Wokisme : en réponse au mouvement Black Lives Matter, Donjons et Dragons va se débarrasser des stéréotypes racistes chez les orcs pour être plus inclusif (MàJ: suppression du terme “race”)

02/12/2022 à 17h44



02/12/2022

“Donjons et Dragons a une histoire d’évolution pour répondre aux besoins de nos joueurs et favoriser un **espace invitant pour tous**“, a ouvert WotC. “Dans cet esprit, nous comprenons que la “race” soit un terme problématique qui a eu des liens préjudiciables entre les personnes du monde réel et les peuples fantastiques des mondes de D&D.”

“L’utilisation de ce terme à travers D&D et d’autres IP populaires a évolué au fil du temps”, ont-ils ajouté. “Il est maintenant temps de passer à la prochaine évolution”.

[…]

nous présentons un remplaçant du terme “race”. **Ce nouveau terme est ‘espèce’**.”

“Nous avons pris la décision de ne plus utiliser le terme ‘race’ partout dans One D&D, et nous n’avons pas l’intention de revenir à ce terme”, explique l’éditeur. “Le terme “espèce” a été choisi en étroite coordination avec de multiples consultants culturels extérieurs.”

[…]

En opposition totale avec cette cacophonie de signalements de vertu, Christopher J. Ferguson, professeur de psychologie à l’université de Stetson, **a récemment publié une étude dans laquelle il n’a trouvé “aucune association entre D&D et le racisme”, et que “la plupart des gens, y compris les personnes de couleur, ne trouvent pas les ‘maléfiques’ orcs offensants”.**

Dans l’étude, Ferguson a conclu que “le jeu D&D n’était pas associé à l’ethnocentrisme dans la vie réelle, et que le consensus, y compris chez les personnes de couleur, était que la représentation n’était pas offensante ou raciste.”

Il a ajouté : **“Il semble que, si nous voulons sérieusement aborder les questions de race aux États-Unis et dans le monde, se concentrer sur les représentations de monstres dans le jeu D&D n’est peut-être pas la voie la plus fructueuse.”**

[…]

Bounding Into Comics

24/06/2020

Wizards of the Coast modifie Donjons et Dragons pour lutter contre le racisme systémique

Wizards of the Coast change l'univers de D&D et Magic : the Gathering **pour être plus inclusif en réponse au mouvement Black Lives Matter**.
[…]
Dungeons & Dragons a précédemment associé certains stéréotypes raciaux à plusieurs races imaginaires du jeu […]

ScreenRant

L'éditeur de Donjons & Dragons, **Wizards of the Coast, a reconnu l'existence de stéréotypes racistes dans ses livres de jeu de rôle** et s'est engagé à apporter des changements pour améliorer la situation.

Dans un billet de blog publié le 17 juin et intitulé "Diversity and Dungeons & Dragons", Wizards of the Coast a déclaré que la représentation d'une grande variété d'êtres humains – au-delà de "l'imaginaire des Européens du Nord" – est "l'un des objectifs explicites de la 5e édition de D&D". Les développeurs ont noté que bien qu'ils souhaitent mettre en scène des personnages "qui représentent un éventail d'ethnies, **d'identités de genre**, d'orientations sexuelles et de croyances", le jeu contient encore des représentations problématiques de races imaginaires.

Parmi ces races, on trouve les orcs, qui sont souvent caractérisés comme une horde sauvage de créatures avides de bataille, et les drows, une sous-race maléfique à la peau sombre d'elfes qui vivent sous terre et sous un matriarcat.
[…]

Polygon

Wizards of the Coast est aussi la société ayant acquis le jeu de

cartes à collectionner Magic The Gathering

> *Le pionnier des jeux de cartes à collectionner bannit de ses tournois les “cartes racistes” et supprime leurs images de sa base de données #MagicTheGathering #MtG https://t.co/kkO0zlNf25 pic.twitter.com/JmkBUZ30oz*
>
> *— Fdesouche.com est une revue de presse (@F_Desouche) June 11, 2020*