



GOUVERNEMENT

*Liberté
Égalité
Fraternité*

COMMUNIQUE DE PRESSE

Mardi 25 avril 2023

Civisme et jeux vidéos : Lancement du code de bonne conduite

Mercredi 29 mars, la DILCRAH organisait au Campus Cyber la restitution du projet inédit « Civisme et jeu vidéo : réinventons les codes », en présence d'Isabelle Rome, ministre déléguée chargée de l'Égalité entre les femmes et les hommes, de la Diversité et de l'Égalité des chances.

En juin 2022, en partenariat avec la DITP et la DINUM, la DILCRAH a lancé une démarche collaborative de promotion du civisme en ligne dans l'univers du jeu vidéo et du e-sport. Ce travail de co-construction a réuni pendant plusieurs mois, des acteurs publics et privés, issus de l'écosystème du jeu vidéo, de l'e-sport et du numérique, de la lutte contre la haine en ligne ainsi que des joueuses, des joueurs, des étudiantes et des étudiants.



L'objectif : co créer des outils pour lutter contre la toxicité en ligne et préserver l'expérience de jeu. Vous pouvez retrouver [un retour en images sur le projet ici](#).

Les participantes et participants se sont mobilisés sur une série d'ateliers pour proposer des solutions justes, et notamment **des campagnes digitales autour d'un code de modération des joueurs**.

Cette action innovante est pérennisée dans le cadre du [plan 2023-2026](#) de lutte contre le racisme, l'antisémitisme et les discriminations liées à l'origine.

Selon une étude rendue publique en 2021 par l'ONG américaine anti-defamation League (ADL), **83% des joueuses et joueurs âgés de 18 à 45 ans 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.

Retour sur une initiative inédite et collective, portée par la DILCRAH en partenariat avec la DITP et la DINUM.

En avril 2022, la Délégation interministérielle à la Lutte contre le Racisme, l'Antisémitisme et la Haine anti-LGBT (DILCRAH) et la Direction interministérielle de la transformation publique (DITP) ont lancé un groupe de travail réunissant acteurs institutionnels, éditeurs de jeux, représentants de plateformes de streaming, représentants de l'eSport, acteurs de la société civile, chercheurs et joueurs. La feuille de route de ce groupe de travail visait 3 objectifs :

- identifier les déterminants du comportement toxique dans les jeux vidéo ;
- recommander des leviers pour lutter contre les comportements toxiques ;
- établir des principes et des conseils pratiques pour la création et la diffusion d'un code de conduite commun.

[Ce rapport de diagnostic](#) réalisé par l'équipe sciences comportementales de la DITP a alors proposé des pistes de solutions présentées lors des ateliers de co-construction.

Plusieurs ateliers se sont ensuite tenus pour co-créeer des outils permettant de préserver l'expérience de jeu. Résultat : un tutoriel de bonnes pratiques et des propositions de campagnes de sensibilisation digitale par les étudiants de l'école Sup de pub.

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