A la suite d'allégations de racisme, Capcom revoit sa com'

26/08/2010 à 18h12

Un an après la sortie de *Resident Evil 5*, qui avait heurté les sensibilités aux Etats-Unis, l'éditeur japonais s'organise pour anticiper d'autres « malentendus ».

Non ! Capcom n'arrêtera pas la production de jeux violents, ou au contenu potentiellement offusquant. Mais la société japonaise veut désormais développer des outils de communication, notamment photos et bandes-annonces, qui soient adaptés aux différences de sensibilité entre le Japon et l'Occident.

Dans un long papier intitulé « Les jeux qui ont le pouvoir d'offenser : survivre et stopper la controverse », le site anglais Gamasutra revient sur les titres qui ont créé la polémique ces dernières années. Parmi eux, *Resident Evil 5*, une chasse aux zombies en terres africaines qui avait suscité une levée de boucliers lors de la diffusion de sa première bande-annonce, en 2007. La vidéo *(voir ci-dessous)* dépeint en effet les villageois noirs comme des sauvages, au risque de rappeler de lointains clichés coloniaux.

En Europe, et surtout en Amérique, à la suite de sa diffusion, le jeu avait été taxé de racisme latent. Il lui a également été reproché d'évoquer avec mauvais goût les ravages du Sida, le scénario mettant en scène des Africains transformés en morts-vivants par la faute d'un virus. *« Clairement, aucun Noir n'a travaillé sur ce jeu »*, écrivait à l'époque un journaliste afro-américain de *Newsweek*, N'Gai Croal, pointant *« de nombreuses images qui concordent avec l'imagerie raciste classique. »* […]

01net.com