

WOKE VS ANTI-WOKE

WOKE VS ANTI-WOKE : POURQUOI LES DÉBATS S'ENFLAMMENT-ILS SUR LES PERSONNAGES DE JEUX VIDÉO ?

Qu'est-ce que le mouvement woke et pourquoi est-il critiqué ?

Le terme "woke" vient de l'anglais "awake", signifiant "éveillé". Il désigne une sensibilité accrue aux injustices sociales telles que le racisme, le sexisme, ou encore les inégalités économiques. Ce mouvement milite pour une plus grande représentation des minorités et une remise en question des normes culturelles dominantes.

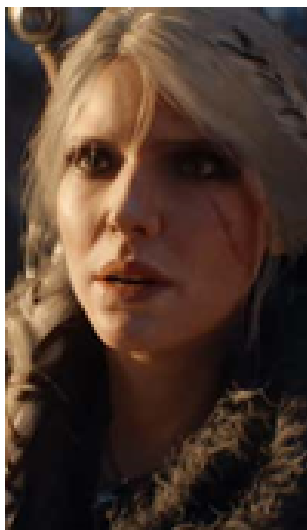
En réponse, le terme "anti-woke" regroupe ceux qui perçoivent ces initiatives comme des excès ou des atteintes à la liberté d'expression. Ces critiques dénoncent notamment une censure présumée, une obsession des identités et une approche qu'ils jugent parfois sectaire. Cette opposition se retrouve souvent dans les débats sur les œuvres culturelles, où l'inclusion et la diversité deviennent des sujets de controverse.



Que s'est-il passé aux Games Awards ?

Lors des Games Awards de ce week-end, une annonce a cristallisé les tensions entre les deux camps : le studio Naughty Dog a révélé son nouveau jeu Intergalactic: The Heretic Prophet. Le personnage principal est une femme au crâne rasé et à la carrure musclée, un choix qui a déclenché des débats houleux sur internet.

Certains joueurs ont critiqué ce personnage, estimant qu'il ne correspond pas à leur vision traditionnelle de la féminité. Ces critiques ont été accusées d'être ancrées dans un refus du changement et une opposition à la diversité. En revanche, d'autres ont salué cette représentation comme un pas audacieux et nécessaire vers plus d'inclusion.



En parallèle, un autre débat a émergé autour de The Witcher, dont la bande-annonce du nouveau jeu met en avant Ciri comme personnage principal. Une partie des joueurs s'est plainte d'en avoir marre de jouer une femme, tandis que d'autres ont critiqué son apparence, la trouvant "moins belle" que dans les précédents jeux. À l'inverse, de nombreuses joueuses ont répondu en disant : "Mais arrêtez là, nous, on joue des mecs depuis des années sans rien dire, et en vrai, elle est ultra importante dans l'histoire, donc dosez un peu."

Pourquoi les critiques diffèrent-elles entre jeux vidéo et cinéma ?

Un paradoxe est à souligner : au cinéma, les personnages féminins forts et non sexualisés sont souvent considérés comme BADASS. Des figures telles que Nathalie Portman dans V pour Vendetta, Charlize Theron dans Mad Max: Fury Road, ou encore Sigourney Weaver dans Alien 3 sont largement applaudies. Pourquoi, alors, ce type de représentation suscite-t-il une telle hostilité dans l'univers des jeux vidéo ?



La toxicité dans les communautés de gamers : une exception ?

Les critiques envers le personnage d'Intergalactic contrastent avec l'enthousiasme manifesté pour Stellar Blade, un jeu mettant en avant une héroïne hypersexualisée. Cela soulève une question : **pourquoi certaines communautés de joueurs tolèrent-elles les clichés sexistes tout en rejetant les personnages qui ne s'y conforment pas ?**



Le milieu des jeux vidéo est parfois critiqué pour son manque d'ouverture et une certaine résistance au changement. Les gamers, souvent perçus comme conservateurs dans leurs attentes, seraient-ils en retard par rapport aux standards de représentation du cinéma ? Ou est-ce simplement le reflet de l'anonymat des plateformes en ligne, qui amplifie les comportements toxiques ?

Une évolution en marche ?

Malgré ces tensions, l'industrie du jeu vidéo poursuit son évolution. Les studios prennent de plus en plus de risques pour diversifier leurs personnages et enrichir leurs histoires. Si ces choix divisent aujourd'hui, ils participent à la construction d'un avenir où chaque joueur pourra se sentir représenté.

En témoigne l'exemple de Naughty Dog dans The Last of Us 2, où le personnage de Lev, un adolescent transgenre. Ces choix artistiques audacieux montrent que les créateurs ne reculent pas devant les controverses pour explorer des thématiques nouvelles et refléter une diversité plus large.

En fin de compte, la question n'est pas tant de savoir si les jeux vidéo doivent évoluer, ou bien si c'est aux communautés de joueurs de changer ?



DESCHAMPS Nicolas

Coordinateur départemental ECN