

ENTRE SENSIBILISATION ET STIGMATISATION

Miriamé

Des années 2000 à nos jours

Waroux

DG3 SC - 2025

En 2015, la mairie de Béziers, avec la direction de Robert Ménard, va publier une affiche qui fera controverse.

En effet, avec son slogan : « Ils arrivent...Les migrants dans notre centre-ville ! » et la photo qui l'accompagne (sachant qu'elle représente un regroupement de migrants composé d'hommes racisés, barbus ou la tête couverte d'une capuche, massés devant la cathédrale de Béziers¹) la mairie de Béziers va déclencher des réactions fortes. Des recours judiciaires auront même lieu, ce qui conforte l'idée que la communication graphique des mairies, et plus largement celle de l'État, peut participer au renforcement des stéréotypes racistes ou au contraire les déconstruire si elles le souhaitent.

Le graphisme, en tant que langage visuel, joue un rôle important dans la manière de représenter l'autre. Lorsqu'une mairie communique, elle ne diffuse pas seulement une information pratique : elle construit une image collective, une identité visuelle qui influence la perception que les habitants ont d'eux-mêmes et des autres. Chaque affiche, que ce soit au niveau de l'image, du slogan ou même du choix typographique participe à une culture visuelle, souvent inconsciente mais parfois volontaire.

La représentation ou l'inclusivité, ce n'est pas seulement montrer une diversité de visages. C'est surtout un questionnement : qui est montré ? comment ? dans quel contexte ? et surtout, qui est absent ? La problématique étant : dans quelle mesure la communication graphique de l'État participe-t-elle à la déconstruction ou au renforcement des stéréotypes racistes ? Le tout dans un contexte s'inscrivant des années 2000 à nos jours.

De ce fait, le graphisme devient alors un outil politique car il peut figer une vision uniformisée de la citoyenneté, ou au contraire refléter les nuances sociales, culturelles, générationnelles d'un territoire.

Cette responsabilité appelle à une vigilance éthique car un visuel n'est jamais neutre. Derrière les images choisies se jouent des rapports de pouvoir, des récits dominants ou invisibilisés.

Cependant, déconstruire ces clichés visuels requiert une attention particulière, car le but étant de ne pas tomber dans le "piège de l'inclusivité".

Effectivement, selon l'agence UX La grande Ourse², le design inclusif est une approche qui prend en compte la diversité humaine dans la conception du produit. Il est souvent présenté comme une démarche éthique, ouverte et progressiste. Dans le cas du racisme, on veut plus de représentation pour les minorités.

Cependant, Michael Buckley³ met en garde contre ce qu'il appelle « the moral illusion of inclusive design » (l'illusion morale du design inclusif). Il critique une posture devenue dogmatique : inclure tous les publics à tout prix, ce qui peut conduire à des compromis contre-productifs, appauvrir le propos visuel ou figer la créativité dans des obligations normatives. Il critique une application qui, au fur et à mesure, perd de son contexte, de sa

signification. Pour lui, le design inclusif, s'il est mal appliqué, devient une façade morale, détachée des véritables enjeux d'usage.

L'inclusivité graphique ne devrait pas devenir un « quota », sans qu'on en saisisse la réelle fonction.

Cela permettra aussi une réflexion sur le besoin d'une réelle collaboration avec les personnes concernées, d'une phase de recherche approfondie, et une vigilance face aux outils comme l'IA, qui peuvent reproduire des biais.

Comprendre avant de représenter, c'est éviter que l'inclusivité ne devienne une case à cocher, et œuvrer à la déconstruction des stéréotypes, plutôt qu'à leur renforcement.

¹ franceinfo avec AFP, « *Le parquet ouvre une enquête sur la campagne d'affichage anti-migrants à Béziers* », [consultation le 10 octobre 2025] , https://www.franceinfo.fr/politique/robert-menard/le-parquet-ouvre-une-enquete-sur-la-campagne-d-affichage-anti-migrants-a-beziers_1870131.html

² La grande Ourse, « Qu'est-ce que le design inclusif et pourquoi est-il important ? », 13 Mai 2022, [consultation le 7 octobre 2025] : <https://lagrandeourse.design/blog/lexique-ux/tout-ce-qui-faut-savoir-sur-le-design-inclusif/>

³ Michael Buckley, « *The moral illusion of inclusive design* », Medium, 6 Août 2025, [consultation le 7 octobre 2025] : <https://micbuckcreative.medium.com/the-moral-illusion-of-inclusive-design-6375f29c78c>