nous pouvons également attribuer la création du personnage d'« Altaïr » en partie au célèbre roman Alamut. En effet, le premier opus du jeu Assassin's Creed s'est fortement inspiré de ce dernier. D'ailleurs, l'un de personnages principaux est un Ismaélien prénommé Avani ibn Tahir. L'intrigue du roman montre ce jeune suivre un entraînement rigoureux avec d'autres jeunes hommes pour devenir des fedayin <sup>79</sup>.

#### **b. Le personnage « Al Mualim »**

**Réalité fictionnelle :** Rachid ad-Din Sinan (1135 – 1191) est un personnage du jeu « Assassin's Creed ». Ce dernier a deux surnoms : le premier étant : « *Al Mualim* » qui se traduit en français par « *Le Maître* » et le deuxième est « *Le vieil Homme de la Montagne* ». Il fut jusqu'à sa mort, le chef de la Confrérie des Assassins qui était établie à Masyaf.

Tout au long de son existence, le désir ultime d'« Al Mualim » était de posséder « La Pomme d'Éden » ; ce qui l'obligea à côtoyer l'ordre des Templiers, les ennemis de la Confrérie qu'il dirigeait. Lorsque Robert de Sablé, chef de l'ordre des Templiers, trouva « La Pomme d'Éden » au sein du temple de Salomon en 1191, « Al Mualim » s'empressa d'envoyer « Altaïr Ibn-La'Ahad », le meilleur de ses disciples, pour dérober la Pomme désirée. Cependant, « Altaïr » se rebella face aux ordres de son mentor et c'est « Malik Al Sayf », son condisciple qui la récupéra pour « Al Mualim ».

Peu après, « Al Mualim » décide de donner pour mission à « Altaïr » d'éliminer neufs cibles mais découvre que ces derniers étaient d'influents Templiers voulant conquérir la région. Étant l'un des neufs cibles, Robert de Sablé, lui confie que son mentor avait trahi la confrérie en complotant avec les Templiers et qu'il s'est servi de lui pour éliminer tous ceux susceptibles de convoiter « La Pomme d'Éden ».

Se sentant trahi par son propre mentor, « Altaïr » décide de retourner à Masyaf pour contrecarrer les plans d'« Al Mualim » qui avait déjà utilisé « La Pomme d'Éden » afin de

---

<sup>78</sup> Erhan AFYONCU, 2016. *Medieval scourge of Hashashin inspired Gülenist terror-cult. Rubrique : Feature.* Article en ligne : <https://www.dailysabah.com/feature/2016/08/11/medieval-scourge-of-hashashin-inspired-gulenist-terror-cult-1470865755>

<sup>79</sup> Les **fedayin** sont ceux qui sont prêt à se sacrifier pour leur cause sous les ordres d'un maître.

contrôler le peuple. Il réussit néanmoins à vaincre son mentor et à prendre sa place en tant que chef de la Confrérie des Assassins.

**Réalité historique :** les caractéristiques du personnage d'« Al Mualim » ont été basées principalement sur « *Rashid Ad-Din Sinan* », un chef spirituel et missionnaire de la secte radicale ismaélienne chiite, un groupe religieux extrême. En effet, il dirigeait une communauté d'environ soixante mille fidèles depuis son château de la montagne de Masyaf. Il était d'ailleurs, surnommé « *Shaykh 'al-Jabal* » signifiant en français « *Le vieux ou le Maître de la montagne* ».

Contrairement au jeu, il n'a pas été assassiné par un de ses disciples car certains historiens rapportent qu'il est mort de causes naturelles en 1193, alors que d'autres avancent qu'il a disparu. Il n'est sans doute pas nécessaire de le mentionner mais « Rashid Ad-Din Sinan » n'a jamais convoité « La Pomme d'Eden »<sup>80</sup>, vu que cette dernière est un élément fictif. Mais, il était très avide de pouvoir et de contrôle tout comme «Al Mualim».

### c. Le personnage de « Suleiman »

**Réalité fictionnelle :** le personnage de «Suleiman» dans le jeu Assassin's Creed : Révélation, est dépeint comme un prince plus qu'un souverain. Ce dernier est introduit dans le jeu lorsque « Ezio », le personnage principal du quatrième volet d'Assassin's Creed fait la rencontre de «Suleiman» sur un navire à destination de Constantinople et même s'ils deviennent des amis, ils ne le révèlent pas vraiment.

Les deux hommes se rapprochèrent au fil des événements du jeu et cela principalement quand Ezio sauve la vie de «Suleiman» lors d'une tentative d'assassinat au palais de Topkapi. À partir de là, «Suleiman» engage Ezio pour découvrir qui est derrière ce complot et ils parviennent ensemble à faire échouer les plans du Grand Maître des Templiers. Tout au long de l'histoire, «Suleiman» fait preuve d'une grande intelligence et d'un certain niveau de compréhension contrairement à d'autres personnes à l'époque.

Dans le jeu, le personnage de « Suleiman » est décrit comme étant un homme gentil, poli et attentionné. D'ailleurs, « Ezio » le décrit comme étant un garçon remarquable, doté d'un esprit magnifique et apprécié par plusieurs de ses compatriotes. Aussi, bien que son

---

<sup>80</sup> Relique fictive inventée pour les besoins du jeu. **La Pomme d'Eden** est un instrument dont le pouvoir est de contrôler les êtres humains.

oncle ait été favorisé par rapport à son père pour le sultanat, «Suleiman» n'a eu aucun problème avec cette décision. En effet, pour ce dernier, son grand-père a fait un choix et de ce fait, sa parole est kanun (loi).

Initialement, «Suleiman» punit sévèrement les traîtres mais au fil du jeu, il devient plus tolérant en découvrant qu'un homme qu'il avait condamné à mort pour trahison prouve son innocence. «Suleiman» est également décrit comme quelqu'un qui a une grande appréciation et un grand respect pour les autres cultures. Ce qui a contribué au maintien d'un si grand Empire.

Dans le jeu, les points qui relient «Suleiman» aux Assassins, sont les idéaux en faveur de la liberté, du libre-arbitre et de la diversité car ils coïncident avec sa vision du monde qui est une « tapisserie de nombreuses couleurs et motifs ».

**Réalité historique :** appelé Soliman le Magnifique ou encore Soliman le Législateur, ce dernier a été le dixième sultan de l'Empire Ottoman. En effet, il prend possession du pouvoir en 1520 et est considéré comme l'un de ses plus grands souverains.

Son plus grand accomplissement pour l'Empire Ottoman a été sa réforme générale du système juridique et la création de ce que l'on appelle les « Lois ottomanes ». Au cours de son règne, l'Empire grandit considérablement. Soliman mourut avant de rejoindre son armée lors d'une expédition en Hongrie.

Selon l'historien Patrick Balfour : Soliman « *était non seulement un grand militaire, un homme d'épée comme l'avait été son père et son arrière-grand-père avant lui mais il différait d'eux car il était également un homme de plume. Il était un grand législateur, apparaissant aux yeux de ses sujets comme un souverain éclairé et un magnanime défenseur de la justice* »<sup>81</sup>.

Ainsi, bien que la loi suprême de l'Empire Ottoman fût à cette époque la charia, loi divine de l'Islam, ne pouvant être modifiée par le sultan, Soliman installa un concept législatif appelé Kanun, dépendant uniquement de la volonté du souverain. Toutefois, il fit en sorte que ces lois ne trahissent en aucun cas les bases de l'Islam. Soliman s'est également beaucoup intéressé au domaine de l'éducation. En effet, durant son règne, il accrut

---

<sup>81</sup> Patrick Kinross, *The Ottoman centuries : The Rise and Fall of the Turkish Empire*, New York, Morrow, 1979. Page, 205.

considérablement le nombre d'écoles et cela dans le but de prodiguer un enseignement à un plus grand nombre d'enfants et de jeunes.

#### **d. Le personnage de « Ahmet »**

**Réalité fictionnelle :** le personnage de «Ahmet» est décrit dans le jeu comme étant l'héritier élu de son père Bayezid II. Toutefois, «Ahmet» était considéré par les janissaires, soldats d'élite de l'infanterie ottomane, comme étant faible, indécis et agité en temps de paix. En réalité, il était très intelligent et considérablement arrogant, car il comptait beaucoup sur le soutien de son père pour devenir le prochain sultan.

Cependant, il portait un vif intérêt à projeter une image publique impeccable car il agissait en secret en tant que dirigeant des Templiers Byzantins. En effet, son but principal était de soumettre l'humanité à la domination d'un seul esprit. À cet effet, il en est arrivé à mettre au point un plan afin de kidnapper son neveu, Soliman, lors d'une fête et faire en sorte que ce soit lui qui le «sauve» et cela, dans le but d'accroître sa popularité auprès du peuple.

**Réalité historique :** «Ahmet», l'oncle de Soliman le Magnifique et le fils aîné du sultan Bayezid II, est devenu gouverneur d'Amasya dans le cadre de sa formation royale. Bien que non officiel, il était considéré comme le prince héritier alors que selon la coutume, c'est le premier enfant à atteindre Istanbul qui aurait le droit de monter sur le trône à la mort du souverain. Les trois frères ont commencé à se disputer la souveraineté, alors que leur père était encore vivant. Ainsi, le souverain Bayezid s'est retourné contre son fils, Selim, en 1511 et a réussi à vaincre son armée en raison de la violation des règles de succession. Par la suite, «Ahmet» se précipita rapidement à Istanbul pour obtenir le droit de succession mais fut refoulé par les soldats de l'Empire qui voulaient avoir un sultan bien plus capable. Bayezid, voyant ses enfants hors de contrôle, a abdiqué le trône et Selim a été déclaré sultan. Ce dernier rassembla ses frères et les exécuta.<sup>82</sup>

---

<sup>82</sup> Derek Nichols, 2012. *History Behind The Game : Assassin's Creed Revelations Characters*. Site : *Gamer Crash*. Article en ligne : <https://gamer-crash.com/2012/01/04/history-behind-the-game-assassins-creed-revelations-characters/>

## Synthèse

Dans cette partie de notre travail nous nous sommes interrogés sur la représentation des différents personnages musulmans du jeu vidéo « Assassin's Creed » en faisant une comparaison entre les parcours historique et fictif de ces derniers pour vérifier si leur représentation est fidèle à leur réalité historique.

Nous remarquons que les quatre personnages étudiés du jeu « Assassin's Creed » possèdent des points en communs avec leurs homologues historiques. Effectivement, à travers l'étude comparative, nous pouvons dire qu'il y a une certaine concordance entre la représentation fictive et le parcours réel du personnage d'« Al Mualim » car le personnage du jeu, Rashid Ad-Din Sinan a réellement présidé la secte des Assassins et était également très avide du pouvoir.

La représentation du personnage de «Suleiman» dont l'image est basée sur l'inspiration de la vie du sultan de l'Empire Ottoman « Soliman le Magnifique », reste fidèle à la réalité. En effet, dans le jeu, «Suleiman» est présenté comme étant un jeune homme instruit, sage, innovateur et aussi comme le futur sultan de son empire. Bien que Soliman soit un personnage non-joueur « PNJ », il est largement exploré lors du jeu en question.

La création du personnage d'« Ahmet» s'inspire du parcours réel de la figure historique « Şehzade Ahmet », le fils du sultan Bayezid II et l'oncle de Soliman le Magnifique, ne se rapproche de ce dernier que par l'avidité du pouvoir.

Pour la conception du portrait du personnage d'«Altaïr Ibn-La'Ahad», les développeurs se sont inspirés des nombreux faits réels relatés à travers le temps sur la confrérie des Assassins. « Altaïr » représente en quelque sorte, ce à quoi ressemblait un Assassin de la Confrérie en prenant en considération sa loyauté inflexible à la cause, ses capacités physiques et intellectuelles et sa maîtrise de l'art de l'assassinat.

Ces mêmes personnages ont cependant, des points de divergences avec leurs homologues historiques. En effet, notre étude comparative, nous permet de constater que le personnage d'« Al Mualim » est différent de Rashid Ad-Din Sinan en ce qui concerne sa quête du pouvoir, la manière dont il est décédé et l'ajout d'éléments fantastique tel que « la Pomme d'Eden » dans son parcours.

Concernant, le personnage de «Suleiman», nous soulignons des divergences, notamment, dans son association avec un des assassins de la Confrérie ; point ne qui est également un élément fictif.

Quant au personnage d'Ahmet, ce dernier n'a aucun rapport avec le réel « Şehzade Ahmet ». En effet, dans le jeu, il complotte contre son neveu «Suleiman» et tente même de le kidnapper. De plus, on présente «Ahmet» comme faisant partie de l'ordre religieux des templiers, ennemi juré de la Confrérie des Assassins. Pour ce qui est du personnage d'« Altaïr Ibn-La'Ahad », nous constatons qu'il est l'un des personnages créés et conçus purement et uniquement pour les besoins du jeu.

### **Commentaire**

Nous remarquons que les créateurs qui sont à l'origine de la conception des personnages du jeu « Assassin's Creed », ont tout de même fourni un effort et cela en introduisant plusieurs faits réels concernant des personnages référentiels dans ce dernier.

Mais qu'est-ce qui pourrait- être à la base de ces modifications ? Bien que les concepteurs du jeu ne fournissent aucune réponse à cette question, nous pourrions avancer l'hypothèse selon laquelle, ces créateurs ont pris en compte plusieurs enjeux tels que l'aspect économique, ludique ou bien attractif en pensant à ce jeu.

Ce qui expliquerait en soi ces altérations. En effet, l'industrie du jeu vidéo comme toute autre industrie aspire à élargir son empire. Et de ce fait, les développeurs ont recours à de nombreuses tactiques, notamment, attirer les joueurs en embellissant les divers personnages ou encore, en ajoutant une touche de fantastique ou de science-fiction.

Ainsi, être entièrement fidèle à la réalité reste une tâche assez lourde à accomplir lorsque qu'on a en face de soi un public de plus en plus avide de fiction ou bien de monde fantastique et imaginaire.

Nous allons aborder dans ce qui suit, l'aspect physique des personnages. En effet, nous allons tenter de démontrer si leurs concepteurs se sont inspirés des personnages réels dans le processus de création.

## 1.2. Etude comparative de l'apparence physique, historique et fictive des personnages d'origine arabo-persane du jeu vidéo « Assassin's Creed »

### Introduction

Il est nécessaire de souligner que les jeux vidéo sont avant toute chose, une forme d'art visuel et qu'ils ne sont pas jugés uniquement sur leurs intrigues mais aussi sur leurs apparences et leurs représentations d'objets animés et inanimés de l'univers qu'ils mettent en scène. Ainsi, les éléments physiques ont une assez grande importance lors de la création des personnages car la physionomie peut également transmettre les traits caractériels d'un personnage ; surtout, en ce qui concerne la corpulence. En effet, on associe fréquemment la sveltesse à la fragilité ou bien à la faiblesse contrairement aux muscles qu'on associe à la force.

Réaliser le portrait d'un personnage de jeu vidéo se fait en deux temps : on doit d'une part, lui attribuer des traits caractériels, une histoire et des origines et d'autre part, on doit lui conférer des traits physiques qui coïncident avec ses éléments biographiques.

Ainsi, lorsque les développeurs d'un jeu choisissent de concevoir leurs personnages en s'inspirant de figures réelles, ils doivent se conformer à des notions caractérielles et physiques déjà établies. De ce fait, notre analyse se trace comme objectif de s'interroger sur la concordance entre la conception physique des personnages faites par les designers du jeu et celle décrite par les historiens, peintres et chercheurs à travers une étude comparative des portraits fictifs et historiques des créatures citées précédemment.

#### a. Le personnage d'« Altaïr Ibn-La'Ahad »



Figure n°01 : Altaïr Ibn-La'Ahad du jeu Assassin's Creed

### **Portrait fictionnel :**

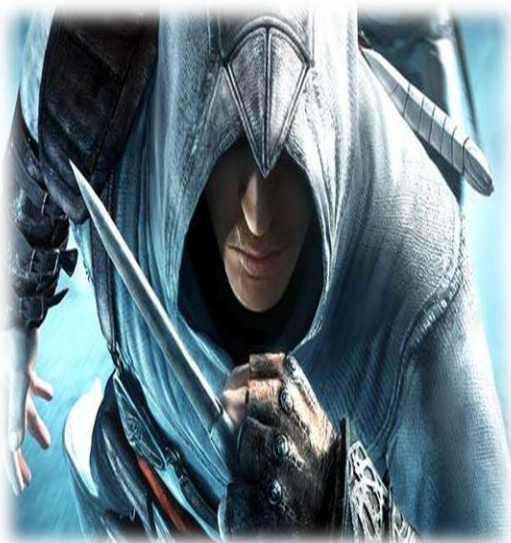
La figure n°01 présente « Altaïr Ibn-La'Ahad », le personnage principal du premier opus de la série du jeu « Assassin's Creed ». Il porte un uniforme qui comporte plusieurs éléments : en premier, nous voyons une longue robe blanche avec une capuche en forme de bec d'aigle au centre qui fait référence au siège de l'ordre des assassins, la forteresse d'Alamut qui signifie « Nid de l'aigle ».

Ensuite, il y a la partie inférieure de la robe qui est en couches, le dos des robes s'étendant plus bas que le devant, avec un pantalon dessous. Puis, vient une ceinture rouge entourée de pochettes contenant des fournitures et une gaine pour une épée reliée à une ceinture étendue autour de la taille.

Les fourreaux servent à contenir des couteaux de lancer. Ils sont situés sur son épaule droite, à l'avant de la taille et sur sa botte gauche. Enfin, Autour de son dos se trouve une ceinture contenant une gaine pour son poignard.

La figure n°02 illustre la lame que les Assassins dissimulent dans la manche de leur robe ; ce qui les caractérise dans le jeu vidéo en question.

Comme le montre la figure n°03, cette arme secrète, les oblige à se couper l'annulaire car le mécanisme de cette dernière la propulse et de ce fait, cela entrainerait une blessure durable au doigt. De plus, selon le codex d'« Altaïr », l'action de se couper le doigt volontairement prouverait à l'ordre des Assassins, son dévouement total pour la cause.



**Figure n°02 : La lame secrète des Assassins**



**Figure n°03 : La main d'Altaïr Ibn-La'Ahad**

Dans la figure n°04, nous distinguons une ébauche de l'uniforme typique des Assassins qui a subi quelques changements : une lame secrète de plus pour avoir un dernier recours en cas de nécessité et un raccourcissement de la robe. Et cela dans le but d'aider ou encore de faciliter les mouvements des Assassins.

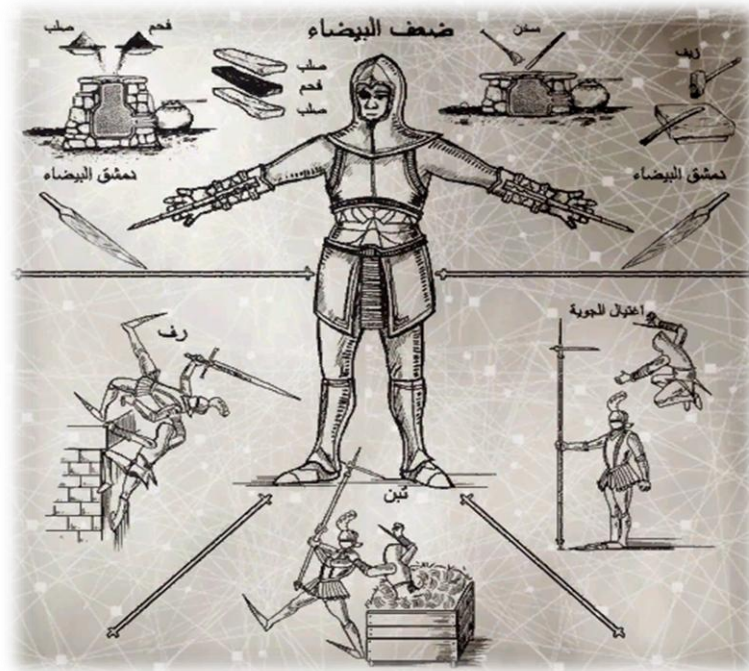


Figure n°04 : Esquisse d'un assassin selon le codex d'Altair dans le jeu « Assassin's Creed »

**Le portrait historique :** la figure n°05 illustre à quoi ressemblait un Assassin de l'ordre des « Hashashin ». Bien que cela soit en noir et blanc, nous pouvons néanmoins, discerner quelques points en commun avec le personnage du jeu. En effet, ce dernier a le visage caché, porte également une robe et possède une dague ainsi qu'une épée.

Cependant, il est apparent qu'il manque certains éléments tels que les couteaux de lancer et la lame secrète. Enfin, l'Assassin sur ces images possède un objet que le jeu n'a pas pris en compte à savoir un bouclier se trouvant sur son dos et c'est ce que nous pouvons observer également sur l'image qui va suivre.



**Figure n°05 : Dessins d'Assassins**



**Figure n°06 : Les Assassins en Syrie**

La figure n°06 représente un Assassins combattant un soldat de l'armée des Seldjoukides. Il a le visage couvert, porte aussi une longue robe et est muni également d'une dague et d'une épée. Semblablement à l'image précédente, l'Assassin a un bouclier attaché à son dos mais il possède à son tour, un objet que le jeu n'a pas pris en compte à savoir un carquois, attaché à sa ceinture, avec des flèches sur le côté droit et un arc dans sa main gauche.



**Figure n°07 : L'assassinat de Nizam Al-Mulk**

La figure n°07 dépeint l'assassinat de Nizam Al-Mulk, vizir des sultans seldjoukides. En effet, selon les historiens, il aurait été assassiné par l'ordre des Assassins en 1092. Nous y voyons que l'individu sur la gauche enfonce un poignard dans l'abdomen du vizir.

Nous remarquons que l'Assassin en question ne porte pas l'uniforme typique de l'ordre ; ce qui nous incite à avancer l'hypothèse de l'infiltration car selon plusieurs récits et recherches, certains Assassins recouraient au déguisement afin de pouvoir se rapprocher de leurs cibles ou victimes.

#### **b. Le personnage « Al Mualim »**

**Le portrait fictionnel :** la figure n°08, représente le personnage d' « Al Mualim » qui comme celui d'« Altaïr » porte un uniforme composé de plusieurs éléments :

Tout d'abord, nous apercevons une longue robe noire avec une capuche en forme de bec d'aigle au centre faisant également référence au siège de l'ordre des assassins, la forteresse d'Alamut.

Puis, nous remarquons que la partie inférieure de la robe est de la même longueur que celle d'« Altaïr », mais avec un pantalon en dessous contrairement à ce dernier et qu' « Al

Mualim » possède pareillement une ceinture rouge mais ne contenant pas de fourreaux ou bien de pochettes pour armes et autres comme celle d'« Altair ».



**Figure n°08 : Al Mualim du jeu Assassin's Creed**

Enfin, nous constatons aussi qu'« Al Mualim » est vêtu d'une tunique blanche en dessous de sa ceinture, faisant références vraisemblablement à la tenue de ses maîtres assassins. De ce fait, nous attribuons ces différences vestimentaires ainsi que son manque d'armes à son statut de mentor et de chef de l'ordre des Assassins.



**Figure n°09 : Al Mualim du jeu Assassin's Creed**



**Figure n°10 : La Pomme d'Eden du jeu Assassin's Creed**

Les figures n°09 et n°10 représentent la soif du pouvoir d' « Al Mualim ». Les graphistes du jeu en question ont bien pris soin de démontrer ceci et cela à travers un visage aigri et malicieux. En effet, au fil du jeu, nous apercevons qu' « Al Mualim » n'as en fait qu'un but ; celui de posséder la Pomme d'Eden. Cette relique fictive est sensée octroyer le contrôle de l'esprit et des actions des êtres humains.

Dans la seconde image, nous remarquons qu' « Al Mualim » possède également une épée, tout comme ses Assassins.

### **Le portrait historique :**

La figure n°11 montre « Rachid Ad-Din Sinan », chef de la secte des Hashashin. Au contraire, d' « Al Mualim », il apparait comme étant un guerrier au même niveau que ses assassins. En effet, ce dernier porte une tunique à manche longue avec pantalon et une cape sur ses épaules.



**Figure n°11 : Rachid Ad-Din Sinan**

Rachid Ad-Din Sinan est muni d'une épée à sa main et d'une dague accrochée à une ceinture autour de sa taille. Toutefois, tout comme « Al Mualim », il possède une barbe mais nous pourrions attribuer cela également à l'époque dans laquelle il vivait.

Sur la figure n°12, nous voyons Rachid Ad-Din Sinan, dans son jardin, au sein de la forteresse d'Alamut. Il est vêtu, assez différemment, d'une robe verte et d'un turban blanc sur sa tête. Nous pourrions déduire que cela est dû au fait qu'il soit au sein de sa citadelle. Ainsi, nous soulignons qu'il y a une grande différence entre le personnage qui est représenté dans le jeu et ce dernier.



Figure n°12 : Rachid Ad-Din Sinan

**c. Le personnage de « Suleiman »**

**Le portrait fictionnel :** dans la figure n°13, nous voyons Soliman le Magnifique tel qu'il a été représenté dans « Révélation », le quatrième jeu principal d'Assassin's Creed. Ce dernier a été portrait comme étant jeune et instruit et vêtu de trois longues robes superposées.



Figure n°13 : Suleiman du jeu Assassin's Creed

La première qui est tout en dessous est de couleur bleue, la deuxième est de couleur rouge et dorée avec des manches longues et la dernière est bien plus courte que les deux premières. Celle-ci est de couleur bleue et dorée mais sans manches. Ainsi, sa tenue est assez typique considérant que Soliman était un prince de l'Empire Ottoman. Quant à ses traits physiques, il est brun avec des yeux clairs.

**Le portrait historique :** dans les figures n°14 et n°15, représentant deux versions de portrait de Soliman le Magnifique, nous apercevons qu'il a été peint dans deux périodes différentes car dans celle de gauche, il paraît plus âgé que dans celle de droite. Cependant, nous distinguons une similitude dans le choix vestimentaire où nous remarquons que Soliman porte dans les deux images des tenues assez similaires à celles que porte le personnage du jeu.



Figure n°14 : Soliman le Magnifique



Figure n°15 : Soliman le Magnifique

La figure n°16 montre Soliman sur son cheval. Sur cette dernière, nous remarquons qu'il est habillé de la même manière que dans les images précédentes où il est revêtu de deux longues robes mais avec une légère différence dans les tenues car l'une d'elles est sans manches.

En effet, la tenue qu'il porte dans cette image ressemble à peu près à celle du personnage du jeu alors que les deux images (n°14 et n°15) montrent un style vestimentaire plus luxueux. Mais nous pourrions attribuer ce détail au fait que sur celle-ci il est encore prince tandis que sur les précédentes il est sultan.



Figure n° 16 : Soliman le Magnifique

**d. Le personnage d'« Ahmet »**

**Le portrait fictionnel :** la figure n°17 représente le personnage du jeu Assassin's Creed, «Ahmet» qui est l'oncle paternel du futur sultan Soliman le magnifique.



Figure n°17 : Ahmet, oncle de Soliman le Magnifique

Nous constatons que ce dernier est vêtu assez différemment de son neveu. En effet, ce dernier porte un pantalon et une tunique à manches longues de couleur marron. Par-dessus, nous voyons une longue robe noire qui est à son tour recouverte d'une robe verte et dorée un peu plus courte, reliée à une cape noire.

Nous remarquons également que contrairement à Soliman, «Ahmet» possède des armes ; une longue épée, attachée à une ceinture à sa taille sur son côté droit et une autre plus courte reliée à cette même ceinture mais serré au niveau de son ventre. En ce qui concerne, ses traits physiques, il ressemble assez à son neveu, dans le sens où il est brun avec des cheveux noirs.

**Le portrait historique** : la figure n°18 représente « Şehzade Ahmet », l'un des fils de Bayezid II, le huitième sultan ottoman et l'oncle de Soliman le Magnifique. Tout comme ce dernier, il apparaît assez différent sur ces portraits.

En effet, bien que dans le jeu Assassin's Creed, on le montre comme étant un guerrier, nous voyons que sur ces images, il est vêtu et présenté comme un prince. Toutefois, contrairement au personnage du jeu, lui, a une longue barbe mais partage tout de même les mêmes traits physiques que ce dernier.



**Figure n°18 : Le prince ottoman Şehzade Ahmet**

## Synthèse

Dans cette partie de notre travail, nous avons entrepris de voir comment sont représentés les différents personnages musulmans du jeu vidéo « Assassin's Creed ». Et cela, par rapport au design visuel de ces derniers. Ainsi, la comparaison des traits physiques et du style vestimentaire des personnages choisis a pour but de démontrer si la représentation est fidèle à la description réelle des personnalités dont ils ont été tirés.

Dans un premier temps, nous remarquons que des quatre personnages étudiés du jeu « Assassin's Creed », les personnages d'« Al Mualim » et d'« Altaïr Ibn-La'Ahad » possèdent en grandes parties des points de divergences dans leur conception physique, avec leurs contreparties historiques.

Ainsi, en ce qui concerne le personnage d'« Altaïr Ibn-La'Ahad », comme cité précédemment, ce dernier est un englobement de ce à quoi ressemble un Assassin de la Confrérie. De ce fait, nous constatons que malgré les quelques points en commun, il n'existe pas une grande ressemblance entre l'uniforme utilisé dans le jeu et ceux découverts dans les images d'antan. Nous apprenons que les réels Hashashins préféraient se faire passer pour des individus faisant partie de l'entourage de leurs victimes et éviter ainsi d'attirer l'attention et la suspicion.

Le portrait physique d'« Al Mualim » n'est pas en concordance avec celui de « Rashid Ad-Din Sinan » car à l'exception de la barbe que les deux personnages possèdent, il n'y a aucune similitude entre les deux. Ainsi, alors qu'« Al Mualim » porte l'uniforme propre au chef de la Confrérie, les recherches montrent « Rashid Ad-Din Sinan » arborant différentes tenues appartenant à son époque historique.

Dans un second temps, et contrairement aux personnages cités et abordés précédemment, « Suleiman et Ahmet » ont toutefois, des points en communs avec leurs contreparties historiques. Le personnage de « Suleiman » dont la création a été basée essentiellement sur le portrait du sultan « Soliman le Magnifique », bénéficie d'une représentation assez crédible car nous remarquons que son style vestimentaire témoigne de l'époque ottomane et que ses traits physiques ressemblent à ceux du sultan de l'Empire ottoman que décrit l'émissaire de Venise Bartolomeo Contarini en affirmant :

*« Âgé de 26 ans, il est grand mais maigre avec un teint délicat. Son cou est un peu trop long, son visage est mince et son nez aquilin. Il a une légère moustache et une courte barbe ; néanmoins il a une présence agréable même si sa peau a tendance à pâlir. Il dit être un seigneur sage, aimant les études et tout le monde a de l'espoir dans son règne<sup>83</sup> ».*

Ainsi et selon la description de ce dernier, nous constatons que «Suleiman» le personnage partage les mêmes caractéristiques physiques que Soliman le Magnifique. Et de ce fait, le portrait physique que les concepteurs du jeu ont fait de ce personnage reste le plus vraisemblable des quatre cas étudiés.

En ce qui concerne le personnage d'Ahmet dont la conception est censée être basée sur le portrait de l'oncle de Soliman « Şehzade Ahmet », nous remarquons que son portrait physique est approximativement similaire à celui de « Şehzade Ahmet ». En effet, dans le jeu, «Ahmet» partage quelques traits physiques avec son neveu. Quant à son style vestimentaire, nous constatons qu'il est vêtu également en concordance avec son époque.

Mais nous jugeons utile de souligner le nombre restreint d'images concernant ce personnage historique. Et de ce fait, nous n'avons pas eu toutes les données en main afin d'élaborer une analyse approfondie.

Par rapport au personnage d'« Al Mualim », nous pouvons tout de même constater qu'il y a un point de convergence à souligner. En effet, le seul point en commun qui pourrait être attribué aux deux individus serait celui de l'avidité du pouvoir. D'ailleurs, les concepteurs ont traduit ce sentiment sur le visage d'« Al Mualim » en le rendant aigri et malicieux.

## **Commentaire**

Au terme de cette étude comparative des apparences physiques des personnages du jeu « Assassin's Creed », nous pouvons dire que les concepteurs et les développeurs du jeu en question ne se sont pas complètement basés sur les portraits réels des personnages référentiels dans la création des êtres qu'ils ont dépeints. Nous remarquons, effectivement,

---

<sup>83</sup> Patrick Kinross, *The Ottoman centuries : The Rise and Fall of the Turkish Empire*, New York, Morrow, 1979.

que beaucoup de détails ont été ajoutés ou bien encore changés complètement et cela, pour les besoins du jeu ou pour une nécessité artistique.

Pour le parcours de vie des personnages étudiés, nous pourrions attribuer les altérations constatées à différents enjeux que nous prenons en considération quant à la distribution du jeu vidéo en question. En effet, bien que l'histoire des personnages et l'intrigue du jeu soient primordiales pour susciter l'intérêt des joueurs, le côté graphique ou visuel est des plus décisif quant au choix des joueurs en matière de jeu vidéo.

Ayant achevé notre analyse du portrait physique des personnages du jeu vidéo « Assassin's Creed », nous allons traiter dans le chapitre qui suit celui concernant les personnages du jeu vidéo « Crédo des Assassins ».

En effet, il est essentiel d'aborder ce point dans le sens où les développeurs du jeu en question se sont beaucoup inspirés de ce dernier, et cela, principalement dans l'élaboration du jeu et de ce fait, de celle des personnages. Ainsi, dans ce qui suit, nous allons présenter une analyse des différents principes de ce crédo.

### **1.3. Etude comparative de la notion « Crédo des Assassins » : la réalité virtuelle et factuelle.**

#### **Introduction**

Le jeu vidéo « Assassin's Creed » suit le parcours de plusieurs Assassins à travers diverses générations. En effet, d'où le nom du jeu lui-même que nous pourrions traduire en français par : « Le crédo de l'Assassin ». Le fait est que les développeurs du jeu se sont énormément inspirés du crédo afin de concevoir ce dernier. Par conséquent, cela a théoriquement influencé la conception des personnages. A cet effet, il serait intéressant de démontrer cela à travers une étude comparative de la doctrine en question.

#### **a. La réalité fictionnelle de la notion du « Crédo des Assassins »**

La notion du « Crédo des Assassins » est utilisée en premier dans l'univers ludique, dans la série de jeux vidéo « Assassin's Creed ». En effet, la célèbre société de développement de jeux « Ubisoft » a lancé en 2007 la première partie d'une longue série de jeux, centrée sur la Confrérie des Assassins. Tout au long du jeu en question, nous apprenons un peu plus sur ces Assassins et sur leurs croyances. Et c'est là qu'entre en compte ce credo ainsi que les différents principes par lesquels est régie la vie des personnages du jeu.

Les Assassins doivent impérativement obéir à trois (03) grandes règles fondamentales<sup>84</sup> :

*1. Ta lame ne versera pas le sang d'un innocent.*

*2. Montre-toi, mais reste invisible.*

*3. Tu ne mettras jamais la Confrérie en danger.*

Les deux premiers principes font que les Assassins peuvent se différencier des Templiers, leurs ennemis dans le jeu, Car bien que ces derniers cherchent inlassablement à faire régner l'ordre et la paix en contrôlant les masses, ils respectent avant tout la force du peuple et de ce fait, la force de la masse.

En effet, l'union entre le peuple et la Confrérie permet aux Assassins d'agir, tout en se mêlant au peuple, à la foule, qui fournit souvent à ces derniers l'opportunité idéale pour se cacher des Templiers. A cet effet, en retour, les Assassins épargnent la vie des innocents.

Le respect de ses deux règles est infaillible car les Assassins désobéissants et rétifs à ces dernières, subissent de lourds châtements allant jusqu'à la mise à mort. En effet, enfreindre ces principes attirerait l'attention sur la Confrérie. Ce qui nous amène à la troisième règle qui est la plus importante puisque les Assassins doivent avoir une soumission totale à la Confrérie qui prédomine toutes leurs allégeances personnelles.

Cependant, nous nous rendons compte que certains Assassins se rebellent contre ces doctrines, particulièrement, «Altair», le personnage principal de la première partie de la série de jeu « Assassin's Creed ». Ce dernier qui s'exprime à travers ses écrits regroupés dans un codex<sup>85</sup> et traduit sur papier toute sa lutte interne et son raisonnement sur les questions qui le perturbent le plus.

*« Ce qui suit est une énumération des grands paradoxes de l'ordre des Assassins :  
(1) Nous aspirons à la paix, mais nous tentons d'y parvenir par le crime. (2) Nous aspirons à libérer l'esprit des hommes, mais nous obéissons nous-mêmes à un maître et nous nous soumettons à un ensemble de règles. (3) Nous aspirons à dénoncer les dangers d'une foi aveugle, mais nous suivons nos propres préceptes les yeux fermés.*

---

<sup>84</sup> <https://assassinscreed.fandom.com/fr/wiki/Credo>.

<sup>85</sup> [https://assassinscreed.fandom.com/fr/wiki/Codex\\_d%27Alta%C3%AFr](https://assassinscreed.fandom.com/fr/wiki/Codex_d%27Alta%C3%AFr)

*Je n'ai aucune explication satisfaisante à apporter, je puis seulement m'interroger... Transgressons-nous nos principes pour servir une cause plus noble ? Et si tel est le cas, qu'est-ce que cela fait de nous ? Des menteurs ? Des imposteurs ? Des faibles ? Nous passons chaque seconde de notre vie à nous débattre avec ces contradictions, et en dépit de toutes ces années passées à méditer sur la question, je n'ai toujours aucune réponse acceptable à formuler... si tant est qu'une telle réponse existe. "Rien est vrai. Tout est permis". Et si la réponse était dans notre credo ? Une vérité et son contraire peuvent-elles coexister ? Après tout, pourquoi pas ? N'en suis-je pas la preuve vivante ? Nos intentions sont nobles, mais nous recourons à des moyens barbares. Nous célébrons le caractère sacré de la vie, mais nous prenons celle de nos ennemis. <sup>86</sup>»*

Les paroles précédentes englobent parfaitement toute la contradiction que nous pourrions souligner dans ces principes et que les Assassins choisissent d'adopter. En effet, selon ces derniers, nous pouvons parfaitement être deux choses opposées l'une à l'autre puisque, le fait le plus important est la connaissance, qui est la porte qui mène vers l'apprentissage et le progrès. Ainsi, ils justifient leurs actions par le fait qu'ils servent une cause plus grande qu'eux : « *Nous agissons dans l'ombre pour éclairer le monde. Nous sommes des Assassins.* »

« *Je ne suis pas une armée, je ne suis pas un homme, je suis un Credo* ». Cette citation est tirée de la bande annonce d'Assassin's Creed : Révélation. En effet, ceci montre amplement l'importance de ce fameux credo qui est rappelé en plusieurs langues et quasiment dans la totalité de la série du jeu.

Ce credo se base sur deux notions : la première étant que rien n'est vrai, expliquée dans le jeu de la manière suivante : « *Quand les lois des hommes tentent de te dicter ta voie, souviens-toi qu'aucune voix ne peut prétendre à prévaloir sur la tienne, puisse-t-elle venir de ceux qui disent citer ton Dieu. En cela rappelle-toi que rien n'est vrai.* ».

La deuxième est que tout est permis, développée dans le jeu de la façon qui suit : « *Quand les chaînes d'un asservissement quelconque te retiennent, souviens-toi que tu es libre* ».

---

<sup>86</sup> Ibid.

*de tes actes, et que personne ne peut retenir l'élan de la liberté. En cela rappelle-toi que tout est permis »*

De cela résulte : « *Rien n'est vrai, tout est permis* », le credo par lequel, les Assassins régissent toute leur existence. Toutefois, il est à noter que ce dernier à plusieurs interprétations et cela principalement dû au fait que chaque assassin à ses propres convictions et motivations. Ainsi, nous constatons que cette maxime pourrait- être à la servitude du bien autant que du mal car, encore une fois, tout cela dépend de celui qui l'interprète.

A travers la série du jeu, nous pouvons discerner trois représentations : en premier lieu, nous avons celle d'« *Altaïr Ibn-La'Ahad* » qui présente son interprétation du premier volet de la série, « *Assassin's Creed* » crée en (2007), lors d'une conversation<sup>87</sup> avec son mentor «*Al Mualim*» :

- *Al Mualim: Avant de partir, j'ai une question pour vous.*
- *Altaïr: Bien sûr.*
- *Al Mualim: Quelle est la vérité?*
- *Altaïr: Nous plaçons notre confiance en nous. Nous voyons le monde tel qu'il est réellement et espérons qu'un jour tout le monde verra la même chose.*
- *Al Mualim: Quel est le monde alors?*
- *Altaïr: Une illusion. On peut soit se soumettre, comme le font la plupart, ou transcender.*
- *Al Mualim: Qu'est-ce que c'est de transcender?*
- *Altaïr: Reconnaître que rien n'est vrai et tout est permis. Que les lois ne proviennent pas de la divinité, mais de la raison. Je comprends maintenant que notre credo ne nous commande pas d'être libres. Cela nous commande d'être sages.*
- *Al Mualim: Voyez-vous maintenant pourquoi les Templiers sont une menace?*
- *Altaïr: Alors que nous dissiperions l'illusion, ils l'utiliseraient pour gouverner.*

Cette interprétation montre que les Assassins et les Templiers possèdent tous les deux une conscience mentale de l'essence de la réalité. Les deux sont donc plus conscients que le

---

<sup>87</sup> La conversation est tirée du jeu vidéo *Assassin's Creed*.

citoyen lambda. Toutefois, alors que les Assassins souhaitent que toute personne puisse atteindre le même niveau de conscience que la Confrérie.

Les Templiers, au contraire, désirent que la conscience du peuple reste inférieure à la leur et cela dans le but de les asservir et de ce fait les contrôler plus facilement à travers une réalité contenant l'argent, la religion, la politique, les lois, etc.

En second lieu, dans Assassin's Creed : Révélation (2011), le personnage d'Ezio Auditore da Firenze, expose sa propre explication du credo lors d'une conversation avec un autre personnage nommé Sofia Sartor en expliquant :

*« La maxime n'est pas une doctrine à suivre, mais simplement une observation du monde. Dire que rien n'est vrai, c'est réaliser que les fondements de la société sont fragiles et que nous devons être les bergers de notre propre civilisation<sup>88</sup>. »*

Il ajoute :

*« Dire que tout est permis, c'est comprendre que nous sommes les architectes de nos actions, et que nous devons vivre avec leurs conséquences, qu'elles soient glorieuses ou tragiques<sup>89</sup>. »*

De ce fait, le credo prend tout une autre signification où chacun possède le pouvoir de changer les fondements de la société où il prospère puisqu'il assume les conséquences de ses actions, positives ou bien négatives.

En dernier lieu, nous avons dans Assassin's Creed : Black Flag (2013), l'interprétation du personnage d'Edward Kenway. Lors d'une conversation avec le personnage d'Ah Tabai, il explique :

- *Ah Tabai : et que pensez-vous de notre credo ?*
- *Edward Kenway : c'est difficile à dire. Car si rien n'est vrai, alors pourquoi croire en quoique ce soit ? Et si tout est permis ... pourquoi ne pas poursuivre tous ses désirs ?*
- *Ah Tabai : pourquoi en effet ?*

---

<sup>88</sup> La réplique est tirée du jeu vidéo Assassin's Creed ; Révélation.

<sup>89</sup> La réplique est tirée du jeu vidéo Assassin's Creed ; Révélation.

- *Edward Kenway : il se peut que cette idée ne soit que le début de la Sagesse et non sa forme finale.*<sup>90</sup>

Ce dernier rejoint les propos d'« Altaïr Ibn-La'Ahad », lorsqu'il traite de la sagesse. En effet, les deux personnages estiment que le credo est la porte qui mène à la sagesse et à la compréhension totale de toute l'existence.

Contrairement à celui d'« Altaïr », le personnage de Kenway, confère une autre interprétation au credo, mais négative ; pour ce dernier, se conformer au credo serait de poursuivre tous ses désirs car tout est permis, sans se soucier des conséquences puisque rien n'est vrai et donc il n'y aurait aucune répercussion.

Fournies par ces personnages, ces trois explications du credo montrent ainsi, qu'un groupe de mots mis côte à côte peut vraisemblablement changer de sens ou au contraire prendre tout son sens d'un personnage à un autre. En effet, les trois interprétations viennent de personnages dont le seul point en commun est qu'ils soient tous membres de La Confrérie des Assassins.

« Altaïr Ibn-La'Ahad » est un Assassin d'origine syrienne qui a vécu de 1165 à 1257 et qui a eu pour mentor le fondateur de la Confrérie. Ezio Auditore da Firenze est un Assassin florentin qui a vécu de 1459 à 1524 alors qu'Edward Kenway est un Assassin gallois qui a vécu de 1693 à 1735. Tous les trois sont d'origines et d'époques différentes ; Ce fait justifie en partie la divergence des interprétations données du credo.

Toutefois, nous pourrions également attribuer cette contradiction à la nature même de ses personnages et de leur conviction. Notamment, au fait qu'« Altaïr » ait été entraîné dès le plus jeune âge à devenir un Assassin, ce qui est un facteur dans sa façon de comprendre le credo. Ou encore Edward Kenway et du fait qu'avant de rejoindre la Confrérie, il était un pirate en quête de fortune, d'où sa vision négative du credo.

Quant à Ezio, ce dernier était un noble de la renaissance qui a passé un certain temps à rassembler les écrits d'« Altaïr Ibn-La'Ahad » dans le but d'en apprendre plus sur la Confrérie. Cela pourrait expliquer la similitude de son interprétation du credo à celle d'« Altaïr ».

---

<sup>90</sup> La réplique est tirée du jeu vidéo Assassin's Creed ; Black flag.

En conclusion, nous remarquons qu'un élément manque. En effet, que cela soit par rapport au credo ou bien aux principes des Assassins, les idéaux de bases de la religion de l'Islam sont complètement des doctrines inculquées aux Assassins. Bien au contraire, le credo valorise bien davantage la liberté individuelle et l'opposition à toute forme de dogmes établis politique ou bien religieuse.

#### **b. La réalité historique de la notion du « Credo des Assassins »**

Nous rencontrons la maxime « Rien n'est vrai, tout est permis » dans plusieurs œuvres littéraires et philosophiques. Le célèbre philosophe allemand Friedrich Nietzsche, cite cet aphorisme dans deux de ces œuvres. En effet, il convoque cette formule une première fois dans son œuvre « Ainsi parlait Zarathoustra (1885) » en disant :

*« Mais c'est toi, ô Zarathoustra, que j'ai le plus longtemps suivi et poursuivi, et, quoique je me sois caché de toi, je n'en étais pas moins ton ombre la plus fidèle : partout où tu te posais je me posais aussi.*

*À ta suite j'ai erré dans les mondes les plus lointains et les plus froids, semblable à un fantôme qui se plaît à courir sur les toits blanchis par l'hiver et sur la neige.*

*À ta suite j'ai aspiré à tout ce qu'il y a de défendu, de mauvais et de plus lointain : et s'il est en moi quelque vertu, c'est que je n'ai jamais redouté aucune défense.*

*À ta suite j'ai brisé ce que jamais mon cœur a adoré, j'ai renversé toutes les bornes et toutes les images, courant après les désirs les plus dangereux, – en vérité, j'ai passé une fois sur tous les crimes.*

*À ta suite j'ai perdu la foi en les mots, les valeurs consacrées et les grands noms ! Quand le diable change de peau, ne jette-t-il pas en même temps son nom ? Car ce nom aussi n'est qu'une peau. Le diable lui-même n'est peut-être – qu'une peau.*

*« Rien n'est vrai, tout est permis » : ainsi disais-je pour me stimuler. Je me suis jeté, cœur et tête, dans les eaux les plus glacées. Hélas ! Combien de fois suis-je sorti d'une pareille aventure nue, rouge comme une écrevisse !*

*Hélas ! Qu'ai-je fait de toute bonté, de toute pudeur, et de toute fois en les bons ! Hélas ! Où est cette innocence mensongère que je possédais jadis, l'innocence des bons et de leurs nobles mensonges ! ».*<sup>91</sup>

Ainsi, lorsque Nietzsche utilise la maxime en question, il explique en un premier lieu que « Rien n'est vrai » car l'univers est immoral, dans le sens où il ne contient aucun principe ou bien qualifications inhérentes à la morale qui nous servirait à dicter le chemin le plus juste à suivre.

En second lieu, ce dernier explique que « tout est permis » dans le sens où l'on doit se rendre compte que, du fait qu'il n'existe nul élément moral inhérent à l'univers qui puisse ainsi, dicter la moralité de la société et que nous-mêmes, en tant qu'agents moraux, sommes responsables de nos actions et devons donc en subir les conséquences, quelles qu'elles soient.

Le philosophe allemand utilise une deuxième fois cet aphorisme dans un second ouvrage intitulé « La généalogie de la morale (1887) » :

*« Lorsque les Croisés se heurtèrent en Orient sur cet invincible ordre des Assassins, sur cet ordre des esprits libres par excellence, dont les affiliés de grades inférieurs vivaient dans une obéissance telle que jamais ordre monastique n'en connut de pareille, ils obtinrent, je ne sais par quelle voie, quelques indications sur le fameux symbole, sur ce principe essentiel dont la connaissance était réservée 1 aux dignitaires supérieurs, seuls dépositaires de cet ultime secret : « Rien n'est vrai, tout est permis »... C'était là de la vraie liberté d'esprit, une parole qui mettait en question la foi même en la vérité... »*<sup>92</sup>.

Le philosophe y explique que pour atteindre un niveau d'intelligence plus supérieur et diriger notre esprit vers une pensée libre et inconditionnelle, devenant ainsi ce qu'il appelle un « Übermensch » c'est-à-dire un surhomme, nous devons tout d'abord abandonner toutes nos convictions.

---

<sup>91</sup> Friedrich Nietzsche. Ainsi parlait Zarathoustra, un livre pour tous et pour personne. 82<sup>ème</sup> édition. Traduit par Henri Albert. Edition numérique : Pierre Hidalgo. Page, 403.

<sup>92</sup>Frédéric Nietzsche, *la généalogie de la morale*, 3<sup>ème</sup> édition, traduit par Henri Albert, 1900. Page, 262-263.

En outre, Nietzsche associe également cette maxime à l'ascèse, un concept selon lequel on doit s'abstenir du "plaisir terrestre". Et cela, afin de trouver la vérité absolue et ainsi acquérir le savoir.

Enfin, nous remarquons qu'en similarité à la fiction, ce raisonnement fait place à une contradiction. En effet, nous nous demandons si tout est permis, que nous permettrions-nous de faire ? Car selon Nietzsche, cette pensée est supposée rendre la personne totalement responsable de ses actions et des choix qu'elle fait.

De ce fait, nous pourrions avancer que la moralité vient de l'intérieur de nous, que nos actes sont le fruit de notre caractère et ainsi ils forment notre personnalité. Ce qui nous oblige à assumer non seulement la responsabilité de ce que nous avons fait, mais aussi de ce que nous devenons à la suite de ses actions.

L'écrivain slovène « Valdimir Bartol » a également recouru à l'utilisation de l'aphorisme « Rien n'est vrai, tout est permis » dans une de ses œuvres. En effet, en 1938, il publie un ouvrage intitulé « Alamut ». Ce dernier s'inspire de l'œuvre de Marco Polo intitulé « Livre des merveilles du monde » racontant l'histoire du « Vieux de la montagne » qui a fondé « La secte des assassins » en Perse. Plus de six siècles plus tard, vers 1927, c'est le récit de ces aventures qui a captivé Vladimir Bartol alors qu'il sortait de la Sorbonne à Paris. Sa fascination a fait qu'environ dix ans plus tard, il publia « Alamut ».

*« C'était toute l'impression que le récit d'un père faisait sur son fils. Pour le contrecarrer, pour le tirer de sa tranquillité, j'ai décidé de lui confier mon ultime secret. « Est-ce que tu sais ce qu'enseigne notre doctrine comme plus haute connaissance ? Me suis-je écrié. « Rien n'est vrai, tout est permis. » Il a fait un signe de la main. « Je me suis occupé de ces choses-là quand j'avais quatorze ans. » La connaissance que moi je me suis efforcé de saisir pendant toute ma vie, pour l'ultime confirmation de laquelle j'ai fréquenté toutes les écoles, appris toutes les philosophies, cette connaissance, lui l'avait acquise et en avait fini avec elle à quatorze ans. « Peut-être est-il né sage ? » me suis-je demandé. Mais il ne comprenait même pas les problèmes les plus simples du savoir. J'étais scandalisé par tant d'abrutissement. »<sup>93</sup>*

---

<sup>93</sup> Vladimir Bartol. *Alamut*, 1938. Version numérique. p142. Disponible sur lien : [https://ia800208.us.archive.org/28/items/AlamutVladimirBartol/Alamut\\_-\\_Vladimir\\_Bartol.pdf](https://ia800208.us.archive.org/28/items/AlamutVladimirBartol/Alamut_-_Vladimir_Bartol.pdf)

« *Le précepte selon lequel rien n'est vrai et tout est permis est à double tranchant comme je viens de vous le montrer avec le malheureux exemple de mon fils. Pour celui en effet à qui il n'est pas destiné par nature, il n'est qu'un ramassis de mots vides. Mais comme l'étoile du berger, il peut guider celui qui est né pour lui.* »<sup>94</sup>

Vladimir Bartol utilise cette formule dans le but de démontrer que bien qu'un bon nombre de personnes puisse suivre les mêmes principes, tous ne les interpréteront pas de la même manière. En effet, il explique à travers les propos de ses personnages que la foi et la conviction d'une cause se font à travers la raison et le savoir et non à travers une foi aveugle.

En effet, pour quelqu'un qui ne détient pas de savoir, tout principe perd sa valeur et son sens propre. Toutefois, celui qui possède une once de connaissance, saura donner une interprétation fidèle aux valeurs et principes de la cause en laquelle il place toute sa foi.

En 1936, la maxime « Rien n'est vrai, tout est permis » a été introduite par Betty BOUTHOUZ dans son ouvrage « Le maître des assassins » :

« *Au milieu de la nuit, Hassan les pria de le laisser seul : "Adieu, dit-il, et souvenez-vous que mon esprit veille. Tant que vous serez dignes de lui, dignes de le comprendre, il vous conseillera..."*, et plus bas encore il souffla à Buzurg-Humid : "Souviens-toi...souviens-toi : rien n'est vrai, tout est permis..." *A la fin de la nuit Hassan mourut.* »<sup>95</sup>.

Cette écrivaine a été l'une des premiers auteurs à attribuer cette formule à Hassan Ibn Al-Sabbah. Selon ses propos, la maxime en question fait partie des ultimes mots exprimés par ce dernier avant de mourir.

En outre, au fil des recherches effectuées, nous remarquons que les trois principes utilisés dans « Assassin's Creed » ont été créés exclusivement pour les besoins du jeu. En effet, les règles liées à la Confrérie des Assassins ne sont aucunement citées à travers l'Histoire.

Toutefois, nous pouvons souligner plusieurs principes ayant un rapport avec Hassan Ibn Al-Sabbah qui lors d'une visite faite par une ambassade croisée pour attester de la véracité des légendes racontées sur les Assassins d'Alamut, explique :

---

<sup>94</sup> Ibid.

<sup>95</sup> Bouthoul, Betty. *Le grand maître des assassins*, Ed. Armand Colin, 1936, p 196.

« Il ne suffit pas de tuer nos ennemis, nous ne sommes pas des meurtriers, mais des exécuteurs, nous devons agir en public, pour l'exemple. Nous tuons un homme, nous en terrorisons cent mille. Cependant, il ne suffit pas d'exécuter et de terroriser, il faut aussi savoir mourir, car si en tuant nous décourageons nos ennemis d'entreprendre quoi que ce soit contre nous, en mourant de la façon la plus courageuse, nous forçons l'admiration de la foule. Et de cette foule, des hommes sortiront pour se joindre à nous. Mourir, est plus important que tuer. Nous tuons pour nous défendre, nous mourrons pour convertir ; pour conquérir. Conquérir est un but, se défendre n'est qu'un moyen. Vous n'êtes pas faits pour ce monde, mais pour l'autre. »<sup>96</sup>

Ces propos dévoilent toute sa conviction et sa foi en sa cause. Ainsi, Hassan Ibn Al-Sabbah souhaitait montrer à la délégation que les hommes qu'il commandait obéissaient à ses ordres avec une foi aveugle. C'est ce qu'il a démontré en donnant l'ordre à plusieurs de ses fidèles de se poignarder ou bien de se jeter par une fenêtre. Faits qu'ils ont accomplis sans aucune hésitation et sans le moindre doute.

En effet, il avait une armée à sa disposition et voulait le faire savoir par tous les moyens : « Partout où tu iras, tu diras que désormais il n'y a plus qu'un seul maître à Alamut et qu'il se nomme Hassan, fils de Sabbah. Tu diras au Sultan et au Grand Vizir, aux gouverneurs et aux militaires que moi, Hassan Sabbah, je viens de constituer un ordre nouveau et purificateur de soldats de la foi, au service du Tout-Puissant. »<sup>97</sup>

## Synthèse

L'analyse comparative de la notion du « Crédo des Assassins » effectuée dans cette partie de notre travail, sur le jeu en question et la réflexion sur les divers principes du crédo ainsi que sur la maxime phare du jeu à savoir « Rien n'est vrai, tout est permis », nous permettent de dire qu'il y a une part de réalité représentée dans ces fictions :

- La maxime du jeu arbore un sens similaire à celle étudié en philosophie par Nietzsche et autres.

---

<sup>96</sup> M, G... Hommes de lettres. 1838. *Nouvel Abrégé de l'Histoire des Croisades* : Henri, Comte de Champagne, et le Vieux de la Montagne. Ed. Barbou, Limoges. Disponible sur le lien : [https://books.google.dz/books?id=pbtDAQAAMAAJ&printsec=frontcover&hl=fr&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.dz/books?id=pbtDAQAAMAAJ&printsec=frontcover&hl=fr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

<sup>97</sup> Bernard LEWIS, *Les assassins : terrorisme et politique dans l'Islam médiéval*, Ed. Complexe, 2001.

- Dans des propos rapportés à travers l'Histoire, Hassan Ibn Al-Sabbah donne une version du crédo assez proche de celle qui a été créée pour les besoins du jeu car lors d'une visite d'émissaires où ce personnage s'est exprimé, nous pouvons discerner quelques ressemblances entre ses propos et les principes présents dans le jeu.

De plus, nous pouvons également conclure que les développeurs du jeu se sont énormément basés sur ces derniers afin de façonner leurs personnages. En effet, nous remarquons qu'ils ont considérablement utilisé les éléments se rapportant au concept du crédo et à la maxime dans le processus de création des personnages. Notamment, en ce qui concerne le conflit opposant les Assassins et leurs ennemis jurés à savoir les Templiers.

Effectivement, l'un des principaux points que le jeu tente de faire comprendre est que ces deux confréries se réfèrent à la même maxime disant : « Rien n'est vrai, tout est permis ». Toutefois, ils n'en ont pas la même compréhension, car alors que les premiers adoptent cette maxime dans le but de servir le peuple, les seconds s'en servent afin d'asservir ce dernier.

Nous constatons que cela a été fait dans le but d'introduire les personnages et ainsi, leur donner une raison d'être dans le jeu. Notamment, le personnage d'« Ahmet », qui est censé être le chef des templiers byzantins dans le jeu ou encore celui de Soliman, introduit à la Confrérie des Assassins et à leurs principes à travers sa rencontre avec l'Assassin « Ezio » dont il devient par la suite, l'acolyte dans son combat contre les Templiers.

Pour le personnage d'« Altaïr Ibn-La'Ahad », les principes du crédo constituent toute sa vie, tout comme la somme de ses croyances résidant essentiellement dans la maxime en question. Nous le voyons, à travers le jeu, douter de tout et en même temps se raccrocher à ce qu'il a toujours cru pour enfin se faire une idée propre à lui de ce que la maxime signifie réellement.

Finalement, pour ce qui est du personnage d'« Al Mualim », sa relation avec le crédo et la maxime en question est bien plus négative car il les utilise à des fins néfastes, notamment, afin de contrôler ses Assassins. Il en vient même à trahir toutes ses croyances et ses fidèles en devenant un des Templiers lors de sa conquête du pouvoir.

En somme, nous pouvons attribuer l'implication de ces concepts dans la création des personnages au fait que les développeurs du jeu en question ont la lourde tâche de rendre ce

dernier plus attrayant que leurs concurrents et de ce fait, ils sont forcés d'utiliser de nouveaux concepts et de nouvelles intrigues pour capter et garder l'attention des joueurs.

### **Conclusion partielle**

Au terme de l'analyse des personnages du jeu vidéo « Assassin's Creed », que cela soit par rapport au parcours de vie de ces derniers, à leurs apparences physiques ou bien à leur relation avec les principes du crédo, nous pouvons conclure que les développeurs du jeu en question ont tenté d'apporter aux personnages le plus d'authenticité possible.

En effet, bien que nous puissions remarquer de nombreuses divergences et modifications dans l'histoire du jeu ainsi que dans la conception des personnages étudiés, il faut néanmoins souligner que beaucoup de faits et d'éléments restent fidèles à la réalité.

Le fait est que lorsque des développeurs de jeux vidéo prennent une partie de l'Histoire telle que la secte des Haschischin, ils se voient contraints d'appliquer diverses altérations à la réalité des événements ainsi qu'au contenu des éléments qui les entourent, et cela dans le but de se démarquer des autres et ainsi, perdurer dans l'univers des vidéos ludiques.

Au fil de nos diverses recherches, nous avons également observé une autre réalité qui est nécessaire à souligner : dans le but de choisir notre corpus d'étude et lors de notre examen des différents jeux vidéo existants, nous avons constaté l'existence d'un nombre très restreint de personnages de confession musulmane dans ces derniers.

Cette diminution concerne beaucoup plus des personnages qui sont développés en leur globalité que ceux qui sont de simples figurants. D'autant plus que la plupart de ceux que nous pouvons trouver, sont majoritairement soumis aux différents clichés liés à la race et à la religion.

En effet, comme il est démontré dans notre cadre théorique, l'Islam et par définition les personnages musulmans sont représentés généralement d'une façon très stéréotypée et c'est d'ailleurs ce qui nous a motivé pour avancer dans notre travail de recherche.

Par ailleurs, nous remarquons également que le nombre des personnages féminins de confession musulmane représentés dans ce jeu, est réduit par rapport à celui des personnages masculins. Il est aussi exceptionnel de trouver un personnage féminin et musulman

développé dans sa totalité. Toutefois, nous pouvons avancer qu'il en est de même pour tout personnage féminin quel que soit sa race, son ethnie ou bien sa religion.

A travers nos recherches, nous avons constaté que la représentation des personnages féminins dans ces jeux pose problème car ils sont soumis principalement à des stéréotypes de genre. A cet effet, il serait intéressant de voir comment se fait cette représentation ; l'interrogation qui nous amène à la seconde partie de notre travail.

En conséquence, dans la partie qui suit, nous allons aborder la manière dont sont représentés les personnages féminins dans les jeux vidéo en question, l'évolution de cette représentation ainsi que les divers effets de cette dernière sur les joueurs.

Enfin, nous traiterons des personnages féminins de confession musulmane qui existent dans les jeux vidéo sélectionnés en analysant quelques-uns d'entre eux et cela dans le but d'établir un lien entre les représentations effectuées et la réalité des faits.

## **2. Analyse des personnages féminins d'origine arabo-persane des jeux vidéo**

### **Introduction**

Pendant longtemps, l'univers du jeu vidéo a été principalement un territoire purement masculin. En effet, rares étaient les femmes ou bien les filles qui s'adonnaient à ce genre d'activités ludiques. Cependant, au fil des dernières années, de plus en plus de joueuses adeptes de cette plateforme sont apparues.

Petit à petit, ces dernières ont commencé à réclamer une représentation moins stéréotypée et plus crédible à la réalité car il faut souligner que l'univers du jeu vidéo offre une représentation de la femme qui est portée bien plus sur le physique que sur les compétences qu'elles possèdent ; fait constaté d'ailleurs par de nombreux chercheurs.

### **2.1. La représentation de la femme dans les jeux vidéo**

#### **a. Contexte historique**

Dans leur analyse, Downs et Smith (2010) ont constaté que les jeux vidéo montraient plus fréquemment des femmes vêtues mais les laissées partiellement nues et mal habillées dans leurs missions. Dans leur examen des films d'introduction de jeux vidéo, Jansz et Martis (2007), ont observé qu'une majorité de personnages féminins avaient un physique assez irréaliste et des vêtements provocants. De plus, d'autres analyses ont montré que les jeux vidéo contemporains mettaient principalement en scène, des protagonistes et des personnages féminins sexualisés. Notamment, Beasley et Standley (2002). En effet, ils ont constaté que 70% des personnages féminins des jeux vidéo créés pour adultes, 46% de ceux conçus pour adolescents étaient représentés avec un décolleté abondant, 86% étaient vêtus d'habits avec des décolletés révélateurs et 48% étaient vêtus de tenues sans manches.

Nick LaLone (2009) à son tour, a conduit une recherche sur la représentation de la femme dans les jeux vidéo. Il avance que plusieurs jeux perpétuent des stéréotypes en représentant les femmes comme des êtres qui dépendent entièrement des hommes et qui ont besoin de leur protection. Cependant, au fur et à mesure de l'analyse, LaLone remarque une certaine irrégularité. En effet, alors que les femmes appartenant à des jeux vidéo de rôle, commençaient avec des traits physiques plus faibles, elles étaient souvent rendues plus fortes à travers diverses compétences magiques ou technologiques. En dépit de ce pouvoir, quand

ces femmes participent à un combat, elles sont souvent sur la ligne de fond. En effet, on s'aperçoit que les hommes sont sur le front en train de se battre au corps à corps ou à courte distance, tandis que les femmes se tiennent à l'arrière-plan du combat en lançant des sorts ou en utilisant un fusil de précision. A cet effet, on s'interroge sur ces différentes représentations du genre que les jeux vidéo véhiculent à travers leur plateforme

#### **b. Les différents stéréotypes de genre**

Les stéréotypes de genre sont généralement définis comme « des croyances sur ce que signifie être un homme ou une femme, telles que des informations sur son « *apparence physique, ses attitudes et intérêts, ses traits psychologiques, ou encore ses relations sociales et ses occupations* » (Golombok et Fivush, 1994, p. 17). Ainsi, Deaux et Lewis (1983) ont structuré ces stéréotypes de genre selon quatre dimensions : *traits, caractéristiques physiques, rôle et professions*.

En premier lieu, lorsqu'il s'agit de porter des jugements liés au genre sur la base de *traits*, les gens basent souvent leurs évaluations sur des attributs tels que l'intelligence, l'agressivité et l'émotivité (Glick et Fiske 1999 ; Spence et Hahn 1997). Dans ce cas, les femmes sont stéréotypées comme étant moins intelligentes, plus émotives et moins agressives que les hommes. En deuxième lieu, en termes *d'apparence physique*, les femmes doivent être jeunes, belles, douces, voluptueuses mais minces et féminines alors qu'aucune attente de ce type ne concerne les hommes.

En troisième lieu, différents *attentes* sont espérées des hommes et des femmes. En effet, traditionnellement, les femmes sont censées assumer des rôles plus de soutien qu'autre chose. En dernier lieu, il existe divers stéréotypes sur les différentes *professions* que les hommes et les femmes devraient occuper. Ainsi, les femmes sont plus susceptibles d'occuper des emplois comportant des tâches de gardiennage, des emplois de statut inférieur (des postes de secrétariat) et des emplois ne nécessitant pas de travail manuel. De ce fait, c'est à se demander quelles sont les conséquences qu'ont ces représentations déformées, lorsqu'elles sont concrétisées à travers les personnages de jeux vidéo.

#### **c. L'impact de la sexualisation des femmes dans les jeux vidéo**

Au fil des années, de nombreuses recherches ont été réalisées sur le sujet en question. Notamment, celles de Funk et Buchman (1996) qui soutiennent que le jeu vidéo peut être associé négativement à l'estime de soi chez les femmes. En outre, Bandura (2002) soutient

que les caractéristiques spécifiques du contenu des médias ainsi que les divers attributs inhérents à différents médias, jouent un rôle très important dans l'apprentissage social<sup>98</sup>.

La théorie cognitive sociale<sup>99</sup> de Bandura (1986) suggère également que la répétition de messages influence positivement l'adoption d'attitudes, de valeurs et de comportements décrits dans les médias. En conséquence, les séquences d'actions répétitives dans les jeux vidéo ainsi que la tendance des joueurs à jouer de manière répétée, encourageraient probablement la rétention des messages fournis par l'expérience de jeu et plus particulièrement, les stéréotypes de genre.

Par ailleurs, Elizabeth Behm-Morawitz et Dana Mastro (2009) démontrent également, dans leurs articles, les diverses conséquences qu'ont ces fausses représentations, véhiculées par les jeux vidéo et constatent que ces stéréotypes ont un certain impact sur les attitudes et les croyances des hommes et des femmes à l'égard des femmes en général.

De plus, ces dernières soutiennent également que les stéréotypes de genre transmis à travers les jeux, tendent à influencer les convictions et les comportements liés au rôle de genre<sup>100</sup> des individus. Et de ce fait, elles suggèrent que l'exposition aux images sexualisées des femmes dans les jeux vidéo, peut engendrer des stéréotypes sexistes envers les femmes, de la part des hommes et des femmes.

Enfin, ils soutiennent que l'exposition des personnages de jeux vidéo féminisés sexualisés, peut promouvoir des croyances plus traditionnelles et moins égalitaires sur les femmes dans le monde réel. Toutefois, au fil des années, on remarque un certain changement qui se traduit par une diminution des stéréotypes de genre et de la sexualisation des femmes dans les jeux vidéo.

#### **d. Le déclin de la représentation sexualisée de la femme dans les jeux vidéo**

Dans son analyse de la représentation de la femme dans les jeux vidéo, Lynch (2016) soutient que durant les huit dernières années, la sexualisation des personnages féminins avait sensiblement diminué. Elle avance également que les femmes continuaient à être

---

<sup>98</sup> L'apprentissage social désigne l'acquisition de savoirs et de savoir-faire résultant de l'observation du comportement d'autrui.

<sup>99</sup> La théorie cognitive sociale suppose que le fonctionnement humain est le produit d'une interaction dynamique et permanente entre des cognitions, des comportements et des circonstances environnementales.

<sup>100</sup> Le rôle de genre désigne l'attribution systématique de comportements, attendus par une société donnée, à un genre donné : masculin ou féminin.

sexualisées, quand elles étaient décrites comme étant des personnages secondaires dans les jeux.

Lynch donne d'ailleurs l'exemple du jeu « Tombe Raider ». En effet, selon elle, le remake de la série et la refonte du personnage de « Lara Croft », est un excellent exemple de la façon dont l'industrie humanise maintenant les personnages féminins. Et de ce fait, un personnage qui était extrêmement sexualisé, devient alors une figure qui adhère à des notions plus féministes en ressemblant raisonnablement à une femme puissante et non objectivée.

## **2.2. Etude comparative du parcours et de l'apparence physique des personnages**

### **Introduction**

La régression de la représentation sexualisée du sexe féminin dans les jeux vidéo, a permis à des personnages féminins plus autonomes d'être créés. Essentiellement, ceux dont les compétences et les rôles dépassent le besoin de se focaliser sur leur physique. C'est ce qui nous incite à nous demander si ce fait ne laisserait pas le champ libre aux concepteurs de créer des personnages féminins dont la religion et les croyances poseraient des obstacles par rapport à leur sexualisation.

En effet, cela permettrait la création de personnages, sans pour autant tomber dans des stéréotypes ethnique, religieux ou de genre comme est le cas pour les personnages arabo-persans de sexe masculin, où nous constatons la présence récurrente de plusieurs clichés sur l'Orient, le Monde Arabe, l'Islam et ce qui les entourent. A cet effet, nous nous posons les questions suivantes :

- Existe-t-il des personnages arabo-persans de sexe féminin dans ces jeux vidéo ?
- Comment sont-ils représentés ?
- Leurs concepteurs, tombent-t-ils dans des stéréotypes religieux ou de genre en les créant ?

Au travers de nos nombreuses recherches, nous remarquons l'existence d'un nombre très faible de personnages de confession musulmane, qui sont généralement de sexe masculin, dans ces jeux vidéo. De plus, les quelques personnages de sexe féminin existant dans ces derniers, ne sont pas complètement développées ou n'y participent pas d'un rôle assez conséquent.

A cet effet, nous allons tenter de répondre aux questions énoncées précédemment et cela, à travers une brève analyse de quelques personnages de jeux vidéo dont la religion supposée est l'Islam. Nous allons examiner dans ce qui suit, l'histoire et l'apparence physique de divers personnages féminins, appartenant à différents jeux vidéo.

### **1. Le parcours des personnages**

En ce qui concerne, les personnages se démarquant par rapport à la religion de l'Islam, nous pouvons citer ceux qui suivent :

#### **a. Le personnage de « Faridah Malik » du jeu vidéo « Deus Ex »**

« Faridah Malik » a 28 ans, elle est née à Dearborn, Michigan, aux Etats Unis et est la pilote en chef de Sarif Industries. En tant que tel, elle est responsable du transport et de la livraison des personnalités de Sarif Industries pour tous les voyages nécessitant un transport aérien.

Elle est reconnue comme une employée dévouée et une pilote avec des tendances de vol parfois trop zélées qui lui ont valu d'être parmi les meilleures du ciel. Sa personnalité est caractérisée par sa loyauté et son dévouement envers ses amis car nous la voyons déterminée à trouver justice pour son amie décédée Evelyn.

#### **b. Le personnage « Ana Amari » du jeu « Overwatch »**

« Ana Amari » est une égyptienne de 60 ans. Elle est l'un des membres fondateurs d'Overwatch. Elle met ses compétences et son expertise au service de la défense de sa patrie et des personnes qui lui sont chères. Issue d'une longue lignée de soldats décorés, « Ana » a inspiré confiance et loyauté à ses collègues et a doté sa fille Fareeha Amari - Pharah d'un intense sens du devoir et d'honneur. Tout comme sa fille, elle portait le tatouage d'un œil d'Horus comme symbole de protection. De même, son indicatif d'appel dans l'armée égyptienne pendant la crise d'Omnic était "Horus".

« Ana » est considérée comme l'un des tireurs d'élite les plus meurtriers au monde. À l'origine, elle utilisait un fusil Kinamura auquel elle a ajouté une encoche pour chaque vie. Alors que certains tireurs d'élite préféreraient blesser les cibles afin d'attirer plus de cibles potentielles, « Ana », ne voulant pas causer des souffrances inutiles, préférait effectuer des tirs précis, car chaque vie pesait lourdement sur sa conscience.

À l'origine cybernétique, son œil droit rendait sa vision six fois plus forte que la normale, à tel point qu'elle avait rarement besoin d'utiliser le télescope. Bien que des procédures existent pour réparer son œil cybernétique, elle se sent à l'aise avec son bandeau, le voyant comme un rappel de ce qu'elle est devenue. Enfin, elle continue à ressentir une douleur fantôme suite à sa blessure aux yeux.

### **c. Le personnage « Farah Murad » du jeu « Battletech »**

Agée de 36 ans, le docteur «Farah Murad» est un ingénieur militaire, responsable de la mise sur pied d'Argo. Elle a étudié à l'université « Sian » de la Confédération Capellan - l'un des établissements d'enseignement les plus respectés de l'espace.

Son grand-père se prénomme « Baba Joon », il réalisait un grand bénéfice organisant le transport des pèlerins vers Dar-es-Salaam, le centre de la foi islamique dans le Commonwealth de Lyran. Aimé de «Farah», il a laissé une marque indélébile dans sa vie.

Elle a obtenu deux doctorats en physique et en génie mécanique et a poursuivi une carrière d'ingénieur, ce dont elle a toujours rêvé. Toutefois, la récupération et la restauration de l'Argo ont été le plus gros projet de sa carrière.

### **Synthèse**

Au terme de la présentation des trois personnages féminins arabo-persans, nous soulignons plusieurs points de convergences entre ces derniers, notamment, leur rapport à la religion. En effet, l'affiliation religieuse de chaque personnage n'est qu'une caractéristique parmi d'autres.

En ce qui concerne « Faridah Malik », nous constatons que le jeu n'offre pas de spécification en la présentant et ce n'est qu'en rassemblant quelques informations sur cette dernière (son nom qui est d'origine arabe et le lieu de sa naissance à savoir Dearborn, aux Etats- Unis, connu pour sa grande concentration de communauté musulmane) que nous pouvons déduire qu'elle est de confession musulmane.

Ensuite, tout comme «Faridah Malik», les développeurs ne spécifient pas l'affiliation religieuse d'« Ana Amari » mais ses origines ethniques y réfèrent. Enfin et contrairement aux deux personnages précédents, les joueurs nous informent, à travers les dialogues, sur l'affiliation religieuse de «Farah Murad», qui est bel et bien de confession musulmane.

## Commentaire

En somme, nous pourrions avancer l'hypothèse selon laquelle, les développeurs des jeux « Deux Ex » et « Overwatch » ont préféré que les personnages de « Faridah Malik » et d'Ana Amari soient définis par leurs actes et non par leurs croyances, ethnicités ou bien leur sexe. En effet, dans l'univers où les personnages musulmans sont définis par leur religion (soit en étant des terroristes, des imams ou bien des musulmans du groupe) dans un souci d'égalité et d'intégration, ces concepteurs ont conçu des personnages dont la religion ne commandait pas le comportement ou bien la personnalité.

Enfin, tout comme les deux personnages précédents et bien qu'elle ne soit pas énormément développée, Farah a un rôle important dans le jeu. Effectivement, hormis le fait qu'elle soit le seul personnage à pouvoir faire décoller un véhicule, essentiel au déroulement du jeu Battletech, ses concepteurs ne lui ont pas donné la chance de démontrer toutes ses capacités.

## 2. L'apparence physique des personnages

### a. Le personnage de « Faridah Malik »



Figure n°19 : Faridah Malik

La figure n°19 représente « Faridah Malik », l'un des personnages du jeu vidéo « Deus Ex ». Nous la voyons vêtue d'un uniforme de pilote assez futuriste, de couleur grise métallisée et orange. Elle a la peau mate, des cheveux et des yeux noirs.

### b. Le personnage de « Ana Amari »



Figure n°20 : Ana Amari

La figure n°20 représente le personnage d'« Ana Amari », du jeu « Overwatch ». Nous remarquons qu'elle porte l'uniforme propre au jeu en question à savoir la longue veste à manches courtes qui laisse entrevoir son armure qui est relié à une capuche et qui dispose

de plusieurs pochettes ayant pour rôle, normalement, de contenir ses munitions et autres gadgets.



**Figure n°21 : Ana Amari**

La figure n°21, montre qu'« Ana » dispose également d'un bandeau sur son œil droit qui est recouvert par une mèche de cheveux et porte en dessous de sa capuche un foulard autour de la tête ainsi qu'un autre bandeau.

**c. Le personnage de « Farah Murad »**



**Figure n°22 : Farah Murad**

La figure n°22 montre le personnage de «Farah Murad», du jeu vidéo Battletech. Elle porte une veste grise sans manches ainsi qu'un t-shirt à manche courtes, gris orné d'un dessin doré au niveau du col. Elle a également un hijab autour de sa tête.

Farah a sur son avant-bras droit, un tatouage au henné. Elle a des traits physiques propres au Moyen-Orient à savoir la peau mate et des yeux noirs.

## **Synthèse**

La partie précédente de notre travail présente une brève description de l'allure physique des trois personnages choisis. En premier lieu, à travers le bref examen du personnage de «Faridah Malik», nous avons remarqué que les concepteurs de ce dernier, semblent avoir misé beaucoup plus sur ses capacités intellectuelles ou encore ses compétences que sur son physique car ils mettent l'accent uniquement sur ses aptitudes de pilote, sans se soucier de son sexe, son âge ou bien ses origines.

En second lieu, au terme de notre brève analyse d'« Ana Amari », nous avons constaté que tout comme «Faridah Malik», les créateurs de ce personnage, se sont focalisé plus sur ses habilités que sur son apparence physique. En effet, il n'est pas présenté de manière suggestive et il est presque impossible de souligner ses formes.

En dernier lieu, nous avons constaté que le personnage de «Farah Murad» n'est aucunement présenté de manière suggestive et rejoint ainsi les personnages de « Faridah et d'Ana ». En effet, «Farah» n'est pas vêtu différemment qu'un ingénieur de sexe masculin.

### 3. Etude comparative des fonctions des personnages féminins et de leurs portraits

L'analyse des trois personnages féminins arabo-persans, nous a permis de constater l'absence de l'aspect de sexualisation dans leur conception et de remarquer qu'ils ne sont pas soumis aux différents stéréotypes de genre. Ainsi, il serait intéressant de comparer les personnages féminins étudiés à d'autres personnages féminins des jeux vidéo dont la fonction est la même, et cela dans le but de déterminer si l'origine ou bien l'affiliation religieuse ont un impact sur la conception des personnages.

#### a. Le personnage de « Faridah Malik » Versus le personnage de « Samus »

La figure n°23 représente «Samus», le personnage principal du jeu vidéo « Metroid », qui comme celui de «Faridah Malik», est vêtu d'une combinaison comportant des touches futuristes mais si nous comparons la façon dont ces combinaisons sont ajustées au corps des deux personnages, nous soulignons une divergence assez notable.



Figure n°23 : Samus du jeu « Metroid »



Figure n°24 : Faridah Malik

La figure n°24, révèle que les concepteurs du personnage de «Faridah Malik» ont opté pour un ajustement qui n'est pas trop révélateur alors que ceux du personnage de «Samus», ont au contraire décidé de mettre l'accent sur les formes et précisément sur la silhouette de ce dernier.

Il en est de même pour leurs traits physiques. En effet, on a préféré doté le personnage de Malik des traits d'un individu lambda alors que celui de «Samus» partage les mêmes traits que la poupée Barbie à savoir ses yeux bleus et sa longue chevelure blonde.

#### **b. Le personnage de « Ana Amari » Versus le personnage de « Quiet »**

Les figures n°25 et n°26 représentent le personnage de « Quiet » du jeu Metal Gear (à droite) et celui d'« Ana Amari » (à gauche). Ces deux personnages ont pour rôle d'être des snipers. Ce qui les différencie, n'est pas leurs compétences mais leur apparence physique. En effet, contrairement à «Ana», «Quiet» a pour seul tenu un bikini et une paire de collant. Les concepteurs de cette dernière affirment qu'elle a été ainsi créée parce qu'elle respire à travers sa peau en utilisant la photosynthèse pour absorber l'air, l'eau et les nutriments et ne doit rien porter du fait que son corps soit infesté de parasites.



**Figure 25 : Ana Amari**



**Figure n°26 : Quiet de Metal Gear**

Lors de nos recherches sur le jeu, nous avons découvert la présence d'un autre personnage de sexe masculin ayant la même condition mais n'ayant pas subi le même traitement que «Quiet» en ce qui concerne l'apparence.

#### **Commentaire**

Dans la partie précédente de notre travail, nous avons effectivement, entrepris de faire un bref examen de trois personnages féminins appartenant à différents jeux vidéo et ayant en commun le fait qu'ils soient tous les trois musulmans. Il s'agit des personnages de

«Faridah Malik» du jeu Deus Ex, d'« Ana Amari » du jeu Overwatch et de «Farah Murad» du jeu Battletech.

Au terme de cette analyse, nous avons constaté plusieurs faits :

En premier lieu, les personnages en question ne sont pas soumis aux stéréotypes de genre, notamment par rapport aux postes qu'ils occupent puisque tous les trois ont un rôle assez important dans les jeux dont ils font partie et ne sont pas de simples demoiselles en détresse. : L'une est pilote, la seconde est sniper et la dernière est ingénieur.

On se concentre bien plus sur leurs capacités, ce qui démontre qu'il existe des développeurs qui leur attribuent les mêmes critères appliqués aux autres personnages qui ne sont pas définis par leur sexe, croyances, ethnies ou bien races.

En second lieu, nous remarquons également que la conception de ces personnages n'est pas basée sur une représentation sexualisée, car comparés à d'autres dans cet examen lié à leurs apparences physiques, nous constatons que ce sont leurs capacités qui sont mises en relief plus que leurs corps et tenues vestimentaires.

En dernier lieu, et concernant l'aspect religieux de ses personnages, nous remarquons que les affiliations de « Faridah et d'Ana », ne jouent aucun rôle, tout au long du jeu, ni dans la façon de leur conception ni dans leurs comportements. C'est ce qui justifie le non traitement de leurs convictions, pratiques religieuses ou autres.

En ce qui concerne le personnage féminin de «Farah», les concepteurs mettent l'accent sur son appartenance à la religion musulmane mais le fait qu'il porte un t-shirt à manches courtes et de ce fait a les bras complètement découverts, constitue un conflit car ce choix va à l'encontre de l'Islam. Ainsi, la représentation est faussée car nous constatons que les développeurs ne se sont pas assez renseignés sur le sujet car le hijab dans la religion musulmane ne consiste pas seulement à couvrir les cheveux par un foulard bien que le port du hijab diffère parfois d'un pays à un autre et même d'une femme à une autre, dans le sens où il existe différentes façon de le porter (traditionnelle et moderne)

Cette analyse nous a permis donc de montrer d'une part, qu'il n'est pas nécessaire de faire appel aux stéréotypes de genres afin de concevoir des personnages féminins intéressants et attrayants pour les joueurs, tel qu'il est le cas pour les trois personnages sélectionnés.

D'autre part, et en ce qui concerne les stéréotypes liés à la religion, les concepteurs des personnages de « Faridah et d'Ana » ont échappé au piège et cela, en se concentrant plus sur les habilités de ces derniers que sur leurs croyances, contrairement aux développeurs du personnage de «Farah» qui ont fourni une représentation altérée du hijab. De plus, toutes les musulmanes ne portent pas de tatouages de henné.

En effet, l'utilisation du henné, dépend des zones géographiques et des occasions spéciales et des cérémonies comme : les mariages, les circoncisions, les accouchements ou encore lors du jour de la commémoration de la naissance du prophète. Ainsi, nous pouvons conclure qu'il n'existe pas une réelle représentation de personnages musulmans lambda qu'ils soient de sexe masculin ou bien féminin dans les jeux vidéo, notant aussi que leur nombre est restreint dans ces derniers.

### **Conclusion partielle**

Ainsi s'achève notre analyse des personnages arabo-persans, appartenant à l'univers des jeux vidéo et la concordance de leur histoire et apparence physique avec la réalité des faits. Dans le troisième chapitre de la deuxième partie de notre travail, nous allons traiter de la représentation des personnages musulmans dans l'univers des bandes dessinées où nous allons aborder l'histoire ainsi que l'apparence physique de ces derniers en présentant un échantillon les concernant.

# **Chapitre II**

## **Analyse des personnages féminins d'origine arabo-persane des bandes dessinées**

## **Chapitre II : Analyse des personnages féminins d'origine arabo-persane des bandes dessinées**

### **Introduction**

Dans ce chapitre, nous allons en premier lieu, donner une brève présentation des bandes dessinées et des personnages dont nous allons faire l'étude par la suite. En second lieu, nous allons établir une étude analytique des trois différents personnages féminins de confession musulmane, appartenant à l'univers ludique de la bande dessinée choisie et cela en rapport à leur création, à leurs traits caractériels et à leurs traits physiques.

Cependant, et avant de passer à cette partie de notre travail de recherche, nous allons traiter succinctement, de l'image des personnages d'origine arabo-persane ainsi que du portrait de la femme que véhiculent les bandes dessinées sélectionnées.

### **1. La représentation des personnages d'origine arabo-persane dans les bandes dessinées**

#### **- Contexte historique**

Après le 11 septembre 2001, le stéréotype terroriste musulman est devenu encore plus important dans les bandes dessinées. En effet, Mark Diapolo a fait remarquer que les bandes dessinées de super-héros se vendent le plus en cas de conflit dans la société, et cela est vrai en ce qui concerne le 11 septembre 2001<sup>101</sup>.

La plupart des critiques supposent que c'est l'industrie du cinéma qui a permis à l'industrie de la bande dessinée de sortir de l'accalmie des années 1990, et que cette dernière a probablement été propagée par le 11 septembre et le patriotisme ultra-américain. Étant donné que « Marvel Comics » est situé à New York, ils ont retiré leurs héros de l'univers Marvel et les ont placés dans le monde réel en mettant à la fois, des héros et des méchants à Ground Zero. Selon Grant Morrison :

*« Ils ont été contraints de reconnaître l'événement comme s'il s'était produit dans leur propre univers simulé ... Si al-Qaïda pouvait faire à New York de l'Univers Marvel, ce que*

---

<sup>101</sup> M. Diapolo, *War, Politics, and Superheroes : Ethics and Propaganda in Comics and Film* (Jefferson, North Carolina and London : McFarland & Company Inc., Publishers, 2011), 1-3.

*Docteur Doom, Magneto et Kang le Conquérant n'avaient pas fait, cela signifiait sûrement que les héros Marvel étaient inefficaces. Le 11 septembre a été le plus grand défi à ce jour pour la pertinence de super-héros des bandes dessinées<sup>102</sup>. »*

#### - **Le portrait du sexe féminin dans la bande dessinée**

En 2017, la journaliste Amanda Shendruk, du site d'information « Quartz » a publié une analyse<sup>103</sup> dans le site « The Pudding<sup>104</sup> » sur le portrait du genre à travers les personnages des bandes dessinées de l'univers de Marvel et de DC. Comics, et cela par rapport à trois différentes catégories qui sont : les superpouvoirs, les dénominations et la composition d'équipes. Ainsi, sur les 34, 476 personnages analysés, Amanda Shendruk affirme que 26,7% seulement, sont des femmes.

Tout d'abord, elle note qu'il y a un certain déséquilibre en ce qui concerne les superpouvoirs ; en effet, elle avance que les pouvoirs dits moins physiques tels que l'empathie, l'intellect et la télépathie ont tendance à être attribués aux personnages féminins alors qu'on attribue aux hommes des pouvoirs plus physiques.

Ensuite, par rapport à la constitution des groupes de superhéros, la journaliste affirme que sur plus de 2500 équipes qui existent, 30% ne contiennent aucune femme et seulement 12% ont plus de femmes que d'hommes. Toutefois, la majorité de ces 12% sont exclusivement des équipes féminines. De ce fait, elle atteste que seulement 4,8% de toutes les équipes existantes ont des personnages masculins et féminins ou ont plus de femmes que d'hommes.

Enfin, par rapport à la dénomination des personnages, Shendruk déclare que 8% des personnages masculins et féminins ont des noms de genre. Cependant, tous les noms de genre ne sont pas égaux car certains appartiennent à une catégorie « diminutive », tel que le surnom « fille » qui est la version diminutive de « femme ». Le fait est qu'on voit que seulement 5.7% des personnages féminins portent la dénomination « femme » dans leurs

---

<sup>102</sup> G. Morrison, *Supergods : What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human* (New York : Spiegel & Grau, 2011), 346-347.

<sup>103</sup> Amanda Shendruk, 2017. *The Pudding, Comics : Analyzing the Gender Representation of 34,476 Comic Book Characters*. En ligne : <https://pudding.cool/2017/07/comics/>

<sup>104</sup> The Pudding est une publication numérique qui explique les idées débattues dans la culture avec des essais visuels.

surnoms alors que 30% des personnages masculins portent la dénomination « homme » dans leurs appellations.

De plus, en ce qui concerne l'utilisation de noms diminutifs pour les personnages masculins et féminins, la journaliste affirme que 28,5% des personnages féminins et 12,6% des personnages masculins entrent dans la catégorie et de ce fait, les femmes ont deux fois plus de chance d'avoir un nom qui peut les représenter faibles, moins dangereuses et moins agressives que les personnages masculins.

#### - **La sexualisation de la femme dans la bande dessinée**

Kyle Jossy, étudiant à l'université d'Edmonton au Canada a publié un essai<sup>105</sup> dans le journal en ligne de son université, où il traite des différences entre les sexes dans les bandes dessinées par rapport aux vêtements portés par les personnages. En effet, au terme de son analyse de 20 bandes dessinées, il avance que les personnages féminins de ces dernières montreraient plus de peau que les personnages masculins.

Les résultats de sa recherche montrent, en ce qui concerne la partie supérieure du corps, que sur les 77 personnages féminins étudiés, 16% avaient le cou couvert, 38% avaient le cou découvert, 36% portaient des chemises qui révélaient un décolleté et 10% étaient uniquement en sous-vêtements ou étaient nus.

Ensuite, en ce qui concerne le bas du corps, Jossy affirme que parmi les personnages féminins analysés, 55% portaient des vêtements qui couvraient toutes leurs jambes, 4% portaient des vêtements qui les laissaient découverts sous le genou, 25% portaient des vêtements qui étaient au-dessus du genou et 16% avaient l'équivalent de sous-vêtements ou moins.

Enfin, nous remarquons que les résultats de cette étude confirment que les bandes dessinées, comme les autres médias, véhiculent une représentation plus sexualisée des femmes.

---

<sup>105</sup> Jossy, K. L. (2015). *Gender Differences in Clothing Worn in Current Popular Comic Books*. *MacEwan University Student EJournal*, 2(1). <https://doi.org/10.31542/j.muse.186>

## **2. Etude analytique des différents personnages féminins d'origine arabo-persane appartenant à l'univers des bandes dessinées**

### **Introduction**

Dans cette partie de notre travail, nous présenterons en premier lieu, les différentes bandes dessinées dont nous avons tirés nos sujets d'étude. En second lieu, nous aborderons le parcours des personnages féminins. Enfin, nous entamerons l'étude analytique de ces derniers en abordant leur style vestimentaire et leurs caractéristiques physiques.

### **1. Présentation du corpus**

#### **1.1. Les différentes bandes dessinées :**

##### **Captain Marvel**

«Captain Marvel» est une bande dessinée qui à travers les années, a relaté les aventures de plusieurs superhéros connus sous le nom de «Captain Marvel» qui a été le pseudonyme de plusieurs personnages, plus précisément de quatre hommes et de trois femmes. Cette bande dessinée a été publiée à partir de 1967 par la Société de développement « Marvel Comics ».

##### **New X-Men**

New X-Men est une série de bandes dessinées de super-héros publiée par la Société de développement « Marvel Comics » au sein de la franchise X-Men. Alors que les autres bandes dessinées X-Men traitent principalement de mutants adultes bien établis, cette série se concentre sur la vie des jeunes étudiants résidant à l'Institut Xavier dans le but d'apprendre à contrôler leurs pouvoirs.

New X-Men commence quand l'école est en cours de reconstruction. Emma Frost et Cyclops sont nommés directeurs et groupent les étudiants en plusieurs escouades de combat qui s'entraînent ensemble. La série se concentre principalement sur deux équipes rivales : les New Mutants dont le mentor est Danielle Moonstar et les Hellions dont le mentor est Emma Frost.

## Uncanny X-Men

Initialement publié sous le nom de The X-Men, Uncanny X-Men, est une série de bandes dessinées américaines, publiée par la Société de développement « Marvel Comics » depuis 1963. Elle est ainsi, la plus ancienne série de bandes dessinées X-Men.

Les X-Men sont des mutants, une sous-espèce humaine qui naît avec des capacités surhumaines activées par le gène « X ». Ils se battent pour la paix et l'égalité entre humains et mutants dans un monde où la bigoterie anti-mutante est très répandue. Ils sont dirigés par Charles Xavier, également connu sous le nom de « Professeur X », un puissant télépathe mutant capable de contrôler et de lire dans les pensées. Leur ennemi juré est Magneto, un puissant mutant capable de manipuler et de contrôler les champs magnétiques. Il est le chef de « La Brotherhood of Mutants ».

Les deux ont des points de vue et des philosophies opposés concernant la relation entre les mutants et les humains. Alors que le premier travaille dans le but d'installer la paix et la compréhension entre mutants et humains, le second considère ces derniers comme une menace et croit en une approche agressive à leur égard.

Le professeur X est le fondateur de « L'école Xavier pour jeunes surdoués », localisée au manoir « X ». Elle a comme rôle de recruter des mutants dans monde entier. Situé dans le centre de Salem, dans le comté de Westchester à New York, le manoir est le domicile et le site d'entraînement des X-Men. Les cinq membres fondateurs des X-Men sont : Angel (Archange), Beast, Cyclops, Iceman et Marvel Girl (Jean Grey). Depuis lors, des dizaines de mutants de divers pays et même un certain nombre de non-mutants ont été nommés membres des X-Men.

### 1.2. Présentation des personnages

- « **Sooraya Qadir** » (**dust**) : « Sooraya Qadir » est un personnage fictif créé en 2002 par Grant Morrison<sup>106</sup>, Frank Quitely<sup>107</sup> et Ethan Van Sciver<sup>108</sup> pour la bande dessinée « X-Men<sup>109</sup> » de la maison d'édition « Marvel comics ».

---

<sup>106</sup> Grant Morrison est un scénariste de comics, de jeux vidéo, musicien, dramaturge, nouvelliste et essayiste écossais.

<sup>107</sup> Frank Quitely est un dessinateur écossais de comics.

<sup>108</sup> Ethan Daniel Van Sciver est un dessinateur de comics américain.

<sup>109</sup> Les X-Men est une équipe de super-héros des bandes dessinées Marvel Comics.

« Sooraya Qadir » est née en Afghanistan et est ainsi de confession musulmane. Etant enfant, elle a été enlevée par des Afghans qui voulaient la vendre comme esclave mais en lui retirant son voile, ses pouvoirs de mutante apparaissent, elle attaque alors ses ravisseurs en se transformant en poussière et en les lacérant jusqu'à l'os.

Elle est ensuite retrouvée inconsciente par « Wolverine<sup>110</sup> » qui la ramena à l'institut des « X-Men ». À son réveil, elle se rend invisible devant « Jean Grey<sup>111</sup> » en se transformant encore une fois en poussière mais il réussit néanmoins à la contacter par télépathie et à la rassurer. Plus ou moins rassurée, elle reprit sa forme humaine et suivit Jean jusqu'à « l'Institut Xavier<sup>112</sup> » où elle prit le surnom de « Dust » qui pourrait- être traduit en français par « poussière ».

#### - « Kamala Khan »

« Kamala Khan » est un personnage fictif, crée en 2013 par la scénariste G. Willow Wilson et le dessinateur Adrian Alphona pour la maison d'édition « Marvel comics ». Il apparait pour la première fois dans la bande dessinée « Captain Marvel » et devient en 2014, le premier personnage musulman à avoir sa bande dessinée. «Kamala Khan» est la cinquième héroïne à prendre le nom de code de « Miss Marvel ».

Elle est originaire du New Jersey bien que ses parents Jusuf et Disha Khan soient d'origine pakistanaise et de confession musulmane. Ils ont quitté le Pakistan et se sont installés aux Etats-Unis où ils donnèrent naissance à leurs deux enfants : Aamir et Kamala.

Kamala est une lycéenne qui a une fascination pour les super-héros et son héroïne préférée est « Miss Marvel ». Un soir, voulant avoir une vie d'adolescente normale, elle décide de faire le mur pour se rendre à une fête organisée par ses camarades de lycée. Toutefois, ennuyée par le comportement surprotecteur de son ami, elle décide de quitter la fête. En route pour rentrer chez elle, elle se retrouve dans un nuage de brumes « tératogènes<sup>113</sup> » relâché par le roi des Inhumains « Flèche Noire ». Etant apparemment de

---

<sup>110</sup> Wolverine, est un super-héros évoluant dans l'univers Marvel.

<sup>111</sup> Jean Grey est une super-héroïne évoluant dans l'univers Marvel.

<sup>112</sup> L'Institut Xavier est une école de jeunes mutants appartenant à l'univers Marvel.

<sup>113</sup> Dans l'univers Marvel, les tératogènes sont des catalyseurs chimiques de la mutation humaine.

descendance inhumaine<sup>114</sup>, elle s'évanouit et un cocon se forma autour d'elle. Ainsi, elle découvrit très vite qu'elle était désormais dotée du pouvoir de métamorphose.

### **Monet St. Croix**

« Monet St. Croix » est un personnage fictif créé en 1994 par le scénariste Scott Lobdell et le dessinateur Chris Bachalo pour la bande dessinée « X-Men » de la maison d'édition « Marvel comics ». « Monet » est né en Yougoslavie où ses parents passaient leurs vacances. Elle est la fille de Cartier St Croix, président de plusieurs sociétés et de Jamila St Croix, héritière d'une riche famille d'origine algérienne. Son grand-père Louis St Croix, faisait partie de l'organisation « Mutant underground ». Sa grand-mère Lénore était également une mutante.

« Monet » a grandi à Monaco mais élevée par sa mère dans les valeurs et les principes de la foi musulmane sans être pratiquante, car son père n'en était pas convaincu. Elle a été maltraitée par ses camarades de classe à cause de ses origines ; ce qui a forgé sa personnalité et lui a permis de développer un très fort caractère en grandissant.

Elle a deux sœurs, Nicole et Claudette, qui ont manifesté très tôt leurs pouvoirs de mutants, et a également un frère, Marius qui à la manifestation de ses pouvoirs tue sa mère.

## **2. Analyse du contenu**

Nous allons étudier, dans ce qui suit, les différents personnages à travers l'observation des divers portraits de ces derniers en tentant de dégager les nombreuses représentations de l'Occident de la culture musulmane.

---

<sup>114</sup> Les Inhumains (Inhumans) est une race surhumaine mutante évoluant dans l'univers Marvel de la maison d'édition Marvel Comics. Créés par le scénariste Stan Lee et le dessinateur Jack Kirby.

## 2.1. Apparence et style vestimentaire

### a. « Sooraya Qadir »



Figure n°27 : Première apparition de Sooraya Qadir (Dust)

Les figures n° 27, n 28 et n 29 représentent les premières apparitions du personnage de «Sooraya Qadir». Nous remarquons que cette dernière est vêtue d'une burqa, signe d'appartenance à la religion musulmane. La burqa est un voile recouvrant intégralement le corps et le visage, excepté les yeux.



Figure n°29 : Sooraya Qadir



Figure n°28 : Sooraya Qadir (Dust)

Ainsi, nous constatons que «Sooraya» est présentée d'une façon modeste et respectueuse envers la religion à laquelle elle appartient. En effet, comparé aux autres personnages féminins de la même bande dessinée, ce personnage n'est nullement sexualisé en ce qui concerne son style vestimentaire.



Figure n 30 : La burka de Sooraya qadir

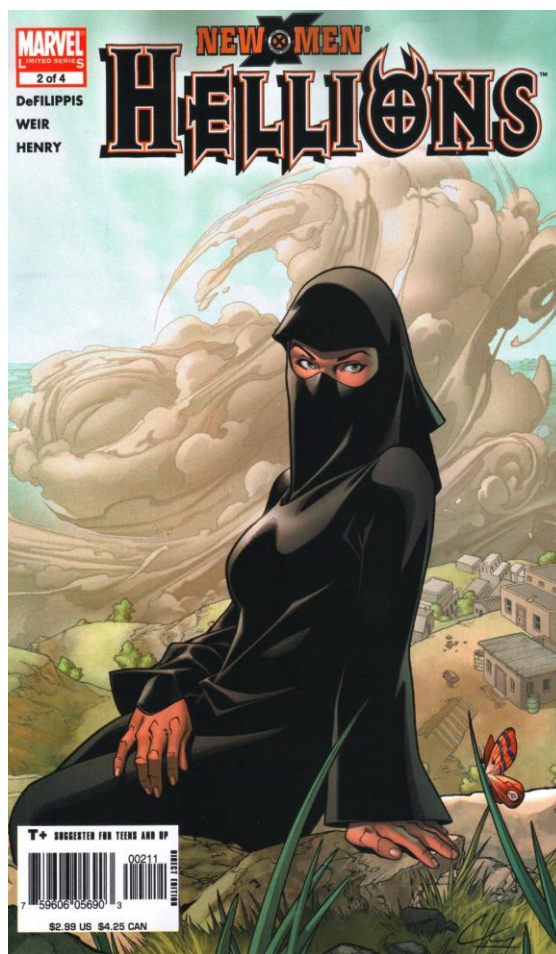


Figure n 31 : La nouvelle Sooraya Qadir

Les figures n°30 et 31 sont des images de la bande dessinée « New X-Men ». Sur ces dernières, nous apercevons une nouvelle représentation du personnage de «Sooraya Qadir» où nous remarquons qu'on a mis légèrement l'accent sur ses formes féminines en cintrant la burqa qu'elle porte.

Dans l'ensemble, on présente le personnage de «Sooraya Qadir» en jeune femme aux traits assez fins et un teint en corrélation avec ses origines Afghanes. En ce qui concerne son style vestimentaire, elle est généralement vêtue de sa burqa avec ou sans voile, à part dans quelques instances et évènements. Ainsi, nous pouvons déduire que les dessinateurs de ce personnage féminin, se sont référés à des données factuelles afin de réaliser ce dernier.

b. « Kamala Khan »



Figure n°32 : Premier costume de Kamala Khan



Figure n°33 : Seconde version du costume de Kamala Khan

La figure n°32 est l'une des premières apparitions du personnage de «Kamala Khan» portant un costume improvisé. En effet, dans la bande dessinée, Kamala recycle son burkini, un maillot de bain destiné aux femmes musulmanes, pour en faire son costume de super-héroïne en rajoutant un masque sur ses yeux et un sac banane.

La figure n°33 quant à elle, est une version modifiée de son costume amateur où nous constatons l'absence du sac banane et l'ajout de quelques éléments, tels que : les bottes, une longue écharpe rouge, trois bracelets jaunes et un éclair jaune qui est le signe de Miss Marvel.

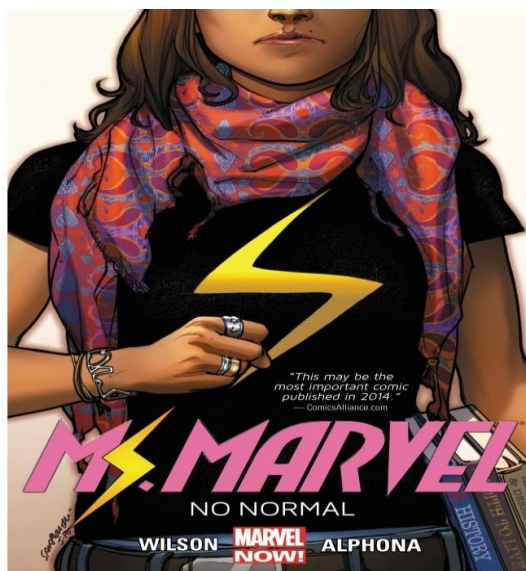


Figure n°34 : Couverture de Ms. Marvel

La figure n°34 est l'image de couverture de la bande dessinée «Ms. Marvel». Nous y apercevons un style vestimentaire typique d'une jeune fille de son âge : T-Shirt, pantalon, bagues, bracelets et écharpe colorée. Ainsi, dans l'ensemble, on a attribué au personnage de «Kamala Khan» un style propre à une jeune américaine musulmane, d'origine pakistanaise.

**c. « Monet St. Croix »**

La figure n°35 est tirée de la bande dessinée « Uncanny X-Men ». Nous y voyons le personnage de « Monet » vêtu d'une combinaison tricolore (rouge, noir et blanc) qui est ajustée au corps, donnant ainsi, un effet moulant.



**Figure n° 35 : Costume de Monet dans Uncanny X-Men**

Quant à la figure n°36, elle est tirée de la bande dessinée « Weapon X ». Nous y constatons une version modifiée de son costume, transformé en une combinaison en noir et blanc avec un décolleté plongeant



Figure n 36 : Le costume de Monet dans « Weapon X »

## Synthèse

En premier lieu, il faut noter que le scénariste Grant Morrison a introduit dans sa série « New X-Men » une jeune afghane du nom de « Sooraya Qadir » et cela à la fin des années 2002 ; fait qui est très important car cette dernière vient d'un pays en guerre avec les États-Unis suite aux attentats du 11 septembre 2001. De plus, il fait de ce personnage féminin, une jeune pratiquante sunnite traditionnelle portant le voile intégral.

Le scénariste écossais a tenté, avec ce personnage, de jouer sur les clichés en montrant une femme qui a choisi de porter une tenue à savoir « la burqa », qui continue de susciter beaucoup de débat dans le monde occidental, et cela sans en être forcée ni même être une fanatique, jouant même avec le fait que ses agresseurs dans la bande dessinée, voulaient la lui ôter plutôt que de la lui imposer.

En second lieu, les co-créatrices Sana Amanat et Gwendolyn Willow Wilson du personnage de « Ms. Marvel » ont veillé à créer un personnage qui puisse représenter, à la fois, la culture orientale et occidentale. En effet, l'utilisation du burqini » comme costume de super-héroïne pour kamala, se veut ici un mixage ou une fusion entre la culture musulmane et la culture occidentale moderne et civilisée. De ce fait, nous remarquons que

Kamala représente d'une part, le côté de ses parents en tant que musulmane pakistanaise et d'autre part, celle d'une adolescente américaine progressiste.

Kamala ne porte le hijab que lorsqu'elle se rend à la mosquée pour écouter les leçons de l'imam. Elle représente l'équilibre entre les deux cultures auxquelles elle appartient. C'est, ce qui lui permet de garder son identité et de satisfaire ses parents sans perturber la continuité de son arc historique.

En dernier lieu, Scott Lobdell s'est orienté vers une représentation d'un autre groupe de femmes musulmanes. Ainsi, à travers la création du personnage de « Monet », il vise à montrer l'effet de la culture occidentale sur le style vestimentaire de cette dernière.

Les musulmanes sont représentées dans les bandes dessinées en question, sous de nombreux aspects, tailles et teints. Le point commun des représentations est que les femmes les plus « pieuses » doivent s'habiller de façon conservatrice bien qu'aujourd'hui, un certain nombre ne croit pas qu'il est nécessaire de se conformer à cette pratique. Ainsi, le fait que « Monet » porte des vêtements moulants et montre son décolleté dans la bande dessinée, est le reflet de cette croyance.

## 2.1 Représentation de la religion et de la culture arabo-musulmane et choix des personnages féminins

### a. « Sooraya Qadir »

Dans la figure n°37, « Sooraya Qadir » explique à sa colocataire de chambre, les raisons pour lesquelles porte-t-elle la burqa tout en rejetant celles avancées par sa copine consistant à vouloir se couvrir de la tête au pied par honte ou par asservissement à l'homme. « Sooraya Qadir » avance que son choix est motivé par un sentiment de modestie et qu'elle ne souhaite pas s'exposer aux différents hommes vivant avec eux.



Figure n°37 : Sooraya et sa colocataire de chambre

La figure n°38 montre « Sooraya Qadir » en train d'expliquer à sa nouvelle colocataire, les raisons qui la poussent à prier. Elle avance qu'elle le fait pour remercier Dieu et lui demander de la guider car il est le créateur de toute chose.



Figure n°38 : Sooraya explique pourquoi elle prie

La figure n°39 montre une discussion entre « Sooraya » et sa mère qui lui demande si elle porte la burqa en Amérique. Elle répond qu'elle ne la porte pas à cause des talibans mais par modestie et pour se protéger des regards des hommes.



Figure n°39 : Sooraya et sa mère.



Figure n°40 : Sooraya en train de prier.

La figure n°40 montre « Sooraya Qadir » sur un tapis en train de faire sa prière et de faire aussi des invocations propres à la religion musulmane. En somme, nous constatons qu'il y a une certaine complémentarité entre le comportement de « Sooraya Qadir » et la religion qu'elle adopte sachant que les développeurs affirment que cette dernière est de confession musulmane et renforcent leur affirmation en introduisant dans leurs créations, des dialogues et des événements appuyant cela.

b. « Kamala Khan »



Figure n°41 : Kamala à l'école



Figure n°42 : Kamala au fast-food

Les figures n°41 et n°42 montrent les tenues vestimentaires que porte « Kamala Khan » au quotidien. Nous constatons qu'elle est vêtue de façon simple, en portant un pantalon et un haut à manches. Nous apercevons également son amie portant un voile dans la figure n°42.



Figure n°43 : Kamala Khan dans les vestiaires



Figure n°44 : Kamala en tenue traditionnelle

De plus, dans la figure n°43, on remarque que même en portant un short, Kamala reste habillé modestement. En effet, elle ajoute une paire de bas foncé en dessous du short en question. Dans la figure n°44, on montre « Kamala Khan » en tenue traditionnelle pakistanaise et qui semble être fière de la porter contrairement au burkini qu'elle rejette.



Figure n°45 : Kamala à la mosquée

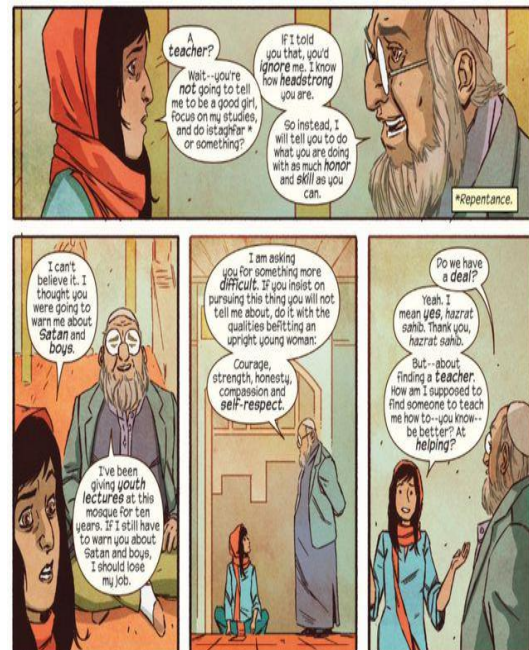


Figure n°46 : Kamala discute avec un Imam

Dans la figure n°45, nous apercevons « Kamala Khan » à la mosquée où l'imam l'interpelle car son père l'a chargé de lui parler. En effet, ayant dépassé plusieurs fois son couvre-feu, son père commence à s'inquiéter de son comportement. Elle tente alors d'expliquer qu'elle n'essaye que de venir en aide aux gens et qu'elle ne fait rien de mal.

L'imam dans la figure n°46 la conseille d'accomplir sa tâche avec courage, force, honnêteté, compassion et respect de soi.

La figure n°47 montre ce personnage dans le corps de « Miss Marvel », « Carole Danvers », mais elle se rend compte que sa tenue n'est pas confortable, que ses superbes bottes lui font mal et que ses nouveaux cheveux la gênent. Elle qui a toujours cru qu'elle serait plus heureuse et plus forte avec de plus beaux cheveux ou avec des bottes.

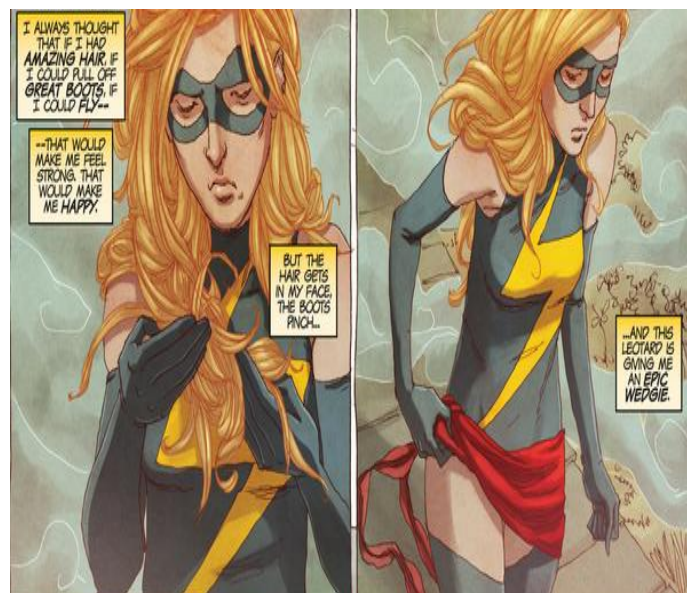


Figure n°47 : Kamala dans le corps de Carole Danvers

### c. « Monet St. Croix »

Dans les figures n°48 et n°49, nous apercevons « Monet St. Croix » sur les lieux d'une manifestation contre les immigrants qualifiés d'invasisseurs. Durant son interaction avec l'un des participants, elle choque ce dernier en déclarant qu'elle est de confession musulmane.

Le fait est que c'est l'une des seules instances où on fait référence à la confession du personnage de « Monet ». En effet, tout au long de son histoire, on ne fait état de son appartenance religieuse que lorsqu'on souhaite mettre en relief la division et le racisme existant aux États-Unis.



Figure 48 : Monet durant une manifestation



Figure 49 : Monet entourée de manifestants

Les figures n°50, n°51, n°52 et n°53 reflètent un changement graduel du teint du personnage de « Monet st. Croix ». En effet, nous remarquons, à travers les quatre figures, que le teint de cette dernière s'éclaircit de plus en plus jusqu'à ce qu'elle devienne légèrement bronzée.



Figure n°50 : 1<sup>ère</sup> version de Monet



Figure n°51 : 2<sup>ème</sup> version de Monet



Figure n°52 : 3<sup>ème</sup> version de Monet



Figure n°53 : 4<sup>ème</sup> version de Monet

## Synthèse

En premier lieu, nous remarquons que le raisonnement de « Dust » quant à sa décision de porter la « burqa » est quelque peu inexact et stéréotypé. Cela est peut-être dû à l'apparente incompréhension des écrivains occidentaux des femmes musulmanes et de l'Islam en général. En effet, on présente « Dust » comme voulant se protéger des hommes », ce qui d'une part confère aux hommes un comportement pervers et d'autre part, fait de la femme, un objet purement de désir.

De plus, les enseignements de la modestie pour les deux sexes dans l'Islam ont tendance à être confondus avec la notion stéréotypée « de protéger les femmes des hommes ». Ces croyances maintiennent « Dust » à l'écart tandis que le reste des jeunes mutants développent des liens affectifs et participent à des activités parascolaires. Il semble que « Dust » ne peut rien faire parce que sa religion est trop « restrictive ».

La façon dont les écrivains présentent l'Islam à travers « Dust » est également stéréotypée car à maintes reprises, on montre « Sooraya » en train de prier et d'implorer le « Pardon » de Dieu pour tout « péché » qu'elle a pu commettre. L'un des stéréotypes communs qui prédomine en Occident à propos de l'Islam est que ce dernier, ne favorise pas la « liberté » et « Dust » répond au stéréotype négatif selon lequel la religion musulmane est restrictive. Cette idée est justifiée par son contact social et ses interactions avec le sexe opposé, présentés comme quelque chose qui nécessitait d'implorer le « Pardon » de Dieu

En second lieu, Gwendolyn Willow Wilson tente, à travers le personnage de « Ms. Marvel », de montrer la lutte interne et constante que ressent « Kamala » en tant qu'américaine pakistanaise appartenant à la première génération d'immigrés. En effet, elle représente cette dernière comme une fille musulmane, coincée entre vouloir faire partie de la société hégémonique et respecter les normes culturelles auxquelles elle appartient.

Ce point suggère qu'elle se retrouve ballotée entre deux cultures, l'une pakistanaise et l'autre américaine. Ce dilemme est d'ailleurs symbolique des expériences vécues de nombreuses premières générations qui se sentaient déchirées et perdues entre diverses races, cultures et religions.

En tant que musulmane vivant aux Etats Unis, « Kamala » se retrouve dans un environnement portant des sentiments anti-islamiques après le 11 septembre 2001.

D'ailleurs, « Zoe », l'un de ses camarades du lycée, lui dit lors d'une fête : "Je pensais que tu n'avais pas le droit de trainer avec nous païens, le week-end ! Je pensais que tu étais, genre, enfermé ! » Ainsi, ce personnage, exprime une attitude négative envers la culture musulmane en employant les termes « Païens » et « enfermés » reflétant ainsi sa vision de l'Islam et sa conception de l'oppression de la femme musulmane.

« Zoe » utilise sarcastiquement, l'ironie en disant « nous païens » pour renvoyer au regard des musulmans, qu'on veut représenter comme des fanatiques, envers les non-musulmans. En dernier lieu, contrairement à « Kamala Khan » et à « Sooraya Qadir », la culture dont « Monet » est originaire n'est pas mise en relief dans l'arc historique de cette dernière car on ne fait presque pas de référence ni à ses origines ni à celles de ses parents. Cependant, on lui confère un comportement séparé de sa confession religieuse ou bien de son origine ethnique.

### **Commentaire**

Selon les auteurs Eric Garneau et Maura Foley, Morrison a créé le personnage de « Dust » afin de contrecarrer le climat de peur régnant après les attentats du 11 septembre 2001. Il a utilisé divers stéréotypes en tant qu'outils de moquerie et a préféré dresser le portrait d'une héroïne incomprise<sup>115</sup>. Cependant, il est difficile de déterminer si les lecteurs comprennent que Morrison fasse recours à la satire ou si à travers cette représentation, les lecteurs pensent que leurs mythes soient confirmés, d'autant plus que « Dust » est une femme musulmane stéréotypée qui porte un niqab et une abaya.

En ce qui concerne le personnage de « Kamala Khan » et douze ans après les débuts de « Dust », Marvel a décidé de relancer la bande dessinée de « Ms. Marvel » en présentant un protagoniste musulman. « Kamala Khan » en tant que personnage, est censée incarner le super-héros féminin et le visage de « Marvel ».

Ainsi, la description de « Captain Marvel » mentionne que : « La pilote Carol Danvers a été prise dans l'explosion d'un dispositif extraterrestre, et donc elle a été transformée en l'un des super-êtres les plus puissants du monde. Elle utilise maintenant ses capacités pour protéger sa planète et se battre pour la justice en tant que justicière. Elle est le héros le plus

---

<sup>115</sup> E. Garneau and M. Foley, "Grant Morrison's Mutants and the Post-9/11 Culture of Fear," in *The Ages of the X-Men: Essays on the Children of the Atom in Changing Times* (ed.) Joseph J. Darowski (Jefferson, North Carolina : McFarland & Company, Inc., Publishers, 2014), 178-188 : 182-183.

puissant de la Terre... elle est... Capitaine Marvel. »<sup>116</sup> Actuellement, « Ms Marvel » est une fille américano-pakistanaise appelée « Kamala Khan », une adolescente qui idolâtre « Carol Danvers », qui se rend à une mosquée où les garçons et les filles sont séparés et qui vit avec des parents traditionnels et stricts et un frère pieux qui prie constamment.

Dans la toute première page de « Ms. Marvel », nous voyons « Nakia », une amie de « Kamala » en hijab alors que le héros a le visage pressé à côté d'un sandwich, qualifiant le bacon de délicieuse « viande d'infidèle ».<sup>117</sup> Wilson et Amanat ont essayé donc de créer un personnage féminin qui tente de jongler avec l'intimidation dont il est victime à l'école, l'autorité de ses parents, sa qualité d'héroïne et sa différence ethnique et religieuse.

Dans le premier volume de « Ms. Marvel », une camarade d'école nommée « Zoe » pose les questions suivantes à « Nakia », l'amie de « Kamala » : « Ton foulard est si joli... Mais je veux dire, personne ne t'a forcé à commencer à le porter, n'est-ce pas ? Ton père ou quelqu'un ? Personne ne va, genre, commettre un crime d'honneur envers toi ? Je suis juste inquiète. »<sup>118</sup>

« Nakia » lui répond : « En fait, mon père veut que je l'enlève. Il pense que c'est une phase. »<sup>119</sup> « Zoe » réplique : « Vraiment? Wow, les cultures sont si intéressantes. »<sup>120</sup> Face à cette conversation, « Kamala » ne sait pas comment pour gérer la situation. A travers ces répliques les auteurs souhaitent démonter le type des stéréotypes attribués à la communauté musulmane.

Dans « Ms. Marvel n° 14 », le frère de « Kamala » explique à « Bruno », l'amie de cette dernière, le raisonnement de leurs parents à travers les propos suivants : « Mes parents s'attendent à ce que Kamala épouse un être comme nous. Parce qu'ils ne veulent pas que notre patrimoine s'éteigne. Ils veulent que leurs petits-enfants se sentent connectés à leur religion, à leur langue... Ils veulent que leur fille soit fière de qui elle est et qu'elle transmet cet orgueil à la génération suivante. »<sup>121</sup>. Ainsi, nous constatons que les auteurs tentent d'expliquer ici les pensées d'une certaine communauté musulmane, plus précisément, les

---

<sup>116</sup> K. S. DeConnick (w) and D. Lopez (a), "A Christmas Carol : Part One of Two," *Captain Marvel* 8/10 (Feb. 2015).

<sup>117</sup> G. W. Wilson (w) and A. Alphona (a), "Meta Morphosis," *Ms. Marvel* 3/1 (April 2014).

<sup>118</sup> Ibid.

<sup>119</sup> Ibid.

<sup>120</sup> Ibid.

<sup>121</sup> G. W. Wilson (w) and T. Miyazawa (a), "Crushed : Part Two of Three," *Ms. Marvel* 3/14 (April 2015).

immigrants de première génération qui font leur possible pour rester attachés à leurs cultures, traditions et croyances religieuses, tout en s'intégrant à un tout nouveau mode de vie, à une culture différente en coexistant avec de nombreuses autres croyances et traditions. Et par la même occasion, ils tentent de transmettre cet héritage à leurs enfants et faire qu'un jour à leur tour, ces derniers fassent également la même chose avec leurs propres enfants et ainsi de suite.

De plus, quand elle gagne ses pouvoirs, « Kamala » suppose que cela doit être l'œuvre d'Allah, mais déclare à « Captain Marvel » qu'elle ne sait pas qui elle est supposée être<sup>122</sup>. C'est d'ailleurs, un thème récurrent dans les travaux de Wilson, qui tente de montrer qu'il n'est pas nécessaire de faire recours à des stéréotypes culturels ou de se conformer aux normes de la société afin de plaire aux lecteurs. Au lieu de cela, les gens devraient juste être eux-mêmes.

A cet effet, Sana Amanat déclare : « *Ce n'est pas vraiment à propos d'un personnage musulman, mais d'essayer de trouver cette sorte de connectivité universelle plus large qu'elle peut avoir en tant que personnage... Et c'est vraiment à ce moment-là que nous avons su que nous avons une belle histoire car il y avait beaucoup de lutte universelle, quelque chose que je pense que les gens de tout âge peuvent toujours s'y connecter - à propos de l'idée d'essayer d'être soi-même et des gens qui vous disent que cela ne peut pas être.* »<sup>123</sup>

Nous remarquons qu'à travers la conception du personnage de « Kamala Khan », G. Wilson et Sana Amanat visent briser tous les stéréotypes et rejeter toutes les fausses idées reçues et montrer qu'il n'est pas nécessaire de faire recours à ces derniers afin de créer des personnages appartenant à la communauté musulmane. En effet, bien que son appartenance religieuse fasse partie des paramètres pris en compte lors des choix des actions que réalise le personnage, cela ne devrait pas être le point focal sur lequel il est conçu.

En conclusion, nous constatons que les tendances dominantes dans les médias et la culture américaines déterminent souvent le récit faisant autorité dans les bandes dessinées, qui sont renforcés par l'utilisation des stéréotypes dans les arcs d'histoire et les biographies

---

<sup>122</sup> G. W. Wilson (w) and A. Alphonso (a), "Meta Morphosis." *Ms. Marvel* 3/1 (Avril 2014).

<sup>123</sup> K. Couric, "The Rise of the Female Superhero," Yahoo, (Août 12, 2015), <https://www.yahoo.com/katiecouric/rise-of-the-female-superhero-ever-since-superman-126459307033.html>.

des personnages. Cependant, les récits de Marvel ont radicalement évolué, du terroriste musulman stéréotypé à la représentation d'une héroïne qui se trouve être musulmane.

Il y a une ligne linéaire évidente dans la façon dont les musulmans sont dessinés dans les bandes dessinées avant le 11 septembre 2001 jusqu'à nos jours. Il est évident que les musulmans américains, comme toute minorité, font face à des stéréotypes dangereux mais à mesure que Marvel développe davantage ses personnages, beaucoup sont passés à un héros musulman plus complexe. Cette progression se culmine dans « Ms. Marvel » ; avec Marvel intégrant les musulmans américains et diversifiant leurs héros pour représenter une Amérique multiculturelle.

### **3. La bande dessinée avant et après les attentats du 11 septembre 2001**

#### **Introduction**

Avant les attentats du 11 septembre 2001, les musulmans étaient représentés comme des figures de l'imagination orientaliste, les caractérisant comme des Arabes montrés avec des vêtements et des manières stéréotypées : une peau foncée, des turbans, de grosses moustaches et souvent montant des chameaux ou volant sur des tapis mais après cette date, les industries Marvel ont perpétué la représentation stéréotypée des « terroristes » dans bon nombre de leurs bandes dessinées.

Cependant, les bandes dessinées ne sont pas écrites à partir d'une idéologie car il existe un grand nombre d'écrivains et d'artistes aux affiliations politiques et religieuses diverses, qui travaillent ensemble. A cet effet, un seul numéro aura à lui seul de nombreux auteurs et artistes dessinateurs différents, ce qui aura un impact sur la création de ce dernier.

#### **1. Les bandes dessinées avant les attentats du 11 septembre 2001**

Dans la plupart des bandes dessinées, les stéréotypes et les pouvoirs surhumains vont souvent de pair. Par exemple, « Giant Size X-Men #1 » a présenté l'équipe X-Men avec des mutants comme Colossus (un grand mutant russe de la guerre froide qui se transforme en acier), Wolverine (un montagnard canadien poilu qui est un mélange entre un homme et un animal) et Storm (une fille d'origine africaine qui peut contrôler le climat).<sup>124</sup> Ainsi, nous constatons qu'un certain nombre de personnage ont des noms et des histoires qui sont basés sur des stéréotypes.

Avant le 11 septembre 2001, Marvel Comics suivait la même logique et fondait la plupart des personnages musulmans sur des stéréotypes orientalistes qui seraient reconnaissables et soutenus par le public américain, engendrant une représentation canonique.<sup>125</sup> Par exemple, le personnage de « Sinbad », un pirate d'origine orientale qui porte souvent un turban, des chaussures pointues et a pour but de sauver des demoiselles, habillées comme des danseuses du ventre, tout en combattant des monstres et des djinns.<sup>126</sup>

---

<sup>124</sup> L. Wein (w) and D. Cockrum (a), "Deadly Genesis," *Giant Size X-Men* 1/1 (May 1975).

<sup>125</sup> La canonisation est un processus dynamique, qui s'entend en termes de relation du lecteur avec l'ensemble de ce qui a déjà été produit dans une littérature donnée.

<sup>126</sup> Première apparition : L. Wein (a) and G. Tuska, "The Golden Voyage of Sinbad !" *Worlds Unknown* 1/7 (June, 1974).

Ou encore, « The Arabian Knight », le chevalier arabe qui porte également un turban, un pantalon de style turc et des chaussures pointues. Il est barbu, vole sur un tapis magique et brandit un grand cimenterre.<sup>127</sup>

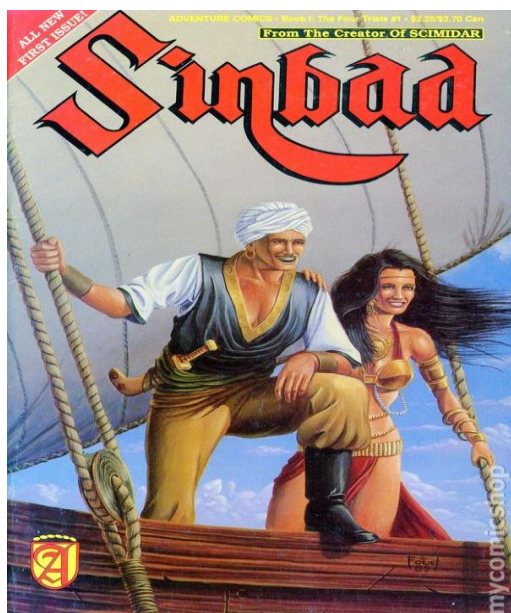


Figure n°54 : Sinbad



Figure n°55 : The Arabian Knight

Les figures n°54 et n 55 illustrent les personnages cités précédemment. En effet, nous constatons que la création des deux est à peu près basée sur les mêmes idées reçues, celles-ci étant les turbans, les habits et les accessoires d'origine orientale et enfin les armes.

Ensuite, nous pouvons également citer le personnage égyptien d'« Amahl Farouk », le « Shadowking », un télépathe dont le pouvoir rivalise celui du professeur X, le leader des X-Men. Son arc historique est basé sur son désir d'asservir les mutants et les humains et les obliger à faire ce qu'il désire. Contrairement, aux personnages cités précédemment, « Amahl Farouk » ne porte qu'un fez comme signe visuel d'appartenance à l'Orient et est souvent dépeint non pas comme un humain, mais comme un monstre bleu d'énergie psychique pure.

Ainsi, nous remarquons que le public américain ne pense principalement aux musulmans qu'en tant qu'étrangers venus de « l'Orient ». En conséquence, les héros et les méchants étaient stéréotypés et venaient du Moyen-Orient ou d'Afrique du Nord et de ce fait,

<sup>127</sup> Première apparition : *Incredible Hulk* #250 : B. Mantlo (w) and S. Buscema (a), "Monster !" *Incredible Hulk* 1/250, (August, 1980).

les seuls personnages musulmans acceptés pour les lecteurs de Marvel avant le 11 septembre 2001, étaient ceux basés sur des stéréotypes orientalistes.

## 2. Les bandes dessinées après les attentats du 11 septembre 2001

Ce serait un euphémisme de dire que le 11 septembre 2001 a changé l'Amérique et les médias américains. Avec la propagation du stéréotype du terroriste musulman dans les médias, toutes les facettes de la culture populaire ont réaffirmé les représentations extrémistes des musulmans et, par conséquent, les crimes de haine contre les musulmans ont atteint un niveau record.<sup>128</sup>

Soudain, le terroriste musulman stéréotypé était partout dans les bandes dessinées de Marvel, ainsi que dans le reste de l'industrie de la bande dessinée. Un terroriste islamique était un méchant dans lequel un récit pourrait être construit sans avoir à expliquer la trame de fond. Fait consolidé par les propos de l'auteur américain, d'origine pakistanaise Jehanzeb Dar :

*« We have seen the Muslim terrorist as an incredibly one-dimensional villain. Whether he is trying to nuke Israel, hijack planes and aircraft carriers or is disguised as an ancient pre-Islamic Persian, the Muslim terrorist is no one to sympathize or empathize with. He has no story, no family, and no other purpose but to cause war and destruction against the West. When nothing appreciative is learned about Muslim and Arab characters, the stereotypes blur the distinction between real-life extremists and the overwhelming majority of Muslims and Arabs, who are peaceful and multi-dimensional human beings like everyone else. »*

*« Nous avons vu le terroriste musulman comme un méchant incroyablement unidimensionnel. Soit il essaie de bombarder Israël, de détourner des avions et des porte-avions, soit il est déguisé en persan préislamique, le terroriste musulman n'est pas une personne pour laquelle on éprouve de la sympathie ou de l'empathie. Il n'a pas d'histoire, pas de famille et pas d'autre but que de provoquer la guerre et la destruction contre l'Ouest. Quand on n'apprend rien de positif sur les caractères musulmans et arabes, les stéréotypes brouillent la distinction entre les extrémistes de la vie réelle et la majorité des musulmans*

---

<sup>128</sup> Christopher Ingraham, "Anti-Muslim Hate Crimes are Still Five Times More Common Today than before 9/11," *Washington Post* (Février 11, 2015), <https://www.washingtonpost.com/news/wonk/wp/2015/02/11/anti-muslim-hate-crimes-are-still-five-times-more-common-today-than-before-911/>.

et des Arabes, qui sont des êtres humains pacifiques et multidimensionnels comme tout le monde. »<sup>129</sup>

Le caractère terroriste n'était pas nouveau. En fait, le professeur américain de communication de masse, Jack Shaheen a noté dans son étude de 1991 que sur 149 cas de personnages Arabes «mauvais» dans les bandes dessinées, 50 d'entre eux étaient qualifiés de terroristes.<sup>130</sup> Toutefois, après le 11 septembre, le stéréotype terroriste musulman est devenu encore plus important dans les bandes dessinées. Le professeur d'anglais de l'université « Southwestern Oklahoma State University » Marc Di Paolo a d'ailleurs fait remarquer que les bandes dessinées de super-héros se vendent le plus lors de conflit dans la société. En effet, il avance les attentats du 11 septembre comme exemple.<sup>131</sup>

Suite aux attentats, le numéro 36 de la bande dessinée « Amazing Spider-Man » est sorti avec une couverture entièrement noire comme symbole de deuil. La dernière scène de ce numéro montre alors, le Dr Doom en train de pleurer.



Figure n°56 : Couverture du numéro 36 de la BD « Amazing Spider-Man ».



Figure n°57 : Extrait du numéro 36 de la BD « Amazing Spider-Man ».

Ainsi, le narrateur déclare :

<sup>129</sup> J. Dar, "Holy Islamophobia, Batman ! Demonization of Muslims and Arabs in Mainstream American Comic Books," in *Teaching Against Islamophobia*, eds. J. L. Kincheloe, S. R. Steinberg, and C. D. Stonebanks (New York : Peter Lang, 2010), 99-110 : 105.

<sup>130</sup> J. Shaheen, "The Comic Book Arab," *Link* 24/5 (1991) : 1-11, 10.

<sup>131</sup> M. Di Paolo, *War, Politics, and Superheroes : Ethics and Propaganda in Comics and Film* (Jefferson, North Carolina and London : McFarland & Company Inc., Publishers, 2011), 1-3.

*« Even those we thought our enemies are here because some things surpass rivalries and borders. Because the story of humanity is written not in towers but in tears. In the voice that speaks within even the worst of us, and says this is not right. Because even the worst of us, however, scarred are still human. Still feel still mourn the random death of innocents »*

*«Même ceux que nous pensions être nos ennemis sont ici parce que certaines choses dépassent les rivalités et les frontières. Parce que l'histoire de l'humanité n'est pas écrite dans des tours mais dans les larmes. Dans la voix qui parle à l'intérieur même du pire d'entre nous, et dit que ce n'est pas juste. Parce que même les pires d'entre nous, cependant, marqués par des cicatrices sont toujours humains. Je sens toujours, je pleure toujours la mort hasardeuse d'innocents. »<sup>132</sup>*

Ainsi, bien que « Victor von Doom » soit l'un des premiers super-vilains de Marvel, qui a envoyé des enfants en enfer et qui tente, par tous les moyens, de gouverner l'univers,<sup>133</sup> nous le voyons, en larmes suite à la destruction des tours. Grant Morrison décrit la scène comme suit :

*« This was the 'World's Greatest Super-Villain' who had himself attacked New York on numerous occasions...but here he was sobbing with the best of them, as representative not of evil but of Marvel Comics' collective shock, struck dumb and moved to hand-drawn tears by the thought that anyone could hate America and its people enough to do this. »*

*« C'était le 'plus grand super-méchant du monde' qui avait lui-même attaqué New York à de nombreuses reprises ... mais ici il sanglotait avec les meilleurs d'entre eux, comme représentatif non pas du mal mais du choc collectif de Marvel Comics, choqué et poussé à dessiner à la main des larmes, par la pensée que n'importe qui pourrait détester l'Amérique et son peuple assez pour faire ceci. »<sup>134</sup>*

Cependant, cette scène ne représente pas seulement le choc des bandes dessinées Marvel, mais a également contribué à renforcer le stéréotype du « terroriste musulman ».

---

<sup>132</sup> J. M. Straczynski (w) and J. Romita, Jr. (a). "Stand Tall," *Amazing Spider-Man* 2/36 (Dec., 2001).

<sup>133</sup> J. Hickman (w) and E. Ribic (a), "Doom Messiah," *Secret Wars* 1/2 (July, 2015) and M. Waid (w) and M. Wieringo (a), "Unthinkable," *Fantastic Four* 3/68 (June, 2003).

<sup>134</sup> G. Morrison, *Supergods : What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human* (New York : Spiegel & Grau, 2011), 347.

Cette scène confirme, effectivement, aux lecteurs que dans le canon des méchants Marvel, les terroristes musulmans sont pires.

Marvel a même rejoint la «guerre contre le terrorisme» en lançant une nouvelle équipe des Avengers appelée Ultimates<sup>135</sup> qui comprenait certains des héros les plus populaires comme « Iron Man » et « Captain America ». D'ailleurs, dans les Ultimates 2, Marvel a ressuscité l'un des vieux méchants de « Captain America » appelé le Gardien rouge, qui, à l'origine, était l'équivalent soviétique de Captain America créé pendant la guerre froide, cependant, dans cette série, il est Azerbaïdjanais, un colonel nommé Abdul Rahman, un jeune musulman qui s'est porté volontaire pour devenir un super soldat après avoir vu Captain America mener l'invasion en Irak.<sup>136</sup> Morrison déclare :

*« Marvel stepped into the post-9/11 breach with global-political thrillers that acknowledged contemporary events without dwelling on them. The Ultimates, re-created with Mark Millar's gleefully right-leaning heroes, gave a voice to Bush's America's posturing, superheroic fantasies of global law enforcement in a posttraumatic world. It was both a glorification and a satire of those attitudes. »*

*« Marvel est entré dans la brèche post 11/09 avec des thrillers politiques mondiaux qui ont couvert les événements contemporains sans s'y attarder. Les Ultimates, recréés avec les héros de droite de Mark Millar, ont donné une voix à la position de l'Amérique de Bush, des imaginations super-héroïques de l'application de la loi mondiale dans un monde post-traumatique. C'était à la fois une glorification et satire de ces attitudes. »<sup>137</sup>*

Cependant, tous les fans ne donnent pas de l'authenticité à la satire et élèvent plutôt la glorification comme nous pouvons le voir dans le scénario « Extremis » d'Iron Man volume 4, qui est une satire contre la course aux armes. En effet, l'histoire traditionnelle d'Iron Man le décrit comme un riche marchand d'armes qui est estropié par ses propres armes et est forcé de vivre dans un costume de fer. C'est un personnage qui utilise la technologie pour combattre ses propres armes. Dans les années 60 et 70, Iron Man devait combattre les puissances communistes que l'Amérique combattait, telles que : l'Union soviétique, la Chine

---

<sup>135</sup> M. Millar (w) and B. Hitch (a), "Super-Human," *Ultimates* 1/1 (March., 2002).

<sup>136</sup> M. Millar (w) and B. Hitch (a), "Wolf in the Fold," *Ultimates* 2 1/7 (Sept., 2007).

<sup>137</sup> G. Morrison, *Supergods : What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human* (New York : Spiegel & Grau, 2011), 348.

et le Vietnam. Toutefois, en 2005, Marvel a décidé de mettre à jour l'histoire d'origine, avec la guerre contre le terrorisme remplaçant la guerre contre le communisme.<sup>138</sup>

Ainsi, l'arc historique du héros est changé en fonction du conflit particulier de l'époque afin que le lecteur puisse mieux comprendre personnellement la bande dessinée et, par conséquent, le pousser à acheter plus de bandes dessinées. Le problème avec « Iron Man », c'est que le lecteur moyen comprend mal la satire et voit plutôt un milliardaire playboy jouant avec des voitures rapides.

De plus, dans la nouvelle biographie, « Iron Man » vend des armes à Al-Qaïda, qui à son tour utilise les armes contre lui, résultant en un éclat d'obus dans sa poitrine. Elle l'enferme dans une grotte et lui ordonne de construire des armes pour elle, mais au lieu de cela, il construit le costume d'Iron Man pour empêcher les éclats d'obus de percer son cœur et pouvoir ainsi s'enfuir. Dans le numéro 5, Tony s'échappe de la grotte en criant : « *Dis bonjour à l'Iron Man, espèce de racaille terroriste.* »<sup>139</sup>

Dès lors, au lieu de combattre les communistes, « Iron Man » combat les terroristes musulmans. Cette histoire a d'ailleurs, attiré une grande attention lorsqu'elle a été utilisée afin de produire des films adaptés d'Iron Man. En effet, Jon Favreau, qui a réalisé les deux premiers films de ce personnage, attribut la popularité du genre aux attentats du 11 septembre 2001, et décrit le sentiment du public comme étant une évasion ne nécessitant aucune responsabilité d'aborder directement la réalité. Au lieu de combattre les «terroristes», Iron Man pourrait le faire pour eux.<sup>140</sup> En conséquence, les écrivains ont véhiculé de dangereux stéréotypes sur les musulmans afin de vendre des bandes dessinées et des billets de cinéma.

Dans la bande dessinée « New X-Men », Morrison met en lumière le climat politique de l'Amérique post-11 septembre, en particulier le coût culturel de la guerre contre le terrorisme.<sup>141</sup> Il déclare :

---

<sup>138</sup> W. Ellis (w) and A. Granov (a). "Extremis Part I," *Iron Man* 4/1 (Jan., 2005).

<sup>139</sup> W. Ellis (w) and A. Granov (a). "Extremis Part V," *Iron Man* 4/5 (March, 2006).

<sup>140</sup> J. Favreau, interview by *Superherohype*, [http : //www.superherohype.com/features/97449-jon-favreau-on-the-iron-man-franchise](http://www.superherohype.com/features/97449-jon-favreau-on-the-iron-man-franchise), September 12, 2008.

<sup>141</sup> E. Garneau and M. Foley, "Grant Morrison's Mutants and the Post-9/11 Culture of Fear," in *The Ages of the X-Men : Essays on the Chirdren of the Atom in Changing Times* (ed.) Joseph J. Darowski (Jefferson, North Carolina : McFarland & Company, Inc., Publishers, 2014), 178-188 : 179.

« *Over its forty-issue run, New X-Men turned into a diary of my own growing distrust of a post-9/11 conformity culture that appeared to be in the process of greedily consuming the unusual and different.* »

« *Au cours de sa série de quarante numéros, New X-Men est devenu un journal de ma propre méfiance croissante à l'égard d'une culture de conformité post-11 septembre qui semblait être en processus de consommation avide de l'inhabituel et du différent.* »<sup>142</sup>

Toutefois, au fil des années, nous remarquons un léger changement dans la façon dont les personnages d'origine orientale et musulmane sont créés. En effet, nous constatons que de nouveaux auteurs aux origines diverses tendent de produire de nouvelles représentations. Nolween Mignant, maître de conférences en civilisation américaine précise :

« *In fact, the 9/11 events seem to have had the paradoxical effect of leading Hollywood to become more sophisticated in the way it depicts Arabs and Muslims. Far from being radicalized, the representation became 'more nuanced' and 'more balanced.'* »

« *En fait, les événements du 11 septembre semblent avoir eu pour effet paradoxal d'amener Hollywood à devenir plus sophistiqué dans sa façon de représenter les Arabes et les musulmans. Loin d'être radicalisée, la représentation est devenue 'plus nuancé' et 'plus équilibré'.* »<sup>143</sup>

Elle affirme que la complexité donne aux musulmans, un type de pouvoir et une voix qu'ils n'avaient pas auparavant. Cela peut - être vrai pour le lecteur averti, et les créateurs ont tenté de pousser les arcs historiques des personnages d'origine orientale dans cette direction.

### **3. Les personnages musulmans dans les bandes dessinées post-11 septembre 2001 : Cas de Dust, Ms. Marvel et Monet.**

Tout d'abord, nous avons le personnage de Marvel Comics, « Sooraya Qadir », connu sous le nom de « Dust ». Ce qui fait de « Sooraya » un personnage intéressant, c'est le fait qu'elle soit une héroïne niqabi qui combat les méchants. Apparaissant souvent dans les

---

<sup>142</sup> G. Morrison, *Supergods : What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human* (New York : Spiegel & Grau, 2011), 356.

<sup>143</sup> N. Mignant, "Beyond Muezzins and Mujahideen : Middle-Eastern Voices in Post-9/11 Hollywood Movies" in *Muslims and American Popular Culture* vol. 1 (eds), I. Omidvar and A. R. Richards (Santa Barbara : Praeger, 2014), 167-194: 168.

bandes dessinées liées aux X-Men, elle est présentée lorsque les X-Men se rendent en Afghanistan pour la sauver des marchands d'esclaves.

Nous constatons que « Dust » est peinte comme une jeune musulmane « opprimée », sauvée d'Afghanistan par Wolverine, un mutant occidental. Le scénario de «Dust» commence en combattant des talibans, aussi admirable soit-il, se reproduit suffisamment de fois dans les numéros ultérieurs pour faire valoir que c'est ainsi que les écrivains, artistes et lecteurs occidentaux veulent voir un super-héros musulman. L'héroïne, doit alors se rebeller contre ses oppresseurs, l'ennemi commun du gouvernement américain.

Pour étayer encore plus cet argument, de nombreux facteurs doivent être pris en compte, y compris, le contexte politique. Par exemple, «Dust» fait sa première apparition dans le numéro 133 des New X-Men, publié en Décembre 2002, un peu plus d'un an après le 11 Septembre 2001. En effet, Dans le numéro précédent n°132, l'auteur Grant Morrison a écrit un hommage aux victimes de Genosha, une patrie mutante fictive où 16 millions de mutants ont été tués.

Il y avait deux références directes au 11 Septembre 2001 utilisé dans la publicité de Marvel de la bande dessinée, appelant la tragédie Genosha « le 11/09 des X-Men ». La dernière page de la bande dessinée, montre l'équipe X-Men pleurant leur perte et ainsi, dans le numéro, nous trouverons Wolverine en train de massacrer des militants talibans.

Dans le domaine de la bande dessinée, le concept d'une super-héroïne musulmane est très excitant, mais compte tenu du rôle qu'on y attribue déjà aux femmes, on peut s'attendre à ce que la route pour des personnages comme «Dust» ne soit pas stable. D'une part, elle est applaudie par une certaine partie des lecteurs, y compris certains de la communauté musulmane, mais peut-être, pour les mauvaises raisons, tandis que d'autre part, elle est critiquée pour être trop faible, unidimensionnelle et stéréotypée. Il y a un potentiel pour elle de briser les frontières, mais il y a des risques et des défis impliqués.

Ensuite, vient le personnage de «Kamala Khan» dont la bande dessinée a eu un grand succès dès sa sortie, atteignant même la liste des best-sellers du New York Times pour les romans illustrés et a même remporté le prix Hugo 2015 pour son travail graphique. Dans de nombreux numéros de Mme Marvel, le courrier des fans a expliqué comment divers peuples pouvaient - être liés à «Kamala», qu'il s'agisse d'immigrants, de musulmans, de personnes de couleur ou autres ; peu importe, il était évident que les gens ont été marqués par cette

bande dessinée. Ainsi, cette réaction était une réponse à l'autorité et à l'originalité de l'arc historique de «Kamala» présenté par les auteurs.

En effet, G. Willow Wilson déclara dans une interview : « *And the fan response was phenomenal, above and beyond anything that we had ever expected for this character and this book.* »

« *Et la réaction du public a été phénoménale, allant au-delà de tout ce à quoi nous nous attendions pour ce personnage et ce livre.* »<sup>144</sup>

De plus, le numéro 01 de « Ms. Marvel », montre le personnage de « Kamala » avec seulement la moitié de son visage, à la limite de son nez. Le public s'est immédiatement dirigé vers Internet afin de prendre des photos en tenant la bande dessinée au niveau de leur visage.<sup>145</sup> En faisant cela, les fans de « Ms. Marvel » ont prouvé que « Kamala » représentait plus qu'une fille musulmane de Jersey, et qu'elle était au contraire, un héros à qui tout le monde pouvait s'identifier. Cet acte a non seulement humanisé les musulmans mais les a sur-humanisés ; faisant d'une adolescente musulmane une héroïne.

Cette polémique comprend d'ailleurs des questions de race, de sexe et de privilège. Ainsi, le lecteur stéréotypé de bandes dessinées, est généralement blanc, masculin et âgé de 25 à 40 ans.<sup>146</sup> Toutefois, avec la diversité et la représentation des sexes dans les personnages de bandes dessinées, des auteurs et des artistes, « Ms. Marvel » vient comme une œuvre interconnectée, plus progressive à laquelle une nouvelle génération de fans peut se reconnaître. En conséquence, lorsque les bandes dessinées se déplacent vers un public plus diversifié, le lecteur moyen leur en donne généralement la motivation.

« Ms. Marvel », permet ainsi au lecteur faisant partie des minorités, de renverser le stéréotype du jeune lecteur blanc car ces personnages lui offre un concept de héros plus nuancé et diversifié. Depuis la sortie de ces personnages, le lectorat féminin a augmenté et

---

<sup>144</sup> K. Couric, "The Rise of the Female Superhero," *Yahoo*, (August 12, 2015), <https://www.yahoo.com/katiecouric/rise-of-the-female-superhero-ever-since-superman-126459307033.html>.

<sup>145</sup> Barbara Holm, "Ms. Marvel #1 Review," *Huffington Post*, (February 19, 2014), [https://www.huffpost.com/entry/ms-marvel-1-review\\_b\\_4816852](https://www.huffpost.com/entry/ms-marvel-1-review_b_4816852)

<sup>146</sup> Neil Shyminsky, 2006. "Mutant Readers, Reading Mutants : Appropriation, Assimilation, and the X-Men," *International Journal of Comic Art*, Fall 8, no. 2: 387–405 (2006), 389.

certaines statistiques faisant état de 46% de lectrices.<sup>147</sup> « Kamala » est devenue désormais un symbole de la lutte contre le fanatisme.

De plus, les créatrices de ce personnage, toutes deux de sexe féminin et de confession musulmane, Sana Amanat et G. Willow Wilson, sont une force motrice pour l'inclusion d'une représentation plus informée de divers personnages, en particulier des musulmans. Leurs perspective et expérience sont attrayantes pour un nouveau lectorat varié car elles modifient la représentation dominante de musulmans qui était auparavant majoritairement stéréotypée.

#### - **L'impact de « Kamala Khan » sur l'industrie et le public de la bande dessinée**

Marvel a toujours présenté ces héros comme étant les meilleurs de l'humanité, toutefois historiquement, ils n'ont pas fourni un excellent travail pour refléter la diversité de l'humanité. Bien que les fans aient été souvent invités à s'imaginer comme les héros qu'ils admiraient, l'idée dominante a été que les bandes dessinées mettant en vedette des héros hérités qui sont pour la plupart des hommes, et surtout des hommes blancs, car ils étaient les seules qui pouvaient réussir, et à cet effet, assurer les plus grosses ventes et un plus grand succès.

En effet, avant l'introduction de « Ms. Marvel » en 2014, la visée des bandes dessinées de Marvel était profondément concentrée sur ses personnages principaux de longue date, y compris les « Avengers » et les « X-Men ». Cela signifie que la plupart des héros présentés étaient généralement des hommes et pour la plupart blancs.

« Ms. Marvel » a cependant, changé ce récit puisque, depuis le lancement de la série, sa protagoniste « Kamala Khan » et son énorme succès, ont prouvé à Marvel que non seulement ses héros pourraient ressembler davantage au large éventail de personnes qui lisent et aiment les bandes dessinées Marvel, mais aussi que ses fidèles lecteurs pourraient rester plus fidèle à un héros qui ne ressemble pas au modèle traditionnel.

---

<sup>147</sup> Noah Berlatsky, "The Female Thor and the Female Comic-Book Reader," *The Atlantic* (July 21, 2014), <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/07/just-how-many-women-read-comic-books/374736/>.

Ainsi, les histoires que l'industrie de Marvel a continué à raconter, après ses débuts, et même celles qu'elle continuera de raconter sur les grands écrans pendant les années à venir, sont redevables à « Ms Marvel » pour avoir ouvert le chemin et montrer l'exemple.

Ce qui est si distinctif dans l'histoire de « Kamala », c'est le fait qu'elle soit contemporaine et qu'elle soit un personnage auquel beaucoup peuvent s'identifier car très différente des super-héros populaires qui l'ont précédée, et cela en rapport à sa religion, à la couleur de sa peau, ou bien au fait qu'elle soit une adolescente de banlieue. C'est ce qui nous renvoie au témoignage de G. W. Wilson sur la vie de « Kamala », avec ses hauts et ses bas, et tout en se rapportant à ses expériences.

Les bandes dessinées de Marvel ont toujours demandé à leurs lecteurs de s'imaginer dans la peau de quelqu'un d'autre et de se mettre dans les expériences de quelqu'un d'autre, et «Kamala» s'est avérée ne pas être différente. En effet, le succès de «Ms. Marvel», dans un territoire peuplé de costumes et de personnages reconnaissables, était une preuve indéniable pour Marvel que la diversité raciale, religieuse et de genre valait l'investissement.

Effectivement, l'idée des lecteurs, en particulier celle des enfants, de se voir dans les super-héros qu'ils admirent, a alimenté le succès des bandes dessinées Marvel car avec «Kamala», toute une bande de fans de Marvel a enfin pu voir quelqu'un avec sa couleur de peau, avec ses croyances religieuses et au sein de son groupe d'âge et sauver le monde, est un sentiment agréable. Mais Marvel est une entreprise, et pour qu'elle s'intègre pleinement à la représentation, des marges bénéficiaires élevées sont d'une grande aide et Mme Marvel les a certainement apportées.

Enfin, au lieu de rejoindre des héros tels que « Thor », « Black Panther » et « Iron Man » sur le grand écran, « Kamala » apparaîtra ailleurs et aura sa propre série de télévision, annonce Marvel récemment. Toutefois, aucune date de sortie officielle n'a été fixée, mais selon Marvel, « Ms. Marvel » et le reste des séries de télévision « Disney + » de Marvel finiront par être liées à l'univers cinématographique Marvel.

Cela pourrait signifier l'apparition éventuelle de « Kamala » sur le grand écran, combattant aux côtés de tous les « Avengers » qu'elle idolâtrait. Et si cela se produit, elle pourrait être la lueur d'espoir pour un nouveau groupe de fans et donner à ceux qui connaissent déjà le super-héros amical du quartier de Jersey, une chance de retomber amoureux d'elle.

## Ms. Marvel : « Kamala Khan » contre l'islamophobie

« *Islamic Jew hatred : It's in the Quran. »*

« *L'Islam hait les Juifs : c'est dans le Coran.»*



Figure n°58 : Affiche publicitaire sur un bus de San Francisco

Aux Etats-Unis et plus précisément à San Francisco, une organisation d'extrême droite anti-Islam a placardé ce slogan afin de promouvoir ses idées. En effet, l'Initiative de défense de la liberté américaine, aussi connue sous le nom « Stop à l'islamisation de l'Amérique », a lancé une campagne de communication islamophobe particulièrement agressive en louant des espaces publicitaires libres sur les bus de la ville de San Francisco. Nous pouvons lire entre autre des messages tels que :

« *Islamic Jew-hatred : it's in the Quran. Two thirds of all U.S aid goes to Islamic countries. Stop the hate, Stop all aid to Islamic countries. »*

«*La haine islamique des Juifs : c'est dans le Coran. Deux tiers de toutes les aides versées par les Etats-Unis le sont à des Etats islamiques. Arrêtons la haine, Arrêtons les aides au pays islamiques. »*

Toutefois, un collectif d'artistes de rue a décidé d'y remédier en détournant les affiches de cette campagne à l'aide d'images de «Ms. Marvel», l'une des premières super-héroïnes musulmanes.



Figure n°59 : Affiche publicitaire du collectif d'artistes.



Figure n°60 : Affiche publicitaire du collectif d'artistes.

#### - **Monet St. Croix, l'exception au stéréotype musulman**

Enfin, en ce qui concerne « Monet St. Croix », nom de code M, elle est une exception apparente et intéressante au stéréotype musulman, étant donné qu'elle vient d'Algérie, un pays à majorité musulmane, mais ne discute pas ouvertement de sa religion dans le récit. Cependant, dans un numéro de 2011 de X-Factor, M. explique qu'elle est musulmane.<sup>148</sup>

Ainsi, les auteurs Davis et Westerfelhaus estiment que « les fans ont été surpris » parce que « son identité de Muslimah n'a pas joué un grand rôle dans la définition de son personnage ». <sup>149</sup> Ils font également allusion au fait que les fans étaient déroutés, puisqu'elle ne s'habille pas à la manière stéréotypée de la Muslimah et qu'elle porte plutôt des vêtements provocants. <sup>150</sup>

Sur la base de cette compréhension, les lecteurs ne pouvaient pas considérer son héritage musulman car elle ne présentait aucun signe stéréotypé, et en conséquence, la partie de son canon qui exprimait à l'origine qu'elle pouvait avoir une origine musulmane est ignorée.

<sup>148</sup> P. David (w) et E. Lupacchino (a), *X-Factor* 1/217 (March, 2011).

<sup>149</sup> J. Davis and R. Westerfelhaus, "Finding a Place for a Muslimah Heroine in the Post-9/11 Marvel Universe : New X-Men's Dust," *Feminist Media Studies*, 13/5, (2013), 800-809: 802-803.

<sup>150</sup> Ibid.

## Conclusion partielle

Désormais, les fans et les créateurs font pression pour que les héros musulmans soient plus que des représentations orientalistes et des stéréotypes négatifs. Ainsi, après les attentats du 11 septembre 2001, les bandes dessinées ont progressé avec un lecteur plus informé et les auteurs et les artistes musulmans ont reçu une voix pour exprimer leur identité.

L'examen des bandes dessinées sélectionnées montre les grandes tendances de la façon dont les musulmans sont représentés et l'omniprésence des représentations stéréotypées des musulmans.

Effectivement, les créateurs et les lecteurs de bandes dessinées définissent et dictent mutuellement les directions d'une histoire à travers leurs propres contextes. Les fans de lecture pendant la guerre froide par exemple, acceptaient volontiers les méchants de l'Union soviétique. Si la présentation médiatique dominante des musulmans est orientaliste, les auteurs et les artistes de bande dessinée les présenteront alors comme tels.

Lorsque le paradigme a changé suite aux attentats du 11 septembre 2001, les arcs historiques et les origines de la bande dessinée ont été réécrits afin de moderniser les récits et cette modernisation a permis l'illustration stéréotypée des terroristes et des personnages musulmans créant une claire dichotomie entre le bien et le mal, Américain et musulman.

A cet effet, des créateurs tels que Wilson ou encore Amanat se sont sentis obligés de créer des personnages en s'appuyant sur leurs expériences tout en s'aidant de leur propre vision du monde qui les entoure, cette vision qui s'avère être différente de celle qui a été adoptée pendant trop longtemps. Les propos de Sana Amanat en témoignent :

*« It was about identity. It was about the concept of being given all these labels from a very very young age and trying to sort of create your own...your own definition of them. »*

*«C'était une question d'identité. Il s'agissait du concept de recevoir toutes ces étiquettes dès le plus jeune âge et d'essayer de créer les siennes... votre propre définition de ces étiquettes. »<sup>151</sup>*

---

<sup>151</sup> Sana Amanat, interview by Ta-Nehisi Coates, "What if Captain America were Muslim and Female/New York Ideas 2015," *AtlanticLive* (May 21, 2015), <https://www.youtube.com/watch?v=2Y1ihwPpLL4>

# Chapitre III

## Analyse sémiologique

## Chapitre III : Analyse sémiologique

### Introduction

Dans ce présent chapitre, nous allons effectuer une brève étude sémiologique de quelques images de notre corpus, afin de dégager les différents niveaux de sens et les divers messages véhiculés par les couvertures des bandes dessinées et des affiches des jeux vidéo sélectionnés. Ensuite, nous nous interrogerons sur les liens existants entre ce qui est décrit dans l'arc historique des personnages et ce qui est mis en avant sur les affiches et les couvertures de ces créations.

Effectivement, étant des supports de divertissements utilisant principalement les images comme moyen de diffusion, le jeu vidéo et la bande dessinée accordent une grande attention au choix du texte, de couleurs et d'images utilisés dans les différents supports qu'ils produisent. A cet effet, nous aspirons à conduire une courte analyse sémiologique de plusieurs images des divers éléments de notre corpus.

Toutefois, avant de réaliser la partie analytique de notre travail, nous jugeons nécessaire de présenter la sémiologie et les divers éléments et processus qui la constituent.

### 1. Qu'est-ce que la sémiologie ?

Moriarty<sup>152</sup> définit la sémiologie comme étant « *une approche philosophique qui cherche à interpréter les messages [visuels] en termes de leurs signes et schémas de symbolisme* ». La sémiologie, selon Kress<sup>153</sup>, est la « *science du signe, une fusion forme/signifiant et sens/signifié* ». Irvine<sup>154</sup> rapporte que :

« *Tous les systèmes symboliques [tels que l'écriture, l'image et le geste] dans une culture fonctionnent comme une langue ou un texte de second ordre* ». (...) *Si nous considérons les signes culturels de toutes sortes comme une langue de second ordre, nous pouvons enquêter sur une sorte de structure sémiotique profonde, une grammaire du sens,*

---

<sup>152</sup> Moriarty, S. (1995) 'Visual Semiotics and the Production of Meaning in Advertising'[En ligne] : [www.http://spot.colorado.edu/~moriarts/vissemiotics.html](http://spot.colorado.edu/~moriarts/vissemiotics.html)

<sup>153</sup> Kress, G. (2011) 'Multimodal Discourse Analysis'. Gee, J., and Handford, M. (2011) *The Routledge Handbook of Discourse Analysis*. New York : Routledge Falmer, p41.

<sup>154</sup> Irvine, M. (2005) 'Media and Semiotic Theory – Key Terms and Concepts' [En ligne] : [www.http://www9.georgetown.edu/faculty/irvinem/theory/TheoryKeyTerms.html](http://www9.georgetown.edu/faculty/irvinem/theory/TheoryKeyTerms.html)

*un répertoire de codes, acquis par les membres d'une culture de manière similaire à, mais distinct de l'intériorisation de la grammaire de sa propre langue maternelle ».*

Saussure qualifie la sémiologie de l'étude des signes au sein de la vie sociale. Toutefois, Mohamed Salah Chahab, remarque que « *cette science s'intègre à la psychologie comme branche de la psychologie sociale. En ce cas, la linguistique n'est donc qu'une branche de la sémiologie*<sup>155</sup>. »

Quant à Charles Sanders Peirce, il considère l'image comme « *un système de signes ayant des relations entre le référent et le signifiant* ». Plus précisément, un ensemble de signes établissant un rapport de ressemblance avec une réalité. Le signe alors « *est utilisé pour transmettre une information, pour dire ou indiquer une chose que quelqu'un connaît et veut que les autres connaissent*<sup>156</sup> »

Selon le dictionnaire encyclopédique des sciences du langage : « *la sémiotique(ou sémiologie) est la science des signes. Les signes verbaux ayant toujours joué un rôle de premier plan, la réflexion sur les signes s'est confondue pendant longtemps avec la réflexion sur le langage. Il y a une théorie sémiotique implicite dans les spéculations linguistiques que l'Antiquité nous a léguées : en Chine aussi bien qu'aux Indes, en Grèce et à Rome*<sup>157</sup>. »

#### **- La dualité sémiologie / sémiotique**

Les termes « sémiotique » et « sémiologie » peuvent être différenciés selon leur origine :

- La sémiologie est originaire des pays européens et donc est associé beaucoup plus à Saussure, Barthes, ... Toutefois, la sémiotique est, quant à elle, d'origine américaine, et est associée à Charles Sanders Peirce et à la tradition anglo-saxonne marquée par la logique :

« *Le premier (sémiotique) d'origine américain, est le terme canonique qui désigne la sémiotique comme philosophie des langages. L'usage du second (sémiologie), d'origine européenne, est plutôt compris comme l'étude de langages particuliers (image, gestuelle, théâtre, etc.*<sup>158</sup> »

---

<sup>155</sup> Mohamed Salah CHAHAB, *Cours de sémiologie générale*, Midad Université Presse, Constantine, Algérie, 2007. p.03.

<sup>156</sup> Umberto ECO, SIGNO, Site internet de théorie sémiotique. Disponible en ligne sur : <http://www.signosemio.com>

<sup>157</sup> Oswald DUCROT, Tzvetan TODOROV, *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, ED Seuil, Paris, 1972, p113.

<sup>158</sup> Martine JOLY, *Introduction à l'analyse de l'image*, Editions Nathan, Paris, 1993, p.22.

## - Qu'est-ce que le signe ?

Selon Peirce, le signe est un objet à trois pôles :

- La face perceptible matérielle du signe appelée (representamen) ou « signifiant »,
- Ce qu'il représente (l'objet) ou bien « le référé »
- La partie immatérielle du signe appelée (interprétant) ou « signifié ».

Pour lui, ces trois éléments entretiennent des relations entre eux : « *Le representamen, pris en considération par un interprète, a le pouvoir de déclencher un interprétant, qui est un representamen à son tour et renvoie, par l'intermédiaire d'un autre interprétant, au même objet que le premier representamen, permettant ainsi à ce premier de renvoyer à l'objet*<sup>159</sup>. »

D'ailleurs, Peirce avance que la relation entre ces trois éléments : representamen, objet et interprétant, a donné naissance à trois grands types de signes : Indice, Icône, et Symbole.

## - La sémiologie de l'image

La « sémiologie » voit l'image comme un signe iconique. Ainsi, l'image est un signe dont le signifiant possède une relation de similarité avec ce qu'il représente, par conséquent, son référé. Roland Barthes mentionne la sémiologie de l'image, dans son article « *rhétorique de l'image*<sup>160</sup> » publié en 1964 où il explique : « *pour ce qu'en publicité la signification de l'image est assurément intentionnelle(...), si l'image contient des signes, on est donc l'image publicitaire et franche, ou du moins emphatique*<sup>161</sup>. »

Ainsi, Barthes, met en relief deux différents niveaux de langage : le propre ou le dénoté et le figuré ou le connoté.

La sémiologie de l'image est par conséquent, une science qui aspire à étudier comment l'image contribue à la construction de sens. Roland Barthes avance d'ailleurs que : « *La sémiologie de l'image (parfois encore nommée iconologie : de Eikonos = image) est cette*

---

<sup>159</sup> Nicole EVERAERT-DESMEDT, « *La sémiotique de Peirce* », (disponible sur : <http://www.signosemio.com/peirce/semiotique.asp>)

<sup>160</sup> Roland Barthes, « *Rhétorique de l'image* », in *Communication* n°4, 1964.

<sup>161</sup> N. MEBIROK, *l'utilisation de l'image comme support didactique dans l'enseignement /apprentissage du FLE*, Mémoire de Magistère, Université Mentouri, Constantine, 2006, p.27.

*science récente qui se donne pour objectif d'étudier ce que disent les signes (si ils disent quelque chose) et comment (selon quelles lois) ils le disent<sup>162</sup>. »*

- **L'image en tant que signe iconique**

Pierce catégorise l'image comme une sous-catégorie de l'icône. De ce fait, le signe iconique à son sens, se caractérise comme étant une « ressemblance » avec l'objet auquel il se réfère. De plus, Peirce définit le signe iconique comme un type de signe particulier dont le signifiant possède une relation d'analogie avec ce qu'il représente. Et c'est de cette opération que résultent divers types d'analogie et donc une multitude de types d'icônes. Pierce les nomma : image, diagramme et métaphore.

- **Les signes constituant l'image**

Afin de saisir l'intégralité du message que véhicule une image, il est nécessaire de décoder les différents éléments qui la constituent, le message linguistique et le message iconographique.

**Le signe linguistique** : les symboles écrits que l'image utilise pour transmettre du sens.

**Le signe iconique** : selon Martine Joly, pour Peirce : « *le signe est iconique quand il peut représenter son objet principalement par sa similarité<sup>163</sup>* »

De ce fait, le signe est considéré iconique dès lors qu'un rapport de ressemblance s'établit avec l'objet qu'il représente.

*« Une '' image '' , est hétérogène, c'est-à-dire qu'elle rassemble et coordonne, au sens d'un cadre (d'une limite), différentes catégories de signes : des images au sens théorique du terme (des signes iconiques, analogiques), mais aussi des signes plastiques(...) et la plus part du temps aussi des signes linguistiques, du langage verbale, c'est leur relation, leur interaction qui produit du sens<sup>164</sup> »*

---

<sup>162</sup> Roland Barthes, op. Cit. p5.

<sup>163</sup> Martine JOLY, *introduction à l'analyse de l'image*, NATHAN, Paris, 2002, p.72

<sup>164</sup> Ibid, p.39.

## - La sémiologie selon Roland Barthes

Bien que les publicités aient une « signification » délibérée ou un sens généré afin de vendre un produit, les analyses de Barthes peuvent être utilisées pour comprendre comment les messages sont véhiculés dans d'autres types d'images.

Lorsque le spectateur regarde la publicité, les éléments visibles (les signifiants), représentent ce qu'ils signifient en réalité. Le signifiant et le signifié ne font qu'un, fournissant ainsi un message non codé et le « réalisme » de l'image, la fait apparaître comme une scène « naturelle » plutôt que construite « socialement et historiquement ».

Paradoxalement, il n'y a pas de code à décoder à ce niveau car une photo de tomate représente une tomate. Comme le dit Barthes dans son livre<sup>165</sup>, « Nous n'avons besoin d'aucune autre connaissance que ce qu'implique notre perception. Une fois que vous reconnaissez le signe iconique (le signifiant) ou l'objet dans l'image, vous comprenez sa signification à partir de sa similitude avec sa réalité visuelle - l'élément signifié.

Les éléments fournissent un message non codé, innocent et emblématique et un contexte réaliste dans lequel présenter le message global. Le message dans ce cas est "la scène elle-même, la réalité littérale" ».

Le message linguistique sert à ancrer ou à éloigner le spectateur d'un certain nombre de significations possibles qui peuvent émerger de l'image et vers la signification voulue.

Le message linguistique peut être séparé des deux autres messages iconiques mais comme les messages non codés et codés ont la même substance iconique, il est plus difficile de les différencier. Le lecteur reçoit consécutivement une image perceptive et un message culturel.

Barthes souligne cependant qu'il est important de séparer les deux afin de comprendre la relation finale entre les messages et l'image dans son ensemble ; de la même manière qu'il faut différencier le signifiant et le signifié dans un signe linguistique.

Dans l'ensemble, la connotation dans une image a le même effet sur le message indiqué que la légende ou le texte écrit sur la photographie. Il guide le spectateur loin de l'image littérale et de son message et vers le message voulu de l'image globale. Ainsi, Barthes fournit

---

<sup>165</sup> Roland Barthes, op. Cit.

un outil utile pour analyser les images, comprendre et apprécier comment, par la prévoyance, le compositeur envoie des messages persuasifs et convaincants.

## 2. Méthodologie

Après avoir définis les différents points de la sémiologie, les divers éléments constituant l'image et lui permettant de véhiculer du sens, nous allons à présent tenter de dégager les divers éléments qui fondent du sens dans les images que nous avons choisies pour effectuer cette analyse sémiologique.

Notre brève étude se déroulera donc en deux parties, à savoir, déterminer le sens du message qu'on souhaite transmettre à travers les images et cela par le moyen du procédé établis par Barthes, à savoir, la dénotation et la connotation de chaque image.

## 3. Analyse

- **Les affiches des jeux vidéo de notre corpus**



Figure n°61 : Affiche du jeu Assassin's Creed

- **Le message dénotatif**

La figure n°61 est constituée en premier lieu, d'un message linguistique énonçant le titre du jeu en question. En deuxième lieu, nous avons une image illustrant le personnage principal vêtu de sa tenue d'Assassin et se trouvant dans une foule de passants.

- **Le message connotatif**

Nous remarquons que le personnage principal est mis plus en relief que la foule qui l'entoure. En effet, les passants sont floutés et de ce fait, nous ne pouvons pas discerner leurs visages.

Nous constatons également que les couleurs utilisées dans cette affiche s'accordent avec le thème du jeu en question. Effectivement, ayant une trame qui tourne autour d'une secte d'assassins, les couleurs bleue, blanche et grise reflètent la mort et font allusion aux thèmes de l'au-delà et des revenants utilisés plus communément par l'industrie filmique. Enfin, nous pourrions attribuer la couleur rouge de la deuxième partie du texte, à un désir de rappeler le sang que le credo des Assassins les pousse à verser.



Figure n°62 : Affiche du jeu Deus Ex

- **Le message dénotatif**

La figure n°62 montre les personnages du jeu vidéo « Deus Ex » où nous apercevons le personnage principal ainsi que les personnages secondaires, dont « Farida Malik », l'un des personnages de notre corpus.

Le personnage principal possède des ailes qui s'étendent sur la partie supérieure de l'image. Tout au long des deux côtés de ces ailes se trouvent le reste des personnages dans leurs tenues respectives.

- **Le message connotatif :**

Nous remarquons que le personnage de « Farida » n'occupe pas une place assez importante sur l'affiche. En effet, elle est mise à gauche, en arrière-plan de l'affiche du jeu, à peine visible. Ce qui est en contraste avec la position et la visibilité de la majorité des autres personnages secondaires l'accompagnant sur l'affiche.

En ce qui concerne les couleurs utilisées, nous distinguons, un jaune verdâtre et le noir. Ce qui nous rappelle un univers post-apocalyptique, futuriste ou encore celui des mutants.



Figure n°63 : Affiche du personnage d'Ana du jeu Overwatch

- **Le message dénotatif**

La figure n°63 montre le personnage d'Ana du jeu Overwatch, vêtu de sa tenue habituelle. Ainsi, l'image est constituée du logo du jeu en question, d'une citation liée à Ana et d'un vaisseau en arrière-plan.

- **Le message connotatif**

Ce qui attire l'attention dans cette image, c'est le message linguistique disant : « N'arrête jamais de te battre pour ce en quoi tu crois ». A travers les diverses recherches faites sur ce personnage, nous pouvons dire que cette expression se conforme avec le parcours de ce dernier, car Ana est constamment en conflit avec son occupation, ses convictions religieuses et ses principes.

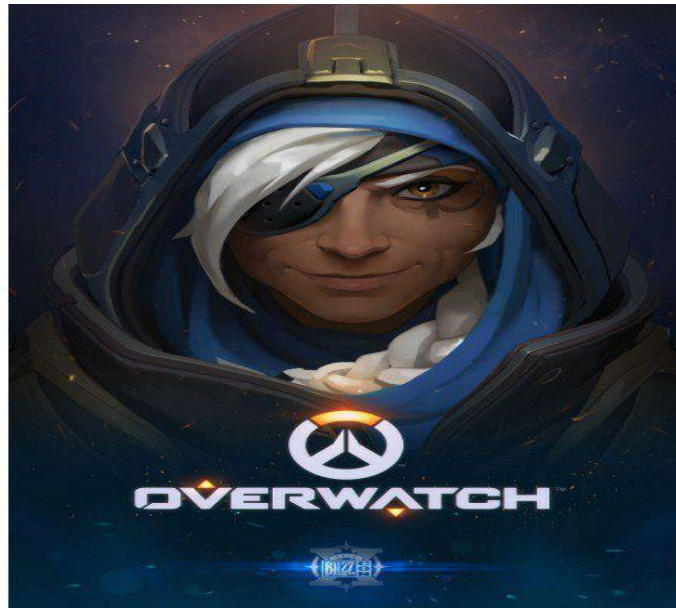


Figure n°64 : Ana du jeu Overwatch

- **Le message dénotatif**

La figure n°64 montre le personnage d'Ana du jeu Overwatch où nous n'apercevons que le haut de son torse et sa tête. Sa tresse est plus visible, dans cette image, que sur les autres affiches qu'on a établies de son personnage.

- **Le message connotatif :**

Sur cette affiche Ana adopte une pose imposante avec un air mystique et des yeux qui scintillent, faisant d'elle un être majestueux rivalisant avec ses contreparties masculines. La couleur prédominante est le bleu nuit d'un ciel étoilé qui fait allusion à l'espace et à la galaxie.

- **Les couvertures des bandes dessinées de notre corpus**



**Figure n°65 : Sooraya Qadir**

- **Le message dénotatif**

L'image montre principalement le haut du visage du personnage de « Sooraya Qadir » de la bande dessinée X-Men et plus précisément ses yeux car elle porte le niqab.

- **Le message connotatif**

Cette affiche est l'une des rares affiches montrant le personnage de «Sooraya» bénéficiant de la couverture à elle toute seule. Nous remarquons ses yeux qui transmettent un sentiment de peur qui est sans doute en rapport avec la silhouette noire que nous pouvons entrevoir dans le reflet de ses pupilles.



Figure n°66 : Affiche de la BD. X-Men

- **Le message dénotatif**

L’affiche présentée dans la figure n°66, est la couverture de la bande dessinée X-men. Nous y voyons le personnage de « Monet » assis sur un fauteuil scandinave.

- **Le message connotatif**

Nous remarquons plusieurs éléments dans cette image. Tout d’abord, la façon dont « Monet » est assise. En effet, cette pose rappelle la célèbre position de Sharon Stone dans le film Basic Instinct (1992). Ensuite, nous constatons l’union des couleurs noire et mauve, entre l’arrière-plan de l’affiche et le costume de « Monet ». Enfin, ces couleurs s’accordent également avec le message linguistique qu’on a attribué à « Monet » : *séduisante, élégante et mortelle*.



Figure n°67 : Couvertures de la bande dessinée Ms. Marvel

- **Le message dénotatif**

La figure n°67 montre deux couvertures de la bande dessinée «Ms. Marvel» qui met en vedette la jeune mutante « Kamala Khan ». Ainsi, nous remarquons une palette de couleurs assez similaire.

L'image de gauche montre «Kamala» entrain de briser du verre d'une main tout en exécutant le signe de victoire avec l'autre main. Sur l'image de droite, nous y voyons «Kamala» tenant son téléphone et en même temps, elle utilise ses pouvoirs afin de contrecarrer les plans de cambrioleurs de banques.

- **Le message connotatif**

Les couleurs utilisées sur les deux affiches se réfèrent principalement au costume de l'héroïne. Sur les deux images, nous remarquons la présence d'un thème commun. En effet, on veut véhiculer le message selon lequel, «Kamala» est une adolescente comme les autres qui aime lire les magazines et passer du temps sur son téléphone. Toutefois, cela ne l'empêche pas d'accomplir sa tâche en tant que super - héroïne. Enfin, sur l'image de gauche, nous la voyons, faire le signe de victoire avec la main gauche tout en montrant son poing de

la main droite. Cela montre son conflit intérieur entre sa réticence à user de la violence et son désir de protéger les innocents.

### **Commentaire**

La comparaison entre les différentes images de notre corpus et l'étude des différents messages de ces dernières à savoir le message linguistique, le message dénotatif et le message connotatif, nous a permis de souligner et de saisir les multiples sens qu'on souhaite véhiculer par le biais des affiches des jeux vidéo et des couvertures des bandes dessinées.

En premier lieu, nous remarquons que ceux ne sont pas tous les personnages qui bénéficient d'affiches car certains ne font pas partie des affiches officielles des supports auxquels ils appartiennent.

En second lieu, nous constatons que nous avons pu dresser un aperçu sur la personnalité, les conflits intérieurs, les buts, ... de quelques personnages tels que : «Altair», «Kamala» et « Ana ». Et cela, à travers les différents éléments de sens présents au sein des affiches et des couvertures étudiées.

En dernier lieu, nous soulignons l'usage de différentes stratégies, lors de la conception des affiches et des couvertures, à savoir, l'intertextualité présente dans l'affiche de »Monet«, de « Faridah » et de « Kamala ». La pose de « Monet » fait référence à un film américain célèbre et «Kamala» fait le signe de la victoire, Tout comme la représentation religieuse des ailes d'ange sur l'affiche de « Deus Ex ».

En conclusion, nous pouvons dire que les affiches et les couvertures de ces créations ludiques à savoir les jeux vidéo et les bandes dessinées ne sont pas que de simples images dont la seule fonction est la présentation ou l'attrance du joueur ou du lecteur mais leur rôle consiste surtout à transmettre des messages à travers leurs textes, leurs couleurs, les gestes des personnages, l'expression de leurs visages,...Ces éléments nous permettent, après analyse, de décoder et de déchiffrer les multiples sens ou significations que véhiculent les icônes choisies.

## Chapitre IV

La représentation des personnages  
musulmans dans les médias.

Discussion des résultats

## **Chapitre IV : La représentation des personnages musulmans dans les médias. Discussion des résultats.**

### **Introduction**

Dans ce chapitre, nous allons dans un premier temps, faire état des différents stéréotypes liés à la culture musulmane et au monde arabo-persan ainsi qu'un bref aperçu historique de ces derniers. Ensuite, nous traiterons des différents aspects qui régissent la conception des personnages de jeux vidéo et de bande dessinées. Enfin, nous ferons état des réactions aux personnages de notre corpus sur les réseaux sociaux et cela quant à leurs créations et comportements.

Tout d'abord, il est important de déterminer la provenance des idées reçues sur l'Islam et les arabes. Ainsi, nous remarquons qu'il n'est pas surprenant que les reportages des médias occidentaux maintiennent une image constamment déformée des Arabes et des musulmans. Les stéréotypes fabriqués de l'Islam sont omniprésents dans les médias occidentaux par tous les moyens de communication.

Ainsi, les Arabes et les musulmans sont considérés comme une entité unique dans le but d'être considérés arbitrairement et collectivement comme antirationnels, barbares, anti-démocratiques, etc. Pour atteindre cet objectif, les médias occidentaux déforment délibérément de nombreux concepts islamiques.

De la même manière, l'art arabe et islamique n'échappe pas au processus de distorsion et de modification. Cette opération vise à actualiser des objectifs multidimensionnels. En effet, les médias occidentaux répartissent les musulmans arabes en trois catégories : «milliardaire», «terroriste» et «danseuse du ventre». Faisant ainsi de l'art arabe, un art sans valeur par rapport à celui de l'Occident.

De plus, pendant plus d'un siècle, les films ont dramatisé la création de mythes. Depuis que la caméra a commencé à tourner, l'Arabe est apparu comme un personnage non civilisé, quelqu'un qui apparaît et agit différemment du protagoniste occidental blanc, quelqu'un d'une autre race, classe, sexe ou origine nationale.

Le monde islamique diversifié est peuplé uniquement de mollahs barbus, de cheikhs ombragés dans leurs harems, de terroristes, de Bédouins arriérés, de danseuses du ventre, de

jeunes filles de harem et de domestiques obséquieux. On montre enfin les femmes en noir de la tête aux pieds, têtes baissées, marchant derrière les cheikhs abusifs comme des êtres muets, incultes, peu attirants, et asservis.

La déformation de l'identité des Arabes comprend aussi leur teint car pour représenter les Arabes, certains artistes occidentaux recourent à leur imagination plutôt qu'à une vision pratiquement empirique. Les cas sont différents selon les sujets eux-mêmes. À titre d'exemple, nous pouvons considérer la représentation physique des hommes et des femmes arabes.

Ce qui est étonnamment étrange, c'est l'écart considérable entre le teint sombre de l'homme et le teint blanc de la femme bien qu'ils proviennent du même environnement géographique et climatique. Une telle notion extrême de teint qui distingue la femme blanche de l'homme au teint foncé n'existe nulle part dans le monde que dans l'imagination occidentale. L'expéditeur ou l'émetteur forge une image imaginaire et fabriquée des Arabes et des musulmans et le récepteur le croit littéralement et aveuglement.

Parallèlement à la représentation des médias occidentaux de la littérature et des écrits arabes en général, nous pouvons citer, le célèbre dessin animé « Aladin » de Walt Disney<sup>166</sup> où les Arabes sont décrits de manière négative et dévalorisante. Bien que l'histoire traite d'un milieu culturel arabe, ce dessin animé est tellement travaillé qu'il a l'air plus américain qu'arabe.

Toutefois, Walt Disney n'américanise pas seulement les noms des personnages, mais il occidentalise également leurs apparences : les vêtements de « Jasmine » subissent également un changement radical ; sa tenue l'a fait ressembler plus à une « danseuse du ventre » qu'à une princesse. Ainsi, au lieu de préserver sa chasteté royale et sa noblesse d'où sa véritable identité, elle semble attirante dans sa robe traditionnelle.

Ainsi, nous remarquons que les termes : Rapaces, obsédé par la convoitise, sanguinaires, sont des images illustrées et figées des Arabes et des musulmans dont la disposition à accomplir n'importe quel acte diabolique est fixée dans les caricatures occidentales à grande échelle. Les exemples sont très variés, allant des figures légendaires

---

<sup>166</sup> *Aladdin* est le 40<sup>e</sup> long-métrage d'animation et le 31<sup>e</sup> « Classique d'animation » des studios Disney. Sorti en 1992, il s'inspire librement du conte *Aladin ou la Lampe merveilleuse* mais aussi du film *Le Voleur de Bagdad* (1940).

aux figures réalistes et ciblant à la fois les peuples du Moyen-Orient et ceux des Nord-Africains sans tenir compte des différentes ethnies, races et religions.

Ce qui est étonnamment étrange, c'est le fait que ce sont des caractéristiques homogènes, inflexibles et fixes qui les identifient toutes et les font ressembler à une seule personne. Une telle image couvre également les dessins animés occidentaux et en particulier les personnages fictifs.

De plus, depuis que le cinéma est devenu un outil de divertissement à la mode et efficace, il ne fournit plus seulement des informations multiformes mais il contribue aussi, et beaucoup à remodeler les valeurs, et plus encore, il se développe et convainc le spectateur d'intégrer certaines visions de «l'Autre». Si le spectateur est habitué à voir des images répétitivement persistantes et récurrentes sur n'importe quel sujet, son jugement, sa décision et sa réaction auront lieu par conviction car les images seront mythifiées.

D'ailleurs, Shaheen explique ce phénomène avec les propos du président John Fitzgerald Kennedy qui a déclaré que «*le grand ennemi de la vérité n'est très souvent pas le mensonge, délibéré, artificiel et malhonnête, mais le mythe, persistant, persuasif et réaliste.*<sup>167</sup>». Ainsi, les films occidentaux mythifient l'identité des Arabes en confinant leur vie dans certains clichés qui sont reconnus par le spectateur occidental.

S'ajoute à cela, les caricaturistes occidentaux qui défendent leurs visions, fabriquées des peintres occidentales du XIXe siècle en présentant les femmes musulmanes comme des entités sexualisées ; les producteurs occidentaux promeuvent les vues stéréotypées de leurs prédécesseurs, principalement les romanciers de la littérature de voyage. Bien que les termes abusifs soient modifiés pour s'adapter au contexte historique, l'aspect négatif de leur connotation persiste.

Le terme « marchand d'esclaves » par exemple, apparaîtra anachronique s'il est utilisé récemment pour désigner un Arabe et il est simplement remplacé par « ravisseur », un terme qui est couramment utilisé de nos jours ; la même chose se produit pour le terme « sauvage » qui est substitué par « terroriste ».

---

<sup>167</sup> Shaheen, J. G. (1984). *The TV Arab. Ohio : Bowling Green State University Popular Press.* (Page : 10).

Ainsi, Rayan El-Amine dans «The Making of the Arab Menace<sup>168</sup>» souligne que «*les films hollywoodiens ont joué un rôle important dans la perpétuation et l'amplification de ces caricatures racistes. Les Arabes dans les films sont décrits comme étant des terroristes, des fanatiques, sales, irrationnels, violents et surtout jetables.* » Et plus loin dans son article, El-Amine conclut que «*L'image rétrograde et apparemment statique de l'Arabe qu'Hollywood et l'administration Bush ont projetée vient des notions coloniales classiques de supériorité occidentale*», relatant et soulignant en même temps la continuité de l'ancien stéréotype de l'Occident.

Relier les musulmans arabes du XXe siècle à l'acte de terrorisme est plutôt fréquent compte tenu des facteurs et des critères disponibles qui facilitent la pratique de ce phénomène. En effet, l'attribution de tels actes par les médias occidentaux aux musulmans, sont tenus pour acquis car ils font inévitablement partie de leurs pratiques quotidiennes.

Cependant, la question du terrorisme devient problématique lorsqu'elle transcende les dernières années du XXème siècle où il semble que l'idée du terrorisme se soit libérée des contraintes historiques et devient donc un concept ahistorique<sup>169</sup>. Les médias occidentaux sacrifient à la fois l'histoire et la géographie pour étancher et assouvir la soif d'un public satisfait de la déformation des faits.

La perception américaine des musulmans dans de nombreuses circonstances est moins que positive. Les femmes musulmanes constituent souvent un sujet de débat et d'examen car en voyant une femme voilée, les mots « opprimée » ou « sans défense » sont souvent associés et supposent que les femmes musulmanes n'ont pas accès à un contexte dans lequel, elles peuvent voir leur oppression et les mauvais traitements.

Dans la société américaine, les femmes musulmanes sont représentées et considérées avec un ensemble d'heuristiques, relativement singulier. En réalité, la plupart des occidentaux connaissent très peu les femmes musulmanes et manquent souvent

---

<sup>168</sup> El Amine, Ryan. (2005). «*The Making of the Arab Menace* », Site : Dissident Voice. En ligne : <http://dissidentvoice.org/Apr05/ElAmine0429.htm>

<sup>169</sup> Quelque chose qui n'a aucun rapport avec l'Histoire ou qui n'en tient pas compte. Qui ne fait intervenir aucun contexte historique réel.

d'interactions ou de relations directes avec ces dernières. Cela est dû au fait que peu possèdent ou pas du tout, une connaissance des textes ou des traditions islamiques<sup>170</sup>.

Les grands médias occidentaux créent une image de femmes perpétuellement en état de détresse et de souffrance, laissant derrière eux un récit décourageant concernant l'ensemble des femmes qui pratiquent cette religion<sup>171</sup>.

Les perceptions du public envers les femmes musulmanes sont généralement différentes, surtout lorsqu'il s'agit de la majorité des pays occidentaux. La plupart d'entre-eux pensent que chaque femme qui sort en public avec un voile islamique (Hijab) a un lien avec le terrorisme ou avec les extrémistes musulmans, et c'est ce qui conduit très souvent, la discussion à l'islamophobie.

Le rôle des médias tels que nous le connaissons est de diffuser des informations au public par le biais de la sensibilisation sur les différents problèmes qui affectent les communautés. Cependant, en ce qui concerne la façon dont il représente les musulmans et les femmes en particulier, les avis ont tendance à toujours changer, et chaque plate-forme médiatique trouve une manière et des termes bien précis pour définir les musulmans, et les femmes en particulier.

Plusieurs interrogations se posent toujours et encore concernant la façon dont les médias occidentaux décrivent les musulmans en général et les femmes musulmanes en particulier. Panagopoulos<sup>172</sup>, révèle dans son étude, que la vitesse à laquelle les musulmans s'adaptent aux valeurs occidentales, qui incluent l'acceptation, la civilité et la tolérance est susceptible de rester négative en raison de la façon dont les musulmans sont principalement représentés dans les médias des pays occidentaux comme le Royaume-Uni.

Il convient également de noter que depuis le début des années 1970, la couverture médiatique des musulmans et de leurs événements a évolué surtout dans une perspective occidentale. Bien que sa couverture accrue s'accompagne de certains avantages, les inconvénients mettent toute la religion de l'Islam en danger, et particulièrement lorsque les

---

<sup>170</sup> Green, Todd H. 2015. *The Fear of Islam : An Introduction to Islamophobia in the West*. Minneapolis : Fortress Press.

<sup>171</sup> Kasana, Mehreen. 2014. "Feminisms and the Social Media Sphere." *Women's Studies Quarterly* 42 (3/4) : 236–49.

<sup>172</sup> Panagopoulos, C. (2006). *The polls-trends : Arab and Muslim Americans and Islam in the aftermath of 9/11*. *International Journal of Public Opinion Quarterly*, 70(4), 608-624.

médias commencent à représenter les femmes musulmanes comme des terroristes, simplement en raison de leur code vestimentaire ou de la façon dont elles se présentent dans les sociétés où elles vivent<sup>173</sup>. Les femmes ont également reçu une attention quelque peu particulière en termes de couverture pour des gains commerciaux.

Le langage utilisé dans les médias lors de la couverture des activités liées aux femmes musulmanes est très important à souligner, pour comprendre comment on se réfère à elles dans les différentes histoires. Les médias qui tentent de présenter un titre captivant sur une histoire ont tendance à créer des titres accrocheurs pour attirer l'attention du public. Cependant, tout en faisant cela, ils ont tendance à sembler tromper le public sur plusieurs sujets comme celui de la façon dont ils élaborent les problèmes liés aux femmes dans la perspective islamique<sup>174</sup>.

À propos de la représentation d'un sujet dans la couverture médiatique, que ce soit de manière positive ou négative, Hart et Hassenchal<sup>175</sup> soutiennent que les métaphores dans la couverture médiatique, peuvent très bien être utilisées comme des armes pour créer des problèmes visant à déshumaniser une personne afin d'être soutenue par le public.

Cela peut cependant se produire de manière négative ou positive, quel que soit le média d'information qui s'engage dans ladite pratique. Ce problème peut - être vu de nos jours dans les médias lorsqu'ils veulent dépeindre les musulmans en tant que tels, ils vont simplement lancer une couverture médiatique d'un sujet particulier concernant les musulmans, et le font simplement apparaître comme un fait.

La métaphore la plus utilisée concernant les femmes musulmanes dans les médias occidentaux en général, est celle du terrorisme. Cela va loin dans la mesure où si quelque chose de proche d'un acte terroriste est commis par un non-musulman, les médias seront hésitants à qualifier les coupables de terroristes.

Un exemple ici peut être vu sur les meurtres qui ont eu lieu en Suisse où plusieurs musulmans ont été tués en plein jour par des non-musulmans avec ce qui ressemblait à des

---

<sup>173</sup> Terman, R. (2017). *Islamophobia and media portrayals of Muslim women : A computational text analysis of US news coverage*. *International Studies Quarterly*, 61(3), 489-502.

<sup>174</sup> Ciftci, S. (2012). *Islamophobia and threat perceptions : Explaining anti-Muslim sentiment in the West*. *Journal of Muslim Minority Affairs*, 32(3), 293-309.

<sup>175</sup> Hart, W. B., & Hassenchal, F. (2005). *Culture as persuasion : Metaphor as weapon*. *Bring 'em On : Media and Politics in the Iraq War*, 85-100.

actes parrainés. Les médias n'ont pas tardé à se référer à cela comme de simples meurtres par opposition à des actes commis par un musulman.

Greenberg et Miazhevich<sup>176</sup> alors qu'ils travaillaient sur un projet prolongé de 12 ans sur la façon dont les médias décrivent les musulmans dans le « New York Times », ils ont découvert que les musulmans aimaient leur foi, bien que sur sa couverture, le New York Times, utilisait des expressions ethniques comme asiatique, Arabes, immigrants du Moyen-Orient, en se référant à ceux qui venaient de La Grande-Bretagne.

Au cours des années, les injures à l'encontre des musulmans en général se sont multipliés sur les couvertures de ce journal au point d'employer explicitement : extrémistes, radicalistes... Les médias ont également fermé les yeux sur la liberté de culte et ont commencé à représenter les femmes musulmanes voilées comme des terroristes, en particulier après les événements du 11 septembre aux États-Unis, entre 2001 et 2005 environ.

Dans son rapport de recherche, le Pew Research Center<sup>177</sup> a déduit que la majorité des pays occidentaux n'aiment pas les musulmans par rapport aux autres groupes religieux et ethniques du monde entier. La plupart des problèmes tels qu'ils sont présentés dans leurs médias concernent principalement les femmes et la façon dont elles se voilent, et finissent donc par conclure qu'elles cachent toujours des bombes sous leurs voiles et c'est pourquoi elles les qualifient de « bombardiers » et de « terroristes ».

Dans leur étude, Kalkan, Layman et Uslaner (2009)<sup>178</sup> ont découvert que les médias étaient l'une des principales raisons pour lesquelles le public a une image cabossée des femmes musulmanes à chaque fois qu'il en voit une, car les médias influencent les opinions de leurs abonnés et les poussent ainsi, à changer d'attitude en fonction de l'agenda qu'ils leur ont inculqué, et cela en rapport aux trames particulières qu'ils publient dans leurs actualités.

---

<sup>176</sup> Greenberg, D., & Miazhevich, G. (2012). *Assimilationism vs. Multiculturalism : US identity and media representations of British Muslims over a 12-year span*. *Communication, Culture & Critique*, 5(1), 75-98.

<sup>177</sup> Pew Research Center (2017) *US image suffers as publics around world question Trump's leadership*.

<sup>178</sup> Kalkan, K. O., Layman, G. C., & Uslaner, E. M. (2009). "Bands of others"? Attitudes toward Muslims in contemporary American society. *The Journal of Politics*, 71(3), 847-862.

Au Royaume-Uni, plusieurs études analysées révèlent qu'il existe de nombreuses fausses représentations des femmes musulmanes. Par exemple, Bullock et Jafri<sup>179</sup> dans leur étude sur la façon dont le journal « The Guardian » représente les musulmans dans leurs histoires, ont constaté que les femmes sont constamment considérées comme des opprimées qui mettent toujours le voile et continuellement victimisées par leurs maris.

Ce n'est généralement pas différent en ce qui concerne les autres supports médiatiques comme la BBC et d'autres aux États-Unis comme le Washington Post qui considèrent les femmes en tant que tel. Par conséquent, des universitaires comme Abu-Lughod (2013)<sup>180</sup> suggèrent que les femmes musulmanes doivent être sauvées et que leur image doit être restaurée car elle a été souillée et déformée par les médias.

Les médias grand public produits en Amérique du Nord sont populaires dans le monde entier et appréciés par les joueurs provenant d'innombrables et divers horizons sur le continent lui-même et à l'étranger alors que les joueurs individuels possèdent des traits d'identité uniques en ce qui concerne leurs origines ethniques, leur identité de genre, leur orientation sexuelle, leurs positions politiques et leurs opinions religieuses - pour n'en nommer que quelques-uns. Il n'est pas très courant que les sociétés de jeux vidéo grand public, produisent un contenu inclusif dans la représentation de l'identité de ses divers membres de l'auditoire.

Selon Anna Anthropy, ce manque d'inclusion peut être problématique non seulement parce qu'il aliène un public de joueurs minoritaires, mais aussi, au nom de l'industrie du développement de jeux, il crée à maintes reprises du contenu répétitif, reflétant finalement une forme de stagnation créative<sup>181</sup>.

L'identité arabe est un exemple d'identité fortement stéréotypée par les médias non arabes, en particulier par divers médias américains. Compte tenu du facteur d'interactivité et du degré d'agence offerts par les jeux vidéo, ils rendent sans doute l'expérience de consommation narrative plus efficace en termes de perception que celle d'autres médias plus linéaires. Cela est particulièrement notable à notre époque pan-numérique, où les jeux

---

<sup>179</sup> Bullock, K. H., & Jafri, G. J. (2000). *Media (mis) representations : Muslim women in the Canadian nation*. *Canadian Woman Studies*, 20(2).

<sup>180</sup> Abu-Lughod, L. (2013). *Do Muslim women need saving ?* Harvard University Press.

<sup>181</sup> A. Anthropy. (2012) *Rise of the Videogame Zinesters : How Freaks, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back An Art Form*, Seven Stories Press.

peuvent offrir des graphismes réalistes et des mécanismes de jeu auxquels les joueurs peuvent- être accrochés plusieurs heures par semaine.

Afin que leurs consommateurs se sentent inclus en tant que membres du public, les développeurs de jeux vidéo doivent comprendre comment leur contenu peut affecter l'expérience de jeu de leur public cible, plus particulièrement ceux qui résonnent avec les représentations en question.

Les personnages arabes en Amérique du Nord sont le plus souvent représentés dans les jeux de tir, et sont conçus pour être des terroristes non jouables que le héros doit vaincre, les rendant comme des images de stock d'"Autres" qui ne sont jamais vus dans aucune lumière autre que la norme stéréotypée.

En regardant les différents jeux vidéo japonais, nous remarquons que les représentations arabes, se limitent souvent, à des apparences vestimentaires et esthétiques et à des conceptions qui véhiculent peu ou pas d'hostilité directe envers la culture arabe.

Néanmoins, il y a un certain degré d'orientalisme qui entre dans ces conceptions, qui en soi, s'inspire de stéréotypes inexacts, exagérés ou dépassés sur les Arabes remontant à des périodes plus anciennes. Evelyn Alsultany fait référence à la description de l'Orientalisme par l'érudit Edward Said<sup>182</sup> comme « *s'apparentant à mettre une paire de lunettes qui déforment votre vision* ».

En raison de ces lunettes, notre perception du Moyen-Orient implique de voir les Arabes comme exagérément différents. Souvent, cette différence se présente sous la forme d'exotisme, où le Moyen-Orient est dépeint comme une terre imaginaire de déserts, de chameaux, de génies et de tapis volants, et où les femmes sont des danseuses du ventre et les hommes des cheikhs séduisants.

Les récits promeuvent l'influence néfaste qui accompagne la non-compréhension critique de la culture et de la civilisation arabe, et poussent les joueurs non arabes à considérer les Arabes comme des individus complexes qui n'imitent pas le comportement des méchants qui sont décrits dans les jeux vidéo.

---

<sup>182</sup> E. Alsultany. 2011. *Professor alsultany on exoticism and the exaggerated perception of the middle east*. Chaîne : Arab national museum. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=cNI8zc6r7KU>

Les joueurs qui s'identifient comme arabes sont susceptibles d'être victimes de préjugés et de discrimination ; Les Arabes aux États-Unis sont associés aux actes d'extrémistes minoritaires qui partagent leur origine ethnique et, en tant que tels, sont largement blâmés pour les actes de ces petits groupes sur qui les médias nord-américains choisissent de se concentrer principalement.

La race, le genre et la sexualité sont généralement dépeints de manière stéréotypée par les médias dans les livres, les films, les séries télévisées et les jeux vidéo où nous voyons un éventail de personnages dont les identités ne font pas partie de la norme collective et qui ont été simplifiées et caricaturées de ce qui devrait autrement être une entité plus complexe.

En termes de stéréotypes ethniques arabes, Hollywood regorge de titres de films où les acteurs arabes sont désignés pour des rôles à prédominance terroriste<sup>183</sup>, ou encore exagérant l'exotisme de la représentation arabe d'un point de vue colonialiste, mieux connu sous le nom d'Orientalisme.<sup>184</sup>

L'identité ethnique arabe fait partie des nombreux groupes minoritaires susceptibles d'être stéréotypés par les jeux vidéo grand public produits en Amérique du Nord et au Japon, ce qui a contribué au manque d'approches intersectionnelles pour présenter ces identités dans les jeux vidéo.

Cela force non seulement les producteurs de culture populaire à être confinés aux limites de leur connaissance ou expérience restreinte des identités minoritaires, mais laisse également les consommateurs qui appartiennent à ces groupes minoritaires se sentir exclus en tant que membres du public.

Les joueurs arabes ont des prototypes en tête lorsqu'il s'agit de représentations existantes de la culture arabe dans les jeux vidéo, et ont donc un sens du jugement différent lorsqu'ils sont exposés à ces représentations qu'un non-Arabe, qui est plus susceptible d'avoir une vision limitée ou stéréotypée de l'idée de ce qui fait qu'un personnage de jeu vidéo est "arabe".

---

<sup>183</sup> Qumsiyeh, M. *100 years of anti-arab and anti-muslim stereotyping*. The prism.1998. Disponible sur : [https://www.ibiblio.org/prism/jan98/anti\\_arab.html](https://www.ibiblio.org/prism/jan98/anti_arab.html)

<sup>184</sup> J. Shaheen. *Reel Bad Arabs*. Interlink Publishing, 2001.

L'étude de psychologie menée par Muniba Saleem et Craig Anderson<sup>185</sup> montre un parfait exemple qui reflète la tendance des non-Arabes à stéréotyper les Arabes. En effet, à travers leur enquête, les membres de chaque groupe ont été invités à dessiner ce qu'ils considéraient comme un homme et une femme arabes "typiques" et un homme et une femme de teint blanc "typiques". La plupart des participants ont dessiné des images similaires à celles-ci :



**Figure n°68 : Dessin d'un participant à l'enquête menée par Muniba Saleem et Craig Anderson**

Dans le cadre d'un ensemble plus large de problèmes existants dans les jeux vidéo, généralement offensants, les stéréotypes concernant les arabes, n'ont pas fait l'objet de plusieurs études examinant réellement les représentations ethniques de ces derniers dans ces créations ludiques, encore moins, celles qui se sont interrogés sur les ramifications que ces représentations ont sur les joueurs arabes.

Malgré le manque de recherches et d'études officielles sur le sujet, l'avènement du Web 2.0 et sa capacité à brouiller les frontières entre producteurs et consommateurs (c'est-à-dire la promotion du contenu généré par les utilisateurs, à savoir les articles de blog et le partage de réflexions et de productions personnelles en ligne) a montré que les groupes minoritaires et sous-représentés ont souvent des opinions bien arrêtées concernant le statut quo de leurs représentations identitaires par les médias grand public.

---

<sup>185</sup> M. Saleem et C. Anderson. *Arabs as terrorists : Effects of stereotypes within violent contexts on attitudes, perceptions and affect*. 2013.

Enfin, l'identité des musulmans est unifiée en un seul terme ; une telle sur-généralisation engendre des répercussions très critiques, principalement lorsque l'Occident ne parvient pas à différencier les diverses ethnies et croyances religieuses.

Les médias occidentaux désignent racialement comme arabe et religieusement comme musulman, le territoire géographique qui s'étend des rives de l'océan Atlantique, de l'Afrique du Nord, du Golfe et de l'Asie, et excluent radicalement les autres différentes minorités raciales et religieuses peuplant ces territoires.

## 1. Stéréotypes et représentation dans les jeux vidéo

### a. Entre réalité historique et fictionnelle :

L'étude comparative des réalités fictionnelles et historiques de l'apparence physique et du style vestimentaire des personnages d'origine musulmane de la série de jeux vidéo « Assassin's Creed », nous a permis d'extraire plusieurs facteurs qui motivent les différents changements opérés lors de la création des personnages en questions. A cet effet, les mêmes aspects pourraient également justifier la représentation actuelle des musulmans dans les jeux vidéo.

- **Facteur économique :**

La série de jeux « Assassin's Creed » a connu un grand succès dès ses débuts. Ce qui a conduit à la production de plus d'une douzaine de jeux, tout comme une œuvre cinématographique sorti en 2016. Ainsi, par souci de vente, de marketing et de ciblage de public, il est plausible que des retouches et un certain modelage ait été apporté aux personnages afin de pouvoir attirer un plus grand public, un public bien plus diversifié.

- **Facteur culturel :**

Nous constatons que les personnages ont subis des changements à plusieurs niveaux de leur création, tels que leurs styles vestimentaires et apparences physiques. Cela pourraient revenir au fait que ceux qui ont créés les personnages des jeux « Assassin's Creed » appartient plus au moins à la même culture, la culture occidentale. De ce fait, cette réalité déteint sur la façon dont ils développent les personnages en question. En effet, Nous remarquons un point de vue occidental des figures historique qu'ils essayent de reproduire.

- **Facteur de stéréotypes :**

Il n'est pas inhabituel de voir certains développeurs tomber dans la stéréotypie, en créant leurs personnages, particulièrement, lorsque ces derniers ne font pas parti de la même culture qu'ils essaient de représenter. En effet, la majorité des créateurs tendent à reproduire les stéréotypes alimentés par les divers types de médias, d'informations, de divertissements, etc.

- **Facteur religieux :**

En ce qui concerne, les personnages des jeux « Assassin's Creed », nous constatons une représentation assez loin de la réalité religieuse que ces personnages soient censé pratiquer. Le fait est que ceux qui les ont façonnés ne pratiquent pas la même religion. De ce fait, bien avec toutes les recherches amassées, il leur est toujours impossible de fournir une représentation crédible et fidèle à la réalité. D'ailleurs, nous remarquons que la religion supposée des personnages ne change en rien le comportement de ces derniers.

- **Facteur des besoins de l'arc historique :**

Toute production de jeu vidéo requiert d'avoir une histoire qui puisse attirer et garder l'attention d'un public bien précis. En effet, l'originalité de l'histoire est essentielle quant au succès de l'œuvre. De ce fait, certains changements, parfois même radicaux sont apportés aux personnages afin de suivre la logique de l'arc historique globale du jeu. Les jeux « Assassin's Creed » suivent cet exemple, en prenant des figures de l'Histoire tout en modifiant ou bien ajoutant ce qu'ils jugent pouvoir plaire au public.

En conclusion, nous constatons que les changements notés dans les études comparatives des personnages des jeux « Assassin's Creed » peuvent être expliqués à travers plusieurs aspects. Effectivement, toutes ces modifications et nuances aux différents niveaux des personnages résultent non pas d'un seul facteur mais de plusieurs, qui rassemblés expliquent les altérations notés tout au long de notre travail.

## **b. La femme musulmane dans les jeux vidéo**

Au terme de l'étude comparative effectuée sur les personnages féminins de jeux vidéo, nous constatons la présence de plusieurs irrégularités quant à la représentation de ces personnages. A cet effet, ces altérations peuvent être expliquées à travers plusieurs facteurs.

- **Facteur économique :**

Les jeux « Battletech », « Deus Ex » et « Overwatch » tout comme toute autre production a pour but de faire vendre et d'attirer un large public de joueurs. De ce fait, même si les développeurs de ces derniers souhaitent inclure des personnages de milieux divers, ils sont tout de même régis par des règles abstraites qui les incitent à fournir une représentation approximative des valeurs et aspects religieux qu'ils souhaitent véhiculer.

- **Facteur culturelle :**

« Faridah », « Ana » et « Farah » appartiennent toutes les trois à différentes cultures qui ne sont pas partagées avec ceux qui les ont façonnées. De ce fait, nous remarquons un décalage entre ce qui est représenté et la réalité de leurs identités culturelles. Il est assez complexe de tenter de mettre en scène une culture et une façon de vivre qui n'est pas la sienne. Ce qui fait qu'on nous retrouve avec des personnages dont l'identité culturelle et religieuse est soit mise en arrière-plan, soit elle est méconnaissable à la suite des altérations qu'elle subit lors du processus de création.

- **Facteur de stéréotypes :**

Ce facteur doit être traité à travers plusieurs points car il est à noter que les créateurs des personnages de notre corpus ne sont ni du même sexe, ni de la même religion.

Le genre :

En créant les personnages de « Faridah, Ana et Farah », les développeurs, n'étant pas du même sexe peuvent facilement faire appel à l'usage de stéréotypes de genre. Toutefois, cela n'a pas été le cas pour nos trois personnages. En effet, on les montre toutes trois occupant des postes qui ont été longtemps réservés à leurs contreparties masculines.

Par rapport à l'aspect de sexualisation, il est traditionnellement lié au besoin de vente. De ce fait, nous nous attendons à voir cette pratique s'appliquer même pour des personnages où cela contredirait l'essence même de ses caractéristiques morales et religieuses. Toutefois, les personnages en question ont été épargnés par ce procédé.

#### La religion :

En ce qui concerne l'aspect stéréotypé de la réalité religieuse des personnages de notre corpus, nous remarquons que certains changements effectués sur le personnage de Farah sont dû majoritairement aux fausses idées reçues véhiculés sur la religion musulmane. Au contraire, des deux autres personnages dont la religion ne joue qu'un léger rôle.

- **Facteur des besoins de l'arc historique :**

Les altérations notées sur les personnages de « Faridah, Ana et Farah » peuvent expliqués largement par ce facteur. En effet, leurs créateurs les ont façonnés en tenant compte de l'histoire qu'ils voulaient modeler bien plus que de fournir une représentation religieuse ou bien féminine proche de la réalité.

C'est d'ailleurs ce qui se passe communément dans les jeux d'action. Car le but est de faire avancer l'histoire et de ce fait les caractéristiques religieuses ou bien de genres de ces personnages ne sont finalement qu'un outil parmi tant d'autres dans le processus de création.

Pour conclure, nous pouvons avancer que tous les changements aperçus lors de la comparaison des personnages féminins de bandes dessinées, résultent d'un ensemble de facteurs qui en somme poussent par la suite, de façon prémédité ou bien instinctive ceux qui façonnent ces mêmes personnages à créer des caractères dont la crédibilité ne reste qu'approximative.

## 2. La femme musulmane dans les bandes dessinées

Durant ces dernières années, la bande dessinée est devenue un moyen bien plus efficace que les jeux vidéo afin de mettre en scène les différentes cultures, religions et minorités.

Ainsi, à travers les études comparatives des personnages de bandes dessinées de notre corpus, nous constatons les altérations opérées au niveau, de l'apparence, du style vestimentaire et de l'arc historique des personnages de «Kamala», «Monet et Sooraya» peuvent être expliqués à travers plusieurs aspects.

- **Facteur économique :**

Les personnages de «Monet et Sooraya» font partie de la célèbre série de bande dessinée, Les « X-Men ». Cette dernière a été adaptée en dessin animé, œuvre cinématographique, jeux vidéo, etc. De ce fait, la création des personnages auxquels elle donne vie, est largement influencée par le besoin de satisfaire un besoin économique et de vente de masse.

Ce qui n'est pas le cas pour le troisième personnage de notre corpus. En effet, «Kamala» a tellement séduit le public avec son originalité et sa crédibilité dans la bande dessinée « Captain Marvel », qu'on a décidé de lui accorder sa propre bande dessinée « Ms. Marvel » où sa vie de famille, sa religion, et sa culture font partie intégrante de son arc historique et ses aventures.

- **Facteur culturel :**

En ce qui concerne les personnages de «Monet et Sooraya», nous constatons que du fait que les créateurs n'appartiennent pas à la même culture qu'ils essaient de représenter, ils n'arrivent pas à produire une image crédible du milieu culturel de chaque personnage. Ainsi, nous nous retrouvons avec une image déformée de la culture afghane et algérienne.

En ce qui concerne, le personnage de «Kamala», nous constatons une représentation assez proche de la réalité, ce qui est dû principalement au fait que « Sana Amant » l'éditrice de « Ms. Marvel » soit d'une famille pakistanaise. De ce fait, sa contribution fait de «Kamala» un personnage dont les caractéristiques se rapprochent un peu plus de la réalité que ses contreparties «Monet et Sooraya».

- **Facteur de stéréotypes :**

Ce facteur doit être traité à travers plusieurs points car il est à noter que les créateurs des personnages de notre corpus ne sont pas tous de la même religion ou bien du même sexe.

- Le genre :

En ce qui concerne les personnages de «Monet et Sooraya», elles ont toutes deux été créés par des hommes. Nous obtenons alors deux représentations qui se retrouvent à l'extrême l'une de l'autre. En effet, le personnage de «Sooraya» est présenté comme étant docile et pudique alors que «Monet» est libre et rebelle.

En ce qui concerne la sexualisation de ces deux personnages, nous retrouvons les mêmes distinctions, «Monet» est vêtu de façon moulante et attirante alors que «Sooraya» est habituellement habillé en burqa.

Au contraire du personnage de «Kamala» qui quant à elle, ayant été créé par une femme, obtient une représentation assez fidèle à ce qu'une jeune fille de son âge et de son milieu culturelle traverse tout au long de son adolescence.

Quant au facteur de sexualisation, il ne figure dans aucun aspect de ses caractéristiques.

- La religion :

Le personnage de «Sooraya» a été créé à partir de nombreux stéréotypes liés à la religion, car son créateur n'est pas de la même religion. Ce qui a résulté par la suite à la création d'un personnage dont l'arc historique tourne autour de convictions religieuses basées sur des stéréotypes véhiculés largement par les médias occidentaux.

Au contraire du personnage de «Kamala», du fait que sa créatrice est de confession musulmane, elle a su donner une image assez proche de la réalité de la religion en question.

Ceci prouve que le sexe du créateur (trice) et ses antécédents religieux et culturels jouent un rôle important quant à la fidélité de la représentation et à la réalité qui fait d'un personnage, un caractère crédible.

- **Facteur des besoins de l'arc historique :**

Que ce soit pour «Kamala», « Ana » ou bien « Sooraya », on constate que certaines altérations aux caractéristiques de leurs personnages sont partiellement dues aux besoins de l'histoire globale. En effet, le but ultime de chaque œuvre est bien d'être originale et d'attirer l'attention du public.

En conclusion, nous constatons que plusieurs facteurs sont entrés en jeu lors de la création des personnages de notre corpus de bandes dessinées. En particulier, le facteur lié aux stéréotypes et à la culture. Car bien que chaque créateur ait essayé de produire une représentation propre à sa vision, tous n'ont pas pu donner un portrait crédible et fidèle à la réalité culturelle arabo-persane et musulmane.

### **3. Réception des personnages musulmans sur les réseaux sociaux**

Afin de mesurer l'impact des stéréotypes et des idées reçues véhiculés à travers les jeux vidéo et les bandes dessinées, nous avons effectué plusieurs recherches sur les réseaux sociaux afin d'observer la réaction des internautes quant aux personnages de notre corpus.<sup>186</sup>

#### *a. Les personnages de jeux vidéo*

En parcourant les sites web de Twitter et Reddit, nous avons récolté plusieurs avis d'internautes sur les personnages de notre corpus.

Nous remarquons que le personnage d'« Altair Ibn-La Ahad » a créé un sentiment de fidélité et de passion chez les joueurs du jeu Assassin's Creed. En effet, les commentaires trouvés sur le site de Reddit sont pour la majorité des arguments démontrant comment «Altair» est « Le meilleur Assassin » de la série de jeux Assassin's Creed.

---

<sup>186</sup> Voir Annexe 01 pour la traduction et autres commentaires.

Publié par u/KvasirTheOld il y a 1 an

126 **Altair is by far the best character in the Assassin's Creed universe**

// Discussion

So, i know a lot if people may argue that Ezio is the best, but in my opinion Altair is superior. A lot of the story of altair is hidden in novels and smaller games like bloodlines. Recently i decided to uncover the whole story of Altair and it left me shocked. At first altair might appear like a mediocre guy in ac1 but once you know the whole story he really becomes a brilliant character and everything makes a lot more sense. If you haven't done it before i recommend reading the novel and playing bloodlines. Then you will surely understand what I'm saying and appreciate Altair a lot more

79 Commentaires Partager Sauvegarder Masquer Signaler 79% d'upvotes

### Figure n°69 : Commentaire sur Altair Ibn-La'Ahad

Selon cet internaute, « Altair Ibn-La'Ahad » est le meilleur personnage dans le sens où pour comprendre son histoire et réaliser son réel potentiel, il est nécessaire de lire le livre le concernant.

D'autres commentaires expliquent l'origine de sa tenue. Toutefois, nous trouvons également des commentaires négatifs et cela par rapport à la conception du caractère d'« Altair » ; pour certain la version du roman est bien plus réfléchi et profonde que celle du jeu.

tyfinnz · 1a

What's funny is I read the first Assassin's Creed novel before a played the game (Revelations was the first one I played, which led me to become interested in Altair) and I remember liking Altair much better than Ezio. But when I picked up the game I was kind of disappointed to see how robotic and lifeless Altair was and how little the game builds on his character (We see him becoming more patient and caring through his dialogue and actions, but to me that isn't really compelling when the character doesn't feel like a real person ). The book really fleshes him out, showing us his childhood, among other formative events in his life, and also explains the historical scene in much more detail than the game. Having that knowledge while playing the game helped me slog through the frankly repetitive missions, and made it a less painful experience. I also think this is the reason why Ezio is liked more than Altair because AC2 arguably has a lot more variety in terms of gameplay and Ezio has a personality that one can become easily attached to.

1 Partager ...

### Figure n° 70 : Commentaire d'un internaute sur Reddit

Ainsi, ce dernier explique que la version d' « Altair Ibn-La'Ahad » du livre est bien plus réfléchi et travaillé que celle du jeu. En effet, pour ce dernier L' « Altair » du jeu a

un comportement trop robotique et sans vie. De plus, selon lui, les concepteurs du jeu ne laissent pas «Altair» se développer et de ce fait, il ne ressemble pas une personne réel.

Ensuite, nous constatons que les commentaires sur le personnage de «Faridah Malik», «Farah Murad» et «Ana Amari» sont à majorité positives. Ainsi, en parcourant Twitter, nous avons récolté plusieurs publications attestant que ces dernières soient les favorites des joueurs et joueuses des jeux respectifs, Deus Ex, Battletech et Overwatch.

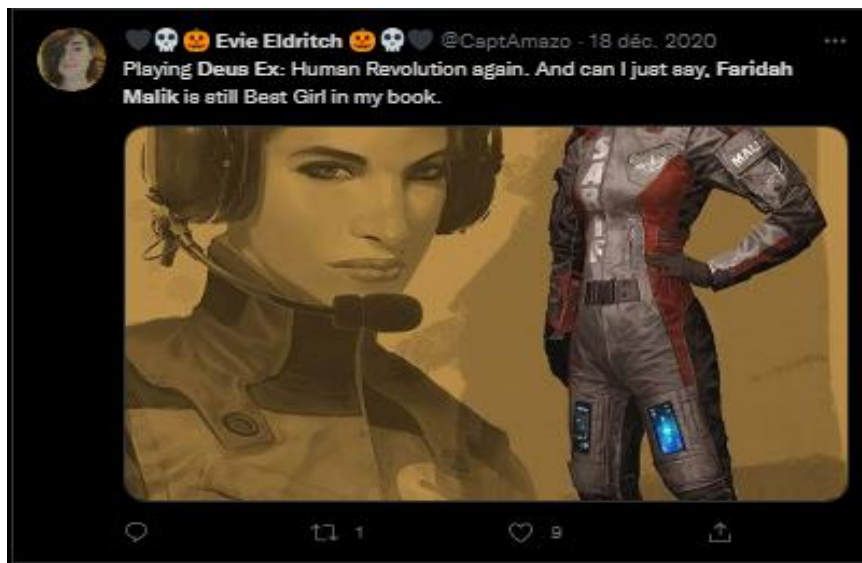


Figure n° 71 : Comentaires sur twitter

### ***b. Les personnages de bandes dessinées***

Les commentaires<sup>187</sup> des internautes sur Twitter, concernant les personnages de «Kamala Khan», «Dust» et «Monet» ont un point en commun, celui de l'enthousiasme éprouvé par les lecteurs lorsqu'ils apprennent l'existence de personnages d'origine musulmane auxquels ils peuvent à présent s'identifier.

Ainsi, certains trouvent que ces personnages reflètent une fidèle représentation, alors que d'autres insistent que le teint de peau de «Monet» est bien plus clair qu'il ne l'était à sa création. Mais encore que «Dust» est pour sa part plus sexualisé au fil du temps.

A cet effet, nous constatons à travers les commentaires que nous avons pu récolter sur Twitter et Reddit que globalement le sentiment est le même pour tous les personnages de notre corpus. Les internautes sont soulagés et en même temps excités de voir que de plus en plus de personnages dans lesquels ils peuvent se projeter sont créés.

Willow Wilson, l'auteure de «Ms. Marvel» estime d'ailleurs que le succès de sa bande dessinée est dû notamment au fait que l'histoire sans faire de l'Islam sa principale trame, y réfère à travers sa famille, ses principes et sa vie d'adolescente.

*« No, it isn't. I don't think we've ever used the word Islam in the book ! She really is meant to reflect the day-to-day experience – obviously with superpowers attached – of ordinary, American Muslim girls. So we decided straight away that she wouldn't wear the headscarf. I do, but I'm in the minority. The vast majority of American Muslim women do not cover their heads. We wanted her family to be fairly conservative, but in a recognisable way. I use the royal 'we' – so many people worked on this project – but I'm talking in particular about Sana Amanat, the series editor, who is herself a Pakistani American woman.*

*And so obviously without her point of view and understanding, the series would not be what it is. The only way we could have gotten this close to recognisable authentic experiences is because both the writer and the editor are Muslim women. I think if it had been anything else, there would have been pressure to conform to a certain narrative. So we really just wanted to show that her background, her belief system and the culture*

---

<sup>187</sup> Voir Annexe 01 pour les commentaires.

*of her parents certainly informs who she is as a person, but she's also got a personality ! »*

**Traduction :** « Non, ce n'est pas le cas. Je ne pense pas que nous n'ayons jamais utilisé le mot islam dans le livre ! Elle est vraiment censée refléter l'expérience quotidienne - évidemment avec des super pouvoirs attachés - des filles musulmanes américaines ordinaires. Nous avons donc décidé tout de suite qu'elle ne porterait pas le foulard. Oui, mais je suis en minorité. La grande majorité des femmes musulmanes américaines ne se couvrent pas la tête. Nous voulions que sa famille soit assez conservatrice, mais d'une manière reconnaissable. J'utilise le « nous » royal – tant de personnes ont travaillé sur ce projet – mais je parle en particulier de Sana Amanat, l'éditrice de la série, qui est elle-même une pakistanaise américaine. Et donc évidemment sans son point de vue et sa compréhension, la série ne serait pas ce qu'elle est. La seule façon dont nous aurions pu nous rapprocher d'expériences authentiques reconnaissables, c'est parce que l'écrivain et l'éditeur sont des femmes musulmanes. Je pense que s'il y avait eu autre chose, il y aurait eu une pression pour se conformer à un certain récit. Nous voulions donc vraiment montrer que son histoire, son système de croyances et la culture de ses parents informent certainement qui elle est en tant que personne, mais elle a aussi une personnalité ! »<sup>188</sup>

Effectivement, lors d'une interview tenue en 2015, Wilson affirme que les réseaux sociaux sont pour une grande partie responsable de la création de personnages appartenant à divers groupes religieux et ethniques.

*« People who read comic books are becoming more and more vocal about what they think and feel and this has been enabled in large by social media. People will post things on Tumblr, Twitter and Facebook and so the conversation is much bigger. And when there is criticism about lack of representation and hateful or unhelpful representation of different minority groups in comics, you hear about it. And the publishers hear about it. It's impossible to ignore these things. And so I think there has really been a groundswell of support for new and different books. I think people often say they want to read things that are new and different, but they don't*

---

<sup>188</sup> Norris, M. (2015). *Comics and human rights : An interview with G. willow wilson*. LSE Human Rights. Disponible sur : <https://blogs.lse.ac.uk/humanrights/2015/02/03/comics-and-human-rights-an-interview-with-g-willow-wilson/>

*always buy them. This is one of those cases in which the two have lined up. Which is very, very cool. »*

**Traduction** : « *Les personnes qui lisent des bandes dessinées se font de plus en plus entendre sur ce qu'elles pensent et ressentent, et cela a été largement facilité par les médias sociaux. Les gens publieront des choses sur Tumblr, Twitter et Facebook et la conversation est donc beaucoup plus importante. Et quand il y a des critiques sur le manque de représentation et la représentation haineuse ou inutile de différents groupes minoritaires dans les bandes dessinées, vous en entendez parler. Et les éditeurs en entendent parler. Il est impossible d'ignorer ces choses. Et donc je pense qu'il y a vraiment eu une vague de soutien pour les livres nouveaux et différents. Je pense que les gens disent souvent qu'ils veulent lire des choses nouvelles et différentes, mais ils ne les achètent pas toujours. C'est l'un de ces cas dans lesquels les deux se sont alignés. Ce qui est très, très cool. »<sup>189</sup>*

Le personnage de «Dust» a également créé une discussion, en particulier sur Twitter. Ainsi, une artiste du nom de Sara Alfageeh partage dans une publication<sup>190</sup>, plusieurs dessins du personnage de «Sooraya» avec des tenues qu'elle estime être plus approprié pour une jeune musulmane portant la burqa.



**Figure n°72 : Dessin de Sooraya par Sara Alfageeh**

<sup>189</sup> Ibid.

<sup>190</sup> Sara Alfageeh. [@SaraAlfageeh] (2018) «If you want something done right dO IT YOURSELF. Here are some Dust redesigns » [Twitter]. 27 août 2018. Disponible sur : <https://twitter.com/SaraAlfageeh/status/1033905894516514817>

Pour conclure, nous constatons que les réseaux sociaux ont ainsi donné une voix aux lecteurs de différentes orientations religieuses, ethniques, etc. Ce qui pousse l'industrie de bandes dessinées et jeux vidéo à créer des personnages qui ressemblent de plus en plus aux minorités.

### **Conclusion partielle**

Nous remarquons que quel que soit le media utilisé, bande dessinée ou bien jeu vidéo. Une conception fidèle à la réalité de personnages appartenant à une culture et religion précise est régie par plusieurs facteurs : culturel, économique ou encore se rapportant aux stéréotypes, aux différentes représentations et même aux divers besoins de l'histoire de l'œuvre en question.

Ainsi, nous pouvons avancer que pour les deux médias confondus, le sexe, les antécédents culturels ou encore religieux des éditeurs et développeur influent en grande partie le processus de création des personnages auxquels ils donnent vie. Effectivement, lorsque le concepteur et le personnage partagent les mêmes expériences ou bien les mêmes caractéristiques culturelles et religieuses, les personnages acquièrent une certaine crédibilité aux yeux du public qui les lient ou qui les incarnent.

# Conclusion générale

## Conclusion générale

L'objectif de ce travail de recherche était de s'interroger sur les différentes représentations des personnages musulmans dans les jeux vidéo « Assassin's Creed », « Overwatch » et « Battletech » et les bandes dessinées « Captain Marvel » et « X-Men » où nous avons essayé de relever les différents marqueurs de l'adaptation en dégagant les caractéristiques qui relient, et en même temps, séparent la façon dont chaque personnage est conçu et représenté.

Nous sommes arrivés au constat que les personnages des œuvres que nous avons sélectionnées se révèlent avoir majoritairement subis une représentation peu fidèle à la réalité, marquée parfois par l'exagération des caractéristiques religieuses, ethniques, ... ou bien par l'usage des stéréotypes et le recours aux fausses idées reçues.

Les créateurs de tous les personnages traités se partagent alors une caractéristique commune, celle d'une vision occidentale erronée du monde arabo-persan et de la culture musulmane qui se traduit dans ces créations ludiques à travers le choix de personnages dont les imperfections servent à véhiculer une image déformée des musulmans. La conception de ces derniers est dictée par plusieurs facteurs économiques, culturels, et surtout idéologiques.

De plus, nous avons pu valider les hypothèses de notre problématique de recherche, après avoir effectué plusieurs constats lors de nos diverses études comparatives figurant dans la seconde partie de notre travail. Nous allons à présent revenir sur les principaux axes qui ont structuré les deux parties de notre travail. Et qui s'inscrit dans le cadre de l'adaptation des personnages et des différentes représentations de la culture musulmane dans divers supports ludiques d'où notre choix d'intituler la première partie de notre travail « Cadre conceptuel : Aperçu sur l'adaptation et les représentations » dans laquelle nous avons accordé un premier chapitre aux différentes notions relatives à notre travail, tels que les jeux vidéo, les bandes dessinées, et les stéréotypes.

Le second chapitre est intitulé « Réflexions sur la transécriture », porte sur les différents concepts se rapportant à l'adaptation, à la transposition, à l'intertextualité, à l'imagologie littéraire, aux représentations ou encore à l'intermédialité. En ce qui concerne notre troisième chapitre intitulé « La représentation de la culture arabo-persane et les différents supports médiatiques », ce dernier a abordé les diverses représentations de la

culture arabo-persane dans les supports médiatiques, tels que dans la littérature, le cinéma, ...

La première partie de notre recherche nous a permis de présenter les différents concepts relatifs à la transécriture, à l'adaptation et à la représentation de la culture musulmane dans les différents supports médiatiques. Ceci nous a aidés à placer notre corpus d'étude par rapport aux stéréotypes et représentations et de ce fait, à le contextualiser.

Dans la seconde partie de notre recherche intitulée « Analyse du contenu », nous avons effectué dans le premier chapitre, une étude comparative du parcours de vie, de l'apparence physique et du style vestimentaire des personnages des jeux vidéo de notre corpus, en nous basant sur les figures historiques représentés dans ces derniers.

Nous avons abordé dans le second chapitre, les différences constatées entre les personnages féminins des bandes dessinées sélectionnées. Puis, nous avons effectué une analyse sémiologique de quelques affiches des jeux vidéo et des couvertures des bandes dessinées contenant les différents personnages de notre corpus, et cela afin de déterminer la concordance entre ce qui est dépeint à travers l'histoire du personnage et ce qui est mis en avant sur les affiches et les couvertures qui par défaut sont la vitrine à laquelle le joueur/lecteur est confronté lors des recherches ou d'achats. Enfin, nous avons consacré le quatrième chapitre à la présentation des divers points constatés lors des différentes études comparatives.

En premier lieu, nous remarquons que les personnages des jeux vidéo et des bandes dessinées étudiés, qu'ils soient basés sur des figures historiques ou bien fictives, subissent tous à un moment ou un autre des altérations quant aux traits qui les caractérisent.

Effectivement, que cela soit pour des raisons économiques, culturelles, idéologiques ou encore que les concepteurs soient influencés par des stéréotypes ancrés dans la société, le résultat reste le même et ne change pas : tous les personnages représentés dans ces créations, sont amenés à être altérés afin de répondre à certains besoins.

Les industries du jeu vidéo et de bande dessinée, comme toute autre industrie aspirent à élargir leurs empires et de ce fait, les développeurs ont recours à de nombreuses tactiques pour attirer les joueurs et les lecteurs en embellissant les divers personnages présentés ou en ajoutant une touche de fantastique ou de science-fiction aux différentes histoires qu'ils

racontent. Ainsi, être fidèle à cent pour cent à la réalité reste une tâche assez lourde à accomplir lorsque qu'on a en face de soi un public de plus en plus avide de fiction ou bien de monde fantastique et imaginaire.

En second lieu, nous constatons que l'image de la culture musulmane et arabo-persane a toujours été victime de fausses représentations et de stéréotypes. Ainsi, les événements du 11 septembre 2001 n'ont fait que mettre l'accent sur ce qui existait préalablement. Cependant, il est à noter qu'année après année, les répercussions de ces attentats se sont manifestées à travers les différents médias d'informations, de divertissements, d'apprentissage, ...

Effectivement, les mêmes stéréotypes sur les « Arabes » vus au cinéma américain ont fait leur chemin vers les jeux vidéo ; Chose plus intéressante, les jeux produits en Amérique du Nord avaient tendance à perpétuer le stéréotype du terroriste tandis que les jeux produits au Japon étaient plus susceptibles de donner aux personnages Arabes des représentations plus vagues.

Nous postulons que les jeux nord-américains qui perpétuent le stéréotype de l'Arabe terroriste s'appuient fortement sur des notions orientalistes et une familiarité restreinte avec la culture Arabe tandis que les jeux japonais proposent des représentations qui témoignent d'une méconnaissance de la culture du monde Arabe en général.

L'identité et les stéréotypes des musulmans sont plus fréquemment abordés dans les organes d'information et autres médias de divertissement que dans les jeux vidéo. Nous associons souvent les stéréotypes existants des Arabes dans les jeux à une extension de ce que les développeurs de jeux non arabes voient dans d'autres médias et fondent finalement leurs connaissances sur ces représentations limitées.

En effet, l'influence des supports de transmission d'information et de divertissement est sans doute plus puissante que celle des jeux vidéo sur la base du simple fait que les Arabes sont montrés plus souvent dans ces médias que dans les jeux vidéo. Par conséquent, les développeurs fonderaient leurs notions et visions d'Arabes par des non-Arabes.

Le constat précédent est également valable pour la représentation des femmes musulmanes à travers les bandes dessinées. La conception de personnages s'appuie toujours

sur des stéréotypes raciaux et religieux et ne tiens pas compte des divers droits et libertés dont jouissent les femmes dans l'Islam.

Cependant, au cours de la dernière décennie, la représentation des personnages musulmans est devenue plus multiforme, avec un large éventail de femmes musulmanes fictives (y compris des scientifiques, des médecins, des lycéens et des mutantes). D'ailleurs l'auteure Madison Mahdia Lynn a salué cette initiative comme "*l'âge d'or de la femme musulmane dans la bande dessinée*" "*The Golden Age of Muslim women in comics*"<sup>191</sup>

Ainsi, nous avons démontré que la perception déformée du monde arabo-persan et musulman et des stéréotypes qui en découlent, se reflètent péjorativement sur la façon dont les personnages de confession musulmane sont représentés dans les médias ludiques tels que les jeux vidéo et les bandes dessinées. Toutefois, ces récentes années, l'apparition de personnages tels que « Kamal Khan » donne l'espoir d'un futur où les représentations se rapprocheront plus de la réalité et moins des stéréotypes.

Enfin, en ce qui concerne la brève analyse sémiologique, nous avons constaté à travers la comparaison des sens dénotés et connotés des diverses images traitées qu'il existe un lien de sens entre ce qui est dépeint dans l'arc historique et ce qui est mis en avant sur les affiches et couvertures, et cela pour la majorité des personnages. Nous avons également noté que le code couleur et le choix du texte ont tout comme les images été minutieusement sélectionnés afin de transmettre les messages appropriés.

Au terme de ce travail, nous espérons être parvenues à répondre aux questions constituant notre problématique de recherche. Mais comme nous le savons, toute recherche ne peut avoir de fin et nous pensons que le travail que nous avons proposé peut demander à être davantage développé car nous ne prétendons pas avoir exploité tous les éléments de notre corpus. Par exemple, nous n'avons pas effectué d'enquête sur la réception des personnages auprès des jeunes musulmans afin de mesurer l'impact des représentations et stéréotypes sur ces derniers. Cependant, ce point pourrait faire l'objet d'une nouvelle perspective pour des recherches ultérieures.

---

<sup>191</sup> Lynn, M. M. (2016). *Welcome to the Golden Age of Muslim Women in Comics*. Disponible sur : <http://muslimgirl.com/24093/welcome-golden-age-muslim-women-comics>.

## Bibliographie générale

## Bibliographie générale

### *I- Corpus*

#### **Jeux vidéo**

Assassin's Creed, 2007.

Assassin's Creed : Revelation, 2011.

Deus Ex : Human revolution, 2011.

Battletech, 2018.

Overwatch, 2016.

#### **Bandes dessinées**

Ms. Marvel, 2013.

New X-Men, 2002.

Uncanny X-Men, 1994.

### *II- Ouvrages*

- André Gaudreault, *Du littéraire au filmique*, Paris/Québec, Armand Colin/Éditions Nota Bene (Coll. Cinéma et audiovisuel), 1999, p. 175.
- Arrow, Kenneth J. (2015) "*The theory of discrimination*". *Discrimination in labor markets*, princeton : princeton university press, p. 1-33.
- Assises, d. l. t. l. (. 1. A. F. (1990). *Traduire le théâtre : Sixièmes assises de la traduction littéraire, arles 1989*. ATLAS. P, 27.
- Assises, d. l. t. l. (. 1. A. F. (1990). *Traduire le théâtre : Sixièmes assises de la traduction littéraire, arles 1989*. ATLAS. P, 38.
- Bernard LEWIS, *Les assassins : terrorisme et politique dans l'islam médiéval*, Ed. Complexe, 2001.
- Bouthoul, Betty. *Le grand maître des assassins*, Ed. Armand Colin, 1936. Page 196.

- Cliche, Y. (2004). Laurence Michalak : *la représentation des Arabes dans le cinéma américain*. Séquences, (231), 36–37.
- E. Garneau and M. Foley, “Grant Morrison’s Mutants and the Post-9/11 Culture of Fear,” in *The Ages of the X-Men : Essays on the Chirdren of the Atom in Changing Times* (ed.) Joseph J. Darowski (Jefferson, North Carolina : McFarland & Company, Inc., Publishers, 2014), 178-188: 182-183.
- E. Garneau and M. Foley, “Grant Morrison’s Mutants and the Post-9/11 Culture of Fear,” in *The Ages of the X-Men : Essays on the Chirdren of the Atom in Changing Times* (ed.) Joseph J. Darowski (Jefferson, North Carolina : McFarland & Company, Inc., Publishers, 2014), 178-188: 179.
- Frédéric Nietzsche, *la généalogie de la morale*, 3<sup>ème</sup> édition, traduit par Henri Albert, 1900. Page, 262-263.
- Frenkel-Brunswik, E., Levinson, D. J., Adorno, T. W., & Sanford, R. N. (1950). *The authoritarian personality*. Harper & Brothers.
- Friedrich Nietzsche. *Ainsi parlait Zarathoustra, un livre pour tous et pour personne*. 82<sup>ème</sup> édition. Traduit par Henri Albert. Edition numérique : Pierre Hidalgo. Page, 403.
- G. Morrison, *Supergods : What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human* (New York : Spiegel & Grau, 2011), 346-356.
- G. W. Wilson (w) and A. Alphona (a), “Meta Morphosis.” *Ms. Marvel* 3/1 (April 2014).
- G. W. Wilson (w) and T. Miyazawa (a), “Crushed : Part Two of Three,” *Ms. Marvel* 3/14 (April 2015).
- GENETTE Gérard (1982), *Palimpsestes*, op.cit., p. 12.
- Glaeser, Edward, (2005), “*The Political Economy of Hatred*,” *Quarterly Journal of Economics*, 120. P : 45–86.

- Henry Jenkins, 2006. *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*. trad. de l'anglais par C. Jaquet, Paris, A. Colin/Ina Éd., coll. Médiacultures, 2013.
- Hilton, James, and William Von Hippel, "Stereotypes," *Annual Review of Psychology*, 47 (1996), 237–271.
- J. Dar, "Holy Islamophobia, Batman ! Demonization of Muslims and Arabs in Mainstream American Comic Books," in *Teaching Against Islamophobia*, eds. J. L. Kincheloe, S. R. Steinberg, and C. D. Stonebanks (New York : Peter Lang, 2010), 99-110: 105.
- J. Davis and R. Westerfelhaus, "Finding a Place for a Muslimah Heroine in the Post-9/11 Marvel Universe : New X-Men's Dust," *Feminist Media Studies*, 13/5, (2013), 800-809: 802-803.
- J. Hickman (w) and E. Ribic (a), "Doom Messiah," *Secret Wars* 1/2 (July, 2015) and M. Waid (w) and M. Wieringo (a), "Unthinkable," *Fantastic Four* 3/68 (June, 2003).
- J. M. Straczynski (w) and J. Romita, Jr. (a). "Stand Tall," *Amazing Spider-Man* 2/36 (Dec., 2001).
- J. Shaheen, "The Comic Book Arab," *Link* 24/5 (1991) : 1-11, 10.
- Jean-Marc Moura. *Exotisme et lettres francophone*. (2003).
- Jossy, K. L. (2015). *Gender Differences in Clothing Worn in Current Popular Comic Books*. *MacEwan University Student EJournal*, 2(1). <https://doi.org/10.31542/j.muse.186>
- Judd, Charles, and Bernardette Park, "Definition and Assessment of Accuracy in Social Stereotypes," *Psychological Review*, 100 (1993), 109–128.
- K. S. DeConnick (w) and D. Lopez (a), "A Christmas Carol : Part One of Two," *Captain Marvel* 8/10 (Feb. 2015).
- Kress, G. (2011) 'Multimodal Discourse Analysis'. Gee, J., and Handford, M. (2011) *The Routledge Handbook of Discourse Analysis*. New York : Routledge Falmer, p41.

- L. Wein (w) and D. Cockrum (a), “*Deadly Genesis*,” *Giant Size X-Men* 1/1 (May 1975).
- Leimdorfer François. Roy Preiswerk et Dominique Perrot, *Ethnocentrisme et histoire. L’Afrique, l’Amérique indienne et l’Asie dans les manuels occidentaux*. Tiers-Monde, tome 19, n°76, 1978.
- Lippmann, W. (1922). *Public opinion*. New-York : Harcourt, Brace.(Rééd.: 1965, NY: Free Press) (p : 88-89)
- M. Di Paolo, *War, Politics, and Superheroes : Ethics and Propaganda in Comics and Film* (Jefferson, North Carolina and London : McFarland & Company Inc., Publishers, 2011), 1-3.
- M. Millar (w) and B. Hitch (a), “*Super-Human*,” *Ultimates* 1/1 (March., 2002).
- M. Millar (w) and B. Hitch (a), “*Wolf in the Fold*,” *Ultimates* 2 1/7 (Sept., 2007).
- Madon, Stephanie, Max Guyll, Kathy Aboufadel, Eulices Montiel, Alison Smith, Polly Palumbo, and Lee Jussim, (2001) “*Ethnic and National Stereotypes : The Princeton Trilogy Revisited and Revised*,” *Personality and Social Psychological Bulletin*, 27. 996–1010.
- Martine JOLY, *introduction à l’analyse de l’image*, NATHAN, Paris, 2002, p.72
- Martine JOLY, *introduction à l’analyse de l’image*, NATHAN, Paris, 2002, p.39
- Martine JOLY, *Introduction à l’analyse de l’image*, Editions Nathan, Paris, 1993, p.22
- Médialité, MANA VIII, *Mannheim*, 1987, p. 9-13, p. 10-11,
- N. MEBIROK, *l’utilisation de l’image comme support didactique dans l’enseignement /apprentissage du FLE*, Mémoire de Magistère, Université Mentouri, Constantine, 2006, p.27.
- Mérad Ali. L’*Occident Musulman*". Horizons Maghrébins - Le droit à la mémoire, N°14-15, 1989. La notion d' « Occident Musulman ». Louis Massignon homme de dialogue des cultures.

- Mohamed Salah CHAHAB, *Cours de sémiologie générale*, Midad Université Presse, Constantine, Algérie, 2007. p.03.
- MÜLLER, Jürgen E., « *Texte et médialité – une introduction* », in MÜLLER, Jürgen E. (éd.), *Texte et*
- N. MEBIROK, *l'utilisation de l'image comme support didactique dans l'enseignement /apprentissage du FLE*,
- N. Mingant, “*Beyond Muezzins and Mujahideen : Middle-Eastern Voices in Post-9/11 Hollywood Movies*” in *Muslims and American Popular Culture* vol. 1 (eds), I. Omidvar and A. R. Richards (Santa Barbara : Praeger, 2014), 167-194: 168.
- Neil Shyminsky, 2006. “*Mutant Readers, Reading Mutants : Appropriation, Assimilation, and the X-Men,*” *International Journal of Comic Art*, Fall 8, no. 2: 387–405 (2006), 389.
- Nicole EVERAERT-DESMEDT, « La sémiotique de Peirce ». Disponible sur : <http://www.signosemio.com/peirce/semiotique.asp>
- Nina B. Huntemann, *Joystick Soldiers*, septembre 2009. Ed. Routledge. Partie IV, Chapitre 10 : « *No Better Way to ‘Experience’ World War II : Authenticity and Ideology in the Call of Duty and Medal of Honor Player Communities* » rédigé par : Joel PENNEY. P, 191- 206.
- M, G... Hommes de lettres. 1838. *Nouvel Abrégé de l'Histoire des Croisades* : Henri, Comte de Champagne, et le Vieux de la Montagne. Ed. Barbou, Limoges. Disponible sur [le lien : https://books.google.dz/books?id=pbtDAQAAMAAJ&printsec=frontcover&hl=fr&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.dz/books?id=pbtDAQAAMAAJ&printsec=frontcover&hl=fr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Oswald DUCROT, Tzvetan TODOROV, *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, ED Seuil, Paris, 1972, p113.
- P. David (w) and E. Lupacchino (a), *X-Factor* 1/217 (March, 2011).
- P. David (w) and E. Lupacchino (a), *X-Factor* 1/217 (March, 2011).

- Pageaux. D.H. (1994). *La littérature générale et comparé*. Ed. Armand Colin. P, 92.
- Patrick Kinross, *The Ottoman centuries : The Rise and Fall of the Turkish Empire*, New York, Morrow, 1979. P, 205.
- RICOEUR Paul, *Sur la traduction*, Bayard, Paris, 2004, p. 21.
- Roland Barthes, « *Rhétorique de l'image* », in *Communication* n°4, 1964. p.05.
- Said, E. W. (1978). *Orientalism*. Pantheon Books.
- Schneider, David, 2004. *The Psychology of Stereotyping*. New York : Guilford Press.
- Schneider, D. J. (1979). *Person perception* (2<sup>e</sup> éd.). Addison-Wesley Pub. Co.
- Schneider, D. J. (2004). *The psychology of stereotyping (distinguished contributions in psychology)*. The Guilford Press.
- Shaheen, J. G. (1984). *The TV Arab. Ohio : Bowling Green State University Popular Press*. (Page : 10).
- Steele, C. M. (2010). *Whistling vivaldi : How stereotypes affect us and what we can do*. Norton & Company, Incorporated, W. W.
- Tzvetan Todorov, *nous et les autres*, Paris, Seuil, 1989, P.28.
- Vladimir Bartol. *Alamut*, 1938. Version numérique. p142. Disponible sur lien : [https://ia800208.us.archive.org/28/items/AlamutVladimirBartol/Alamut\\_-\\_Vladimir\\_Bartol.pdf](https://ia800208.us.archive.org/28/items/AlamutVladimirBartol/Alamut_-_Vladimir_Bartol.pdf)
- W. Ellis (w) and A. Granov (a). “*Extremis Part I,*” *Iron Man* 4/1 (Jan., 2005).
- W. Ellis (w) and A. Granov (a). “*Extremis Part V,*” *Iron Man* 4/5 (March, 2006).

### **III- Articles en ligne**

- Afyoncu, E. (2016, 11 août). *Medieval scourge of Hashashin inspired Gülenist terror-cult*. Daily Sabah. <https://www.dailysabah.com/feature/2016/08/11/medieval-scourge-of-hashashin-inspired-gulenist-terror-cult-1470865755>
- Alain Pagès « *La lysogénèse du texte romanesque* ». <http://www.item.ens.fr/articles-en-ligne/la-lysogenese-du-texte-romanesque/>

- Berlatsky, N. (2014). *Of course women read superhero comics*. The Atlantic. <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/07/just-how-many-women-read-comic-books/374736/>
- Breteau, P., & Audureau, W. (2018, 8 mars). *Célafotojeuvidéos : Le générateur de clichés sur les jeux vidéo*. Le Monde.fr. [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/03/08/celafotojeuvideos-le-generateur-de-cliches-sur-les-jeux-video\\_5267506\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/03/08/celafotojeuvideos-le-generateur-de-cliches-sur-les-jeux-video_5267506_4408996.html)
- Christopher Ingraham, (2015) *Anti-Muslim Hate Crimes are Still Five Times More Common Today than before 9/11*. Washington Post. <https://www.washingtonpost.com/news/wonk/wp/2015/02/11/anti-muslim-hate-crimes-are-still-five-times-more-common-today-than-before-911/>
- Couric, K. (2015, 12 août). *Rise of the female superhero*. Yahoo | Mail, Wetter, Suche, Nachrichten, Finanzen, Sport & ; mehr. <https://www.yahoo.com/katiecouric/rise-of-the-female-superhero-ever-since-superman-126459307033.html>
- El Amine, R. (2005). *(DV) el-amine : The making of the arab menace*. Dissident Voice. <https://dissentvoice.org/Apr05/ElAmine0429.htm>
- Gudel, J. (2002). *A post 9 /11 look at islam*. Institut chrétien de recherche. <http://mediasmarts.ca/diversity-media/religion/media-portrayals-religion-islam>
- Holm, B. (2014, 19 février). *Ms. marvel #1 review*. HuffPost. [https://www.huffpost.com/entry/ms-marvel-1-review\\_b\\_4816852](https://www.huffpost.com/entry/ms-marvel-1-review_b_4816852)
- Irvine, M. (2005) *'Media and Semiotic Theory – Key Terms and Concepts'* [En ligne]: [www.http://www9.georgetown.edu/faculty/irvinem/theory/TheoryKeyTerms.html](http://www9.georgetown.edu/faculty/irvinem/theory/TheoryKeyTerms.html)
- Moriarty, S. (1995) *'Visual Semiotics and the Production of Meaning in Advertising'* [En ligne] : [www. http://spot.colorado.edu/~moriarts/vissemiotics.html](http://spot.colorado.edu/~moriarts/vissemiotics.html)

- Nichols, D. (2012). *History behind the game : Assassin's creed revelations characters*. Gamer Crash. <https://gamercrash.com/2012/01/04/history-behind-the-game-assassins-creed-revelations-characters/>
- Norris, M. (2015). *Comics and human rights : An interview with G. willow wilson*. LSE Human Rights. <https://blogs.lse.ac.uk/humanrights/2015/02/03/comics-and-human-rights-an-interview-with-g-willow-wilson/>
- Qumsiyeh, M. *100 years of anti-arab and anti-muslim stereotyping*. The prism.1998. Disponible sur : [https://www.ibiblio.org/prism/jan98/anti\\_arab.html](https://www.ibiblio.org/prism/jan98/anti_arab.html)
- Shendruk, A. (2017). *Analyzing the gender representation of 34,476 comic book characters*. The Pudding. <https://pudding.cool/2017/07/comics/>
- Umberto ECO, SIGNO, *Site internet de théorie sémiotique*. Disponible en ligne sur : <http://www.signosemio.com>
- Yukishiro. (2010). *Jeu vidéo et BD : D'une case à l'autre*. Gamekult - Jeux vidéo PC et consoles : tout l'univers des joueurs. [https://www.gamekult.com/actualite/jeu-video-et-bd-d-une-case-a-l-autre-82413.html#:~:text="Les%20auteurs%20de%20BD%20ont,Syberia,%20imaginée%20par%20Benoît%20Sokal.](https://www.gamekult.com/actualite/jeu-video-et-bd-d-une-case-a-l-autre-82413.html#:~:text=)

#### **IV- Fichiers PDF**

- M. Alain MONTANDON, Communication «Les caractères nationaux dans la littérature française : problèmes de méthode », (Université Blaise-Pascal) au LIIIe Congrès de l'Association, 2001, propos de Daniel-Henri Pageaux. [http://www.persee.fr/docAsPDF/caief\\_0571-5865\\_2002\\_num\\_54\\_1\\_1462.pdf](http://www.persee.fr/docAsPDF/caief_0571-5865_2002_num_54_1_1462.pdf)
- M. Alain MONTANDON, Communication «Les caractères nationaux dans la littérature française : problèmes de méthode », (Université Blaise-Pascal) au LIIIe Congrès de l'Association, 2001, propos de Jean-Marc Mourra. [http://www.persee.fr/docAsPDF/caief\\_0571-5865\\_2002\\_num\\_54\\_1\\_1462.pdf](http://www.persee.fr/docAsPDF/caief_0571-5865_2002_num_54_1_1462.pdf)

## V- *Dictionnaires*

- *Dictionnaire historique de la langue française*, Le Robert, Paris, 1992.
- *Le Larousse*, dictionnaire. En ligne : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/st%C3%A9%C3%A9otype/74654#:~:text=Clich%C3%A9%20obtenu%20par%20st%C3%A9%C3%A9otypie.,et%20des%20jugements%20de%20routine.>
- Oswald DUCROT, Tzvetan TODOROV, *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, ED Seuil, Paris, 1972, p113.

## VI- *Bandes dessinées*

- *Incredible Hulk* #250 : B. Mantlo (w) and S. Buscema (a), “Monster !” *Incredible Hulk* 1/250, (August, 1980).
- Wein (a) and G. Tuska, “*The Golden Voyage of Sinbad* !” *Worlds Unknown* 1/7 (June, 1974).

## VII- *Sitographie*

- AtlanticLIVE. (2015, 21 mai).  
*What if captain america were muslim and female / new york ideas 2015* [Vidéo].  
Disponible sur YouTube : <https://www.youtube.com/watch?v=2Y1ihwPpIL4>
- <https://assassinscreed.fandom.com/fr/wiki/Credo>
- [https://assassinscreed.fandom.com/fr/wiki/Codex\\_d%27Alta%C3%AFr](https://assassinscreed.fandom.com/fr/wiki/Codex_d%27Alta%C3%AFr)
- [https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/gn800k/alta%C3%AFr\\_is\\_by\\_far\\_the\\_best\\_character\\_in\\_the/](https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/gn800k/alta%C3%AFr_is_by_far_the_best_character_in_the/)
- [https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/jcbz9e/everybody\\_talks\\_about\\_ezios\\_family\\_being\\_the/](https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/jcbz9e/everybody_talks_about_ezios_family_being_the/)
- [https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/ljfrlm/does\\_clothing\\_like\\_alta%C3%AFrs\\_robos\\_have\\_any\\_link\\_to/](https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/ljfrlm/does_clothing_like_alta%C3%AFrs_robos_have_any_link_to/)
- [https://twitter.com/search?q=farah%20battletech&src=typed\\_query&f=top](https://twitter.com/search?q=farah%20battletech&src=typed_query&f=top)
- [https://twitter.com/search?q=faridah%20malik%20deus%20ex&src=typed\\_query&f=top](https://twitter.com/search?q=faridah%20malik%20deus%20ex&src=typed_query&f=top)
- [https://twitter.com/search?q=overwatch%20ana%20amari&src=typed\\_query&f=top](https://twitter.com/search?q=overwatch%20ana%20amari&src=typed_query&f=top)

- [https://twitter.com/search?q=monet%20st%20croix&src=typed\\_query&f=top](https://twitter.com/search?q=monet%20st%20croix&src=typed_query&f=top)
- [https://twitter.com/search?q=kamala%20khan&src=typed\\_query](https://twitter.com/search?q=kamala%20khan&src=typed_query)
- [https://twitter.com/search?q=sooraya%20qadir&src=typed\\_query&f=top](https://twitter.com/search?q=sooraya%20qadir&src=typed_query&f=top)
- Sara Alfageeh. [@SaraAlfageeh] (2018) «*If you want something done right dO IT YOURSELF. Here are some Dust redesigns* » [Twitter]. 27 août 2018. Disponible sur : <https://twitter.com/SaraAlfageeh/status/1033905894516514817>

## Référence des images

**Figure n°01** : Le personnage du jeu Assassin's Creed « Altaïr »

*Source* : Site web : Assassin's Creed : Fandom, Wiki. Image en ligne :

[https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Alta%C3%AFr\\_Ibn-La%27Ahad%27s\\_robres?file=Altair-assassin-robres.png](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Alta%C3%AFr_Ibn-La%27Ahad%27s_robres?file=Altair-assassin-robres.png)

**Figure n°02** : La lame secrète des Assassins

*Source* : Site web : Cda. Pl. Image en ligne :

<https://www.cda.pl/xAssasinPLx/galeria/zdjecie/150454>

**Figure n°03** : La main d'Altaïr Ibn-La'Ahad

*Source* : Site web : Fulsome Truth : Comprehend with Conviction. Image en ligne :

<https://curiousbastard.wordpress.com/2009/12/29/altair-why-is-he-missing-a-finger/>

**Figure n°04** : Esquisse d'un assassin selon le codex d'Altaïr dans le jeu « Assassin's Creed »

*Source* : Site web : Assassin's Creed : Fandom, Wiki. Le Codex d'Altaïr. Image en ligne :

[https://assassinscreed.fandom.com/fr/wiki/Codex\\_d%27Alta%C3%AFr?file=Codex\\_13.jpg](https://assassinscreed.fandom.com/fr/wiki/Codex_d%27Alta%C3%AFr?file=Codex_13.jpg)

**Figure n°05** : Dessins d'Assassins

*Source* : Site Web : Scoopnest. Image en ligne :

<https://www.scoopnest.com/fr/user/laRadioNova/838344006329303041-plus-tt-139histoire-de-139oncle-selim-la-secte-des-hashishins-terreur-du-moyenorient-vers-lan-1100>

**Figure n°06** : Les Assassins en Syrie

*Source* : Site Web : Fncv. Image en ligne : [http://www.fncv.com/biblio/grandes-](http://www.fncv.com/biblio/grandes-batailles/chevalier-temple-templier/prise-saint-acre/index.html)

[batailles/chevalier-temple-templier/prise-saint-acre/index.html](http://www.fncv.com/biblio/grandes-batailles/chevalier-temple-templier/prise-saint-acre/index.html)

**Figure n°07** : L'assassinat de Nizam Al-Mulk

*Source* : Site web : Herstory. Image en ligne :

<https://herstory141.wixsite.com/herstory/assassinscreed>

**Figure n°08** : Le personnage Al Mualim du jeu Assassin's Creed

*Source* : Site web : Skyrock. Image en ligne :

[https://i.skyrock.net/6691/78816691/pics/3020745727\\_1\\_5\\_uSnj3oMG.png](https://i.skyrock.net/6691/78816691/pics/3020745727_1_5_uSnj3oMG.png)

**Figure n°09** : Al Mualim du jeu Assassin's Creed

*Source* : Site web : Skyrock. Image en ligne :

<https://assassinscreed57.skyrock.com/3055421441-Al-Mualim.html>

**Figure n°10** : La Pomme D'Eden

*Source* : Site web : deviantart. Image en ligne :

<https://www.deviantart.com/aruthizar/art/Al-Mualim-90211970>

**Figure n°11** : Rashid Ad-Din Sinan

*Source* : Site web : steemit. Image en ligne :

<https://steemit.com/history/@getonthetrain/secret-societies-8-the-order-of-the-assassins>

**Figure n°12** : Rashid Ad-Din Sinan

*Source* : Site web : jeandytar. Image en ligne : <https://www.jeandytar.com/notes-sur-le-sourire/extensions-retentissement/>

**Figure n°13** : Suleiman du jeu Assassin's Creed

*Source* : Site web : Assassin's Creed : Fandom. Image en ligne :

[https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Database:\\_Prince\\_Suleiman?file=Prince\\_Suleiman\\_Database\\_Image.png](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Database:_Prince_Suleiman?file=Prince_Suleiman_Database_Image.png)

**Figure n°14** : Soliman le magnifique

*Source* : Site web : the guardian. Image en ligne :

<https://www.theguardian.com/books/2019/may/22/useful-enemies-islam-ottoman-empire-western-political-thought-noel-malcolm-review>

**Figure n°15** : Soliman le Magnifique

Source : Site web : maiyou. Image en ligne : <http://maiyou.unblog.fr/2009/02/24/soliman-le-magnifique/>

**Figure n°16** : Soliman le Magnifique

Source : Site web : Wikipédia. Image en ligne : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Soliman\\_le\\_Magnifique#/media/Fichier:Hans\\_Eworth\\_Osmanner\\_Wurdentragender\\_zu\\_Pferd.jpg](https://fr.wikipedia.org/wiki/Soliman_le_Magnifique#/media/Fichier:Hans_Eworth_Osmanner_Wurdentragender_zu_Pferd.jpg)

**Figure n°17** : Le personnage Ahmet, oncle de Suleiman le Magnifique

Source : Site web : Assassin's creed : Fandom. Image en ligne : [https://assassinscreed.fandom.com/fr/wiki/Ahmet?file=Ahmet\\_render.png](https://assassinscreed.fandom.com/fr/wiki/Ahmet?file=Ahmet_render.png)

**Figure n°18** : Le prince ottoman Şehzade Ahmet

Source : Site web : sehzade.gen. Image en ligne : <https://www.sehzade.gen.tr/sehzade-ahmet.html>

**Figure n°19** : Le personnage Faridah Malik

Source : Site web : getyourimage. Image en ligne : <http://getyourimage.club/resize-may-13.html>

**Figure n°20** : Le personnage Ana Amari

Source : Site web : overwatch : Fandom. Image en ligne : [https://overwatch.fandom.com/wiki/Ana?file=Ana\\_portrait2.png](https://overwatch.fandom.com/wiki/Ana?file=Ana_portrait2.png)

**Figure n°21** : Le personnage Ana Amri

Source : Site web : playoverwatch. Image en ligne : <https://static.playoverwatch.com/media/screenshot/ana-screenshot-004.jpg>

**Figure n°22** : Le personnage Farah Murad

Source : Site web : battletech : fandom. Image en ligne : [https://battletech.gamepedia.com/File:Farah\\_murad.png](https://battletech.gamepedia.com/File:Farah_murad.png)

**Figure n°23** : Le personnage du jeu Metroid, Samus

*Source* : Site web : pinimg. Image en ligne :

<https://i.pinimg.com/1200x/8b/db/8e/8bdb8e4785b0067b7840fbb0a96d5442.jpg>

**Figure n°24** : Le personnage Faridah Malik

*Source* : Site web : deusex : fandom. Image en ligne :

[https://deusex.fandom.com/wiki/Faridah\\_Malik?file=Faridah\\_Malik.png](https://deusex.fandom.com/wiki/Faridah_Malik?file=Faridah_Malik.png)

**Figure n°25** : Le personnage Ana Amari

*Source* : Site web : overwatch : gamepedia. Image en ligne :

<https://overwatch.gamepedia.com/Ana>

**Figure n°26** : Le personnage du jeu Metal Gear, Quiet

*Source* : Site web : pcmag. Image en ligne :

<https://www.pcmag.com/commentary/315647/metal-gear-solid-vs-quiet-problem>

**Figure n°27** : Première apparition de Sooraya Qadir (Dust)

*Source* : Site web : <https://comicvine1.cbsistatic.com/uploads/original/1/11768/7322072-screen%20shot%202020-04-14%20at%2010.56.34%20am.png>

**Figure n°28** : Sooraya Qadir (Dust)

*Source* : Site web : <https://comicvine1.cbsistatic.com/uploads/original/1/11768/7322065-screen%20shot%202020-04-14%20at%2010.59.08%20am.png>

**Figure n°29** : Sooraya Qadir

*Source* : Site web : <https://comicvine1.cbsistatic.com/uploads/original/1/11768/7322068-screen%20shot%202020-04-14%20at%2010.57.40%20am.png>

**Figure n°30** : La burka de Sooraya qadir

*Source* : Site web : <http://4.bp.blogspot.com/->

[Aq8nLjT0g30/WL7rhdFitDI/AAAAAAAAAc3M/5bGENKbqBtg4nhtj6gPtpJmzaQBJmx7NQCK4B/s1600/Image00009.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-Aq8nLjT0g30/WL7rhdFitDI/AAAAAAAAAc3M/5bGENKbqBtg4nhtj6gPtpJmzaQBJmx7NQCK4B/s1600/Image00009.jpg)

**Figure n°31 : La nouvelle Sooraya Qadir**

*Source* : Site web : [https://2.bp.blogspot.com/E0o7fJR9qwr99\\_ZVvb-ttJFxbX7J0WYtmdT16PIKOhQREQFFOR-OSYItDva5OAJ6\\_diSRPbJri7K=s1600](https://2.bp.blogspot.com/E0o7fJR9qwr99_ZVvb-ttJFxbX7J0WYtmdT16PIKOhQREQFFOR-OSYItDva5OAJ6_diSRPbJri7K=s1600)

**Figure n°32 : Premier costume de Kamala Khan**

*Source* : Site web : <http://everydayislikewednesday.blogspot.com/2014/11/paging-mr-obrien.html>

**Figure n°33 : Seconde version du costume de Kamala Khan**

*Source* : Site web : <https://www.scoutmag.ph/culture/new-iconic-superheroes-promise-diverse-comic-multiverse-scoutcontrib-20160720>

**Figure n°34 : Couverture de Ms. Marvel**

*Source* : Site web : [https://cdn.shopify.com/s/files/1/1882/8385/products/201700024882\\_530x@2x.jpg?v=1528883671](https://cdn.shopify.com/s/files/1/1882/8385/products/201700024882_530x@2x.jpg?v=1528883671)

**Figure n°35 : Costume de Monet dans Uncanny X-Men**

*Source* : Site web : <https://comicvine1.cbsistatic.com/uploads/original/0/3848/5176879-monetuxm6bfull.png>

**Figure n°36 : Le costume de Monet dans « Weapon X »**

*Source* : Site web : <https://uncannyxmen.net/characters/m-ii/biography/page/0/7>

**Figure n°37 : Sooraya et sa colocataire de chambre**

*Source* : Site web : <https://i0.wp.com/www.xavierfiles.com/wp-content/uploads/2016/12/nxm2.png?ssl=1>

**Figure n°38 : Sooraya explique pourquoi elle prie**

*Source* : Site web : <http://4.bp.blogspot.com/Aq8nLjT0g30/WL7rhdFitDI/AAAAAAAAAc3M/5bGENKbqBtg4nhtj6gPtpJmzaQBJmx7NQCK4B/s1600/Image00009.jpg>

**Figure n°39 : Sooraya et sa mère.**

*Source* : Site web : <https://i0.wp.com/www.xavierfiles.com/wp-content/uploads/2017/06/nxmh2.png?ssl=1>

**Figure n°40 : Sooraya en train de prier.**

*Source* : Site web : [https://comicvine1.cbsistatic.com/uploads/original/3/33710/959111-new\\_x\\_men\\_022\\_16.jpg](https://comicvine1.cbsistatic.com/uploads/original/3/33710/959111-new_x_men_022_16.jpg)

**Figure n°41 : Kamala à l'école**

*Source* : Site web : <https://www.pinterest.com/pin/40673202865649017/>

**Figure n°42 : Kamala au fast-food**

*Source* : Site web : <https://www.yahoo.com/entertainment/past-future-ms-marvel-creators-200337612.html>

**Figure n°43 : Kamala Khan dans les vestiaires**

*Source* : Site web : <https://www.pinterest.com/pin/406309197607865751/>

**Figure n°44 : Kamala en tenue traditionnelle**

*Source* : Site web : <https://blogs.lse.ac.uk/humanrights/files/2015/02/shalwar.jpg>

**Figure n°45 : Kamala à la mosquée**

*Source* : Site web : <https://klishis.com/reading/wp-content/uploads/2015/08/ms-marvel-imam.jpg>

**Figure n°46 : Kamala discute avec un Imam**

*Source* : Site web : <https://imamsonline.com/wp-content/uploads/2018/09/Image-5.jpg>

**Figure n°47 : Kamala dans le corps de Carole Danvers**

*Source* : Site web : <https://i.ytimg.com/vi/Uoj6ZHqD6Nc/maxresdefault.jpg>

**Figure n°48 : Monet durant une manifestation**

*Source* : Site web : <https://thecomickvault.wordpress.com/2018/07/01/why-monet-st-croix-is-a-powerful-role-model-for-muslim-women/>

**Figure n°49 : Monet entourée de manifestants**

*Source* : Site web : [https://dryad.fr/blog/wp-content/uploads/2013/11/1723550-m\\_11.jpg](https://dryad.fr/blog/wp-content/uploads/2013/11/1723550-m_11.jpg)

**Figure n°50 : 1<sup>ère</sup> version de Monet**

*Source* : Site web :

[https://comicvine1.cbsistatic.com/uploads/scale\\_super/11131/111317321/6308823-generation%20x%20monet.jpg](https://comicvine1.cbsistatic.com/uploads/scale_super/11131/111317321/6308823-generation%20x%20monet.jpg)

**Figure n°51 : 2<sup>ème</sup> version de Monet**

*Source* : Site web :

<https://comicvine1.cbsistatic.com/uploads/original/10/103694/5657168-m14.png>

**Figure n°52 : 3<sup>ème</sup> version de Monet**

*Source* : Site web :

<https://comicvine1.cbsistatic.com/uploads/original/10/101742/3597707-m.jpg>

**Figure n°53 : 4<sup>ème</sup> version de Monet**

*Source* : Site web :

<https://comicvine1.cbsistatic.com/uploads/original/10/101742/3457402-mo2.jpg>

**Figure n°54 : Sinbad**

*Source* : Site web : <https://www.mycomicshop.com/search?TID=277961>

**Figure n°55 : The Arabian Knight**

*Source* : Site web : <https://comicbookrealm.com/report/character/264/arabian-knight-i-abdul-qamar&t=pics>

**Figure n°56 : Couverture du numéro 36 de la BD « Amazing Spider-Man ».**

*Source* : Site web : <https://scans-daily.dreamwidth.org/8938931.html>

**Figure n°57 : Extrait du numéro 36 de la BD « Amazing Spider-Man ».**

*Source* : Site web : <https://scans-daily.dreamwidth.org/8938931.html>

**Figure n°58 : Affiche publicitaire sur un bus de San Francisco**

*Source* : Site web : <http://www.takepart.com/sites/default/files/IslamicJewHaterAd.jpg>

**Figure n°59 : Affiche publicitaire du collectif d'artistes.**

*Source* : Site web : <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTtFMwfjt8-yrWkw0G7JfpazH18-GvV5cNUXwdsQQtMQfFTek4RpYuc-1Ws9DtyC4Y5JAQ&usqp=CAU>

**Figure n°60 : Affiche publicitaire du collectif d'artistes.**

*Source* : Site web : [https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQFJf\\_knI1PAfqvb3AXoNfiHJ-9S0YYTs9OHAFIjBgPbjgq6sIhk2Kee4vRejCkwOLpLEI&usqp=CAU](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQFJf_knI1PAfqvb3AXoNfiHJ-9S0YYTs9OHAFIjBgPbjgq6sIhk2Kee4vRejCkwOLpLEI&usqp=CAU)

**Figure n°61 : Affiche du jeu Assassin's Creed**

*Source* : Site web : <https://www.xataka.com/cine-y-tv/netflix-anuncia-serie-accion-real-assassins-creed-productores-ejecutivos-ubisoft-a-cabeza>

**Figure n°62 : Affiche du jeu Deus Ex**

*Source* : Site web : <https://serain.artstation.com/projects/Z3D18>

**Figure n°63 : Affiche du personnage d'Ana du jeu Overwatch**

*Source* : Site web : <https://www.cdiscount.com/bricolage/affiche-maxi-overwatch-ana/f-166-gbe5028486402069.html>

**Figure n°64 : Ana du jeu Overwatch**

*Source* : Site web : [https://www.wkpsdvc.com/index.php?main\\_page=product\\_info&products\\_id=703229](https://www.wkpsdvc.com/index.php?main_page=product_info&products_id=703229)

**Figure n°65 : Sooraya Qadir**

*Source* : Site web : <https://comicbookinvest.com/2019/08/25/first-you-may-have-missed-dust/>

**Figure n°66 : Affiche de la BD. X-Men**

*Source* : Site web : <https://www.bedetheque.com/BD-X-Factor-2006-Tome-44-Dirty-sexy-monet-90369.html>

**Figure n°67 : Couvertures de la bande dessinée Ms. Marvel**

*Source* : Site web : <https://www.amazon.fr/Ms-Marvel-Vol-3-Crushed/dp/0785192271>

*Source* : Site web : <https://www.amazon.ca/Ms-Marvel-2-Generation-Why/dp/0785190228>

**Figure n°68 : Dessin d'un participant à l'enquête menée par Muniba Saleem et Craig Anderson**

*Source* : Ouvrage : M. Saleem et C. Anderson. Arabs as terrorists : Effects of stereotypes within violent contexts on attitudes, perceptions and affect. 2013.

**Figure n°69 : Commentaire sur Altair Ibn-La'Ahad**

*Source* : Site web :

[https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/gn800k/alta%C3%AFr\\_is\\_by\\_far\\_the\\_best\\_character\\_in\\_the/](https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/gn800k/alta%C3%AFr_is_by_far_the_best_character_in_the/)

**Figure n° 70 : Commentaire d'un internaute sur Reddit**

*Source* : Site web : [https://assassinscreed.fandom.com/fr/wiki/Codex\\_d%27Alta%C3%AFr](https://assassinscreed.fandom.com/fr/wiki/Codex_d%27Alta%C3%AFr)

**Figure n° 71 : Comentaires sur twitter**

*Source* : Site web :

[https://twitter.com/search?q=faridah%20malik%20deus%20ex&src=typed\\_query&f=top](https://twitter.com/search?q=faridah%20malik%20deus%20ex&src=typed_query&f=top)

*Source* : Site web :

[https://twitter.com/search?q=overwatch%20ana%20amari&src=typed\\_query&f=top](https://twitter.com/search?q=overwatch%20ana%20amari&src=typed_query&f=top)

**Figure n°72 : Dessin de Sooraya**

Sara Alfageeh [@SaraAlfageeh]. (2018, 27 août). If you want something done right dO IT YOURSELF. Here are some Dust redesigns, fueled by bitterness and a deep. Twitter.

<https://twitter.com/SaraAlfageeh/status/1033905894516514817>

# Table des matières

<b>Sommaire.....</b>	<b>3</b>
<b>Introduction générale.....</b>	<b>7</b>
<b>Partie I : Cadre conceptuel : Aperçu sur l’adaptation et les représentations.....</b>	<b>15</b>
<b>Chapitre I : Notions générales.....</b>	<b>17</b>
1- Le jeu vidéo :.....	17
2- La bande dessinée.....	19
3- Les stéréotypes.....	22
<b>Chapitre II : Eléments de synthèse sur la transécriture.....</b>	<b>31</b>
1- L’adaptation.....	31
2- L’imagologie et les représentations.....	38
3- L’intermédialité.....	40
<b>Chapitre III : La représentation de la culture arabo-persane et les différents supports médiatiques.....</b>	<b>46</b>
1- Le Moyen- Orient dans les médias de divertissement.....	46
2- L’Orientalisme dans la littérature.....	53
3. La relation entre les médias occidentaux et le Moyen- Orient.....	63

<b>Partie II : Analyse du contenu</b> .....	67
<b>Chapitre I : Analyse des personnages d’origine arabo-persane des jeux vidéo.</b> .....	69
<b>I. Présentation des différents jeux vidéo</b> .....	69
<b>II. Analyse du corpus</b> .....	71
<b>1. Analyse des personnages masculins du jeu vidéo « Assassin’s Creed »</b> .....	73
<b>1.1. Etude comparative du parcours historique et fictif des personnages d’origine arabo-persane du jeu vidéo « Assassin’s Creed »</b> .....	73
<b>1.2. Etude comparative de l’apparence physique, historique et fictive des personnages d’origine arabo-persane du jeu vidéo « Assassin’s Creed »</b> .....	81
<b>1.3. Etude comparative de la notion « Crédo des Assassins » : la réalité virtuelle et factuelle.</b> .....	94
<b>2. Analyse des personnages féminins d’origine arabo-persane des jeux vidéo</b> .....	108
<b>2.1. La représentation de la femme dans les jeux vidéo</b> .....	108
<b>2.2. Etude comparative du parcours et de l’apparence physique des personnages</b> ..	111
<b>3. Etude comparative des fonctions des personnages féminins et de leurs portraits</b> .....	118
<b>Chapitre II : Analyse des personnages féminins d’origine arabo-persane des bandes dessinées</b> .....	123
<b>1. La représentation des personnages d’origine arabo-persane dans les bandes dessinées</b> .....	123
<b>2. Etude analytique des différents personnages féminins d’origine arabo-persane appartenant à l’univers des bandes dessinées</b> .....	126
<b>2.1 Représentation de la religion et de la culture arabo-musulmane et choix des personnages féminins</b> .....	136
<b>3. La bande dessinée avant et après les attentats du 11 septembre 2001</b> .....	147

<b>Chapitre III : Analyse sémiologique .....</b>	<b>163</b>
1. Qu'est-ce que la sémiologie ?.....	163
2. Méthodologie.....	168
3. Analyse .....	168
<b>Chapitre IV : La représentation des personnages musulmans dans les médias.</b>	
<b>Discussion des résultats.....</b>	<b>177</b>
1. Stéréotypes et représentation dans les jeux vidéo .....	189
2. La femme musulmane dans les bandes dessinées .....	193
3. Réception des personnages musulmans sur les réseaux sociaux.....	195
<b>Conclusion générale.....</b>	<b>203</b>
<b>Bibliographie générale .....</b>	<b>207</b>
<b>Référence des images.....</b>	<b>217</b>
<b>Table des matières .....</b>	<b>227</b>
<b>Annexes.....</b>	<b>230</b>

# Annexes

## Annexe 01 : Captures d'écran des commentaires

### Reddit

Altair



TheGent316 · 1a

Altair has been one of my faves since reading his journals in AC II. They did wonders to flesh out his character and make him relatable.



1



Partager ...

### **Traduction :**

Altair a été l'un de mes favoris depuis la lecture de ses journaux dans AC II. Ils ont fait des merveilles pour étoffer son personnage et le rendre son personnage plus accessible.



Abraham\_Issue · 1a

Nobody forgot Altair, he's still the most important assassin for the modern brotherhood, he shaped it as we know today, Ezio and others just followed in his footsteps.



10



Partager ...



NotASalamanderBoi **OP** · 1a

👑👑👑👑  
If that were true, then why does everybody act like Ezio is the greatest Assassin, even though Altair has done more for the Brotherhood? Altair isn't referenced nearly as much as Ezio in the games, and the only reason why Ezio has the Hidden Gun, or was allowed to keep his left ring finger, or use poison, a second blade, the Armor and Sword Altair, is because of Altair.

It just seems like people forget that Altair exists, or that his contributions are nothing compared to Ezio, who "has a really good story" (opinion). But I digress. Altair did so much, yet he constantly gets the middle finger from Ubisoft, in favor of Ezio references, and Ezio's Family being shoved down our throats in every AC since Rogue and Unity. Despite that the Assassin's Creed theme is literally titled "Assassin's Creed Theme". But again, I digress.

I just find it stupid that Altair is seemingly forgotten, while Ezio is praised as being some great mentor and the greatest Assassin who ever lived, despite Altair, in a way, paving the way for Ezio's journey. Not to say that Ezio isn't good. He is a good example of an ideal Assassin. Apart from the utter destruction of a city in Revelations (which made no sense since Ezio likely killed dozens, if not, hundreds of people). But Altair is the true exemplar of the Creed. The Assassins owe *EVERYTHING* to him.

Once again, not to say Ezio is bad, or that he was insignificant, but Altair is arguably more important.



5



Partager ...

**Traduction :****Publication :**

Personne n'a oublié Altair, il est toujours l'assassin le plus important de la confrérie moderne. Il l'a façonné comme nous le savons aujourd'hui, Ezio et d'autres ont juste suivi ses traces.

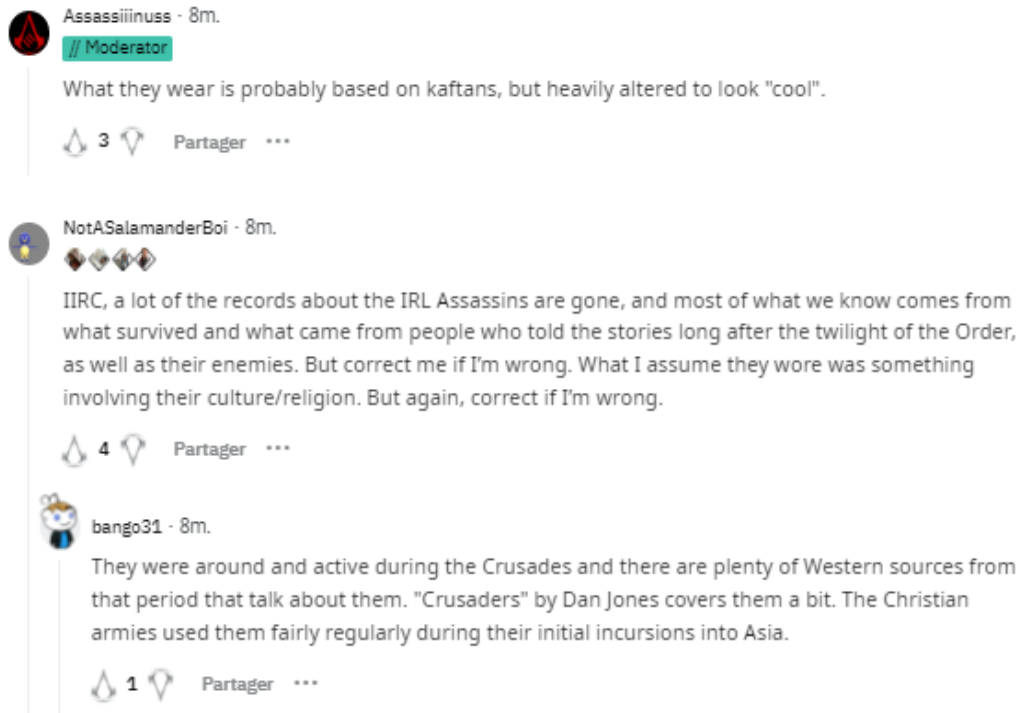
**Réponse :**

Si c'était vrai, alors pourquoi tout le monde agit-il comme si Ezio était le plus grand Assassin, même si Altair avait fait plus pour la Confrérie ? Altair n'est pas autant référencé qu'Ezio dans les jeux et la seule raison pour laquelle Ezio a le pistolet caché, ou a été autorisé à garder son annulaire gauche, ou à utiliser du poison, une deuxième lame, l'armure et l'épée est à cause d'Altair.

Il semble juste que les gens aient oublié qu'Altair existe, ou que ses contributions ne sont rien comparées à Ezio, qui "a vraiment une bonne histoire" et "une opinion". Mais je m'égare. Altair a fait tellement de choses, mais il obtient constamment le majeur d'Ubisoft, en faveur des références d'Ezio, et la famille d'Ezio est poussée dans nos gorges dans chaque AC depuis Rogue and Unity. Malgré cela, le thème Assassin's Creed est littéralement intitulé "Assassin's Creed Theme". Mais encore une fois je m'égare.

Je trouve juste stupide qu'Altair soit apparemment oublié, alors qu'Ezio est salué comme étant un grand mentor et le plus grand Assassin qui ait jamais vécu, malgré Altair, en quelque sorte, ouvrant la voie au voyage d'Ezio. Cela ne veut pas dire qu'Ezio n'est pas bon. C'est un bon exemple d'assassin idéal. Mis à part la destruction totale d'une ville dans Revelations (ce qui n'avait aucun sens puisque Ezio a probablement tué des dizaines, voire des centaines de personnes). Mais Altair est le véritable exemple du Credo. Les Assassins lui doivent TOUT.

Encore une fois, pour ne pas dire qu'Ezio est mauvais ou qu'il était insignifiant, mais Altair est sans doute plus important.



**Traduction :**

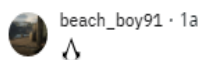
**Publication :** Ce qu'ils portent est probablement basé sur des caftans, mais fortement modifié pour avoir l'air "cool".

**Réponse 01 :**

Si je me souviens bien, beaucoup de documents sur les Assassins réels ont disparu, et la plupart de ce que nous savons provient de ce qui a survécu et de ce qui est venu de personnes qui ont raconté les histoires longtemps après le crépuscule de l'Ordre, ainsi que de leur ennemis. Mais corrigez-moi si je me trompe. Ce que je suppose qu'ils portaient était quelque chose impliquant leur culture/religion. Mais encore une fois, corrigez-moi si je me trompe.

**Réponse 02 :**

Ils étaient présents et actifs pendant les croisades et il existe de nombreuses sources occidentales de cette période qui en parlent. "Crusaders de Dan Jones les couvre un peu. Les armées chrétiennes les utilisaient assez régulièrement lors de leurs premières incursions en Asie.



beach\_boy91 · 1a



Yeah Altair is my favorite as well and a lot of people underestimate him soo much.

I was discussing this with a friend some 3-4 years ago and he came to the conclusion that Edward is the best followed by Ezio.

The thing about Altair is that a lot of people haven't played those games with him and some just can't stand the repetition in the intel gatherings but to me this is one of the highlights of the first game. You actually go around the city and learn about your target from your surrounding citizens/soldiers and whatnot. He uses the crowd to blend in and you'll never even see him until it's too late. Then along comes Ezio and shout out "I'm still here. Me. Ezio. Ezio Auditore!". It's like he wants to be found by the templars.

Keep in mind that Altair watched his best friend (Abbas) dad committing suicide right in front of him when he was 10 and then were told by Al Mualim he should remain the reasons secret from Abbas which Altair did not do, that eventually led to Abbas life long hatred of Altair.

I can talk about Altair more than most other assassins, I really like him and others dismiss him so much. He will always be THE blade in the crowd to me. He could assassinate most of his targets without killing any other guards and then disappear into the crowd. Most other assassins would just get it over with and slaughter all his guards no matter what. Altair is the personification of a perfect assassin, becoming a master assassin at age 24 and then getting "promoted" to grand master 2 years later. He lived by the creed and without him the assassins after him wouldn't have survived for long.



1



Partager ...

#### Traduction :

Oui, Altair est aussi mon préféré et beaucoup de gens le sous-estiment tellement.

J'en discutais avec un ami il y a 3-4 ans et il en est venu à la conclusion qu'Edward est le meilleur suivi par Ezio.

La chose à propos d'Altair est que beaucoup de gens n'ont pas joué à ces jeux avec lui et certains ne supportent tout simplement pas la répétition dans les rassemblements d'informations, mais pour moi, c'est l'un des points forts du premier match. En fait, vous faites le tour de la ville et découvrez votre cible auprès de vos citoyens / soldats environnants et ainsi de suite. Il utilise la foule pour se fondre dans la masse et vous ne le verrez même pas avant qu'il ne soit trop tard. Puis vient Ezio et crie "Je suis toujours là. Moi. Ezio. Ezio Auditore !". C'est comme s'il voulait être trouvé par les templiers.

Gardez à l'esprit qu'Altair a vu le père de son meilleur ami (Abbas) se suicider juste devant lui quand il avait 10 ans, puis Al Mualim lui a dit qu'il devrait garder les raisons secrètes d'Abbas, ce qu'Altair n'a pas fait, ce qui a finalement conduit à Abbas. haine à vie d'Altair.

Je peux parler d'Altair plus que la plupart des autres assassins, je l'aime beaucoup et les autres le rejettent tellement. Il sera toujours LA lame dans la foule pour moi. Il pouvait assassiner la plupart de ses cibles sans tuer aucun autre garde, puis disparaître dans la foule. La plupart des autres assassins en finiraient et massacreraient tous ses gardes quoi qu'il arrive. Altair est la personnification d'un assassin parfait, devenant maître assassin à 24 ans puis "promu" grand maître 2 ans plus tard. Il vivait selon la croyance et sans lui, les assassins après lui n'auraient pas survécu longtemps.



### **Traduction :**

Ce qui est drôle, c'est que j'ai lu le premier roman d'Assassin's Creed avant de jouer au jeu (Revelations a été le premier auquel j'ai joué, ce qui m'a amené à m'intéresser à Altair) et je me souviens avoir beaucoup plus aimé Altair qu'Ezio. Mais quand j'ai pris le jeu, j'ai été un peu déçu de voir à quel point Altair était robotique et sans vie et à quel point le jeu s'appuie peu sur son personnage (nous le voyons devenir plus patient et attentionné à travers ses dialogues et ses actions, mais pour moi, ce n'est pas vraiment convaincant quand le personnage ne se sent pas comme une vraie personne).

Le livre l'étoffe vraiment, nous montrant son enfance, parmi d'autres événements formateurs de sa vie, et explique également la scène historique de manière beaucoup plus détaillée que le jeu. Avoir ces connaissances tout en jouant au jeu m'a aidé à parcourir les

missions franchement répétitives et à en faire une expérience moins douloureuse. Je pense aussi que c'est la raison pour laquelle Ezio est plus apprécié qu'Altair car AC2 a sans doute beaucoup plus de variété en termes de gameplay et Ezio a une personnalité à laquelle on peut facilement s'attacher.

## Twitter

Faridah Malik



**Traduction :**

**Publication :**

Les femmes de jeux vidéo les plus sexy, Allez-y.

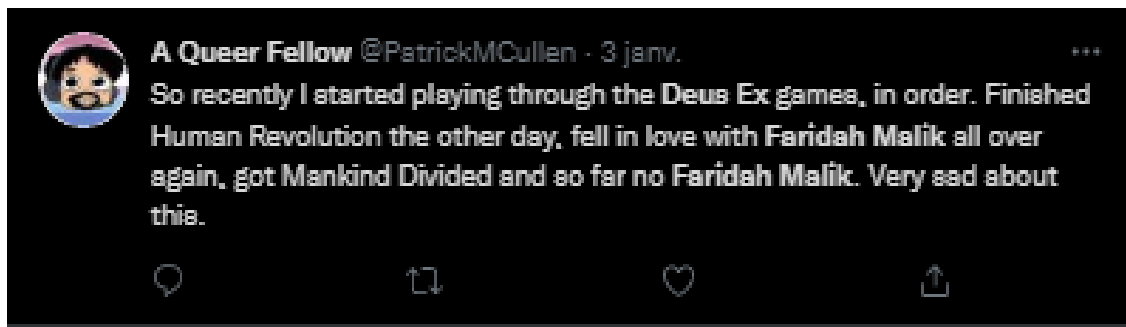
### Réponse 01 :

Elle n'est pas "sexy" au sens typique du terme, mais elle est mon idéal.

Faridah Malik de Deus Ex Human Revolution. Attentionné, compatissant, inquiet pour ses amis et en quête de justice. Quoi de mieux là-bas....

### Réponse 02 :

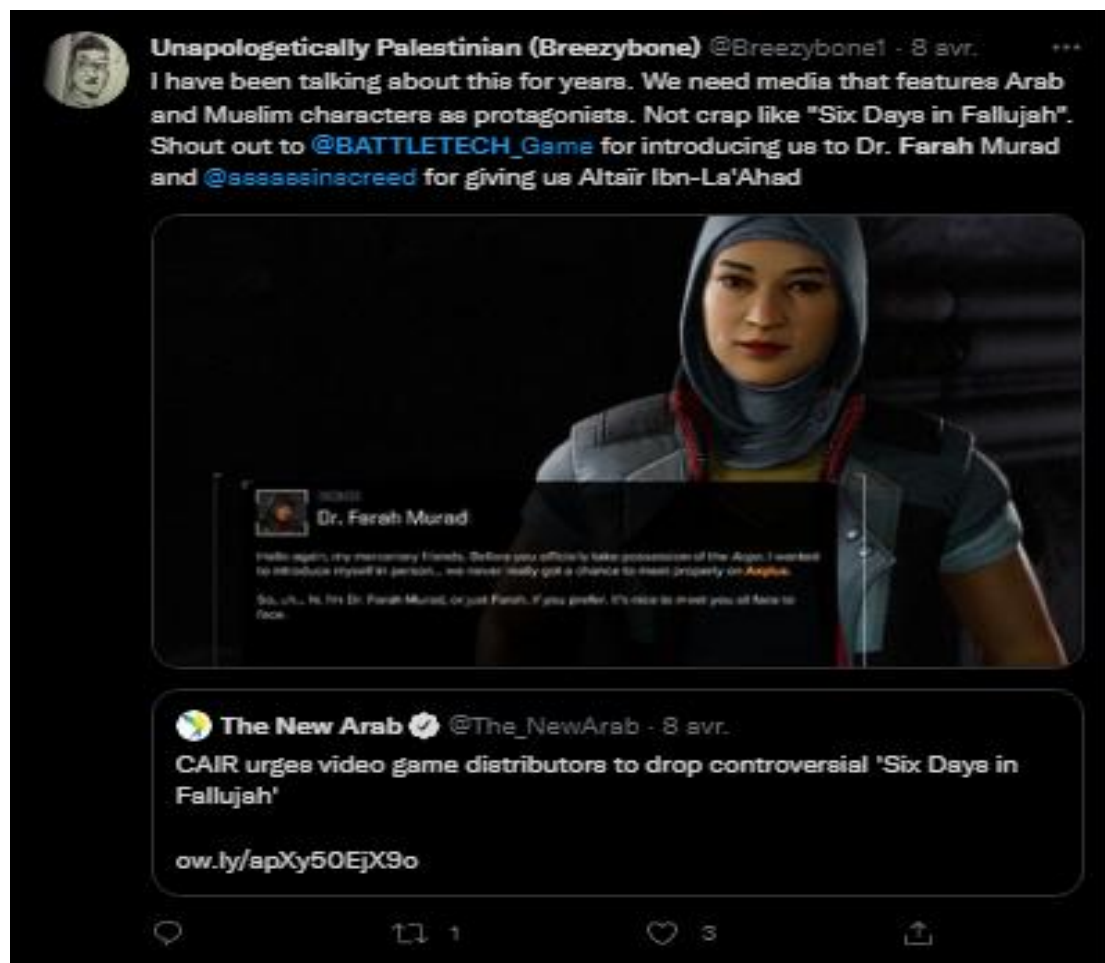
Oui, elle est incroyable. Je me rappelle d'elle et je l'ai absolument adoré.



### Traduction :

Donc, récemment, j'ai commencé à jouer aux jeux Deus Ex, dans l'ordre. J'ai terminé Human Revolution l'autre jour, je suis retombé amoureux de Faridah Malik, j'ai obtenu Mankind Divided et jusqu'à présent pas de Faridah Malik. Très triste à ce sujet.

## Farah Murad



**Traduction :**

**Réponse :**

J'en parle depuis des années. Nous avons besoin de médias qui présentent des personnages arabes et musulmans comme protagonistes. Pas de la merde comme "Six Days in Fallujah". Merci à @BATTLETECH\_Game de nous avoir présenté le Dr Farah Murad et @assassinscreed de nous avoir donné Altaïr Ibn-La'Ahad

**Publication :**

Le CAIR exhorte les distributeurs de jeux vidéo à abandonner le controversé "Six jours à Fallujah"



**Traduction :**

Nous avons besoin de beaucoup plus d'incroyable #Musulmane dans les #jeuxvidéo ! Voici la brillante Dr. Farah Murad. l'ingénieur de votre navire et passionné de technologie ancienne dans #Battletech par @WeBeHarebrained- Pawel.

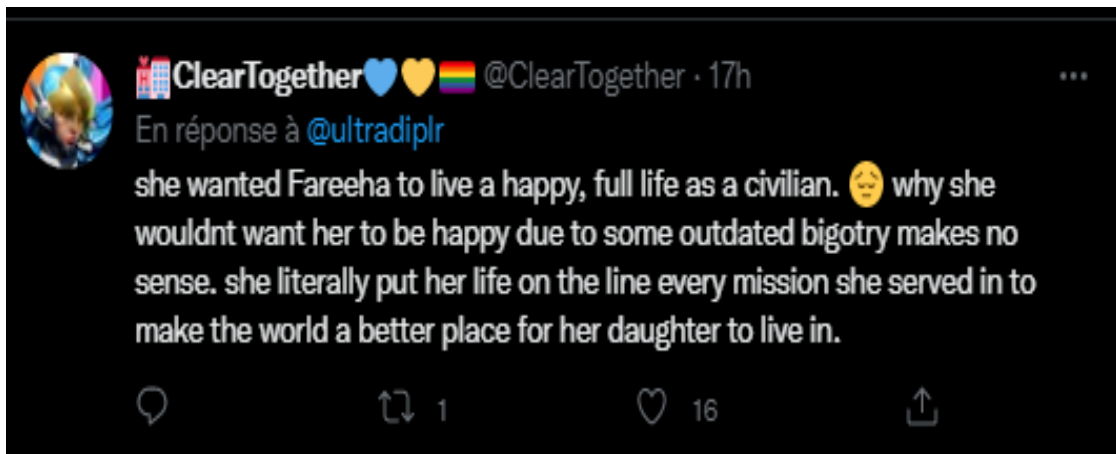
### Ana Amari





**Traduction :**

Mon Dieu, nous nous rapprochons de plus en plus de la perspective de voir Ana Amari animée dans une cinématique ou une cinématique dans le jeu. Mon estomac est littéralement plein de papillons en y pensant.



**Traduction :**

Elle voulait que Fareeha vive une vie heureuse et bien remplie en tant que civile. Pourquoi elle ne voudrait pas qu'elle soit heureuse à cause d'un sectarisme dépassé n'a aucun sens. elle a littéralement mis sa vie en jeu à chaque mission dans laquelle elle a servi pour faire du monde un meilleur endroit où vivre pour sa fille.

## Kamala Khan



### Traduction :

"Je viens du New Jersey et je suis à moitié pakistanais. En tant que personne de couleur, je vois rarement des gens dans les bandes dessinées qui me ressemblent alors ; voici Kamala Khan (Mme Marvel) avec presque le même parcours que moi. Époustouffant !" - La phénoménale Zeena Elena.



## Traduction :

"Lorsque vous avez un personnage comme Kamala Khan, une personne qui ressemble à Kamala peut l'admirer, peut voir des gens comme eux se refléter sous un meilleur jour. Et il y a juste quelque chose à ce sujet qui habilite un jeune.



## Traduction :

### ANNONCE SPÉCIALE

Lorsque nous avons lu pour la première fois l'origine de la bande dessinée de Kamala Khan, "No Normal", c'était le premier média qui nous faisait nous sentir vus. Même avec ses ventes record, nous ne pensons pas qu'il soit suffisamment apprécié.

**Ezohilé (Cyclops was right)** @KrakoanCitizen - 23 mai 2020

Au début de ses aventures, son héritage pakistanaïse, sa culture et son apparence lui donnaient souvent l'impression d'être différente. Et bien que ce sentiment ne l'ait pas quitté, au fil des ans elle a réussi à minimiser l'impact qu'il avait sur elle.

**Ezohilé (Cyclops was right)** @KrakoanCitizen - 23 mai 2020

Kamala est un personnage auquel pas mal d'enfants d'immigré(e)s peuvent s'identifier et je pense que c'est l'un des facteurs qui lui ont permis de devenir (en très peu de temps) une des héroïnes les plus populaires de Marvel!

**Ezohilé (Cyclops was right)** @KrakoanCitizen - 23 mai 2020

Certains pensent même qu'elle est aussi iconique que Peter Parker l'était à ses débuts (et je partage cet avis!) ⚡



The image shows Spider-Man in his iconic red and blue suit on the left, and Kamala Khan in her red and blue superhero costume on the right. They are both in dynamic, action-oriented poses against a cityscape background with a water tower.

**Ashley Talks Comics!**  
@ComicGirlAshley

**Kamala Khan, relatable queen.**

Traduire le Tweet



The image consists of two comic panels. In the first panel, a character asks 'Kamala?'. In the second panel, a character calls 'Kamala! Nakia is waiting for you!' and Kamala responds with 'Ughhhh... I'm uuuuuup...'. Kamala is shown in bed, looking tired or stressed.

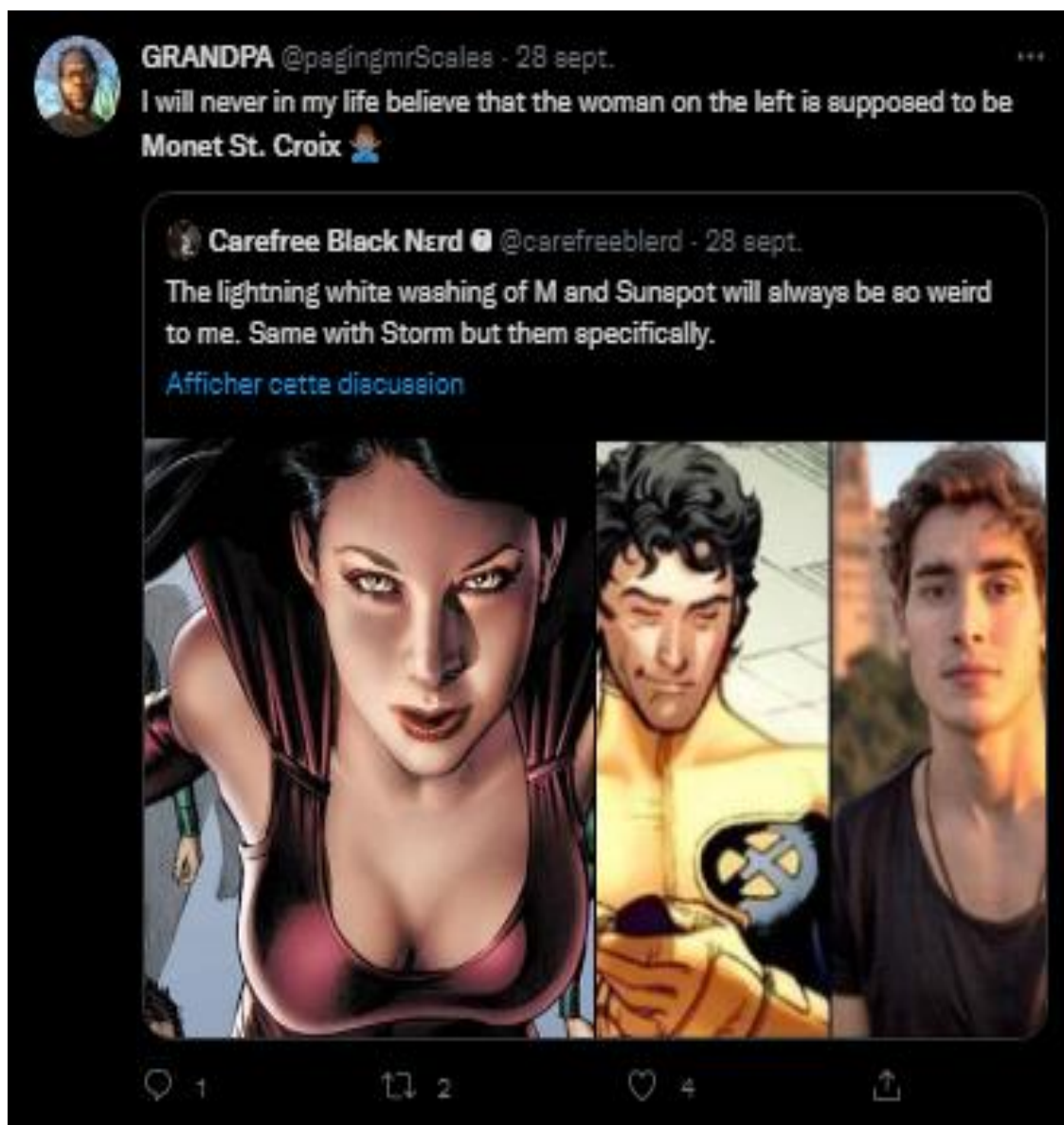
1:02 PM - 4 oct. 2021 - Twitter for Android



## Traduction :

Pouvons-nous s'il vous plaît parler de Kamala Khan, une adolescente américaine pakistanaise née à Jersey, et le premier personnage musulman de Marvel à faire la une de sa propre bande dessinée, alias Mme Marvel, qui, entre autres super pouvoirs, peut développer des poings énormes pour frapper tout le monde et tout ??

## Monet St. Croix



**Traduction :**

**Réponse :**

Je ne croirai jamais de ma vie que la femme à gauche est censée être Monet St. Croix

**Publication :**

Le blanchiment et éclaircissement de M et Sunspot sera toujours aussi bizarre pour moi. Pareil avec Storm mais eux spécifiquement.



**Traduction :**

**Publication 01 :**

De plus, il est intéressant de noter que Frenzy est l'une des rares femmes noires généralement colorées correctement. J'ai quelques idées sur la raison (opportunité et popularité), mais cela ressemble à une conversation pour un autre jour.

**Suite :**

Il est également intéressant de noter que certaines femmes noires (Monica et Frenzy viennent à l'esprit) sont autorisées à être représentées avec un large éventail de «coiffures noires» tandis que d'autres sont rarement vues sans cheveux raides (Ororo et Monet). Et quels caractères ici sont régulièrement colorés de manière incorrecte ?



**Traduction :**

Voilà à quoi devrait ressembler Monet St. Croix. Non plus clair.

## Annexe 02 : Publication de Sara Alfageeh



### Traduction :

Si vous voulez que quelque chose soit bien fait, faites-le vous-même.

Voici quelques refontes de «Dust», alimentées par l'amertume et un amour profond de la mode de rue.



## **Résumé**

Au fil de ces dernières années, nous avons remarqué que de plus en plus de personnages d'origine musulmane, arabe ou bien perse font leur apparition, et cela dans tout œuvre confondu, film, série télévisée ou bien pièce de théâtre. Toutefois, on constate que ces personnages sont souvent pour la plupart soumis à des stéréotypes en rapport à la religion ou encore à l'origine ethnique. Dans un premier temps, notre travail traitera de la conception et de la représentation des personnages arabo-persans et musulmans, basés sur des personnes ayant fait partie de l'Histoire, et cela à travers la plateforme du célèbre jeu vidéo « Assassin's Creed ». Dans un second temps, notre travail de recherche aspire à démontrer l'existence des différentes catégories de stéréotypes de genre et de religion dans la conception des personnages féminins, arabo-persans et musulmans, et cela dans les jeux vidéo et bande dessinées nord-américaines.

## **Mots clés**

Jeux vidéo ; Bande dessinées ; Personnages ; Culture musulmane ; Le monde arabo-persan ; Stéréotypes.

## **Summary**

Over the past few years, we have noticed that more and more characters of Muslim, Arab or Persian origin are appearing, and this in any work, film, television series or even play. However, we note that these characters are often for the most part subject to stereotypes relating to religion or ethnic origin. Initially, our work will deal with the conception and representation of Arab-Persian and Muslim characters, based on people who have been part of history, and this through the platform of the famous video game "Assassin's Creed". Secondly, our research aims to demonstrate the existence of different categories of gender and religious stereotypes in the conception of female, Arab-Persian and Muslim characters, and this in North American video games and comics.

## **Keywords**

Video games ; Comics ; Characters ; Muslim culture ; The Arab-Persian world ; Stereotypes.

## الملخص

على مر السنين، نلاحظ ظهور المزيد والمزيد من الشخصيات من أصول إسلامية أو عربية أو فارسية، وهذا في أي عمل أو فيلم أو مسلسل تلفزيوني أو حتى مسرحية. ومع ذلك، نلاحظ أن هذه الشخصيات غالبًا ما تخضع في معظمها للصور النمطية المتعلقة بالدين أو الأصل العرقي. في البداية، سيتناول عملنا مفهوم وتمثيل الشخصيات العربية الفارسية والمسلمة، بناءً على الأشخاص الذين كانوا جزءًا من التاريخ، وذلك من خلال منصة لعبة الفيديو الشهيرة "Assassin's Creed".

ثانيًا، يهدف بحثنا إلى إظهار وجود فئات مختلفة من الصور النمطية الجنسانية والدينية في مفهوم الشخصيات النسائية والعربية الفارسية والمسلمة، وهذا في ألعاب الفيديو والقصص المصورة في أمريكا الشمالية.

## الكلمات المفتاحية

العاب الفيديو؛ كاريكاتير الشخصيات؛ الثقافة الإسلامية؛ العالم العربي الفارسي. الصور النمطية