

Racaille Digit@le : Les émeutes de banlieues n'ont pas eu lieu ...

par Laurence Allard et Olivier Blondeau

De nombreux observateurs aux États-Unis ont comparé les événements qui se sont déroulés dans les banlieues françaises à l'automne 2005 aux émeutes de Watts à Los Angeles en 1965 qui firent 34 morts et des milliers de blessés et qui ont été à de nombreuses reprises qualifiées "d'émeutes de la racaille". À y regarder de plus près, il nous apparaît que si analogie il devait y avoir dans cet aller-retour entre les deux rives de l'Atlantique et en gardant le même "théâtre des opérations", il faudrait plutôt la faire avec l'Opération *Hammer*.

Déclenchée en avril 1988 dans le quartier de South Central, cette série de descentes de police "à la vietnamienne" visait selon Mike Davis :

à saturer les rues d'uniformes bleus et à rafler au hasard des milliers d'adolescents, tout comme les paysans vietnamiens à l'époque. Les jeunes sont immobilisés à terre ou plaqués contre les véhicules de police de façon humiliante, et leur nom sont confrontés au fichier informatique des gangs. Les 1453 personnes arrêtées, souvent pour des infractions aussi mineures qu'un stationnement interdit ou le non-respect du couvre-feu, sont alors jugées expéditivement par des tribunaux volants. (238)

Ces phrases résonnent étrangement pour qui a eu la curiosité de passer, comme nous l'avons fait, quelques nuits dans ces "banlieues en feu". Prévenu pas un SMS envoyé par un élu d'une des villes de Seine Saint-Denis, épiceutre des "émeutes" qui nous disait "Vous voulez du sang ? Venez vite rue de Strasbourg à Saint-Denis !".

Arrivés sur place, nous nous retrouvons dans une ville littéralement occupée par les forces de l'ordre symbolisées par la présence obsédante d'hélicoptères de police au-dessus de nos têtes. Nous retrouvons alors ces élus municipaux qui patrouillent toutes les nuits dans les rues pour protéger les jeunes des forces de l'ordre en les exhortant de ne pas céder à la provocation policière malgré le harcèlement incessant dont ils sont victimes et en subissant eux aussi l'humiliation des contrôles d'identité musclés.

Il ne s'agit pas pour nous de nier le fait qu'il y ait eu des affrontements avec les CRS, des voitures ou des immeubles brûlés (même si nous avons pu constater sur le terrain que certaines informations diffusées par les médias français étaient fausses) mais plutôt de montrer qu'il s'agit d'une opération de provocation à l'échelle non plus d'un quartier mais d'un pays. La stratégie visait à l'évidence à accréditer l'idée que la jeunesse des banlieues pouvait être assimilée à de la "racaille" qu'il fallait nettoyer au "karcher". À l'instar de cet ancien haut gradé du LAPD qui définissait d'après Mike Davis l'opération *Hammer* comme "une grotesque coup de pub", nous pouvons dire que ces événements sont le résultat d'une entreprise délibérée d'intoxication – probablement plus importante encore que celle qui s'est déroulée à l'occasion de la première guerre du Golfe – et visant à exploiter dans l'opinion le sentiment d'insécurité dans une perspective électoraliste. Paraphrasant Baudrillard, nous serions tentés de dire que, plus peut-être que la Guerre du Golfe, "les émeutes de banlieues n'ont pas eu lieu".

Images de nuit marquée par l'omniprésence du feu, gros plans sur des carcasses de voitures, déclarations péremptoires et va-t-en-guerre à droite, au mieux embarrassée à gauche, le traitement médiatique a été marqué par le consensus pour condamner la violence des "émeutiers" sans s'interroger sur la réalité même de cette violence ou, à tout le moins sur son sens et ses racines. Même du côté de ceux qui ont eu une attitude plus compréhensive et qui ont cru de bonne foi voir dans ces événements l'amorce d'un mouvement social de nature

post-coloniale inédit en France jamais la question de la violence, sa réalité même n'a été abordée frontalement (Moulier-Boutang). L'ensemble de la société française a cru que la violence était le seul monde d'expression possible de cette "racaille" et qu'une seule vision de cette actualité était pertinente : celle des médias.

Jeunesse ventriloque, instrumentalisée par des ambitions politiques et parfois même systématiquement censurée comme nous le verrons. Nous voudrions montrer ici que d'autres formes d'expression se sont déployées, beaucoup plus complexes, plus ambivalentes et contradictoires en partant de la veille que nous avons fait, tout au long de ces événements, sur Internet. Certes quelques images, prises en particulier par des *camera phones*, ont été diffusées sur des sites Internet pour dénoncer les violences policières. Mais ce n'est pas sous l'angle du supposé "journalisme citoyen" que nous souhaitons aborder la question. Nous voudrions nous concentrer sur un inventaire non-exhaustif de quelques objets expressifs issus des nouvelles culture digitales que sont les jeux vidéos, les blogs, la culture musicale et vidéo du mix et de la parodie dans lesquels ces jeunes ont recours à une palette très variée de formes expressives allant de la critique littérale à la performance même de l'identité de racaille marquée par l'influence de la culture *Gangsta Rap*.

Parlez-vous jeux ?

Contrairement à la Guerre du Golfe, l'univers du jeu n'a pas été privilégié dans le traitement médiatique des événements de l'automne 2005 mais a constitué plutôt une ressource critique pour certains acteurs. Ces formes discursives qui prennent le jeu vidéo comme support de communication, une sorte de "parler jeu", s'inscrivent à la fois dans le prolongement et dans la rupture avec les usages traditionnels des jeux vidéos commerciaux. On voit en effet apparaître de plus en plus, en marge des grands réseaux de diffusion, une

frange de jeux vidéos, les *political games* qui se jouent de la perméabilité de la frontière entre fiction et réalité, entre le ludique et le sérieux au point que l'on parle aujourd'hui aussi de *serious games*, forme d'oxymore particulièrement intéressant. "Parler jeu" pour toute une série d'activistes qui se mobilisent autour des ces jeux, ce n'est pas seulement avoir recours à une mise en scène visant à euphémiser la réalité (cf. les fameuses frappes chirurgicales filmées par une caméra munie d'un dispositif de vision de nuit). Mais c'est de manière beaucoup plus conséquente réfuter l'amalgame entre simulacre et fiction et considérer que le jeu, y compris dans sa dimension esthétique, peut-être un support sémiotique à part entière, quel que soit le régime de vérité qui lui est associé par ailleurs.

Chacun – et en particulier le public américain – connaît le désormais célèbre film *French Democracy*, diffusé notamment sur MTV, mais aux côté de ce dernier, nous voudrions nous arrêter un instant sur un autre objet, mobilisant lui aussi l'univers du jeu vidéo. Rappelons en quelques mots que le jeu et tout particulièrement le jeu vidéo est un support sémiotique d'une forme de narration particulière marquée par ce que Jean-Marie Shaeffer (11) appelle la "feintise ludique", le "faire-comme-si" : "pour pouvoir jouer à un jeu numérique, il faut être capable, dit-il d'entrer dans un univers régi par la feintise ludique". Malgré le soupçon anti-mimétique qui a, de tout temps selon Shaeffer, pesé sur la fiction et qui aujourd'hui pèse de tout son poids sur l'univers du jeu vidéo, il nous apparaît que le jeu vidéo peut être considéré comme un procédé de narration, un genre discursif parmi d'autres, y compris comme un article de journal¹ *a fortiori* lorsque le jeu vidéo prend une place de plus en plus importante dans l'imaginaire, non seulement de nos enfants mais aussi dans l'espace médiatique tout entier. Accepter de jouer, c'est d'abord passer un contrat avec le créateur du jeu en acceptant d'adopter le point de vue qu'il a décidé de faire tenir au joueur. Je suis un terroriste ou un anti-terroriste dans *Counter-Strike*, je suis un pilote d'hélicoptère Apache bombardant des populations civiles à Fallujah et criant "*Aw Dud*" lorsqu'un groupe de civil

atteint par une rocket dans *September 12th* ou un militant du Hezbollah dans *Specialforce*. Même si je répugne à être l'un ou l'autre, il est impératif que j'accepte ce contrat et que j'en tire les conséquences en m'étant inscrit par immersion dans une telle fiction numérique. Je dois par exemple aller au bout du jeu *September 12th* et m'apercevoir qu'immanquablement plus je bombarde de population civile, plus le nombre de terroristes augmente.²

Paris Riots

Le jeu *Paris Riots* diffusé dans une version de démonstration (*Beta*) quelques semaines après les événements est particulièrement intéressant de ce point de vue.³ Réalisé à partir du célèbre *Medal of Honor Allied Assault* par un artiste français sous le pseudonyme de Michel Kast et diffusé gratuitement sur son site Internet, ce jeu se présente comme "le jeu officiel des émeutes de Paris". Dans ce jeu, je dois accepter d'être un policier chargé de réprimer les émeutes de banlieues. Il commence par une vidéo reprenant les centaines d'images diffusées dans les médias. Comme me l'explique le réalisateur du jeu dans un avertissement préliminaire, je dois alors me forcer à prendre parti dans le plus grand conflit du XXI^{ème} siècle et "à combattre le mal du côté des bons pour devenir un héros". Ce contrat proposé au joueur a été particulièrement controversé. À bien regarder les images diffusées par les médias traditionnels, c'est pourtant, comme l'a souligné Michel Kast à de nombreuses reprises, le contrat implicite qu'ont accepté les médias traditionnels en se postant de manière assez systématique derrière les policiers lors de leurs reportages dans les cités de la banlieue parisienne. Performer ce contrat passé entre les médias et les forces de police en proposant au joueur de devenir lui-même un policier muni d'un flash-ball, assistant au *briefing* de son chef dans le camion l'amenant sur le théâtre des opérations, écoutant les craintes de ses collègues, a été particulièrement mal compris en particulier dans les médias eux-mêmes. Ainsi un

journaliste d'un grand hebdomadaire français s'est insurgé contre une vision raciste "d'un ennemi désigné, un jeune incendiaire basané en tenue de sport" (Mahrane). Acte manqué ? L'intérêt du jeu est justement de ne jamais montrer les émeutiers. Comme l'explique Michel Kast :

Je n'ai fait que traduire le "spectacle médiatique" de l'automne dernier sur un autre medium. À la télé, la caméra était toujours derrière des policiers sans jamais montrer "d'ennemi". Dans le jeu, c'est pareil : on garde le même point de vue. Je ne sais pas qui sont les émeutiers, donc c'est simple : il n'y en a pas ! Dans cette "guerre" il y a d'un côté une armée présentée - la police, structurée et ordonnée - et de l'autre : rien.⁴

Par cette espèce de *coming out*, le créateur du jeu, rompant par là le contrat ludique sous la pression des critiques qui lui sont adressées, est obligé de rabattre le jeu sur l'explication et la justification. Le joueur ne trouvera jamais les émeutiers parce qu'il n'y en a pas. Il n'y a pas plus d'émeutiers dans le jeu qu'il n'y en a eu dans la rue. Mais dire cela, rompre le contrat ludique, c'est déjà dénaturer la "feintise ludique", la puissance d'évocation du jeu. En acceptant de jouer, le joueur a accepté implicitement de se placer "du côté des bons pour devenir un héros" et allant au bout du jeu, il a été obligé de subir cette frustration, orchestré par la mise en scène du jeu, celle de ne trouver aucun émeutier, de courir dans la rue à la recherche d'un ennemi qui n'existe pas. Cette triste réalité, vécu par notre héros-joueur-policier, pourrait tout aussi bien être celle du spectateur du journal télévisé criant "remboursez !" devant son téléviseur ou celle de ce journaliste argentin affolé rencontré le 11 novembre sur le Champ de Mars à la recherche désespérée de ce non-événement : *les French Riots* qui devaient ce jour-là déferler sur Paris.

French Democracy

Autre manière de faire parler le jeu et de parler avec le langage du jeu : celle de *French Democracy*.⁵ Il ne s'agit pas là à proprement parler d'un jeu, mais d'un récit qui mobilise l'univers des jeux vidéo – en l'occurrence celui de *The Sims* – comme d'un support d'expression visant à expliquer à un public anglo-saxon les raisons de ces événements. De ce point de vue, cette ambition a été pour le moins couronnée de succès puisque ce film a été largement téléchargé sur Internet (on parle d'un million de téléchargements). Son audience s'est même étendue aux grands médias puisque le *Washington Post*, *Business Week* et même *MTV*⁶ s'en sont fait l'écho. À bien des égards, on peut dire qu'il s'agit-là de la seule voix dissonante et émanant des cités elles-mêmes qui s'est exprimée en France et à l'étranger à propos de ces "émeutes". L'originalité – et par-là même le succès probablement – de ce court-métrage d'une dizaine de minutes est d'avoir pris le parti de rejeter les images de la "réalité", c'est-à-dire celle de la réalité des médias, pour s'inscrire dans l'imaginaire, celui de ces personnages virtuels qui vivent dans le monde des *Sims* et de pouvoir y porter une parole alternative. Grand lecteur de la presse anglo-saxonne, Alex Chan, le réalisateur de ce petit film, a trouvé que l'image des banlieues françaises et des événements qui s'y déroulaient étaient passablement déformés. À l'aide d'un logiciel baptisé *The Movie*, il a donc décidé de faire ce film de fiction en transposant de manière assez systématique les "événements" français (la traque par la police de Bouna et Zied, les incessants contrôles au faciès, la discrimination des jeunes issus des banlieues pour trouver un travail, etc.) dans un univers de représentations (décors, costumes mots, etc.) proche de celui des États-Unis. Il faut bien comprendre qu'Alex Chan n'a pas seulement réalisé un film parmi d'autres sur les banlieues. Il a exploité l'univers du jeu et ses ressources diégétiques (décors, personnages, et ainsi de suite) pour adresser un message aux médias étrangers et en particulier américain, mais aussi à tous ceux qui partagent désormais cet horizon, ce répertoire de représentations. Nous sommes là bien loin de la simple traduction d'un article ou du sous-titrage d'un reportage, évacuant de

fait les conditions de sa réception par un public étranger. C'est *a contrario* sur le terreau d'une culture commune, un véritable "médiascape" pour reprendre le concept d'Arjun Appadurai, celle des jeux vidéos, créé pour le meilleur et pour le pire par le marché, qu'Alex Chan puise des représentations pour anticiper de manière extrêmement réflexive les conditions de réception de son travail et le mettre à la portée d'un large public.

Expressivisme digital post-colonial : entre performance et resignification

D'autres formes d'expression ont été investies sur Internet : les blogs et autres plateformes de publicisation de productions vidéos musicales personnelles, dont certains ont été parfois cités dans la presse américaine. Ces objets réticulaires expressifs proposent autant de perspectives singularisées sur cet événement médiatique.

L'existence même de telles propositions subjectives essaimées sur le réseau s'inscrit dans un contexte sociétal qui relève, selon nous, d'un "individualisme expressif" ou "âge de l'expressivisme" (Allard, "Blogs" et "Express"), traduisant simplement le caractère de plus en plus réflexif de la formation des identités personnelles et sociales dans un monde dé-traditionnalisé. L'absence d'une reproduction naturelle et aveugle des modèles identitaires se manifeste dans ces objets réticulaires expressifs, à travers lesquels les individus se dotent d'une unité par le biais de pratiques discursives et signifiantes.

Internet apparaît, du point de vue social-identitaire, et dans les termes chers à Foucault, comme un laboratoire, observatoire et catalyseur, des "modalités et formes du rapport à soi", d'une "stylistique de l'existence" nécessitant autant de "technologies du soi". Et comme le remarque avec une grande sincérité le sociologue Danilo Martuccelli (367), cette conception du sujet comme "individu bricoleur" tient donc moins "d'une nouveauté intellectuelle que d'une séance de rattrapage théorique pour la sociologie dans un moment où

l'individu est confronté à une pluralité de domaines". Dans le cadre de cette approche de l'identité comme pratique signifiante et comme *ars recombinaire*, parmi les ressources de ce bricolage esthétique-identitaire se concrétisant dans différents objets expressifs digitaux, tels les blogs ou créations musicales ou vidéo personnelles, on peut compter les identités médiatiques et les modèles d'identification proposés dans les discours politiques ou culturels contemporains.

Et l'identité "racaille" fait partie de l'une d'entre elles tout comme la "jeune fille voilée", pour prendre des exemples d'identités assignées à la population immigrée des banlieues.

La racaille peut-elle parler ?

Pour tous ceux qui n'avaient de cesse de vouloir en finir avec les discours "ventriloques" à laquelle se livraient journalistes et intellectuels commentant des émeutes médiatiques, une question se posait abruptement, la même que posait Spivak à propos des "subalternes" indiens (Spivak) : "la racaille peut-elle parler ?"

Cette question émerge des *post-colonial studies* et que le débat franco-français sur l'immigration cantonné dans la grammaire de l'injonction intégrationniste et (son pendant) la panique communautariste pourrait faire sien avec profit (Guénif ; Allard, "Qui a peur"). Sur Internet, nous y avons cherché des réponses non subjuguées (Haraway, "Situated"), évitant de tomber dans le mythe du "bon citoyen reporter", du "jeune blogueur de banlieue parlant cru mais vrai", bref en rejetant par avance l'hypothèse d'une quelconque « culture digitale de l'authenticité".

La veille menée sur Internet lors des émeutes médiatiques de l'automne 2005, démontre que la "racaille" sait aussi parler et penser à propos d'elle-même, et dans des

espaces parfois méprisés pour leur mercantilisme par les vrais militants politiques, tels les Skyblogs.

À l'issue de ces observations, il nous est apparu que l'identité de "racaille" imposée dans le provocant discours politique du ministre de l'intérieur Nicolas Sarkozy, se trouve plus ou moins littéralement performée, sous le mode du *blackface*⁷, à travers les agencements de textes et d'images proposés dans différents Skyblogs. Des pratiques de réappropriation réflexives voire critiques du discours médiatique sont elles plus plutôt lisibles dans les commentaires des billets et plus encore dans les remontages ou *mashup* d'extraits des journaux télévisés publiés notamment sur des sites de *self broadcasting* comme *Dailymotion*.

La racaille digitale entre scènes de représentation et ruses contre la censure

Et de fait, en se penchant sur un corpus de *Skyblogs*, service de blogs proposé par la radio FM *SkyRock*⁸, et qui durant les émeutes de l'automne 2005 a connu un trafic de cinq cent mille et un million de contributions mises en ligne chaque jour⁹, nous n'avons pas rencontré de blogs mettant en doute les émeutes médiatiques. Nous avons plutôt lu et vu des billets composites fabriqués à partir de dépêches AFP, d'extraits des uns des journaux (Le Parisien...), de photos d'incendies, souvent prises derrière la police et les pompiers¹⁰.

La matière sémiotique à blogguer est typique d'une culture du *Do It Yourself* et du *mediamix* illustrant l'interconnexion et la porosité des publics musicaux, médiatiques et digitaux. Internet a produit une masse d'informations, d'images, d'histoires provenant parfois des médias de masse ou de ressources postées sur le web, qu'il s'est agi de réagencer dans son propre *Skyblog* pour participer à l'événement national, "en être" à travers le bricolage de formes d'expression culturellement hybrides. Et donc sans surprise, la "racaille digitale" regarde aussi la télévision et se réapproprie le récit médiatique, ses images, sa chronologie

sans remettre en question la réalité même de l'événement. Copiant-collant les médias, le public de la "racaille digitale" surexpose sa propre actualité médiatique, performe ses actes de bravoure, telles ces pages alignant des voitures brûlées. Comme si pour une fois, la scène médiatique, que reconfigurent les textes et images des billets des Skyblogs, offrait une représentation désirable par ceux là même qui ont été stigmatisés par Sarkozy sous le provocant vocable de "racaille" et ont été meurtris par le décès provoqué de leurs voisins, Bouna et Zied.

Le piège de la communauté skyblog : racaille et Cybercop

La fonction commentaire illustre cet expressivisme généralisé à l'œuvre sur le réseau. L'usage des commentaires a été massif. Le blog hommage à Bouna et Zied¹¹ a reçu ainsi presque un millier de messages. Des commentaires qui vont de l'appel à l'émeute posté par on ne sait qui -- car c'est aussi le règne des pseudo --, jusqu'à des analyses plus construites de la situation et plus propositionnelles. La posture énonciative de la "racaille digitale" se performant comme telle dans les pages de présentation des blogs, se décline, dans les commentaires, sous la modalité du ré-examen critique ou de l'interprétation contradictoire¹².

À lire les commentaires, notamment du blog hommage aux deux victimes de la police, une voix polyphonique s'entend émanant du chœur des skybloggeurs de banlieues. Une voix dissonante et parfois plein de colère, qui dénonce la censure des *Cybercops* de Skyblog, dont le logo – sans rire -- est une étoile de shérif, en écho à la "rage" que certains morceaux de rap ou reportages télévisés savent si caricaturalement mettre en scène et colporter sur d'autres arènes.

Et on peut l'entendre cette "rage", car à l'intérieur de la communauté des Skyblogs, semble se rejouer l'affrontement entre police et jeunes de banlieue. Sur Internet, il a fallu

déjouer la *team* Skycop et ses *Cybercops*, pour comme sur le terrain résister à l'occupation policière¹³.

Officiellement, la police a interpellé et déféré au parquet de Paris trois jeunes blogueurs résidant dans les Bouches-du-Rhône et en Seine-Saint-Denis, car les messages diffusés sur leurs Skyblogs étaient de nature "à troubler l'ordre public". La justice a alors ouvert une information judiciaire pour "provocation à une dégradation volontaire, dangereuse pour les personnes par le biais d'Internet", ce qui peut donner lieu à une condamnation entre un et sept ans de prison ferme. Mais la *team* Skyblog a quotidiennement opéré des filtrages, censures et désactivations. Une surveillance de routine qui s'est trouvée, en temps d'émeutes, intensifiée et radicalisée. À travers un filtrage de mots-clés, ce sont près de 195 000 articles qui ont été signalés par jour. Ensuite par un appel à la délation aux *Cybercops* des internautes, environ trois cents alertes sont parvenues chaque jour. Enfin, en procédant au visionnage de toutes les photos postées, c'est-à-dire la surveillance d'un million d'images par jour. L'éditeur a ainsi affirmé avoir désactivé une dizaine de blogs par jour sur les trois millions de blogs du réseau et supprimé six mille cinq cents articles non conformes et aller parfois jusqu'à alerter les autorités de police (Crouzillacq).

Resignifications audio-visuelles et paysages d'identités

Dernier exemple d'objet expressif digital à travers lequel la "racaille digitale" parle : les réalisations audiovisuelles personnelles. Sur *Dailymotion (Regarder, Publier, Partager)*¹⁴, on peut ainsi visionner un clip à la mémoire de Bouna et Zied, prenant la forme d'un simple diaporama accompagnant une composition musicale créée pour la circonstance et rappée par les amis et proches¹⁵. On rencontre aussi une vidéo parodiant l'emphase médiatique (*Violences Urbaines*) et mettant en scène sur la chaîne *TF12* un reportage sur des "scènes de

guérilla urbaine sans précédent" dans un petit village de la France. En cherchant sous le tag "émeutes"¹⁶, un genre vernaculaire semble plus prisé que d'autres formats plus singuliers : le remixage des actualités télévisées.

Prélevés dans le flux médiatique quotidien, ces morceaux choisis du JT deviennent le support d'un discours singulier sur l'événement. Il va passer par l'incrustation de sous-titres de commentaires sur les images des reportages initiaux, par l'ajout d'une bande son alternative (un morceau de rap le plus souvent) ou encore par la création d'un générique de titre renvoyant à l'interprétation plus personnelle que l'auteur du remontage a voulu signifier¹⁷.

Ces différents procédés sont utilisés pour plusieurs séquences télévisées identiques, qui font l'objet d'un traitement personnalisé par des auteurs, dont les positions sont particulièrement contrastées¹⁸.

Ces extraits de reportages télévisés singularisés par différents procédés de re-interprétations (titre, sous-titres, bande sons) et publiés tout à la fois par des arabes et des juifs, des nationalistes et des musulmans¹⁹, constituent, dans une curieuse atmosphère de "démocratie sémiotique", des pratiques de re-codification du récit médiatique sur les émeutes de l'automne 2005. Elles ne pas sans rappeler une tactique clairement identifiée par les médiactivistes de la "resignification" et de la "vidéo recombinate"²⁰. Pour les activistes du *Critical Art Ensemble*, "la vidéo recombinate n'offre pas de réelle solution en matière de résistance; elle fait plutôt office de base de données à partir de laquelle le spectateur décline ses propres inférences. Cet aspect du film recombinate présume le désir du public de contrôler la matrice interprétative, et d'en extraire du sens". Cette tactique de la resignification rejoint le vœu lancé par Félix Guattari, se mobilisant en d'autre temps, contre la fiction médiatique de la Guerre du Golfe et espérant le passage à "un remaniement du pouvoir mass-médiatique qui écrase la subjectivité contemporaine et une entrée vers une ère

postmédia consistant en une réappropriation individuelle collective et un usage interactif des machines d'information, de communication, d'intelligence, d'art et de culture".

La "racaille digitale" : un sujet politique ?

Dans l'arène post-médiatique d'Internet, marquée par l'expressivisme généralisé, le *remix culturel*, la convergence créative des publics des jeux, de la musique et de la télévision, la "racaille digitale" s'exprime donc entre performance identitaire et resignification critique. Cependant, elle nous pose la question de son devenir en tant que "sujet politique".

Les réponses à cette question de la capacité d'agir que peuvent porter ces réagencements énonciatifs des genres et discours médiatiques, politiques et culturels de la "racaille digitale" suppose de prendre en compte certaines leçons des mouvements culturels contemporains.

Si, en suivant Judith Butler (269), "l'identité est affirmée à travers un processus de signification, si elle est toujours signifiée et qu'elle continue à signifier en circulant dans différents discours enchevêtrés, alors on n'arrivera pas à régler la question de la capacité d'agir en recourant à un "je" préexistant à la signification". En effet, la "racaille digitale" ne peut constituer une position de sujet politique en soi. On prend le risque d'une "politique des identités" basée sur une naturalisation de la position de subordination et la construction d'un sujet fondateur (les "jeunes issus de l'immigration", la "fille voilée", et ainsi de suite). Face à l'évolution des politiques des identités des dernières 30 années, Donna Haraway a, par exemple, critiqué "la facilité des savoirs subjugués à devenir des forces de normalisation et de naturalisation : institutionnalisations des politiques des genres, politiques gays et lesbiennes assimilationnistes, essentialisations nationalistes des projets anticoloniaux" (Preciado 36). Comme s'en explique Haraway ("Situated", 586-87), "les positions des subjugués ne sont pas

exemptes des ré-examens critiques, des décodifications, des déconstructions et des interprétations [. . .] L'identité ne produit pas de science ; la position critique si".

Alors, plutôt que de poursuivre dans la voie d'une impossible politique des communautés – comparer le piège de la communauté illustré par la censure de la plate forme fermée sur Skyblog --, l'hypothèse d'un savoir/pouvoir "situé" proposée par Haraway serait plus stimulante :

Le savoir situé n'est jamais le savoir d'un lieu privé ou individuel (mes gènes, mon genre, mon travail, moi, mon choix) mais agencement collectif, produit d'une relation transversale des différences à l'intérieur et à travers les communautés. Le savoir situé ne se donne pas en tant qu'opposition, ni en tant que résolution dialectique, mais en tant que connexion rhizomatique. (*How a Leaf*, 155-56).

Reste donc à œuvrer à cette interconnexion et cette politique de l'articulation de ces subjectivités post-coloniales exprimées sur le réseau et son dehors.

Une première étape de ce chantier politique post-colonial consiste, selon nous, à cesser de parler à la place ou au nom de la dite "racaille" et d'essayer d'adopter une position de "témoin modeste", ce sujet du savoir situé qui ne coïncide ni avec une identité essentielle, ni avec un sujet universel. Et si "être témoin", dépend de la relation constitutive entre "tester" et "attester", tel un vampire, il semble nécessaire pour le "témoin modeste" de "mordre ou d'être mordu pour savoir".²¹ Alors, en *modest witness*, on peut dire qu'il y a peut-être eu des *French riots* à l'automne 2005 mais que les émeutiers que nous avons rencontrés n'étaient pas ceux que l'on croyait. Amère opération *Hammer* que ces *French riots* !

ALLARD, Laurence. "Blogs and Kino Blogs as 'technology of the self' : toward a polyphonical and polymachinical conceptualization of digital identities". Actes du colloque *Internet, culture & society : french & american perspectives*. Austin, 2004. Disponible sur <http://www.utexas.edu/cola/insts/france-ut/archives2004.html>

ALLARD, Laurence, « Qui a peur des Post Colonial Studies en France ? » in *Multitudes* 19, décembre 2004, disponible en ligne sur :

<http://multitudes.samizdat.net/Qui-a-peur-des-Post-Colonial.html>

ALLARD, Laurence. "Express Yourself 2.O. Blogs, pages perso, fansubbing... : de quelques agrégats technoculturels ordinaires à l'âge de l'expressivisme généralisé". In *Penser les médiacultures*. MACE Eric et MAIGRET Eric (dir.). Paris : Armand Colin, 2005. Version actualisée disponible sur : http://www.freescape.eu.org/biblio/article.php3?id_article=233

APPADURAI, Arjun. *Après le colonialisme. Les conséquences culturelles de la globalisation*. Paris : Payot, Trad. Fr. par 2002

BLONDEAU Olivier. "Become The Media ! Du Post-Media au Médiascape " Actes du colloque *Internet, culture & society : french & american perspectives*. Austin, 2004. Disponible sur www.utexas.edu/cola/insts/france-ut/archives/Fall2004/Blondeau.pdf

BLONDEAU, Olivier. "Street protests, politics, and mobility: A study of activist uses of syndication". In *Multitudes*, n° 21. Paris : 2005. Version anglaise disponible sur <http://www.eurozine.com/articles/2005-07-19-blondeau-en.html>

BLONDEAU, Olivier. *Les orphelins de la politique et leurs curieuses machines. Expérimentations techniques, esthétiques et politiques*, Thèse de Doctorat en Sciences Politiques, IEP-Paris. Paris : Juin 2006

BULTER, Judith. *Trouble dans le genre*. Paris : La Découverte, Trad. Fr. par Cynthia Kraus, 2005

CROUZILLACQ, Philippe. "Les blogs pris dans la tourmente des violences urbaines". In *01net*. Paris : article du 08 novembre 2005, disponible en ligne sur : <http://www.01net.com/article/294423.html>

CRITICAL ART ENSEMBLE. *La résistance électronique et autres idées impopulaires*. Paris : L'Éclat, Trad. Fr. par Christine Tréguier. Disponible sur <http://www.virtualistes.org/cae1.htm>

DAVIS, Mike. *City of Quartz. Los Angeles, capitale du futur*. Paris : Édition de La Découverte, Trad. Fr. par Michel Dartevelle et Marc Saint-Upéry, 1997

FOUCAULT, Michel. "Technologies du soi". In *Dits et Ecrits*. Paris : vol.II (1976-1988), Gallimard, 2001

GUATTARI, Félix. "Vers une ère post-médiatique". In *Terminal* n° 51. Paris : 1990, disponible sur: <http://biblioweb.samizdat.net/article26.html>.

GUÉNIF, Nacira (dir) . La république mise à nu par son immigration, Paris : La Fabrique, 2006

HARAWAY, Donna. *How a Leaf, An Interview With Thyrza Nichols Goodeve*. New York : Routledge, New York, 2000

HARAWAY, Donna. "Situated Knowledge. The Science Question in Feminism as a Site of Discourse on the Privilege of Partial Perspective". In *Feminist Studies* 14, no.3, 1988, pp.575-600. Traduction française à paraître dans *Sciences, Fictions, Féminismes. Une Anthologie de Donna Haraway*, sous la direction de ALLARD Laurence, GARDEY Delphine, MAGNAN Nathalie. Paris : Exils.

LHAMON, William T. Jr. *Raising Cain. Représentations du Blackface de Jim Crow à Michael Jackson*. Paris : Kargo-L 'Eclat, Trad. Fr. : Sophie Renaut, 2004.

MAHRANE, Saïd. "Jeu vidéo : La guerre des banlieues". Paris : *Le Point*, 15 juin 2006

MARTUCCELLI, Danilo. *Grammaires de l'individu*. Paris : Gallimard, 2002

MOULIER-BOUTANG, Yann. *Les habits neufs de la République*. Paris : Édition Amsterdam, 2006

PRECIADO, Beatriz. "Savoirs_Vampires@war". In *Multitudes* n°20. Paris, Exils, printemps 2005, disponible sur : <http://multitudes.samizdat.net/Savoirs-Vampires-War.html>

SCHAEFFER, Jean Marie. *Pourquoi la fiction ?* Paris : Le Seuil, 1999

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. "Can the Subaltern Speak ?" In *Marxism & The Interpretation of Culture*. London : Cary Nelson and Lawrence Grossberg, Eds., Macmillan.1988

¹ Notre entrée dans le domaine du jeu, du *serious game* ou du *political game* ne tient pas compte du débat entre ceux qui s'intéressent à la jouabilité et aux parties des jeux – la ludologie – et ceux qui s'attachent à la structure narratologique des univers des jeux. Notre hypothèse de départ est ici simplement de prendre au sérieux l'idée que le jeu est d'abord une fiction comme une autre et par conséquent un mode de discours non négligeable sans entrer plus avant dans des analyses internes ou ludologiques.

² Voir le jeu *September 12th*, disponible en ligne sur : <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>

³ Voir le jeu *Paris Riots*, disponible en ligne sur : <http://parisriots.free.fr>

⁴ Voir les commentaires de Michel Kast sur : <http://www.blog-territorial.com/article-3191595.html>

⁵ Voir le film *French Democracy*, disponible en ligne sur : <http://movies.lionhead.com/movie/11520>

⁶ Voir l'article : *First Film About French Riots Comes Courtesy Of A Video Game* sur le site de MTV : <http://www.mtv.com/news/articles/1517481/20051205/index.jhtml>

⁷ La notion de *blackface* fait référence aux « performances de la race », depuis les « nègres » qui dansaient au début du XIX^{ème} siècle pour quelques anguilles ou le masque d'Al Johnson se grimant en noir dans Le Chanteur de Jazz (1929) jusqu'aux signes de reconnaissance des cultures expressives noires du Hip Hop et notamment du Gansta Rap (LHAMON 2004)

⁸ On dénombre en mars 2006, suivant Médiamétrie 4,4 millions de skyblogs actifs et 3,4 millions de visiteurs uniques de ces blogs. Les Skyblogs constituent la première plate forme de blogs en France, cf "La France, terre des blogs", disponible en ligne sur : <http://www.journaldunet.com/diaporama/0604blogs/3.shtml>

⁹ Selon les estimations de la *team* Skyblog rapportée dans l'article "Les blogs pris dans la tourmente des violences urbaines" (Crouzillacq 2005).

¹⁰ Le Skyblog *Le cercle du rap* propose, par exemple, sur son billet du 04 novembre, "L'île-de-france, en plein chaos" un véritable *mashup* ou mix de contenus médiatiques. Voir aussi *Emeutes2france* ("Skyblog neutre"), disparu depuis, qui proposait une chronologie précise quotidienne des nuits d'émeutes, depuis l'électrocution provoquée de Bouna et Zied. Le skyblog *Cités2france* : "Toutes les banlieues s' ressemblent alors je voudrais que toutes les banlieues s' rassemblent !", offre une superbe collection depuis le premier jour des émeutes, 28 octobre

2005, on peut feuilleter un album de photos de voitures brûlant ou sous les cendres, prises sous tous les angles avec des commentaires : "Un camion de la poste brûlé lors de la nuit d'émeute" ainsi que des images de feu, de pompiers etc. Tout comme le Skyblog du *Val de Reuil* ("Le blog qui te tiendra au courant et t'empêchera de mater la tv")

¹¹ Le Skyblog de Bouna et Zied : <http://bouna93.skyblog.com/>

¹² Toujours sur le blog – hommage - *Bouna et Zied* , on a pu lire cette série de commentaire à propos du dernier billet intitulé "Problème technique" (NB : l'orthographe original a été conservé) :

"De Omar, posté le Dimanche 06 novembre 2005 à 09:55

Vous avez raison les gars ! Cramez nos bagnoles, cramez nos bus, cramez nos commerces de proximité ! On est dans la merde depuis longtemps, mais avec des chiens comme vous, on est sûr d'y rester encore longtemps !

Putain, même pas le respect des familles de Zyed et de Bouna ! Putain, même pas le respect du ramadan !

Putain, vous êtes des chiens, pas des musulmans !

De zizou78, posté le Dimanche 06 novembre 2005 à 09:38

Bonjour et que la paix repose sur les 3 victimes d'Epina y sur seine et de Clichy sous bois

la question qui se pose pour chacun de nous est de définir les moyens de sortir de cette crise.

Aucun intérêt à continuer dans la violence si ce n'est que des arrestations d'un coté et du bonus pour l'extrême droite. Le message est bel et bien passé auprès de Sarkozy et de la classe politique en générale. Les jeunes ne croient pas aux valeurs de références qu'on essaye de nous inculquer « liberté égalité solidarité et laïcité".

Tout le monde sait que les jeunes issus de l'immigration sont sujets à toutes les discriminations "emploi, logement, loisirs, éducations, sécurité et oui...". mais tout le monde s'en accommode et ne trouve pas ça injuste tant qu'ils ne sont pas victimes. 2 choix s'opposent en France : ceux qui refusent absolument toute intégration de ces immigrés ou Français d'origine immigré au nom de l'identité nationale mais qui vous font de grands sourires devant nous (il est bon ton couscous)et ceux qui ont vraiment une volonté d'intégrer tous les exclus.

Et je vous assure que sarkosy fait partie de ceux qui ont est réellement la volonté de nous donner une chance et de l'imposer auprès des français en générale. (discrimination positive, vote des étranger...) même la gauche ne l'a pas fait. ALORS ARRETONS LA VIOLENCE ET ATTENDONS DE VOIR LES SOLUTIONS MAIS NOUS N'ACCEPTERONS PAS DE SOLUTIONS INTERMEDIAIRES.

Un grand frère qui ne veut pas de nouvelle génération perdue

De KTUR78, posté le Dimanche 06 novembre 2005 à 09:25

Que toutes les citées ce leves, et que les autres se TAISE. FINI LES EMBROUILLES

VENDREDI 11 NOVEMBRE 2005 GRAND RASSEMBLEMENT DE TOUTE LES CITEE D'ILE DE FRANCE SOUS LA TOUR EFFEIL A 14H00 PRECISE

FAIT TOURNER GROS , C IMPORTANT !!

¹³ En plus du blog hommage à Bouna et Zied, dont les commentaires ont été censurés, plusieurs exemples de censure sont dénoncés par les auteurs.

Cf cette lettre reçue par un skyblogueur et publiée sur son site :

De : Webmaster <Webmaster@skyrock.com>

Envoyé : samedi 12 novembre 2005 19:59:51

À : <zbit@hotmail.fr>

Objet : Commentaires

|| Boîte de réception

zbit,

Plusieurs des commentaires sur ton Skyblog : <http://zbit.skyblog.com/> contiennent des incitations à la violence et au trouble de l'ordre public. Aussi, conformément aux conditions générales d'utilisation du service Skyblog que tu t'es engagé à respecter, nous te demandons de supprimer immédiatement les commentaires en question.

Dans le cas contraire, nous serons contraints de désactiver la fonction « commentaires » de ton Skyblog.

Merci de ta compréhension !

L'équipe de Skyblog "

¹⁴ Disponible en ligne sur : http://www.dailymotion.com/visited/search/Again12/video/x3o86_violences-zurbaines.

¹⁵ Disponible en ligne sur <http://bouna93.skyblog.com/>

¹⁶ Sur Internet, le *tag* consiste en une indexation des données pratiquée par les auteurs et publics des textes, sons, images que chacun identifie et décrit sous un mot-clé de son choix. On parle ainsi de *folksonomies*, c'est-à-dire de taxinomies émanant des individus (*folk*). Il existe ainsi des mots-clés plus ou moins générique ("émeutes") qui s'imposent, comme *common knowledge*, à tous et permet à des réalisations personnelles de s'agréger à d'autres et acquérir ainsi une plus grande visibilité.

¹⁷ Cf notamment *Tuerie de Lascars* par Eikichi sur

http://www.dailymotion.com/commented/tag/emeutes/search/emeutes/video/x5v9z_tuerie-de-

lascars?search=tueries+de+lascars&kind=videos. Ou encore *Intifada de banlieue. Ah !Les jeunes* par Camp613 sur http://www.dailymotion.com/visited/search/Intifada%20de%20banlieue/video/x4pso_intifada-de-banlieueah-les-jeunes.

¹⁸On peut mieux cerner les auteurs, usant le plus souvent d'un pseudo, en s'attachant à leur *tagscape* correspondant aux différents *tags* sous lesquels cette personne a indexé ou collecté des vidéos sur *Daily Motion*. Dans ces univers de mots, se donne à lire leur univers subjectif de sens. Ces *tagscape* sont tels des "paysages mouvants et fluide d'identités, d'images et de technologies", si justement désignés par l'anthropologue Arjun Appadurai (Appadurai 2002). Par exemple, voici le *tagscape* de Waqass93 qui a posté un extrait du JT de France 2 sous le titre *Kaira TV* : " 50cent aie ajnabee baston bep bled bollywood boské bosquets chinois clichy courtmetrage ek emeutes fiftycent foot football freestyle goblets guerre info journal kaira kick Kourtrajmé montfermeill".

¹⁹ Un même reportage laissant entendre des « émeutiers » clamer dans la nuit enfumée "Allah Ouakabar cousin. Ici c'est Jérusalem mon frère !" et un journaliste interroge Sarkozy sur le thème "Hier des jeunes appelaient au Jihad..." est proposé sous deux titres différents, *Inédit-Les émeutes de banlieues* et *Allah Ouakabar* et ont été postées par des individus affichant explicitement leur perspectivisme sur l'événement : l'un est un collectif musulman de production vidéo et l'autre est un membre du groupe "Les identitaires"...Ces deux mêmes extraits sont respectivement disponibles sur http://www.dailymotion.com/popular/Bismillah/video/x9nmo_inedit-les-emeutes-de-banlieue20052 et http://www.dailymotion.com/visited/search/Emeutes/video/x4kat_allah-ouakbar.

²⁰Voir sur cette tactique des médiactivistes, les analyses d'un vaste corpus de textes théoriques et de vidéos activistes présentées dans la thèse d'Olivier Blondeau (Blondeau 2006). Cf aussi *Become The Media ! Du Post-Media au Médiascape* (Blondeau 2004) et *Street protests, politics, and mobility: A study of activist uses of syndication* (Blondeau 2005)

²¹ Suivant la formulation heureuse de Beatriz Preciado (Preciado 2005)