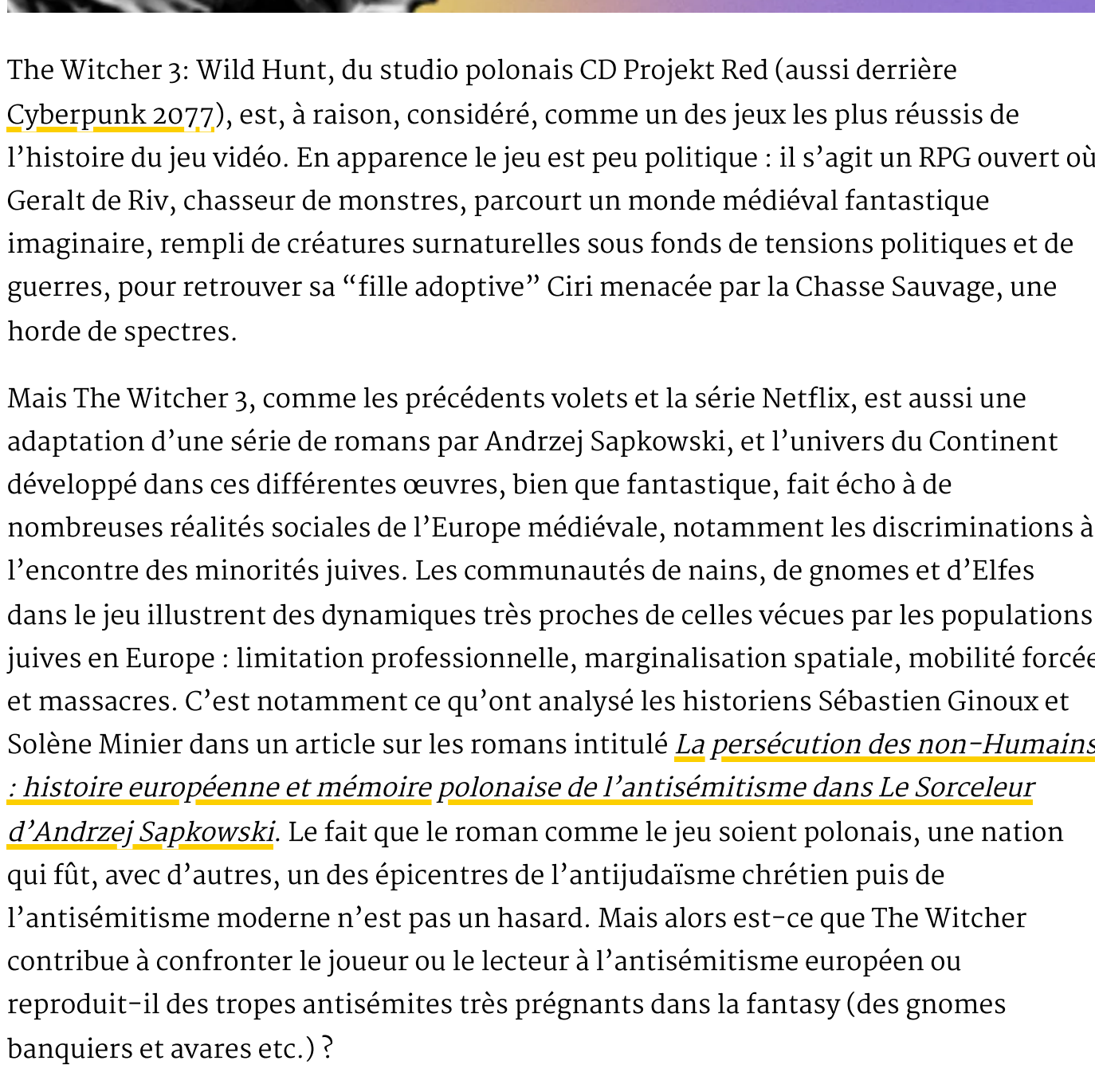




THE WITCHER ET L'ANTISÉMITISME

Rob Grams • 27/11/2025

Antiracisme On a vu, lu, joué



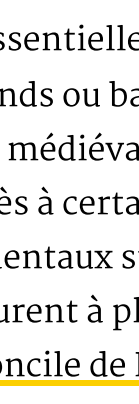
The Witcher 3: Wild Hunt, du studio polonais CD Projekt Red (aussi derrière [Cyberpunk 2077](#)), est, à raison, considéré, comme un des jeux les plus réussis de l'histoire du jeu vidéo. En apparence le jeu est peu politique ; il s'agit un RPG ouvert où Geralt de Riv, chasseur de monstres, parcourt un monde médiéval fantastique imaginaire, rempli de créatures surnaturelles sous fonds de tensions politiques et de guerres, pour retrouver sa “fille adoptive” Ciri menacée par la Chasse Sauvage, une horde de spectres.

Mais The Witcher 3, comme les précédents volets et la série Netflix, est aussi une adaptation d'une série de romans par Andrzej Sapkowski, et l'univers du Continent développé dans ces différentes œuvres, bien que fantastique, fait écho à de nombreuses réalités sociales de l'Europe médiévale, notamment les discriminations à l'encontre des minorités juives. Les communautés de nains, de gnomes et d'Elves dans le jeu illustrent des dynamiques très proches de celles vécues par les populations juives en Europe : limitation professionnelle, marginalisation spatiale, mobilité forcée et massacres. C'est notamment ce qu'ont analysé les historiens Sébastien Ginoux et Solène Minier dans un article sur les romans intitulé [La persécution des non-Humains : histoire européenne et mémoire polonaise de l'antisémitisme dans Le Sorcelleur d'Andrzej Sapkowski](#). Le fait que le roman comme le jeu soient polonais, une nation qui fût, avec d'autres, un des épitomes de l'antijudaïsme chrétien puis de l'antisémitisme moderne n'est pas un hasard. Mais alors est-ce que The Witcher contribue à confronter le joueur ou le lecteur à l'antisémitisme européen ou reproduit-il des tropes antisémites très prégnants dans la fantasy (des gnomes banquiers et avares etc.) ?

UNE ANALOGIE AVEC L'HISTOIRE EUROPÉENNE DE L'ANTI-JUDAÏSME ET DE L'ANTISÉMITISME

Le monde de *The Witcher* est peuplé de différentes races : humains, elfes, nains, gnomes, sorcelleurs... Geralt, que nous incarnons en tant que joueur, est lui-même un “mutant” et régulièrement soumis à des insultes et des brimades de ce fait. Dans le jeu, ces races (à distinguer des monstres que Geralt chasse) font en effet l'objet d'une discrimination systématique.

The Witcher 3: Wild Hunt - The Sword of Destiny E3 2014 Trailer



Selon les historiens Sébastien Ginoux et Solène Minier, cette représentation critique s'inspire de l'histoire polonaise et européenne : « cette mise en scène critique des discriminations contre les non-Humains au prisme de l'antisémitisme est d'autant plus frappante qu'elle est l'œuvre d'un auteur polonais né dans l'immédiat après-guerre. Cette période est caractérisée ce qu'ont analysé les historiens Sébastien Ginoux et Solène Minier dans un article sur les romans intitulé [La persécution des non-Humains : histoire européenne et mémoire polonaise de l'antisémitisme dans Le Sorcelleur d'Andrzej Sapkowski](#). Le fait que le roman comme le jeu soient polonais, une nation qui fût, avec d'autres, un des épitomes de l'antijudaïsme chrétien puis de l'antisémitisme moderne n'est pas un hasard. Mais alors est-ce que The Witcher contribue à confronter le joueur ou le lecteur à l'antisémitisme européen ou reproduit-il des tropes antisémites très prégnants dans la fantasy (des gnomes banquiers et avares etc.) ? »

Le Continent, le monde dans lequel se déroule The Witcher, s'inspire “de l'Europe de l'Est médiévale et moderne que connaît parfaitement Sapkowski. Les Royaumes du Nord rappellent la Pologne divisée des XII^e-XIII^e siècles” Les différents peuples que l'on y trouve reflètent ainsi des migrations historiques et les instabilités géopolitiques : famines, guerres et conflits (ici contre l'empire de Nilfgaard). Dans ces contextes, les minorités servent de boucs émissaires et les stéréotypes ressurgissent avec virulence. Pour Ginoux et Minier, les violences contre les Elfes renvoient plutôt à l'antisémitisme raciste et biologisant des XIX^e et XX^e siècles, tandis que les discriminations contre les Nains et les gnomes évoquent l'anti-judaïsme médiéval.

DIASPORA, MÉTIERS ASSIGNÉS ET GHETTOS

Dans le jeu, les Nains et les Gnomes, essentiellement diasporiques, sont majoritairement mercenaires, marchands ou banquiers. Cette représentation reflète à la fois les contraintes professionnelles médiévales qui forçaient les populations juives à se déplacer et leur interdiction d'accéder à certaines professions, mais reproduit aussi, paradoxalement, des stéréotypes occidentaux sur les Juifs (notamment comme “usuriers”). Au Moyen-Âge, les Juifs furent à plusieurs reprises interdits d'exercer certaines professions. [Le quatrième Concile de Latran convoqué en 1215](#) par le Pape Innocent III [marqua ainsi un tournant dans les politiques anti-juives](#) : en plus d'imposer des vêtements distinctifs aux Juifs, il les excluait des charges publiques. [L'United States Holocaust Memorial précise cette division raciste du travail](#) : “Dans les premiers siècles de l'époque moderne en Europe, les Juifs furent invités à s'installer à l'Est et au centre du continent (voire parfois, après leur expulsion, en Europe de l'Ouest) avec certaines autorisations et protections, mais aussi des restrictions de résidence et d'activités. (...) Les Juifs furent autorisés et encouragés à exécuter les tâches de gestion et commerciales que les classes au pouvoir n'avaient ni la volonté ni la capacité d'effectuer elles-mêmes. Les Églises catholique et orthodoxe ayant banni l'usure (prêt d'argent avec intérêt) et considérant généralement les affaires comme une activité immorale, les Juifs se virent remplir le rôle vital (mais impopulaire) de prêteurs pour la majorité chrétienne. (...) On leur permit de faire du commerce, d'être fournisseurs, fabricants, banquiers, et artisans (...) Ils purent également devenir gérants de propriétés foncières et percepteurs (...) La plupart des Juifs qui travaillaient dans le commerce et l'artisanat (...) étaient bien souvent aussi pauvres que les paysans parmi lesquels ils vivaient (...) Par ailleurs, les dirigeants interdirent aux Juifs de détenir des terres, d'être officiers dans l'armée et d'occuper des postes dans l'administration s'ils ne se convertissaient pas au christianisme (...) Les corporations fermèrent leurs portes aux artisans Juifs (sauf s'ils se convertissaient), qui ne purent plus produire à petite échelle. Des stéréotypes se développèrent, renforcés par ces autorisations et restrictions spéciales”, à savoir que les Juifs évitèrent “les tâches pénibles” en “choisissant” de “travailler dans le secteur de la finance et le commerce de marchandises” et se soustraient au “service militaire” (auquel ils n'avaient pas droit d'aller).

Les événements tragiques du jeu évoquent aussi directement l'histoire européenne des pogroms, un mot qui désigne une attaque violente contre une communauté juive, faite de pillages, de destructions et de meurtres. The Witcher met ainsi en scène “le pogrom de Rivia” où une foule d'humains massacre les non-humains. [Selon le wiki du Sorcelleur qui traite d'un flash-back de The Witcher 2](#), sur 253 non-humains présents, 76 périrent. Pour les historiens cela “fait écho à l'Europe de l'Est du XIX^e siècle, où les Juifs ont subi divers pogroms sous l'œil passif voire bienveillant des armées tsaristes”. Mais les pogroms ont une histoire encore plus ancienne : après l'appel à la croisade du Concile de Clermont convoqué par le Pape Urbain II en 1095, des pogroms anti-Juifs éclatent dans toute l'Europe. C'est notamment le cas à Rouen en 1096, où les Juifs furent massacrés [mais aussi à Metz où 22 d'entre eux sont assassinés](#).

Les ghettos, qui existaient dans de nombreuses villes européennes, sont aussi présents dans l'univers du Witcher : dans *The Witcher I*, le quartier de la Vieille Wyzima “[est devenu un ghetto pour les non-humains](#)”. Les elfes et les nains ont été contraints de s'installer là où même les pauvres ne voulaient pas vivre” comme le rappelle le wiki consacré. Là aussi les parallèles historiques sont frappants. Le premier vrai ghetto européen fût celui de Venise (XVI^e-XVIII^e siècle). Comme [l'indique le site venise-tourisme.com](#) : “les Juifs étaient tout d'abord interdits d'habitation à Venise même mais étaient accueillis en tant que marchands au même titre que les autres commerçants. Au XIV^e siècle, une première charte autorise les Juifs à s'installer moyennant finance. (...) Il faut alors attendre un siècle pour que les Juifs soient à nouveau autorisés à s'installer” mais uniquement dans un quartier fermé : “Le ghetto est fermé chaque soir et les Juifs ont interdiction d'en sortir la nuit.”. [Le mémorial de l'Holocauste des États-Unis rappelle qu'il ne s'agit pas d'un cas isolé](#) : “Aux 16^e et 17^e siècles, de nombreux dirigeants (qui allaient d'autorités municipales locales jusqu'à l'empereur d'Autriche Charles V) ordonnèrent la création de ghettos pour les Juifs, à Frankfort, Rome, Prague et dans d'autres villes.” Pendant la Seconde Guerre Mondiale, les nazis généralisèrent les ghettos en Europe de l'Est avant d'initier pleinement le génocide des Juifs d'Europe en 1942.

Dans *The Witcher*, les Elfes subissent aussi de fortes violences et discriminations, auxquelles le joueur est confronté à plusieurs reprises, en particulier lors de quêtes annexes. Comme [l'indique le Wiki de The Witcher](#) “comme les autres non-humains, les elfes sont souvent persécutés par les Nordiques”. On pense notamment à la “pureté de sang” (“limpieza de sangre”) décrétée par les rois catholiques dans la péninsule ibérique (Espagne et Portugal) au XVe siècle. En 1492, les Juifs sont expulsés d'Espagne. On a là l'ancêtre de l'antisémitisme biologique nazy. En effet [pour l'historien Ignacio Pulido](#) “la pureté de sang fait référence à la biologie, à la race, à la dimension corporelle des individus”.

UN JEU À CONTRE-COURANT DU RÉVISIONNISME POLONAIS ?

Le jeu et les romans vont à contre-courant du révisionnisme contemporain en Pologne qui nie l'histoire antisémite polonaise. En 2018, une loi mémorielle menaçait de sanctions pénales pour quiconque évoquait la responsabilité polonaise dans la Shoah, [avant que l'État ne recule](#). Pour Ginoux et Minier, les adaptations vidéo ludiques du roman prolongent la mémoire européenne et polonaise des discriminations antisémites : “les jeux vidéo produits par le studio polonais CD Projekt Red, en particulier *The Witcher II*, prolongent ce message” tandis que les différentes saisons de “la série produite par Netflix atténuent le discours politique sur les discriminations subies par les Elfes, afin de s'adresser à un public plus directement international que les romans ou les jeux”.

DANS LA FANTASY, CERTAINES REPRÉSENTATIONS HÉRITÉES DE STÉRÉOTYPES HISTORIQUES POSENT ENCORE PROBLÈME

Toutefois les deux historiens, bien qu'ils notent que l'auteur des romans reprend aussi des clichés et des stéréotypes sur les Juifs, passent à côté de l'ironie. En acceptant l'idée, assez convaincante, que la “discrimination envers les non-humains” dans l'univers de *Witcher* soit un écho aux discriminations historiques envers les Juifs, elle signifie donc que les discriminations racistes de l'Histoire sont évoquées au travers d'un monde imaginaire où les races existent réellement, contrairement [au monde réel où les races biologiques n'existent pas](#) chez l'être humain – ce qui peut rendre ce message plus que flou. Ils indiquent toutefois que dans *The Witcher* “les Nains de la diaspora s'illustrent d'abord, à la manière de certains Juifs tardo-médiévaux, comme marchands et grands banquiers – ces derniers étant notés de noms italiens, en référence aux grandes banques italiennes de la fin du Moyen Âge (...) Ces différents éléments mêlent cependant des réalités médiévales et modernes à des stéréotypes envers les Juifs déjà entretenus à ces époques-là. Dans les deux derniers siècles du Moyen Âge, les Juifs sont tenus de tenir de grandes banques prospères en Occident (...) Les travaux de Giacomo Todeschini (...) ont montré que les Juifs des royaumes occidentaux sont progressivement exclus au XV^e siècle par les banquiers chrétiens du prêt à destination du grand commerce et contraints de se rabattre sur le micro-crédit et le prêt sur gage. En faisant des Nains et des Gnomes des banquiers et des médecins, Sapkowski (...) reprend aussi les clichés occidentaux sur les Juifs”. Le jeu n'a pas évincé ces clichés : dans *The Witcher III*, cela est par exemple visible avec un personnage comme le banquier Vivaldi, un nain très avaré, que l'on voit notamment dans l'extension *Heart of Stone*, et qui n'échappe pas à des représentations très stéréotypées.



ROB GRAMS
RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT
Tous les articles

Plus d'articles



L'âge d'or de Berserk : anatomie d'une fascisation

Farton Bink

Antiracisme On a vu, lu, joué

On réduit souvent Berserk (l'animé japonais de 1997, adapté du manga de Kentarō Miura) à sa noirceur et à sa tragédie. Mais lorsque l'on replace cette adaptation dans l'arc de l'Âge d'or, c'est-à-dire le long flashback qui raconte l'ascension de Griffith, la rencontre de Guts, un mercenaire solitaire, avec la Bande du Faucon et la [...]



Que vaut le livre d'Edwy Plenel sur la Palestine ?

Rob Grams

Antiracisme International On a vu, lu, joué

En mars dernier, Edwy Plenel, le célèbre journaliste et cofondateur de Médiapart, publiait un livre intitulé Palestine, notre blessure (Éditions La Découverte) qui constitue un recueil d'articles sur le sujet depuis 2009. Sa publication a suscité parmi une partie de la gauche radicale et décoloniale, et notamment de la part de personnalités de la France [...]

“J’ai passé deux ans sans papier” : Maskey face à la bureaucratie xénophobe de l’État

Farton Bink

Antiracisme On a vu, lu, joué

Le 4 Novembre dernier, Maskey, alias Mohamed, a décidé de se mettre à nu. Dans sa vidéo « J’ai passé deux ans sans papiers », l'humoriste et vidéaste raconte un cahemarch administratif vécu depuis l'intérieur : celui d'un créateur étranger, intégré, reconnu, mais broyé par la machine bureaucratique française. Ce récit, entre facecam et sketches, [...]

Frustration Magazine

Le média de la lutte des classes

© Frustration Magazine – 2025

Nous contacter

Une question à nous poser ? Une information à nous communiquer ? Un article à nous proposer ?

➤ [Contactez-nous!](#)

Nous suivre (jusqu'à la révolution)

Recevez régulièrement une sélection de nos derniers articles !

Email

[✉ S'inscrire à la newsletter](#)

Nos réseaux sociaux

[Mentions
légales](#)

[Politique de
confidentialité](#)

[Nous
contacter](#)

[Nos
événements](#)

[Qui sommes-
nous ?](#)