



GOVERNEMENT

*Liberté
Égalité
Fraternité*

COMMUNIQUE DE PRESSE

Jeudi 13 octobre 2022

Civisme et jeu vidéo : Lancement d'un code de modération

Avec près de 3 milliards de joueurs dans le monde, le jeu vidéo est devenu la première industrie du divertissement. **En France, 73% des citoyennes et des citoyens déclarent jouer aux jeux-vidéo au moins occasionnellement.** Or, les violences à caractère sexiste, anti-LGBT, raciste ou encore antisémite se retrouvent dans le cyberspace et le monde du jeu vidéo n'échappe malheureusement pas à la règle. Selon une étude rendue publique en 2019 par l'ONG américaine anti-defamation League (ADL), **plus de 70% des joueuses et joueurs auraient déjà été confrontés à des comportements haineux et violents** sur un jeu en ligne. Les femmes, les personnes LGBT et les minorités ethniques sont les plus ciblées.

La délégation interministérielle à la lutte contre le racisme, l'antisémitisme et la haine anti-LGBT (DILCRAH), en partenariat avec la direction interministérielle du numérique (DINUM) et la direction interministérielle de la transformation publique (DITP), lance **ce vendredi 14 octobre une initiative inédite « Civisme et jeu vidéo : réinventons les codes »**. Il s'agit d'une démarche de design collaboratif, mêlant acteurs publics et privés, consacré à la thématique du civisme en ligne dans l'univers du jeu vidéo.

Les participantes et participants seront mobilisés sur **une série d'ateliers pour co-construire les solutions justes, et notamment une campagne digitale autour d'un code de modération des joueurs**, également déclinable dans les métavers.

Pour la première fois, seront réunis autour d'un même objectif, des acteurs du marché des jeux vidéo (SELL, SNJV, Ubisoft, RiotGames, Gameloft, Microsoft), des plateformes fréquentées par les joueurs (Youtube, Twitch, Webedia, Gaming Squad), des étudiants en école de communication (Sup de Pub), des associations (France Esport, Respect Zone, Point de Contact, #jesuislà, Génération Numérique), des experts du numérique (Bodyguard, Tralalère et Campus Cyber) ainsi que des joueuses et des joueurs.

La première séquence du vendredi 14 octobre sera aussi l'occasion de partager un travail sans précédent : un état des lieux, associant expertes et experts en sciences comportementales ainsi que les acteurs du jeu vidéo (des joueuses et joueurs aux industriels), permettant d'objectiver les phénomènes concernés, au-delà des stéréotypes et des a priori.

[Ce rapport de diagnostic](#) réalisé par l'équipe sciences comportementales de la DITP propose également des pistes de solutions pour que chacune et chacun puissent s'en emparer lors des ateliers de co-construction.

Calendrier

- **Le 14 octobre** de 9h à 12h au lieu de la Transformation Publique (77 avenue de Ségur, 75015) : présentation des enseignements issus du rapport de diagnostic et lancement de la démarche ([ouvert à la presse](#)).
 - **Le 19 octobre** de 14h à 18h au Campus Cyber (5 Rue Bellini, 92800 Puteaux) : co-crédation du code de modération des joueurs.
 - **Le 21 octobre** de 14h à 18h au Campus Cyber : travail autour des formats de diffusion.
 - **Le 22 novembre** de 14h à 18h au lieu de la Transformation Publique : finalisation de la campagne de sensibilisation et restitution ([ouvert à la presse](#)).
-

Contact presse :

DILCRAH

01 42 75 62 44 – 06 83 00 18 83 - sonia.yembou@pm.gouv.fr

DINUM

01 71 21 12 50 – 06 84 89 45 95 - claire.brisoux@modernisation.gouv.fr

DITP

06 08 72 50 29 - claire.bonnetier@modernisation.gouv.fr