

## LE SPECTRE DU GAMER GATE HANTE LE JEU VIDÉO

Ce mouvement de **harcèlement de masse, sexiste, raciste et LGBTphobe**, était né au début des années 2010 en **s'attaquant à toute personne élevant une voix contre les dimensions violemment patriarcales, suprémacistes et coloniales du jeu vidéo**, et avait connu ses heures de gloire pendant la dernière décennie, avant de peu à peu perdre de vitesse, faute de nouvelles cibles à attaquer.

Seulement, depuis plusieurs mois, celui-ci semble avoir trouvé un second souffle en s'attaquant à Sweet Baby Inc. Cette société de narrative design offre, entre autres, du consulting aux entreprises qui font appel à eux avec un script ou un personnage de prêt et ont besoin de relecture.

### Les développeur·euses harcelé·es

En quelques mois, ce ne sont pas moins de 300 000 personnes qui ont rejoint le groupe Steam "*Sweet Baby Inc. Detected*", prétendant "*détecter*" les jeux "*woke*" sur lesquels la société aurait travaillé, même quand celle-ci n'est pas créditée et n'a rien à voir avec le projet. Ce groupe, en vérité, **désigne des cibles de harcèlement massif pour des joueurs, qui viendront noyer d'insultes et de menaces les forums, reviews, boîtes mail et réseaux sociaux de tout développeur ou journaliste défendant ces activités de sensitivity reading.**

Sweet Baby Inc. pointe du doigt l'obsession de ces groupes de joueurs à dénigrer le travail de leurs équipes et de tous·tes les développeur·euses marginalisé·es de l'industrie en affirmant que leur identité même rend leur travail systématiquement politique et de qualité moindre.

Plusieurs de ces cibles ont déjà témoigné des conséquences de ce harcèlement, et d'inquiétudes pour leur sécurité personnelle. Tout le monde a encore en mémoire les vagues du GamerGate, qui avaient été jusqu'à l'alerte à la bombe. **En France aussi**, le GamerGate a été un **tunnel de radicalisation** d'une partie de la communauté, avec la prolifération de **harcèlement d'associations queers ainsi que de personnes marginalisées prenant la parole pour dénoncer ces actions.** À l'époque, **le silence des studios, syndicats patronaux et journalistes spécialisés** était déjà assourdissant.

COMMUNIQUE

## Qui se sent menacé par l'inclusion ?

Différentes figures du jeu vidéo américain ont alerté que cette vague de radicalisation commençait à faire de nouvelles recrues même au sein de l'industrie, tandis qu'en France **de gros youtubeurs d'extrême-droite reprennent déjà la panique morale et tente de l'importer ici.**

Solidaires Informatique et son groupe Jeu Vidéo dénoncent cette vague de harcèlement ainsi que les mécaniques d'oppression qu'elle soutient. Cette idée que la diversité dans le jeu vidéo serait toujours imposée de l'extérieur cache le fait que **les femmes, les personnes racisées, handicapées et les queers y ont toujours été présentes, et ont été centrales à sa création depuis le début**, et cherche à intimider toutes les voix qui tentent de faire évoluer ce média vers l'avant.

Nous nous tiendrons toujours du côté des exploité·es et des opprimé·es, que ce soit dans l'entreprise, sur internet ou dans le reste de la société. Ensemble nous devons faire cesser l'impunité de ces groupes masculinistes. Nous invitons tous·tes les travailleur·euses à nous rejoindre pour s'organiser contre les forces réactionnaires. Si vous êtes victime de harcèlement en ligne, nous vous recommandons de consulter les ressources des Féministes contre le cyber-harcèlement.

<https://www.vscyberh.org/que-faire-en-cas-de-cyber-harcelement>

COMMUNIQUE