



ARTICLE

"HOGWARTS LEGACY" ET TRANSPHOBIE, MALAISE DES JOURNALISTES JEU VIDÉO

Face aux demandes de boycott, chaque rédaction s'adapte... jusqu'à parfois oublier d'informer le public



Mehdi Magueur

20 février 2023 *Maj: 20 février 2023*



Gamekult  @Gamekult · Feb 6



Message de service 

Il n'y aura pas de test de [#HogwartsLegacy](#) sur Gamekult, et ce n'est pas un souci de planning.

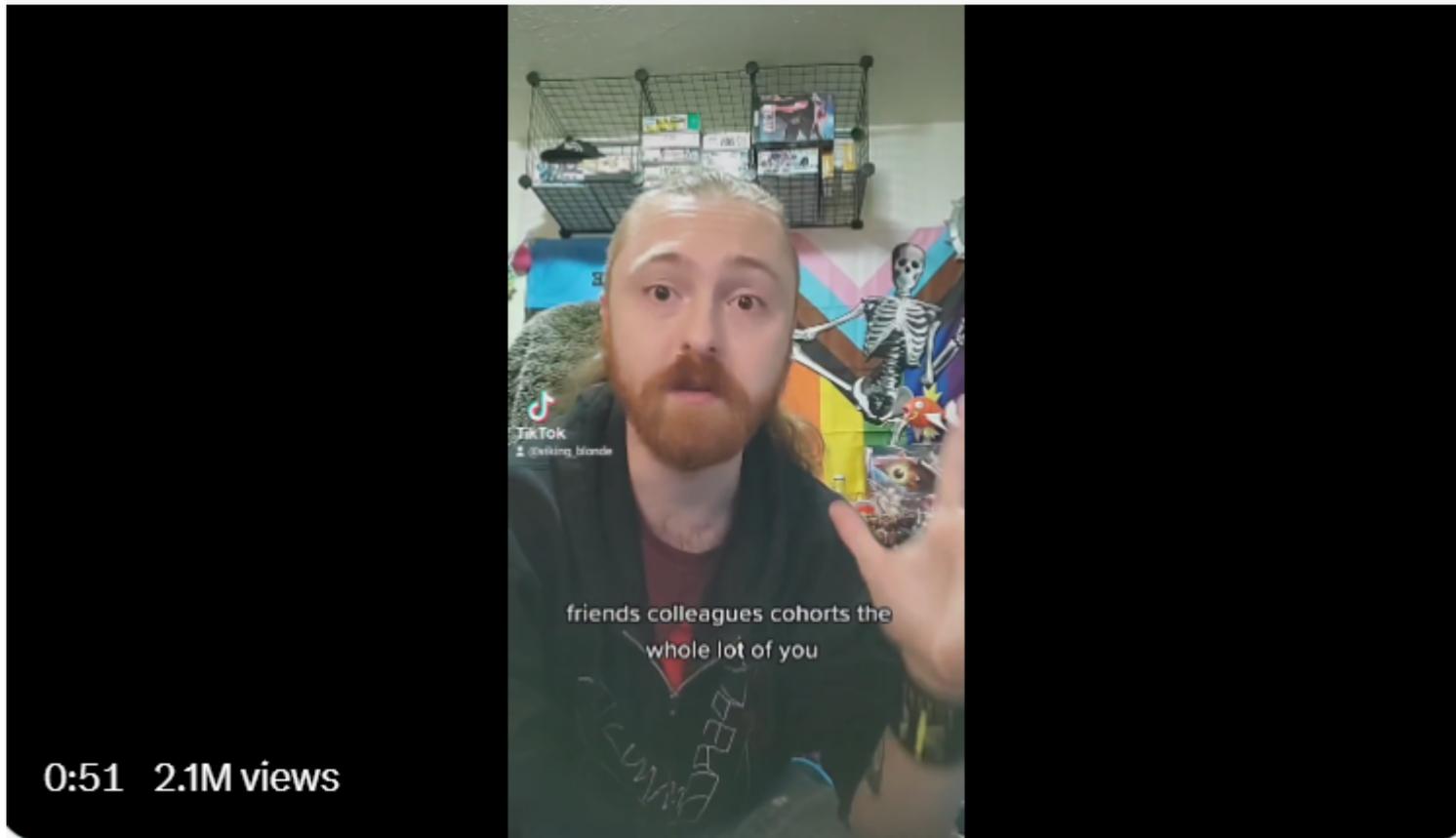


Le 10 février, le jeu vidéo "Hogwarts Legacy : L'héritage de Poudlard" paraît dans le monde entier. Inscrit dans l'univers de Harry Potter, l'objet représente un événement pour la presse spécialisée. Autant pour l'intérêt qu'il suscite que pour les appels au boycott déclenchés en raison des propos et actions transphobes de J.K. Rowling. Un élément de contexte pourtant omis par certains médias spécialisés.

Un refuge consacré aux femmes victimes de violences à Édimbourg. Sur le papier, **le projet** financé et codirigé par J.K. Rowling paraît salubre. Dans les faits, ce centre a été créé en tant qu'espace non-mixte (au sens biologique du terme), le refuge local préexistant dans la ville ayant une politique inclusive sous la direction d'une femme trans, **relayait fin 2022 ActuaLitté**. Depuis quelques années, la romancière britannique **réitère les attaques à l'encontre** des personnes trans – tout en **se défendant** de toute hostilité à leur égard. Parmi celles-ci, ses propos offensants à répétition sont régulièrement rappelés ces dernières semaines par **des internautes** et **dans les médias** à l'approche de la sortie du jeu vidéo *Hogwarts Legacy*, l'un des plus attendus de cette année. Le titre s'intègre dans l'univers de la licence *Harry Potter*, extrêmement lucrative et socle culturel commun à toute une génération.

Une part des recettes commerciales **bénéficiera à J.K. Rowling**, en vertu des droits d'auteur dont elle jouit sur la propriété intellectuelle. Ce qui a, en partie, conduit à des appels au boycott massifs, en particulier par les vidéastes "jeu vidéo" sur Twitch. *"S'il vous plaît, ne soutenez pas le jeu Hogwarts Legacy. [...] Vous ne savez peut-être pas qu'en diffusant et en achetant ce titre, vous vous associez à d'horribles valeurs transphobes"*, demande par exemple, le 16 janvier, le streamer américain Will Overgard **sur son compte Twitter**.

 **Will Overgard**  @Will_Overgard · Jan 16
My request to you all: please don't support Hogwarts Legacy
[Show this thread](#)



"Ma requête à tout le monde : s'il vous plaît, ne soutenez pas Hogwarts Legacy"

Will Overgard, Twitter, 16 janvier 2023

En France, l'accueil du jeu est aussi sujet à de multiples débats au sein de la communauté LGBTQ+, déchirée entre *"culpabilité et boycott"*, **titre un article de Numérama le 10 février**. Le retentissement de la polémique a poussé de **nombreux médias généralistes à se pencher sur la question**. En minimisant d'ailleurs parfois les faits reprochés à l'autrice britannique : si *l'Obs rappelle "ses propos transphobes"* et son *"tweet de trop"*, **Marianne insiste plutôt** sur le fait que *"l'auteure de la saga Harry Potter n'a pourtant pas participé à la réalisation du jeu vidéo, dans lequel il est d'ailleurs possible d'incarner des personnages «transgenres»"*.

"GAMEKULT" OPTÉ POUR LE BOYCOTT

Une annonce en particulier semble avoir suscité la floraison de tous ces articles – dont beaucoup s'appuient **sur la même dépêche AFP**. Cette dernière relaie l'appel au boycott du streamer Will Orregard... et, en France, l'annonce de boycott faite le 6 février par le site spécialisé sur les jeux vidéo *Gamekult*. Par le biais de **plusieurs tweets**, la rédaction avait en effet annoncé qu'elle ne publierait pas de test – exercice incontournable de la presse vidéoludique – d'*Hogwarts Legacy* : *"Nous refusons de donner un écho à une marque dont le poids économique et médiatique profite à une femme érigée en figure de proue d'un mouvement de haine. Une femme dont l'activisme vise au recul des droits des personnes trans déjà constamment déshumanisées."*

Plusieurs sites vidéoludiques anglo-saxons avaient déjà annoncé de tels boycotts, à l'instar de *The Gamer* **dès le 18 mars 2022**. GamesHub, qui avait mis en ligne **une pré-critique** du jeu le 26 janvier, a publié le 7 février une tribune expliquant pourquoi **le jeu ne serait pas testé** : *"C'est précisément parce que cela ne concerne pas le jeu directement qu'on ne peut pas en débattre au sein d'un test, pourtant moment clé de la vie médiatique d'un titre, et temps fort pour les sites."* Dans les deux cas, ces textes sont signés d'autrices trans.



Gamekult  @Gamekult · Feb 6



Message de service 

Il n'y aura pas de test de [#HogwartsLegacy](#) sur Gamekult, et ce n'est pas un souci de planning.



gamespot.com

JK Rowling's Anti-Transgender Stance And Hogwarts Legacy

With a brand-new Harry Potter game on the way, now is the time to



BACKLASH CONTRE "GAMEKULT"

En France, l'annonce de boycott par *Gamekult* a entraîné de vives réactions. Si vives qu'elles ont poussé le média à basculer quelques jours en mode "privé" sur son compte Twitter. Sollicitée par *Arrêt sur images*, sa rédaction semblait encline à s'exprimer dans un premier temps. *"Après mûre réflexion, [la rédaction] ne souhaite pas s'exposer davantage sur ce sujet. Tout ce que nous pouvons dire, c'est que la décision de ne pas faire le test du jeu a été prise en totale indépendance par l'équipe rédactionnelle"*, a-t-il finalement été répondu à ASI. Avait-elle bien mesuré l'ampleur du **retour de bâton**, près d'**une décennie après le "gamergate"** qui avait exposé la prévalence du sexisme dans le milieu du jeu vidéo ?

LIRE AUSSI

GAMERGATE : REBELLION POPULAIRE, OU ÉRUPTION RÉAC ?

Peuple contre élites : dans les jeux vidéo, aussi...

"Cela a suscité beaucoup d'emballement, mais ce n'est pas l'avis de Gamekult qui va changer le destin commercial du jeu",

analyse auprès d'ASI Boris Krywicki, chercheur au Liège Gamelab (Belgique). *"C'est une période particulière pour Gamekult, qui est en transition, avec une voilure réduite et un effectif de journalistes amoindri"*, rappelle aussi ce spécialiste de la presse vidéoludique. La nouvelle direction de la rédaction de *Gamekult* – intégralement renouvelée après **le récent rachat du titre** par **le groupe Reworld** et **la décision** de l'équipe historique **de claquer la porte** – aurait-elle vu à travers cette annonce une opportunité de redorer le blason écorné du média ?

LIRE AUSSI

REORLD, OU LE CAUCHEMAR DE L'AVENIR DU JOURNALISME

PARLER DU JEU ET RAPPELER LE CONTEXTE...

Ces différents appels et annonces de boycott ont cependant fait débat dans l'ensemble des médias vidéoludiques. Pour le journaliste de *Libération* Erwan Cario, animateur du podcast *Silence on joue !*, il était inenvisageable d'emboîter le pas à *Gamekult*. *"Nous ne considérons pas que nous faisons partie des canaux de communication d'un jeu, on est journaliste, on fait un travail de critique. Cela semble étonnant de notre point de vue de considérer qu'on puisse boycotter un jeu, dont on pourrait d'ailleurs potentiellement dire du mal"*, expose le journaliste dans l'épisode **publié le vendredi 10 février**, jour de parution d'*Hogwarts Legacy*. Entouré de ses chroniqueurs, ils n'éludent pas, en revanche, *"le grand débat sociétal qui accompagne la sortie de Hogwarts Legacy, qui est totalement justifié, sur le rappel du soutien de J.K. Rowling à plusieurs personnes, mouvements et associations ouvertement transphobes [...]* Elle est devenue, de fait, un symbole des mouvements

transphobes". Si le jeu est ensuite chroniqué dans l'émission sur son aspect purement vidéoludique, il n'est donc pas traité seulement en tant qu'objet de divertissement, isolé de son contexte sociétal.



Menu

Libération

Politique International CheckNews Culture

Podcast

Silence on joue ! «Hogwarts Legacy», «Inkulinati», «Sunday Gold»

Cette semaine, un balai, de l'encre et des chiens-robots.





"Dans un jeu aussi complexe, il n'y a pas de solution idéale. C'est aussi le choix des journalistes de choisir les sujets qu'ils traitent ou non", indique ASI Julie Le Baron, chroniqueuse pour *Silence on joue !* mais aussi rédactrice en chef du média indépendant *Canard PC*. Le magazine a ainsi **proposé un test d'*Hogwarts Legacy* sur son site web**. Passés les deux premiers paragraphes, un encadré y rappelle à la fois les controverses qui entourent J.K. Rowling et la position de *Canard PC* sur la question. "Depuis son annonce, *Hogwarts Legacy* est plombé par ses liens avec la créatrice de *Harry Potter*, qui multiplie depuis plusieurs années ses prises de position remettant en cause les droits des personnes transgenres", écrit Izual, auteur de l'article.

"Pour nous, c'était important de tester le jeu en le remettant dans son contexte", complète Izual auprès d'ASI. D'autant plus que la presse spécialisée jeux vidéo s'adresse à un lectorat de potentiels consommateurs : "Les informations autour de la création d'un produit comptent pour le lecteur. Les gens ont le droit de choisir le jeu qu'ils achètent mais, pour cela, ils doivent disposer de tous les éléments." Une question reste en suspens : publier le test d'un jeu, même critique, est-ce participer à son gain de notoriété ? "On ne peut pas passer sous silence un jeu tant attendu, dont le public voit la publicité partout sur internet et dans le métro, répond le journaliste. Si on ne parle pas des choses qui fâchent, le consommateur se retrouve seul face aux propos des éditeurs du jeu vidéo."

Accio boycott !

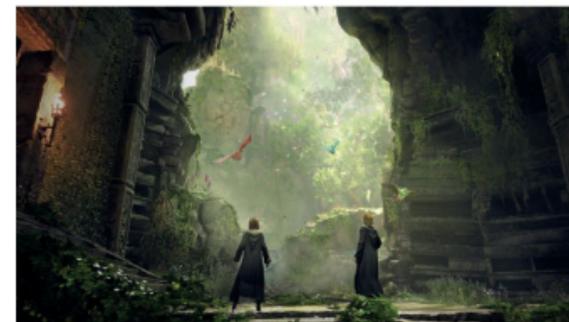
Depuis son annonce, *Hogwarts Legacy* est plombé par ses liens avec J.K. Rowling, la créatrice de *Harry Potter*, qui multiplie depuis plusieurs années des prises de position remettant en cause les droits des personnes transgenres. Un engagement politique et des déclarations qui suscitent à chaque fois de vives réactions sur Internet, quand elles ne sont pas critiquées par des sites de fans, des associations LGBT ou même des acteurs des films *Harry Potter*. Au fil du temps, ces polémiques ont créé un malaise suffisant pour que, par exemple, les principales associations de Quidditch américaines renomment leur sport « quadball » ou que le bâtiment Rowling d'une école britannique soit débaptisé. Sommée par un internaute de réagir sur la perte de « toute une partie » de son public potentiel, l'autrice avait

répondu au mois d'octobre : *"Accio boycott!"*
d'auteur et la douleur s'évanouit très vite. »

Canard PC, 9 février 2023

... OU PRÉFÉRER L'IGNORER

D'autres ont préféré faire comme si la polémique n'existait pas. C'est notamment le cas du mensuel *Jeux vidéo Magazine*, dont *Hogwarts Legacy* fait la couverture du dernier numéro du 25 janvier dernier. À l'intérieur, on y trouve un dossier de huit pages intitulé : *"Tout savoir sur Hogwarts Legacy : L'Héritage de Poudlard"*, donnant exclusivement la parole aux développeurs du jeu. Aucune mention n'est donc faite à J.K. Rowling, à ses positions anti-trans ou aux nombreux appels au boycott. *"Jeuxvideomagazine a toujours été le titre grand public de presse jeux vidéo, qui cherche à brasser large et à être le plus consensuel possible, observe Boris Krywicki. S'ils se positionnaient de façon forte, il y aurait peut-être même une certaine incompréhension de la part du lectorat, qui considère le jeu vidéo comme du divertissement. On peut trouver regrettable que le magazine n'évoque pas le contexte, mais cela répond à des logiques éditoriales qui restent compréhensibles."* Contacté, le rédacteur en chef de *Jeux vidéo Magazine* Raphaël Lucas, a fait savoir à ASI qu'il *"ne souhaite pas participer à ce débat"*.



QUEL EST LE DÉVELOPPEUR ?

Attention à ne pas confondre Avalanche Software avec Avalanche Studios Group. Si le second a développé de nombreuses franchises en monde ouvert (*Mad Max*, *Just Cause*) et développe actuellement *Contraband*, *Second Extinction* et *Revenbound*, Avalanche Software, le studio responsable de ce *Hogwarts Legacy*, a surtout travaillé sur des franchises Disney qu'il

a adaptées en jeux vidéo, comme le très intéressant *Toy Story 3* ou le sympathique *Voit*. Cependant, son travail le plus récent sur *Disney Infinity* a permis à ses développeurs de s'essayer à de nombreux genres, du beat them all au jeu de plateforme, en passant par de mini-mondes ouverts *Star Wars* avec utilisation des différents pouvoirs de la Force... De quoi acquérir suffisamment d'expertise pour passer à l'adaptation d'un univers plein de sorciers usant de sorts pour notamment faire se déplacer des objets à distance...

QUAND SE DEROULE HOGWARTS LEGACY ?

Une centaine d'années avant les aventures de Harry Potter, plus précisément vers 1890. Un choix inattendu – tous les précédents jeux de la franchise adaptaient les films –, mais qui n'est pas sans raison. « Il était important pour nous, nous explique Alan Tew, game director, que vous vous sentiez toujours comme le centre autour duquel gravite notre histoire, et que vous ne soyez jamais éclipsé par d'autres "légendes" que vous connaissez et aimez. Nous voulions que vous ayez l'impression d'être LA légende de cette histoire. » Pas de Potter certes, mais les

ancêtres de personnages clés de la série de films et romans sont bien présents. « Durant l'écriture, nous avons vraiment cherché une période où nous aurions une grande liberté de création, et la possibilité d'avoir un directeur très différent de ce que nous avons déjà vu était très attrayante. » Ainsi, Phineas Nigellus Black, arrière-arrière-grand-père de Sirius Black, dirige Poudlard même s'il ne porte que peu d'intérêt pour l'éducation, au contraire de sa directrice adjointe, Matilda Weasley, professeure de métamorphose et ancêtre de Ron Weasley. Cette dernière donnera au joueur le moyen de bien se lancer dans l'aventure, en lui procurant le Guide et l'accès à la salle sur demande. Selon Moira Squier, narrative director : « Certains noms de famille de sorciers seront reconnaissables, l'école elle-même sera familière, etc. »



Tout savoir... sauf l'essentiel ?

Jeux vidéo Magazine, 25 janvier 2023

Le journaliste spécialisé avait cependant participé au *Mag' des Jeux vidéo* diffusé sur France Bleu le 4 février, dans un épisode entièrement consacré à *Hogwarts Legacy*. Dans l'émission d'une quarantaine de minutes, aucune occurrence aux enjeux qui entourent sa sortie n'est trouvée. *"Je n'ai même pas préparé l'émission en me demandant si on allait en parler. Je n'ai pas fait un focus sur ce point précis parce que quand je joue au jeu, je ne fais pas le lien avec J.K. Rowling"*, se défend auprès d'ASI l'animateur du programme Cédric Ruiz. *"À titre personnel, je ne pense pas du bien d'elle et de ses positions"*, assure-t-il pourtant.

Alors, pourquoi ne pas y avoir consacré quelques minutes d'antenne ? La poignée de fans de *Harry Potter* appelées à s'exprimer au cours de l'émission auraient d'ailleurs pu permettre de faire le lien. *"On sélectionne les gens qui viennent nous parler du sujet. Évoquer le contexte, cela ne dépend pas de nous mais de la volonté des auditeurs. On ne va pas forcément aller à la pêche aux mécontents"*, écarte Cédric Ruiz. Le présentateur revendique d'ailleurs un public de joueurs occasionnels pour son émission, *"pas forcément des gens passionnés au point de lire Gamekult ou Canard PC"*, précise-t-il en ajoutant que le jeu s'annonçant comme un grand succès commercial, il pourrait y revenir *"si le besoin s'en fait sentir"* dans une prochaine émission. **Sans garantie.**

DOSSIER



LIRE AUSSI

JEUX VIDÉO : ENTRE DEUX PRESSES

