

N° 854

SÉNAT

SESSION EXTRAORDINAIRE DE 2025-2026

Enregistré à la Présidence du Sénat le 7 juillet 2026

RAPPORT D'INFORMATION

FAIT

*au nom de la délégation aux droits des femmes et à l'égalité des chances entre les hommes et les femmes (1) sur la **place des femmes dans les jeux vidéo**,*

Par Mmes Marie MERCIER, Dominique VÉRIEN et M. Adel ZIANE,

Sénateurs et Sénatrice

Tome II – Comptes rendus

(1) Cette délégation est composée de : Mme Dominique Vérien, *présidente* ; Mmes Annick Billon, Evelyne Corbière Naminzo, Laure Darcos, Béatrice Gosselin, M. Marc Laménié, Mmes Marie Mercier, Marie-Pierre Monier, Guylène Pantel, Marie-Laure Phinera-Horth, Laurence Rossignol, Elsa Schalck, Anne Souyris, *vice-présidents* ; Mmes Marie-Do Aeschlimann, Agnès Evren, Jocelyne Antoine, *secrétaires* ; MM. Jean-Michel Arnaud, Hussein Bourgi, Mmes Sophie Briante Guillemont, Colombe Brossel, Samantha Cazebonne, MM. Gilbert Favreau, Loïc Hervé, Mmes Micheline Jacques, Lauriane Josende, Else Joseph, Annie Le Houerou, Marie-Claude Lermytte, Brigitte Micouleau, Raymonde Poncet Monge, Olivia Richard, Marie-Pierre Richer, M. Laurent Somon, Mmes Sylvie Valente Le Hir, Marie-Claude Varailles, M. Adel Ziane.

SOMMAIRE

	<u>Pages</u>
<i>Audition de M. Nicolas Vignolles et Mme Vanessa Kaplan (13 novembre 2025)</i>	<i>5</i>
<i>Femmes et jeux vidéo – Table ronde de chercheuses (18 décembre 2025)</i>	<i>25</i>
<i>Femmes et jeux vidéo – Audition de représentantes de l’association Women in Games France (15 janvier 2026).....</i>	<i>43</i>
<i>Femmes et jeux vidéo – Sexisme, streaming et jeux vidéo : la parole aux joueuses (5 février 2026).....</i>	<i>65</i>
<i>Audition de l’Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique (Arcom) (26 février 2026).....</i>	<i>87</i>
<i>Table ronde sur la place des femmes dans l’e-sport (26 mars 2026)</i>	<i>109</i>
<i>Audition d’Ubisoft (9 avril 2026)</i>	<i>135</i>

Audition de M. Nicolas Vignolles et Mme Vanessa Kaplan

(13 novembre 2025)

Présidence de Mme Dominique Vérien, présidente

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Je suis très heureuse de lancer ce matin, avec cette table ronde composée de représentants des deux principaux syndicats du secteur, nos travaux consacrés à la thématique « Femmes et jeux vidéo », pour laquelle nous avons nommé trois rapporteurs transpartisans : Marie Mercier, Adel Ziane et moi-même.

Cette audition intervient à un moment symbolique : à quelques jours de la Journée internationale du jeu vidéo, célébrée chaque année le 18 novembre, et peu après la Paris Games Week, à laquelle Adel Ziane a eu la chance de participer.

Nous excusons d'ailleurs Adel Ziane qui, en tant que sénateur de la Seine-Saint-Denis, assiste à la cérémonie d'hommage aux victimes des attentats du 13 novembre 2015 au Stade de France, en présence du Président de la République.

Il nous a paru naturel de commencer nos travaux en entendant les deux syndicats représentatifs du secteur : le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell) et le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV).

Le jeu vidéo est aujourd'hui la première industrie culturelle mondiale. Alors que dans les années 2000, les femmes ne représentaient qu'environ 10 % des joueurs, elles constituent désormais près de la moitié des joueurs, réguliers ou occasionnels. Elles sont même devenues majoritaires au sein de la génération Z, les 16-30 ans, et ont donc investi rapidement un domaine qui était auparavant très majoritairement masculin.

Pourtant, la parité est encore loin d'être atteinte, que ce soit dans l'e-sport ou dans l'industrie du jeu vidéo elle-même. Les chiffres parlent d'eux-mêmes : les femmes ne représentent que 20 % des effectifs du secteur. Cette proportion tombe à 6 % dans les métiers techniques et à 14 % dans les postes de direction. Elles demeurent aussi trop souvent exposées au harcèlement ou aux discriminations sexistes, qu'il s'agisse des environnements de travail, des communautés de joueurs ou de la représentation même des femmes dans les jeux.

Face à ces constats, la délégation aux droits des femmes a souhaité s'emparer de cette question essentielle qui se situe au croisement de plusieurs enjeux : la représentation, longtemps et peut-être trop souvent encore stéréotypée, des femmes dans les jeux vidéo ; la place des femmes dans

l'e-sport ou dans l'industrie du jeu vidéo et, plus largement, la lutte contre le sexisme, le harcèlement et les violences dont elles peuvent être victimes.

Nous chercherons à répondre à plusieurs questions. Comment amener les éditeurs de jeux vidéo à dépasser une vision stéréotypée des femmes – voire des hommes également – et à poursuivre l'évolution engagée vers davantage de diversité ? Comment permettre aux femmes de prendre toute leur place dans la communauté des joueurs, y compris dans l'e-sport, sans craindre d'être victimes de harcèlement ou de violences sexistes et sexuelles ? Comment consolider la place des femmes dans les entreprises de jeux vidéo en leur offrant des carrières pleinement reconnues, valorisées et protégées des discriminations et du sexisme ? Afin d'étayer ces constats et de réfléchir ensemble aux leviers d'action qui pourraient être mis en œuvre, je souhaite la bienvenue à M. Nicolas Vignolles, délégué général du Sell, et à Mme Vanessa Kaplan, déléguée générale du SNJV. Je vous remercie de votre présence parmi nous ce matin.

M. Nicolas Vignolles, délégué général du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell) – Le Sell a pour philosophie de partir de l'existant pour aller vers le mieux. L'industrie du jeu vidéo pèse en France 6 milliards d'euros, ce qui représente deux fois et demie le chiffre d'affaires de la musique et du cinéma réunis, si l'on considère pour le cinéma, *stricto sensu*, le billet d'entrée. C'est donc de très loin la première industrie culturelle française. De manière concrète, la fabrication d'un jeu triple A ou quadruple A représente deux fois le budget d'un film hollywoodien.

Cela signifie que les entreprises du jeu vidéo touchent un très large public, notamment de jeunes, au sein de la population, qu'elle soit française ou mondiale, de sorte qu'elles portent une énorme responsabilité.

Au sein de cette industrie, l'objectif de l'égalité entre les femmes et les hommes n'est pas encore atteint.

Le Sell publie chaque année une étude sociodémographique intitulée *Les Français et le jeu vidéo* qui dresse la photographie de la manière dont on joue aux jeux vidéo, en s'appuyant sur un échantillon de 4 000 internautes âgés de 10 ans à 90 ans. Elle révèle, cette année, que 40 millions de Français jouent aux jeux vidéo, chiffre qui doit être nuancé par la fréquence de jeu : en effet, 30 millions de Français jouent au moins une fois par semaine, ce qui constitue une pratique régulière. De plus, 69 % des femmes disent jouer aux jeux vidéo, ce qui représente 800 000 joueuses de plus, cette année. Les joueurs sont à 51 % des hommes et à 49 % des femmes, de sorte que nous sommes quasiment à la parité dans la pratique. Enfin, dans la génération Z, les 16-30 ans, pour la première fois depuis vingt-cinq ans, la proportion de filles est de 55 % contre 45 % pour les garçons.

Ces chiffres témoignent d'une évolution structurelle dans les jeux vidéo désormais construits sur des narrations qui attirent les jeunes filles. Cela signifie que les environnements de jeu – les *chats*, etc. –, n'ont pas dissuadé les

jeunes filles d'être à 55 % des pratiquantes de jeux vidéo. Toutefois, est-ce que cela signifie qu'elles ne jouent qu'entre elles, dans des espaces sécurisés, sur certains jeux et pas sur d'autres ? Oui, en partie. Il n'en reste pas moins que ce chiffre de 55 % est une formidable lueur d'espoir pour notre industrie.

En effet, pour s'adresser à ce public majoritaire, les concepteurs de jeux vidéo développent désormais des narrations plus complexes, où interviennent des héroïnes et pas seulement des héros, et où l'hypersexualisation des personnages, aussi bien masculins que féminins, est atténuée, voire disparaît.

Il faut néanmoins prendre en compte la granularité qui caractérise l'offre de jeux. En 2024, environ 25 000 jeux vidéo sont sortis, parmi lesquels des blockbusters où figurent des personnages caricaturaux qui attirent l'attention sans pour autant effacer le reste de l'offre disponible.

Notre étude analyse aussi les jeux auxquels jouent les jeunes filles. S'il est vrai que la situation progresse, certains types de jeux les excluent encore, notamment les jeux de sport qui restent très masculins. Les jeux très collaboratifs, dits MMO (*Massively multiplayer online games*), posent également problème, car certaines licences ont créé, non par elles-mêmes, mais par l'environnement des joueurs qui s'en sont emparés, des univers très masculinistes. Parfois, des jeunes filles qui se connectent en indiquant qu'elles sont des femmes sont mises à l'écart ou insultées. Il reste donc des types de jeux où l'on repère où sont les hommes et où sont les femmes.

En revanche, la présence des jeunes femmes dans les jeux d'aventure et de stratégie est en nette progression, alors que ce type de jeux est au centre de notre industrie et en assure le succès. Certains jeux centraux sont désormais complètement paritaires.

La représentation des genres dans les jeux est un sujet très intéressant. Quand il s'agit dans un jeu de remettre en question la place de l'homme et de la femme, la qualité de la narration est essentielle. Il existe en France un crédit d'impôt jeu vidéo qui fonctionne sur un score culturel, afin d'encourager la qualité narrative. Ce dispositif unique au monde est suivi par le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) et prend en compte des critères comme la musique originale, la narration originale et la complexité des personnages. L'argent public n'est pas alloué à n'importe quel jeu vidéo français ou qui sort en France.

Le Sell, aux côtés du SNJV, développe des actions depuis des années. Nous sommes très investis sur la question de la lutte contre les violences, le harcèlement sexuel et les agissements sexistes, conformément à la politique développée par le CNC et les pouvoirs publics. Nous avons pris l'initiative de contacter le CNC pour étendre aux éditeurs de jeux vidéo la formation obligatoire exigée pour les développeurs et créateurs de jeux en tant qu'employeurs. Nous avons donc convié tous les responsables des ressources humaines des éditeurs présents en France à suivre une formation dispensée

par l'Association européenne contre les violences faites aux femmes au travail (AVFT) et animée par des juristes de grande qualité, qui a permis de rappeler à toute l'industrie qu'il n'existait pas de « zone grise », pour reprendre l'expression consacrée, non couverte par le droit.

Des outils contraignants pour les grands éditeurs existent pour lutter contre les comportements toxiques dans les jeux vidéo. Ainsi, un code de conduite est adossé au système Pegi (*Pan european game information*), qui fonctionne à partir d'une classification par âge. Ce code de conduite est contraignant et assorti d'un régime de sanctions pour les éditeurs qui ne le respecteraient pas. Son article 9 dispose que les éditeurs doivent déployer des outils de modération et prévoir les moyens techniques nécessaires pour que l'environnement de jeu ne soit pas toxique. Nous rappelons constamment l'existence de cet article à nos éditeurs.

Notre industrie dépense des milliards d'euros pour développer la modération grâce à l'intelligence artificielle (IA) et bannir automatiquement des contenus, des mots ou des expressions. Les outils de modération dans le jeu vidéo sont très sophistiqués.

J'aimerais pouvoir vous convaincre, ce matin, que l'industrie du jeu vidéo, même si elle n'est pas exemplaire, est parvenue en trente ans à déployer des moyens considérables en matière de modération, alors que ce n'est pas le cas des autres acteurs du numérique – messageries privées, réseaux sociaux, etc. – qui disent souvent que ce n'est pas possible.

Par conséquent, les garçons et les filles, tant qu'ils sont dans l'univers du jeu vidéo, sont – je vous le dis très tranquillement, car j'ai deux enfants – beaucoup mieux protégés que dans les autres univers numériques. Sur des messageries comme Discord, Twitch ou même sur YouTube, le niveau de protection n'est pas le même, car les usagers sont attirés dans d'autres univers. Certes, les *chats* de certains jeux restent problématiques, mais ce n'est pas la majorité des cas.

Je citerai comme exemple le jeu *Battlefield 6* de Electronic Arts qui fait écho à la Seconde Guerre mondiale, avec de très beaux décors. La modération s'y déploie y compris sur les *chats* vocaux, ce qui représente un travail de pointe, l'oral étant beaucoup plus difficile à traiter que le texte ou la photo.

Nous finançons le programme Boost ! de l'association Women in Games, que vous allez auditionner et auquel je suis très attaché. Il s'agit d'un programme de mentorat et d'accompagnement destiné à des entrepreneuses qui sont déjà cadres dans l'industrie et qui souhaitent devenir dirigeantes.

Nous soutenons également le dispositif Checkpoint qui doit se déployer dans tous les événements physiques liés au jeu vidéo. Nous prévoyons donc à chaque fois non seulement un dispositif de bienveillance générale et d'approche des jeunes femmes, mais aussi des zones, dites *safe places*, où elles peuvent venir signaler des faits subis, notamment de la part de leur employeur. Nous l'avons fait dans le cadre de l'EVO (*Evolution*

championship Series), la plus grande compétition d'e-sport qui a rassemblé 5 000 personnes à Nice, il y a quelques semaines. Nous l'avons fait également lors de la Paris Games Week fin octobre.

Enfin, nous finançons la cellule d'écoute des victimes de violences sexuelles et sexistes (VSS), opérée par la mutuelle Audiens. Nous nous sommes alignés sur les standards de toutes les autres industries culturelles et créatives, car le cinéma et les autres industries avaient commencé avant nous. Désormais, le secteur du jeu vidéo est couvert par cette cellule d'écoute disponible 24 heures sur 24, que les salariées peuvent appeler.

Mme Vanessa Kaplan, déléguée générale du Syndicat national du jeu vidéo (SNJV) – Le Syndicat national du jeu vidéo est l'organisation professionnelle qui représente les entreprises créatrices de jeux vidéo, c'est-à-dire les studios de développement, depuis plus de quinze ans.

L'industrie du jeu vidéo est la première industrie culturelle mondiale. Elle dépasse en valeur le livre et le cinéma, avec un chiffre d'affaires estimé à 190 milliards de dollars en 2025, qui devrait atteindre 213 milliards de dollars en 2027. En Europe, la France se démarque par une place de premier plan et occupe une position singulière, grâce à un tissu d'entreprises variées allant des grandes entreprises, comme Ubisoft, qui emploie 4 000 personnes sur notre territoire, à des studios indépendants à succès, dont notamment Sandfall Interactive et son jeu *Expedition 33* ou encore Sloclap et son titre *Rematch*.

C'est un écosystème unique en Europe. Nous recensons à peu près 1 000 entreprises en France, dont 600 studios répartis sur l'ensemble du territoire, avec une implantation significative hors de la région Île-de-France. Cela est également particulier dans les industries culturelles, puisque 55 % des entreprises du jeu vidéo ne sont pas situées en Île-de-France, mais dans des bassins importants, que ce soit en Auvergne-Rhône-Alpes, en Nouvelle-Aquitaine, dans les Hauts-de-France ou en Occitanie. De plus, ces entreprises développent tout type de jeux pour tout type de support, que ce soit le mobile, le PC ou la console.

Les entreprises du jeu vidéo emploient près de 10 000 personnes en France en emploi direct et génèrent un chiffre d'affaires de 6 milliards d'euros. La qualité des formations françaises, reconnues internationalement, les dispositifs tels que le crédit d'impôt jeux vidéo ainsi que la créativité et l'expertise technique de nos professionnels contribuent au rayonnement mondial de nos productions, et aussi au rayonnement de la France.

L'industrie française du jeu vidéo est donc compétitive, innovante et mature. Cependant, malgré la diversité et la vitalité du secteur, la question de la parité et de la place des femmes dans notre filière demeure un enjeu majeur.

Cet enjeu dépasse largement l'industrie du jeu vidéo et doit être appréhendé en amont. Je pense notamment aux formations supérieures, où les femmes ne représentent que 26 % des effectifs. L'un des leviers prioritaires réside dans la sensibilisation précoce des jeunes filles aux filières scientifiques

et techniques et, de manière sous-jacente, aux métiers du jeu vidéo, et ce, dès le collège. Il nous faut donc collectivement repenser la manière dont ces filières sont présentées aux jeunes filles, afin de leur permettre de s’y projeter. Le SNJV reste à la disposition des pouvoirs publics, notamment du ministère de l’éducation nationale, pour avancer sur ce sujet.

Comme le rappelait Nicolas Vignolles, le jeu vidéo est un loisir intergénérationnel apprécié par tous, avec une pratique féminine équivalente à celle des hommes : une femme sur deux joue régulièrement. Cependant, cette représentativité ne se traduit pas à ce jour au sein des équipes de production, puisque l’on ne compte que 20 % de femmes au sein des studios. L’on recense 7,5 % de femmes dans les métiers techniques, alors que ces derniers constituent 40 % des métiers en tension dans notre secteur.

Conscients de ces défis, nous avons engagé au sein du SNJV plusieurs actions avec l’ensemble des partenaires du secteur. Parmi celles-ci figure notre coopération avec l’initiative « Tech pour toutes » : portée par Mme la Première ministre Élisabeth Borne en juin 2023, elle vise à promouvoir l’égalité entre les femmes et les hommes dans les métiers de la tech et du numérique. Le projet a été lancé officiellement il y a quelques jours. Nous poursuivrons notre action avec des initiatives comme la mobilisation des professionnels du jeu vidéo pour faire découvrir nos métiers aux lycéennes, la mise en avant de rôles modèles féminins du jeu vidéo – il est important de mettre en avant des jeunes femmes qui débutent leur carrière pour qu’elles puissent échanger et permettre aux lycéennes ou aux personnes intéressées de se projeter – et l’accueil des jeunes femmes du programme en stage dans les entreprises de notre filière.

Nous collaborons également avec l’association Women in Games, qui œuvre pour la mixité dans notre industrie. Nous favorisons la visibilité de ses actions lors des principaux événements professionnels, comme les deux jours de conférence du Game Camp, un événement professionnel qui a rassemblé cette année 1 600 personnes et qui existe depuis sept ans, ou lors de la cérémonie des Pégases pour la remise des prix de notre industrie, en offrant des créneaux pour les jeux des adhérentes de l’association. Nous diffusons également auprès de l’ensemble de nos 200 entreprises adhérentes les publications créées par Women in Games, comme le guide *Prévenir et reconnaître les comportements sexistes*.

De plus, il est important de mentionner que l’ensemble de ceux qui adhèrent au SNJV sont tenus de signer une charte « diversité-mixité », ce qui traduit l’engagement collectif de notre filière.

Par ailleurs, depuis le 1^{er} janvier 2022, le CNC conditionne son soutien financier à la formation obligatoire des professionnels aux violences sexistes et sexuelles, avec plus de 80 sessions déjà organisées, qui mêlent le présentiel et l’apprentissage en ligne.

Enfin, nous travaillons également main dans la main avec le Sell sur ces sujets. Nous soutenons la cellule d'écoute psychologique et juridique mise en place par Audiens, destinée à l'ensemble des professionnels de la culture pour accompagner ceux qui sont confrontés à ces violences.

Nous mesurons l'importance de poursuivre et d'amplifier ces efforts collectifs afin d'assurer une représentation équitable des femmes dans l'ensemble de notre industrie.

Pour ce qui est de la représentation des femmes au sein des jeux vidéo, nous pouvons observer une évolution de l'image de la femme dans les contenus culturels, plus particulièrement dans le jeu vidéo, au cours des dernières années.

Pour illustrer mon propos, je citerai trois jeux français et tout d'abord *Plague Tale* du studio bordelais Asobo, qui est sorti il y a quelques années et dans lequel on incarne une adolescente, Amicia, qui est chargée de protéger son jeune frère. Dans un genre complètement différent, je mentionnerai *Dordogne*, un jeu magnifique fait à l'aquarelle dans lequel on incarne une jeune femme qui revient sur les lieux de son enfance, ou encore *Life is Strange* de Dontnod, un jeu un peu plus ancien dans lequel on incarne une étudiante qui a le pouvoir de remonter dans le temps. Dans ces jeux, les héroïnes que l'on y incarne sont fortes et actives, et la narration est puissante.

Il y a deux ans, nous avons collaboré avec Sparknews pour créer un guide du jeu vidéo à destination des équipes créatives. Il s'agit d'un outil dont le but n'est pas du tout de brider la créativité des studios, mais d'encourager la réflexion sur les imaginaires et le développement de référentiels pour l'ensemble des publics. Dans ce cadre, nous avons aussi organisé des ateliers de sensibilisation au sein des organismes de formation, à destination des étudiants et des étudiantes.

Nous poursuivrons et renforcerons cet engagement en partenariat avec les associations, les organismes de formation, qu'il faut intégrer, et les pouvoirs publics. C'est par ces actions conjointes, à la fois éducatives et structurelles, que nous ferons progresser la place des femmes dans notre industrie.

Enfin, il est important de réfléchir conjointement aux dispositifs qui permettent de lever les freins à l'entrepreneuriat féminin.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Vos interventions font écho à des travaux que nous avons menés récemment, notamment sur le thème « Femmes et science ». Ce n'est pas au collège, mais dès le cours préparatoire qu'il faut agir pour avoir plus de femmes dans les sciences. En effet, que ce soit dans le jeu vidéo ou dans de nombreux autres corps de métier qui requièrent des ingénieurs, nous avons besoin de femmes.

J'ai une question sur la définition du jeu vidéo. Le terme englobe-t-il aussi bien les jeux sur téléphone que ceux qui se jouent avec une manette, sur ordinateur ou sur console ?

M. Nicolas Vignolles. – Le Conseil d'État a défini le jeu vidéo comme une œuvre complexe, car il mêle la cinématique – ces moments où le joueur ne touche plus la manette et où le cinéma le fait entrer dans l'histoire – et le *gameplay*, c'est-à-dire les phases où c'est à lui d'agir.

Les grands jeux oscillent aujourd'hui entre ces deux dimensions. L'enjeu majeur du jeu vidéo a été de rapprocher l'esthétique et le graphisme du *gameplay* de la qualité de la cinématique, afin que le joueur reste immergé même lorsqu'il joue. Le jeu vidéo intègre également la musique, les droits des artistes-interprètes, la création graphique et le code informatique. Il s'agit donc bien d'une œuvre complexe.

Enfin, il se pratique sur les trois supports que vous avez cités, avec une très forte progression du jeu mobile au cours des cinq dernières années, portée par l'amélioration des téléphones et la montée en qualité des productions sur ce support, longtemps associées au *casual gaming* – ce qui n'est plus du tout le cas aujourd'hui.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Cela répond à l'une de mes remarques.

S'agissant des 16-30 ans, j'avais cru comprendre qu'il existait un véritable creux entre 15 et 30 ans : nous comptions autant de filles que de garçons avant 15 ans et après 30 ans, mais, entre les deux, les joueuses se raréfiaient. Apparemment, ce n'est plus le cas : elles sont revenues en nombre. Pourriez-vous développer ce qui a changé ? Est-ce que ce sont les jeux eux-mêmes qui ont provoqué ce retour ?

Par ailleurs, vous évoquez la modération opérée grâce à l'intelligence artificielle sur certains mots. Est-il vrai que, aux États-Unis, les éditeurs de jeux seraient incités à supprimer des termes tels que « femme », « diversité » ou « parité » ? Autrement dit, observe-t-on un mouvement inverse de celui que nous cherchons à encourager ici, alors même que l'industrie du jeu y connaît également une forte expansion ?

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Je suis sans voix. C'est un univers que je découvre, et il soulève chez moi de fortes interrogations. Je souhaiterais vous poser une question, qui déborde peut-être un peu du thème « Femmes et jeux vidéo ». Dans votre propos liminaire, vous avez indiqué avoir des enfants. Jouent-ils aux jeux vidéo ?

M. Nicolas Vignolles. – Oui, comme 95 % des 10-14 ans en France.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Cela vous fait plaisir ?

M. Nicolas Vignolles. – Honnêtement, c'est plutôt à eux qu'il faudrait poser la question.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Non, vous êtes leur père ; êtes-vous content qu’ils jouent ?

M. Nicolas Vignolles. – Oui.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Leur mère joue-t-elle avec eux ?

M. Nicolas Vignolles. – Pas beaucoup.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Je voudrais mieux comprendre. Quand un enfant joue à un jeu vidéo, est-ce qu’il joue tout seul physiquement devant son écran ?

M. Nicolas Vignolles. – Physiquement oui, mais il n’est pas souvent tout seul.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Ce sont les frères et sœurs qui jouent avec lui ?

M. Nicolas Vignolles. – Ou bien des copains d’école.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Comme une toile d’araignée, ils vont rencontrer fictivement de nombreuses personnes de l’autre côté de leur écran. C’est ainsi que cela fonctionne ?

M. Nicolas Vignolles. – Tout à fait !

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Lorsqu’ils jouent dans leur chambre, vous n’exercez aucun regard – je ne parle pas de contrôle – ; ils sont donc livrés à eux-mêmes. Il peut alors s’y glisser des messages subliminaux.

M. Nicolas Vignolles. – Non, puisqu’il existe un contrôle parental sur la console sur laquelle ils jouent, ce qui les empêche d’accéder à des contenus inappropriés.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Même avec le contrôle parental, ne pourraient-ils pas consulter un tutoriel leur permettant de le contourner ?

M. Nicolas Vignolles. – Il peut arriver que les enfants parviennent à contourner le système, mais, dans ce cas, ils sont assez qualifiés pour avoir accès plus tard à de bons métiers du numérique...

Sur la Nintendo Switch, par exemple, qui est la console la plus utilisée par ces tranches d’âge, le contrôle parental peut être activé gratuitement depuis le téléphone du parent en quelques clics et protège les enfants. À la maison, mes enfants jouent quinze minutes les jours de semaine, trente minutes le mercredi, quarante-cinq minutes le samedi et, parfois, jusqu’à une heure le dimanche, mais uniquement s’ils ont bien travaillé à l’école.

Le contrôle parental est incontournable. La console se bloque automatiquement et l’enfant n’a accès qu’à sa vidéothèque de jeux, dont le contenu est adapté à son âge grâce au système Pegi.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Vous savez donc le temps que chacun passe sur un écran, par jour, par semaine ?

M. Nicolas Vignolles. – Oui, mais de nombreux parents n’activent pas le contrôle parental. Si 95 % d’entre eux en connaissent l’existence, seulement 45 % l’utilisent effectivement. C’est l’un de nos combats : l’industrie met en place les outils, mais leur usage reste insuffisant, alors même qu’ils sont disponibles sur les consoles.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Vous dites que le jeu vidéo est « intergénérationnel ». Ce terme est-il approprié, ou souhaitez-vous simplement souligner que des jeunes, des adultes et des seniors jouent ? Ces différentes générations jouent-elles ensemble ?

Mme Vanessa Kaplan. – Ce n’est pas la pratique la plus répandue, mais nous parlions d’un loisir familial. J’ai deux enfants plus âgés que ceux de M. Vignolles, mais nous jouons aussi en famille. Il faut tenir compte de l’évolution de l’âge moyen des joueurs et des joueuses : nous avons grandi avec le jeu vidéo, jouions à 15 ans et continuons à jouer à 45 ans, souvent avec nos enfants. Il existe donc une pratique intergénérationnelle à l’intérieur de la famille.

M. Nicolas Vignolles. – Cette pratique se développe fortement depuis trois ans.

Mme Vanessa Kaplan. – Il faut aussi encourager les parents à s’intéresser aux jeux auxquels jouent leurs enfants.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Absolument ! Le jeu est un partage et une source de plaisir. Qu’apportent ces jeux aux jeunes ? Vous dites que les contenus ne distillent rien de subliminal.

M. Nicolas Vignolles. – Comme pour le cinéma ou les livres. Je suis un grand lecteur et je lis seul ; je ne vérifie pas systématiquement ce que lit mon fils.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Vous lui avez lu des histoires quand il était petit ; c’est peut-être pour cela que, maintenant, il lit.

M. Nicolas Vignolles. – Le jeu vidéo constitue également un vecteur d’acculturation. La première fois que mon enfant a joué, j’étais à ses côtés pour lui faire découvrir des jeux. Nous sommes effectivement la première génération de parents ayant grandi avec ce loisir numérique, et aujourd’hui, à 40 ou 45 ans, le covid ayant bouleversé nos habitudes, beaucoup jouent encore avec leurs enfants.

La principale préoccupation reste le temps d’écran, qui inquiète souvent ceux qui ne connaissent pas le jeu vidéo. Sur ce point, l’industrie est partenaire des pouvoirs publics – contrairement à d’autres modèles plus agressifs, comme les réseaux sociaux – pour garantir que le jeu vidéo reste un plaisir et un moment de partage. Il n’a pas vocation à laisser les enfants des heures durant devant leur écran.

Je partage ces valeurs, et je vous rassure, la société s'est déjà emparée du jeu vidéo sous cet angle. Beaucoup de parents utilisent le jeu vidéo comme un moment familial.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – J'ai un peu l'impression de visiter un appartement-témoin. De votre côté, tout paraît formidable, mais de mon point de vue, en observant des familles et des enfants, la réalité est différente...

Je comprends que vous considériez cette situation comme une chance, puisque vous accompagnez vos enfants. Pour ma part, je pense à ceux qui ne sont pas encadrés et pour qui le jeu vidéo devient presque un mode de garde. Je me demande aussi si le jeu ne rève pas à leur place : il empiète sur le temps de repos nécessaire aux plus jeunes pour qu'ils développent leur imagination. Il faut réfléchir à la manière dont nous participons à leur construction personnelle.

M. Nicolas Vignolles. – Le temps d'écran et le temps numérique, pour les enfants comme pour les adultes, sont limités. Aujourd'hui, le jeu vidéo concurrence d'autres usages numériques, en particulier les réseaux sociaux et les messageries privées. Les adolescents passent beaucoup plus de temps sur ces plateformes que sur le jeu vidéo.

Ainsi, le premier concurrent du jeu vidéo reste les autres usages numériques, qui sollicitent fortement le temps de concentration. Le jeu vidéo se distingue toutefois par son interactivité : le joueur participe activement à la narration numérique.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – L'enfant est actif, mais reste sédentaire.

M. Nicolas Vignolles. – Comme pour le livre et le cinéma.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Cette forme de sédentarité ne peut être niée.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Je précise que notre collègue rapporteure, Marie Mercier, est médecin.

M. Nicolas Vignolles. – La sédentarité est un enjeu réel, ce qui fait du temps d'écran un élément clé. Dans la vie d'un enfant, il convient d'équilibrer le temps consacré aux jeux vidéo, au sport et aux activités à l'extérieur.

Il existe néanmoins des idées reçues sur le jeu vidéo, émises par ceux qui ne connaissent pas sa pratique actuelle. Plus l'âge est bas, plus les enfants jouent en étant connectés à d'autres : aujourd'hui, 70 % d'entre eux jouent en groupe, soit physiquement, soit en ligne, et 66 % jouent avec des personnes qu'ils connaissent dans la vie réelle.

Il faut avancer sur différents sujets, tels que le temps d'écran ou l'addiction, tout en nuancant les affirmations sur l'industrie. Beaucoup d'enfants jouent parce que leurs camarades sont connectés. Certains jeux

populaires, comme *Brawl Stars*, reliés à des messageries comme WhatsApp, nécessitent une vigilance parentale. Sans la participation de leurs amis, les enfants ne s’y intéressent généralement pas.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Combien coûte un jeu ?

M. Nicolas Vignolles. – Celui-là est totalement gratuit, tandis que la plupart des grands jeux coûtent entre 50 et 70 euros.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – C’est donc beaucoup plus cher qu’un livre pour enfant.

M. Nicolas Vignolles. – Oui, mais vous y jouez pendant neuf ans. C’est un logiciel enrichi tous les six mois de trois nouveaux chapitres. Le jeu, qui existe depuis sept ou huit ans, met cinq ans à être fabriqué. Une entreprise comme Ubisoft, qui compte 17 000 salariés dans le monde, consacre quatre à cinq ans à la création d’un jeu – ce fut le cas pour *Anno 117 : Pax Romana*.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – La qualité du jeu est donc la condition *sine qua non* pour fidéliser les joueurs ?

M. Nicolas Vignolles. – Oui, comme dans toute l’industrie culturelle.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Je peux témoigner de situations où cela se passe très bien, avec des parents qui jouent avec leurs enfants. L’essentiel reste que le temps d’écran soit limité.

M. Nicolas Vignolles. – Je ne veux pas présenter la maison-témoin. Je suis d’accord que ma présentation y ressemblait un peu. Il existe évidemment des enfants en mal-être qui se réfugient dans le jeu vidéo – nous n’avons jamais dit le contraire. Mais, au cœur de sa pratique, le jeu vidéo est avant tout un média.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – La vraie concurrence, c’est plutôt TikTok.

Mme Annick Billon. – Merci pour cette présentation complète et dynamique, qui constituera une bonne entrée en matière pour les futurs travaux de la délégation.

Vous avez indiqué que de plus en plus de femmes jouent et que l’industrie s’adapte. Je m’interroge toutefois sur l’impact des images stéréotypées ou dégradantes de la femme véhiculées dans certains jeux.

Quel âge d’entrée recommandez-vous pour les enfants ? À quel âge vos propres enfants ont-ils commencé, et existe-t-il un écart avec l’âge moyen d’entrée ?

J’évoquerai également TikTok, sur laquelle le Sénat a mené des travaux : une version éducative existe pour le marché chinois, tandis qu’en France et en Europe, cette application peut avoir des effets négatifs sur les enfants. Puisque le jeu vidéo constitue la première industrie culturelle, avez-

vous développé des jeux vidéo éducatifs, par exemple en histoire ? Et comment les apprentissages ont-ils été évalués ?

Quelle est la place de la France dans cette industrie ? Quels sont les risques d'ingérence concernant les messages véhiculés et les risques de harcèlement pour les enfants ?

Enfin, vous avez présenté un certain nombre d'outils pour protéger les enfants, promouvoir des représentations plus égalitaires et lutter contre les violences sexistes et sexuelles. Parmi les 6 milliards d'euros de chiffre d'affaires que vous avez mentionnés, quelle part est consacrée à ces initiatives pour une industrie vertueuse ? De plus, que représente cette enveloppe par rapport à l'industrie mondiale ?

Mme Olivia Richard. – Merci beaucoup pour cette présentation qui me rassure, car je n'avais pas idée que le monde du jeu vidéo était aussi conscient de ces enjeux.

J'ai 48 ans et j'ai joué en LAN (*Local Area Network*) quand j'étais jeune. Des amis avaient monté la première entreprise organisant des compétitions d'e-sport. À l'époque, la participation comptait 99 % de garçons, souvent très introvertis, ce qui ne favorisait pas les relations humaines. Je ne doute pas que la situation ait évolué depuis.

On peut avoir joué jeune et interdire la pratique à ses enfants : je me situe plutôt dans cette catégorie. Mon aîné, par exemple, qui ne joue pas à la maison, est très heureux de jouer chez ses amis, et, je le concède, une part de la socialisation passe inévitablement par ces interactions, à condition que le jeu soit encadré.

Face aux affirmations selon lesquelles le jeu vidéo est incontournable, nous avons beaucoup d'idées préconçues, liées à nos âges et à nos expériences personnelles. Vous ne me convaincrez pas qu'il est positif d'être devant un écran à dix ou onze ans. Je constate que je n'ai pas les codes des jeux actuels.

Il n'est pas toujours facile de démontrer que le jeu vidéo peut être bénéfique. La délégation va produire cette année un rapport sur le masculinisme, et il apparaît que le jeu vidéo est souvent perçu par de nombreux sénateurs et acteurs de terrain comme défavorable aux droits des femmes. Je rejoins Annick Billon : le fait que les filles jouent à des jeux vidéo « roses » ne risque-t-il pas de renforcer les stéréotypes ?

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – J'ajoute à cette série de questions mon interrogation initiale concernant les États-Unis : y observe-t-on un mouvement inverse de celui que vous nous décrivez ?

Mme Vanessa Kaplan. – Existe-t-il des jeux vidéo pour les filles ? À ma connaissance, les femmes jouent aux jeux vidéo, tout comme elles vont au cinéma pour des films d'action ou lisent des romans historiques. Elles peuvent jouer à des *RPG (Role Playing Game)* ou à des jeux de stratégie, et, dans les studios que je connais, il n'y a pas de contenu génré particulier.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – *Le Journal de Bridget Jones* s'adresse davantage aux femmes, tandis que le dernier *Batman*, par exemple, est plutôt destiné aux garçons.

M. Nicolas Vignolles. – Dans le jeu vidéo, comme au cinéma, il existe de grandes catégories. Contrairement à certaines idées reçues, le succès d'un jeu auprès des filles ne dépend pas de stéréotypes comme la couleur « rose ». Par exemple, *Zelda*, immense succès de notre industrie en 2024, attire davantage de jeunes filles que de jeunes garçons, bien qu'il n'ait pas été conçu pour un public féminin. Son univers inclusif et bienveillant permet à tous de s'y retrouver. D'ailleurs, les éditeurs qui cherchent délibérément à cibler les filles échouent souvent.

Mme Annick Billon. – J'ai évoqué ce point, car vous avez affirmé que certains jeux étaient conçus pour attirer les jeunes filles, laissant entendre des stéréotypes, et que certains types de jeux excluent les filles. La formulation de ces propos pose donc problème.

M. Nicolas Vignolles. – Je me suis mal exprimé. Pour donner un comparatif, le football reste très masculin malgré ses déclinaisons féminines, et les jeux de sport vidéo reflètent cette réalité : peu de jeunes filles y jouent, même si rien ne les en exclut formellement.

Quant à la narration dans les jeux, les créateurs doivent intégrer que leur public comprend des jeunes filles et éviter des représentations stéréotypées ou hypersexualisées. Par exemple, *Clair Obscur : Expedition 33*, d'une grande qualité artistique, a conquis plus de 5 millions de joueurs dans le monde. *Dordogne* n'a pas connu le même succès commercial.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Ce jeu est-il encore en vente ?

M. Nicolas Vignolles. – Oui, tout à fait, et il est excellent.

Pour ce qui concerne l'IA, vous avez parfaitement raison, madame la présidente : la question est de savoir quels mots seront bannis. Je vous parlais de la modération des contenus générés par les joueurs, que des *bots* pourraient créer ou polluer. Par exemple, l'IA bloquera des images pédopornographiques diffusées dans le *chat* d'un jeu vidéo populaire ; elle permet tout d'abord de filtrer environ 80 % des contenus inacceptables. L'intelligence artificielle permet en outre de dresser une liste d'insultes ou de mots inappropriés ; il y a là une zone grise, car le modérateur peut avoir la main trop ou pas assez lourde.

L'industrie du jeu vidéo repose en très grande partie sur l'adhésion de la communauté des joueuses et des joueurs qui aime le jeu et qui présente la particularité d'être très réactive si l'éditeur ne fait pas bien les choses. Par exemple, s'il insère trop de monétisation dans le jeu et si le joueur doit faire trop d'achats pour progresser dans le jeu, la communauté sanctionnera très vite l'éditeur en n'achetant plus ses productions. De même, si la politique de modération de l'éditeur est soit excessive soit trop laxiste, et si l'éditeur laisse

les gens tenir des propos inacceptables sur les *chats*, les communautés se mobilisent dans des forums très actifs. Les éditeurs réagissent moins sous la pression des pouvoirs publics que sous celle de leur propre communauté.

L'intelligence artificielle intervient fortement dans la modération des contenus. Nous sommes préoccupés par les tendances anti-wokistes qui se développent et traversent l'ensemble des industries culturelles aux États-Unis. Nous devons être très vigilants sur la modération éventuellement excessive des jeux d'éditeurs étrangers, américains ou chinois notamment, qui pourrait aller trop loin par exemple sur l'utilisation du mot « femme ». Un jeu collaboratif comme *Overwatch* a été fortement critiqué en raison de la diffusion de messages masculinistes dans son *chat* ; un très important travail de modération a été réalisé, mais la communauté a parfois estimé qu'il allait trop loin.

Mme Annick Billon. – Quel âge préconisez-vous pour commencer à jouer aux jeux vidéo ? Quelle est la place de la France dans l'industrie mondiale ? Sur le chiffre d'affaires de 6 milliards d'euros que réalise le secteur, combien sont consacrés à rendre plus éthique cette industrie ? Le jeu vidéo est-il susceptible d'être exposé à des risques d'ingérences étrangères ? Quels sont les différents types de jeu concernés ? Le jeu vidéo expose-t-il à un risque accru de harcèlement ? Pourriez-vous également nous faire un état des lieux en fonction des différents types de jeu qui existent, et préciser ce qu'il en est pour les jeux en ligne ou les différents supports de jeux ?

M. Nicolas Vignolles. – Il est possible de jouer aux jeux vidéo sur trois supports : téléphone, console, PC. La grande révolution du secteur dans les années 2020 est liée à ce qu'on appelle le *crossplay*, qui explique pourquoi les Gafam ne sont pas parvenus à mettre la main sur le jeu vidéo : on peut commencer une partie sur son téléphone, la poursuivre sur une console de salon, et la terminer sur un PC. Le format multisupport et la mobilité de l'industrie font sa force. L'environnement graphique sur mobile est désormais de qualité, ce qui permet une expérience de jeu satisfaisante.

Je laisserai Mme Kaplan répondre au sujet de la place du jeu vidéo français dans le monde. En ce qui concerne TikTok, l'industrie du jeu vidéo ne peut pas tout régler, et certaines craintes sont légitimes. Je ne cesse de le dire aux pouvoirs publics et aux parlementaires : l'environnement numérique dans lequel évolue notre jeunesse peut faire peur, mais il comporte aussi des éléments positifs. Par pitié, il faut tenir compte du fait que s'y trouvent des acteurs différents, qui n'ont pas les mêmes modèles d'affaires ou les mêmes buts commerciaux. Le jeu vidéo est une industrie créative et culturelle ; nous cherchons à gagner de l'argent, certes, mais le secteur repose sur la notion d'engagement, et non pas sur le temps d'écran ou la captation de l'attention en vue de vendre des espaces publicitaires, comme le font d'autres modèles plus agressifs comme les réseaux sociaux, dont l'accès est très souvent gratuit. Le jeu vidéo repose sur l'achat d'un logiciel créatif, qui permet de vivre une expérience plus ou moins créative et intelligente. Les éditeurs rêvent de créer

une communauté fidèle à la licence qu'ils développent, à l'instar de celle qui existe en littérature autour d'Harry Potter. Par exemple, lors de la Paris Games Week, les enfants viennent voir l'univers d'une licence dont ils sont absolument fans, comme Final Fantasy. Le métier de l'éditeur consiste à entretenir la communauté autour d'une licence et à sortir des jeux qui donnent aux joueurs l'envie de poursuivre leur engagement, afin, évidemment, de gagner de l'argent. Mais il ne s'agit pas d'un modèle agressif de monétisation tel que celui qui existe pour les réseaux sociaux.

Différents modèles de jeux vidéo existent : les jeux dont l'accès est gratuit peuvent développer des modèles de monétisation proches de ceux que je viens d'évoquer, mais ils tendent à se rapprocher du jeu vidéo classique ; le jeu classique n'est pas donné - 79 euros, c'est tout de même un gros achat -, mais sa durée de vie s'étend sur plusieurs années, des évolutions additionnelles étant proposées régulièrement.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. - Combien coûtent ces évolutions ?

M. Nicolas Vignolles. - Cela dépend des jeux. Le groupe de six nouveaux circuits proposés sur Mario Kart coûte en général une dizaine d'euros. C'est la révolution des années 2010, que l'on appelle « *game as a service* » : le logiciel a une durée de vie de plusieurs années, il peut être amélioré et développé sans qu'il soit nécessaire de sortir un nouveau jeu.

Mme Marie Mercier, rapporteure. - Je viens de regarder la présentation de *Clair Obscur : Expedition 33*. Il s'agit tout de même d'éliminer la « Peintresse », de participer à des « combats plus immersifs et plus addictifs que jamais », et d'explorer « un monde fantastique inspiré par la Belle Époque en France dans lequel vous affrontez des ennemis dévastateurs ». Tout d'un coup, je n'ai plus trop envie d'y jouer...

Mme Vanessa Kaplan. - Peut-être ce jeu ne vous convient-il pas. De même, au cinéma, on peut préférer des films d'action ou *La Marche de l'empereur*. Il y a aussi des jeux extrêmement poétiques, ou bien des « *cosy games* », où le rythme est plus lent, où il n'y a pas de combats.

Vous parliez de la place de l'industrie française dans le monde. En France, nous avons la chance d'avoir une industrie qui existe depuis très longtemps. Les studios français sont reconnus internationalement, notamment pour leur créativité et la qualité intellectuelle de leurs productions. Récemment, des éditeurs ont rempli la salle Pleyel lors de concerts de musiques de jeux vidéo. Il est important de mettre en avant la porosité du secteur : il s'agit bien d'une industrie culturelle.

Mme Marie Mercier, rapporteure. - Le sujet, c'est l'offre : y a-t-il beaucoup plus de jeux qui comportent des incitations au combat ou à la violence ? J'ai été très marquée par un chiffre, lorsque nous travaillions sur la pornographie : pendant le confinement, la demande de films pornographiques

violents a augmenté de 30 %. Je ne souhaite pas faire un parallèle trop rapide, mais je me demande si l'on ne va pas vers trop de violence.

Mme Vanessa Kaplan. – Je vous proposerai d'autres jeux qui pourraient davantage vous correspondre, et je serais heureuse de vous inviter à visiter des studios de développement français, où vous pourrez rencontrer les créateurs de jeux vidéo.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Le problème, c'est que l'offre crée la demande : si les jeux créés sont très violents, les joueurs y joueront. Le jeu vidéo fait partie du monde de la culture : la question est de savoir quelle offre culturelle nous proposons, tout en tenant à des choix très variés.

Mme Guylène Pantel. – Vous avez parlé des formations diplômantes, qui ne comportent que 26 % de filles. Comment expliquez-vous ce chiffre ? Par ailleurs, les entreprises sont-elles concentrées en Île-de-France ou se trouvent-elles sur l'ensemble du territoire, y compris dans les départements ruraux ?

Mme Vanessa Kaplan. – Plus de 55 % des entreprises du secteur ne sont pas situées en Île-de-France : un important bassin est situé en Auvergne-Rhône-Alpes, autour de Lyon, qui constitue historiquement le berceau du jeu vidéo en France, mais de nombreux acteurs sont aussi présents en Occitanie, en Nouvelle-Aquitaine et dans les Hauts-de-France. Le maillage du territoire est donc assez complet.

Pour ce qui est des organismes de formation, ils ne comportent en effet que 26 % de femmes. Lorsque les entreprises se tournent vers ces écoles pour se plaindre du faible taux de féminisation de l'industrie, celles-ci indiquent qu'elles n'ont pas assez de candidates à leur formation. Le problème est à prendre plus en amont : les filles jouent aux jeux vidéo, mais ne se projettent pas dans cette industrie, ce qui est paradoxal. Les organismes de formation sont implantés dans les régions où les étudiants pourront trouver du travail : en Île-de-France, mais aussi en Auvergne-Rhône-Alpes, en Occitanie, en Nouvelle-Aquitaine, etc.

M. Nicolas Vignolles. – Les entreprises doivent faire mieux, car elles ne comptent que 20 % de femmes et non 26 %. Toutefois, dans l'étude que nous réalisons chaque année depuis environ cinq ans, nous percevons que l'attrait des femmes pour le jeu vidéo progresse. Aujourd'hui, 38 % des femmes de 18-24 ans envisagent de travailler dans cette industrie, soit une progression de 13 points en une année, jamais observée jusqu'alors.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Dans l'Yonne, à Tonnerre, une école que nous avons prévu de visiter a modifié sa formation : alors que les filles allaient vers le design et les garçons vers la programmation, l'école a créé une année de socle commun pour que tous les étudiants fassent tant l'une que l'autre spécialité, et en choisissent ensuite une en connaissance de cause. Il semble que cela fonctionne : aujourd'hui, les jeunes s'installent

dans leur région, et nous assistons à la création d'une filière icaunaise du jeu vidéo – pour ceux qui l'ignorent, il s'agit de l'adjectif relatif à l'Yonne.

Je vous transmets une question de notre collègue Jocelyne Antoine qui nous regarde en direct sur le site du Sénat : dans la consommation de jeux vidéo, quelle est la part de marché des contenus français, qui peuvent être régulés, et quelle est celle des jeux étrangers, qui restent incontrôlés et incontrôlables ?

M. Nicolas Vignolles. – Il n'y a pas de contenu incontrôlable : c'est comme si l'on disait que le cinéma ne peut pas être régulé. Le jeu vidéo a 50 ans, et depuis vingt ans, sur l'initiative de la députée européenne Viviane Reding, nous avons mis en place le système PEGI. Il s'agit d'une co-régulation, et non d'une autorégulation, adoptée par 43 pays, qui impose d'indiquer une recommandation d'âge sur les jaquettes de jeux vidéo et de préciser les contenus éventuellement sensibles dans un descriptif du jeu. Chaque année, le Sell conduit de grandes campagnes pour promouvoir le système PEGI, mais également pour expliquer le fonctionnement du contrôle parental. Il faut expliquer quels sont les jeux adaptés aux enfants, peut-être favoriser les contenus les plus qualitatifs pour inciter les enfants à jouer à des jeux historiques, tels que ceux d'Ubisoft, qui est un fleuron français de l'industrie, et réalise des jeux à forte valeur pédagogique. Dans le monde, au moins six pays utilisent les jeux d'Ubisoft au cœur de leur dispositif éducatif, notamment leur mode découverte, qui permet non pas de jouer, mais d'évoluer dans l'univers historique du jeu et de faire de l'histoire en se promenant dans l'Égypte ancienne ou dans Notre-Dame-de-Paris. Nous n'arrivons pas à promouvoir de telles actions auprès de l'éducation nationale, malgré les contenus de qualité, qui permettraient aux enfants d'apprendre en s'amusant.

Le secteur est donc régulé par le système PEGI. Depuis 2015, la signalétique PEGI est inscrite dans le code de sécurité intérieure, et est donc homologuée légalement. Aucune mise sur le marché ne respecte pas cette obligation d'affichage. Il reste toujours possible de trouver que les limites d'âge de certains jeux ne sont pas appropriées, mais l'on retrouve alors les mêmes questionnements que ceux qui se posent pour l'ARCOM (Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique).

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Nous avons proposé d'interdire l'accès aux contenus pornographiques pour les mineurs, mais Free offre gratuitement un VPN (*Virtual private network*) qui permet d'accéder à des contenus inaccessibles en France. Les États-Unis font-ils partie des pays couverts par le système PEGI ?

M. Nicolas Vignolles. – Non, ils n'en font pas partie, non plus que l'Allemagne, qui dispose d'un système équivalent, l'*Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (autocontrôle des logiciels de divertissement, USK), qui impose des contraintes légales. La signalétique PEGI est obligatoire pour la diffusion

des jeux dans les magasins, mais elle n'est qu'une recommandation faite à l'acheteur et n'est pas contraignante. Comme il s'agit de création artistique, je ne vois pas selon quels critères on pourrait décider que le scénario d'un jeu ne serait pas acceptable. En revanche, un jeu vidéo où la modération serait inadéquate est couvert par le *Digital Services Act* (DSA) et le *Digital Markets Act* (DMA).

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Faudrait-il que le système Pegi soit géré au niveau européen, ou serait-il possible de légiférer sur ce sujet en France ? Le 18 décembre prochain, le Sénat examinera la proposition de loi visant à protéger les jeunes de l'exposition excessive et précoce aux écrans et des méfaits des réseaux sociaux, de Catherine Morin-Desailly. S'il y a quelque chose à faire dans la législation française, c'est maintenant.

M. Nicolas Vignolles. – Je comprends que le législateur s'intéresse à la question, mais il me semble que les enfants ne seront pas mieux protégés du fait d'une loi. Il me semble que le système Pegi ne doit pas prendre une dimension législative, car le sujet est déjà couvert à l'échelon européen, et cela ne protégerait pas davantage les publics.

En revanche, le système Pegi devrait davantage couvrir la monétisation des jeux gratuits : il y a là un enjeu, et il faut remettre l'église au milieu du village. Les grands éditeurs traditionnels alertent sur le fait que certains jeux, souvent utilisés par des mineurs, ressemblent plus à du casino qu'à du jeu vidéo. L'Union européenne nous a demandé de rapidement renforcer Pegi sur ce sujet, faute de quoi elle s'en chargera dans la proposition de règlement du *Digital Fairness Act* (DFA), qui sera très prochainement examinée. Nous sommes en train de travailler à un renforcement du système Pegi, pour développer des outils afin d'interdire aux enfants l'achat dans les jeux et revoir la classification d'âges à l'aune de la part de monétisation incluse dans les jeux. Même si son graphisme est très enfantin, un jeu qui comporte beaucoup d'achats intégrés ne doit pas être utilisé par des enfants de moins de 12 ans ou 16 ans. Nous sommes en train d'évoluer, et nous annoncerons nos conclusions d'ici la fin de l'année.

Mme Olivia Richard. – Un contournement fréquent du système Pegi est le fait d'un père qui veut s'acheter un jeu vidéo, mais qui prend le prétexte de Noël pour l'offrir à son fils. Les associations le disent : le problème, comme toujours, ce sont les parents, surtout s'ils n'installent pas le contrôle parental ou n'assurent pas l'accompagnement des enfants. Ce n'est pas la faute du jeu vidéo en lui-même, mais c'est celle de la manière dont on s'en sert.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Nous vous remercions de cette audition. Nous remettrons notre rapport au mois de juin.

Femmes et jeux vidéo – Table ronde de chercheuses

(18 décembre 2025)

Présidence de Mme Dominique Vérien

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Madame et monsieur les rapporteurs, chers collègues, mesdames, nous poursuivons ce matin nos travaux consacrés à la place des femmes dans l’univers du jeu vidéo, avec cette table ronde réunissant deux chercheuses.

Cette audition intervient deux semaines après le déplacement que Marie Mercier, Olivia Richard, Adel Ziane et moi-même avons effectué dans un studio de jeu vidéo à Paris.

Cette visite a permis de découvrir très concrètement les coulisses de la fabrication d’un jeu, la grande diversité des métiers mobilisés et l’ampleur du travail créatif, technique et organisationnel que cela exige.

Nous avons débuté nos travaux en novembre par une première audition avec les deux syndicats représentatifs du secteur, le SELL (le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs) et le SNJV (le Syndicat National du Jeu Vidéo), ce qui nous a permis de poser quelques jalons et surtout d’aller au-delà de plusieurs idées reçues sur le jeu vidéo.

Les femmes jouent, en effet, désormais autant que les hommes puisqu’elles constituent près de la moitié des joueuses et joueurs, réguliers ou occasionnels. Elles sont même devenues majoritaires au sein de la génération Z (les 16-30 ans).

Pour autant, alors que le jeu vidéo, reconnu au rang de dixième art par le ministère de la culture, est devenu la première industrie culturelle, avec une audience et un chiffre d’affaires dépassant désormais ceux du cinéma, de la télévision ou encore de la musique, de nombreuses questions demeurent quant à la place qui est faite aux femmes dans cet univers.

L’influence culturelle du jeu vidéo sur la société est indéniable, et avec elle la responsabilité qui pèse sur ce secteur, notamment en matière de représentations et de diversité.

Qu’il s’agisse du contenu des jeux eux-mêmes, de son industrie ou de la communauté des gamers, le chemin reste long pour atteindre une véritable visibilité des femmes et une pleine parité.

Ce sujet nécessite, par ailleurs, une approche résolument pluridisciplinaire, car les enjeux se situent à plusieurs niveaux :

- Dans les jeux eux-mêmes, où les personnages féminins, bien que mieux représentés qu’auparavant, restent encore souvent cantonnés à des rôles secondaires ou stéréotypés. Comment dépasser ces représentations réductrices ?

- Au sein de l'industrie, où la présence des femmes progresse mais demeure insuffisante, notamment dans les métiers les plus techniques comme le développement. Comment encourager et faciliter leur accès à ces fonctions clés ?

- Dans la communauté des joueurs, où les joueuses peuvent encore évoluer dans un environnement parfois hostile, voire même toxique, en raison du cyberharcèlement. Comment les femmes peuvent-elles se sentir pleinement à leur place dans cet univers ?

Pour nourrir notre réflexion, nous aurons le plaisir de bénéficier d'un double éclairage, issu des sciences de l'information et de la communication d'une part, et du management d'autre part.

Je souhaite donc la bienvenue à nos deux intervenantes :

- Fanny Lignon, maîtresse de conférences HDR en sciences de l'information et de la communication à l'université Lyon 1.

Vous avez notamment dirigé l'ouvrage collectif « Genre et jeux vidéo » dans lequel vous interrogez la façon dont les dispositifs de mise en scène et de narration construisent le masculin et le féminin dans les jeux vidéo, ainsi que les changements introduits par l'avènement des gameuses dans l'univers masculinisé des jeux vidéo ;

- Hager Jemel, professeure associée de management et directrice de la Chaire Diversité et Inclusion à l'EDHEC Business School.

À travers plusieurs études, vous avez mis en lumière la sous-représentation des personnages féminins dans les jeux vidéo, en développant un outil, inspiré du célèbre test de Bechdel du cinéma, appliqué à près de 130 jeux pour en mesurer la parité.

Vous nous donnerez dans quelques instants les résultats de ce test même si, sans vouloir tuer le suspense, nous ne nous faisons pas trop d'illusion sur le sujet !

Je vous remercie pour votre présence parmi nous ce matin.

Avant de vous céder la parole, je précise que cette audition fait l'objet d'une captation audiovisuelle en vue de sa retransmission en direct sur le site et les réseaux sociaux du Sénat.

Je vais laisser, dans un premier temps, la parole à Fanny Lignon, maîtresse de conférences HDR en sciences de l'information et de la communication à l'université Lyon 1.

Mme Fanny Lignon, maîtresse de conférences HDR en sciences de l'information et de la communication à l'université Lyon 1. - Je vous remercie de m'avoir invitée à échanger avec vous sur la thématique des femmes dans l'univers du jeu vidéo. En tant qu'enseignante dans un Institut national supérieur du professorat et de l'éducation (Inspé), les questions d'éducation me tiennent à cœur.

Je voudrais commencer par quelques éléments chiffrés sur les joueurs et les joueuses. Selon une enquête du CNC, en France, on dénombre 73 % de joueurs.

77 % sont des hommes, 69 % sont des femmes. Chez les 11-14 ans et les 15-24 ans, 97 % des jeunes jouent.

Le CNC distingue deux grandes catégories de joueurs : les joueurs passionnés (« hardcore » et « midcore » gamers) et les joueurs détente (« casual », « lowers » et « mobile only »). Le pourcentage de joueurs et de joueuses diffère selon ces catégories. Les joueurs hardcore sont à 80 % des hommes contre 20 % des femmes, tandis que les joueurs mobile only sont à 29 % des hommes contre 71 % des femmes. Au milieu, il y a les « casual gamers », à 51 % des hommes et 49 % des femmes.

Cette enquête démontre aussi que hommes et femmes ne jouent pas dans les mêmes espaces-temps, ne jouent pas sur les mêmes supports et ne jouent pas aux mêmes jeux.

L'association Diamond Lobby a analysé 152 jeux majeurs sortis en 2022 et a constaté que la tendance à la diversité dans les jeux est de plus en plus marquée, mais qu'il reste encore un grand nombre de jeux à dominante masculine.

Mais, à mon sens, le quantitatif ne dit pas tout. Même s'il y a davantage de personnages joueurs féminins dans les jeux, cela ne signifie pas qu'ils échappent aux stéréotypes de genre. En effet, des stéréotypes perdurent. Les personnages masculins sont généralement armés, avec des corps athlétiques et puissants. Les tenues qu'ils portent mettent en valeur leur physique et les représentations sont globalement mélioratives. Les personnages féminins sont souvent représentés de façon hyper-sexualisée, avec des tenues légères et suggestives, parfois ridicules, et généralement inadaptées aux activités proposées par le jeu. Par exemple, dans *Stellar Blade*, l'héroïne a été créée à partir du scan corporel d'une mannequin sud-coréenne. Ses mensurations ne correspondent pas aux actions qu'elle doit accomplir et la combinaison moulante, ainsi que les angles de caméra, ont visiblement été pensés « pour satisfaire les pulsions voyeuristes des hommes (hétérosexuels) », illustrant ainsi parfaitement le concept de « male gaze » de Laura Mulvey.

Cependant, depuis une dizaine d'années, les choses changent. Les jeux proposent davantage de protagonistes féminins et permettent de choisir le genre de son avatar. Des héroïnes apparaissent, comme Ellie dans *The Last of Us*, qui sont différentes de celles d'autrefois. C'est une orpheline qui doit survivre dans un monde infesté de zombies.

Il y a aussi Maxine Coffield dans *Life is Strange*, un jeu réalisé par le studio français Don't Nod. C'est une étudiante en photographie qui découvre qu'elle a la capacité de remonter dans le temps sur de courtes périodes et qui va se servir de ce pouvoir pour enquêter sur la disparition d'une de ses camarades. On a ici deux corps de jeunes femmes réalistes, vêtues simplement : tee shirt, jean, basket. Nous sommes en présence de deux héroïnes qui sont moins stéréotypées, qui sont plus riches aussi sur le plan de la psychologie.

Il y a d'autres exemples. Dans le jeu *Horizon*, Aloy est une aventurière, une combattante, une lanceuse d'alerte écologique, indépendante et stratège, dont l'objectif est de sauver l'humanité.

Pour résumer, les jeux d'aujourd'hui proposent globalement moins de femmes-objets, plus de femmes-sujets, au niveau des apparences, au niveau des rôles. La sexualisation prétexte de ces personnages recule.

Mais il faut toujours se souvenir qu'il y a des choses qui brillent par leur absence. J'aime beaucoup dans les images regarder ce qu'il n'y a pas. Quand verrons-nous, par exemple, des héroïnes un peu plus rondes ? Des héroïnes d'âge mûr ? Des héroïnes qui ne correspondent pas aux canons de beauté contemporains ? À quand davantage d'héroïnes non blanches ? Plus largement, quand la variété des corps, des âges et des rôles pour les femmes comme pour les hommes, sera-t-elle enfin mieux représentée ?

La situation s'améliore dans les jeux grand public sur console et PC, mais il n'en va pas de même pour les jeux sur smartphone. On a des histoires interactives sexistes. Ce ne sont pas tout à fait des jeux, mais ils sont tout de même présentés comme des histoires à jouer. Le joueur ou la joueuse choisit l'apparence physique de son personnage et celle de son partenaire. Il ou elle lit une romance et fait des choix pour avancer dans l'histoire. Les scénarios mettent en scène des couples hétérosexuels, gays ou lesbiens, mais aussi, comme vous pouvez le voir à l'image, de beaux exemples de stéréotypes. On a des récits qui proposent une part de rêve et d'évasion et qui sont marketés comme des romans sentimentaux en segmentant les publics. On a aussi des bandes-annonces de jeux sexistes qui mettent en scène des personnages féminins très sexualisés ou placés dans des situations humiliantes.

Les publicités de jeux vidéo comme Merge Mansion, Tile Family, Happy Match : 3D ou Project Makeover sont trompeuses. Elles ne reflètent ni l'expérience du jeu, ni le ton du jeu. Le jeu Project Makeover, par exemple, est sensé raconter l'histoire d'une pauvre fille qui a été quittée par son petit ami à cause de son apparence et qu'il va falloir relooker pour qu'elle puisse le reconquérir. En fait, il s'agit principalement d'un jeu de Match 3, globalement assez bienveillant. Ces publicités sont en inadéquation avec ce que les jeux proposent et maltraitent le public cible, principalement féminin. Le sexisme est une fois encore utilisé pour faire vendre. C'est un constat qui ne laisse pas d'être désolant.

Mais, ce qui ne manque pas d'interpeller, c'est que les femmes sont capables de faire abstraction de ces contenus sexistes et réussissent à dépasser ces publicités pour accéder à un jeu qui, socialement et psychologiquement, est tout à fait sympathique.

Cela soulève la question de l'impact de ces représentations sur les joueurs et les joueuses. C'est toute la question de la réception. En 2007, Yee et Bailenson ont identifié un effet qu'ils ont nommé Proteus. C'est la tendance de la part des utilisateurs de réalité virtuelle à aligner, dans ces mondes seconds, leurs attitudes et leurs comportements sur les stéréotypes qui sont associés à l'avatar qu'ils et elles incarnent. Cet effet a été observé dans des cas extrêmement variés. Incarner un avatar d'infirmière induit un comportement plus clément qu'incarner un membre du KKK. Incarner un avatar séduisant favorise les comportements extravertis et amicaux. Incarner Léonard de Vinci favorise la créativité.

De nombreuses études universitaires ont également été conduites qui interrogent les effets sur les joueurs et les joueuses des représentations sexualisées et/ou sexistes présentes dans les jeux vidéo.

Certaines études ont été réalisées sur une population mixte et établissent une relation de cause à effet entre le contenu sexiste des jeux et le comportement des joueurs en dehors de ces jeux : sexisme hostile, sexisme bienveillant, développement d'attitude négative envers les femmes.

D'autres encore ont été réalisées auprès d'une population exclusivement masculine. Après avoir joué pendant environ 25 minutes à un jeu vidéo contenant des personnages sexualisés, les enquêtés ont vécu une augmentation des pensées liées au sexe et se sont déclarés plus susceptibles de harceler une autre personne.

D'autres enfin ont été réalisées auprès d'une population exclusivement féminine. Jouer à un jeu véhiculant des représentations sexistes a amené ces femmes à se sentir moins fortes physiquement, moins intelligentes et moins efficaces.

Mais, et c'est là un point très important, nous ne sommes pas des éponges. L'impact de ces jeux est différent selon les personnes, selon les situations. Il faut faire la part des choses. Il y a des milliers de paramètres que ces études ne peuvent pas prendre en compte.

Corrélativement, il faut voir le verre à moitié plein. Si certaines représentations vidéoludiques peuvent avoir des conséquences négatives, on peut aussi imaginer que certaines peuvent avoir des conséquences positives. C'est la question qu'a posée la chercheuse Tracy Dietz dès 1998. Et c'est dans cette brèche que je me suis personnellement engagée, dès 2003, en proposant d'éduquer à l'égalité filles-garçons, femmes-hommes, par le truchement des jeux vidéo, par exemple en exploitant la spécificité des personnages vidéoludiques. Les personnages vidéoludiques sont différents des personnages que l'on rencontre dans les autres médias. Dans un film, un livre, ou une série, vous accompagnez la trajectoire du personnage. Dans un jeu vidéo, en revanche, il n'y a plus le personnage d'un côté et le joueur de l'autre, il y a une sorte de fusion qui s'opère entre les deux ; on ne peut plus démêler le mien du sien dans un jeu, ce qui confère au personnage vidéoludique une spécificité propre. Ce n'est pas du tout la même chose de regarder un personnage stéréotypé de l'extérieur et de le vivre de l'intérieur. C'est d'ailleurs la même chose avec un personnage non stéréotypé.

On peut aussi se placer dans la peau d'un script doctor et transformer, au moins mentalement, un jeu inégalitaire en un jeu égalitaire. Par exemple, le youtubeur Sirloin a réécrit un jeu de Mario, lassé que ce soit toujours Peach qui se fasse enlever et Mario qui aille la chercher. Il a donc proposé plusieurs options : Peach sauvant Mario - c'est ce que l'on appelle un stéréotype inversé -, Peach sauvant Peach - après tout, pourquoi pas ? -, Bowser sauvant Mario, ou encore Peach sauvant Bowser. En somme, tous les personnages de l'univers de Mario peuvent en sauver un autre ; on choisit qui se fait enlever et qui va sauver l'autre.

D'ailleurs, je remarque au passage, avec amusement, que la cage dans laquelle est enfermée Peach ne dispose pas de barreaux à l'avant. Peach pourrait donc très bien se sauver toute seule. Il en est ainsi depuis toujours : elle peut

s'échapper, mais elle ne bouge pas, elle attend que l'on vienne la chercher. C'est le stéréotype de la demoiselle en détresse, qui perdure encore un peu.

Ce qu'il faut retenir, c'est que la démarche consiste à apprendre à identifier les stéréotypes, à les déconstruire pour construire à la place de l'égalité et du respect. Ce cheminement se produit rarement spontanément ; il peut et doit être enclenché et guidé par des éducateurs.

Pour terminer, j'évoquerai quelques leviers d'action. Il me semble qu'il faut mettre en œuvre deux stratégies simultanément : l'une descendante (top-down) et l'autre ascendante (bottom-up).

Je crois en l'éducation. À l'école, au collège, au lycée, nous pouvons éduquer les élèves simultanément aux jeux vidéo et à l'égalité entre les femmes et les hommes. Nous avons les cadres pour cela : l'éducation à l'égalité filles-garçons et l'éducation aux médias et à l'information. Nous avons aussi les forces. Au sein de la formation des enseignants, l'éducation à l'égalité filles-garçons est bien en place, car elle est obligatoire, avec dix-huit heures de travaux dirigés, ce qui est une excellente chose. Pour l'éducation aux médias et à l'information, la situation est un peu plus compliquée, car nous n'avons malheureusement pas de volume horaire imposé. J'appelle de mes vœux un volume horaire imposé pour l'éducation aux médias, qui est trop souvent sacrifiée par manque de temps.

Soyons optimistes : si les joueurs et les joueuses rejettent les contenus sexistes, les éditeurs de jeux, qui ne sont pas des philanthropes, devraient logiquement y avoir moins recours.

Il y a également la stratégie descendante (top-down). Interdire l'accès au crédit d'impôt pour les jeux à contenu pornographique est une excellente décision. Pour autant, concernant le sexisme, il ne s'agit pas d'interdire, mais de réguler.

En effet, les interdictions peuvent être contournées et renforcent l'attrait pour ce qui est défendu. J'avais mené une enquête qui montrait que la plupart des petits garçons se précipitent sur les jeux dès qu'il y est indiqué « au-delà de 16 ans » ou « au-delà de 18 ans ». Les filles sont plus respectueuses des âges, mais les garçons se dirigent vers des jeux destinés à un public plus âgé.

L'autre difficulté est que le marché est mondial. Lorsqu'on demande un crédit d'impôt pour créer un jeu vidéo, il faut renseigner une attestation relative à la violence. Aucune séquence du jeu ne doit cumuler plus de trois points. Une piste pourrait être de créer un formulaire similaire relatif au sexisme. Nous avons bien été capables de le faire pour la violence, pourquoi ne pourrions-nous pas le faire pour le sexisme ? Une autre suggestion serait d'informer l'acheteur de la présence de contenu sexiste dans les jeux. Pour ceux qui sont vendus en format physique, il existe une vignette PEGI qui informe de la présence de contenus discriminants. Le problème est que cette vignette vise clairement le racisme et non le sexisme. Ne pourrait-on pas dessiner une autre vignette visant explicitement le sexisme ou redessiner la vignette discrimination pour qu'elle englobe toutes les discriminations ? Cependant, cela ne concerne que les jeux qui ont la signalétique PEGI, c'est-à-dire les jeux grand public vendus en format physique.

Les autres, notamment les jeux pour smartphones, échappent joyeusement à cette signalétique. Tous les jeux vendus sur les plateformes de téléchargement – Steam, Google Play, Apple Store – devraient se voir appliquer l’obligation d’affichage de la signalétique PEGI. Nous avons sans doute la capacité de demander cela pour la France. Je suis à votre disposition pour répondre à vos questions.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Merci pour votre intervention.

Je me tourne vers Hager Jemel, connectée à distance, qui va nous présenter les travaux de la chaire Diversité & Inclusion de l’EDHEC.

Mme Hager Jemel, professeure associée de management et directrice de la Chaire Diversité et Inclusion à l’EDHEC Business School. – Je vous remercie d’inviter des chercheurs à participer à votre réflexion et de nous donner l’occasion de parler de nos travaux.

Dans la chaire, nous travaillons depuis plusieurs années sur la manière de mesurer la diversité du genre de façon simple, mais pas simpliste, afin d’offrir au grand public et aux éditeurs une mesure qui leur permette de se saisir des différences de représentation entre les femmes et les hommes dans les jeux vidéo. Nous nous sommes demandé s’il ne serait pas possible d’avoir un test aussi impactant sur le grand public que le test de Bechdel, afin de montrer, le plus objectivement possible, ce manque de parité criant dans les jeux vidéo.

Une partie de ces travaux, menés avec la professeure Guergana Guintcheva de l’EDHEC et Laura Lacombe de la chaire Diversité et Inclusion, n’est pas encore publiée.

Pourquoi est-ce un enjeu majeur de travailler sur ce sujet ? Les jeux vidéo sont considérés comme le dixième art, un produit culturel très important dont l’audience dépasse aujourd’hui celle du cinéma, de la télévision et de la musique. Leur effet sur la société, sur l’imaginaire commun et sur la manière dont on façonne au quotidien l’image des femmes et des hommes est donc très significatif.

Selon une étude de Statista de 2023, environ la moitié de la population mondiale joue aux jeux vidéo. On pense souvent que c’est une activité réservée aux hommes, mais de plus en plus de femmes jouent. Malgré cette participation féminine accrue, les effets sur la représentation et la diminution du sexisme demeurent incertains. En une année, on compte plus de 800 000 nouvelles joueuses. C’est une évolution très marquante depuis le début des années 2000, où les femmes ne représentaient qu’environ 10 % des joueurs.

Aujourd’hui, près de la moitié des joueurs sont des joueuses et les jeunes sont encore plus représentés, d’où l’importance de les protéger. On observe donc un fort mouvement de démocratisation et de féminisation de ce média, qui ne s’accompagne toutefois pas d’une réelle parité. Nous voulions le mettre en évidence à travers un test se présentant sous une forme simple : quatre questions appliquées aux récits et aux dialogues des jeux vidéo.

La première question est la suivante : y a-t-il autant de personnages féminins que masculins ?

Ensuite, y a-t-il autant de personnages féminins jouables que de personnages masculins ? En effet, un jeu peut contenir énormément de figurants qui n'ont pas la même importance et ne jouent pas un rôle actif.

Puis, y a-t-il autant de personnages féminins que masculins qui sont nommés ?

Enfin, les personnages féminins et masculins ont-ils le même temps de parole ?

Nous nous sommes limités à ces quatre questions afin d'obtenir des mesures objectives grâce à un programme informatique effectuant ce comptage. Dans ce test, nous nous sommes contentés de travailler uniquement sur ce qui est écrit, sur les dialogues, sans même regarder la représentation graphique des femmes et des hommes dans ces univers.

Pour construire notre méthodologie, nous avons choisi de nous focaliser sur les jeux très vendus, les blockbusters. En effet, si quelques éditeurs essaient de lancer des jeux pour faire bouger les lignes au niveau de la parité, leur audience reste malheureusement très confidentielle. Ce ne sont donc pas ces éditeurs qui façonnent majoritairement les imaginaires. Nous avons voulu analyser des jeux à large diffusion et sommes arrivés à un panel de 129 titres, avec une méthode simple, robuste et objective, qui consiste à compter, ce qui nous met à l'abri de tout biais d'interprétation. Notre parti pris était de travailler uniquement avec les jeux à large audience présents dans notre échantillon, soit une audience d'au moins un million de ventes.

Nous cherchons à mesurer l'impact sur le public général avec cette méthode. Nous avons analysé 8 566 personnages, ce qui nous donne la représentation la plus large du marché aujourd'hui, sur une période allant de 1988 à 2024. Les résultats ne sont pas encore publiés dans leur intégralité, d'où le parti pris de ne présenter que quelques éléments. Sur 129 jeux évalués, seuls trois jeux passent le test de parité que nous avons créé, c'est-à-dire qu'ils remplissent l'ensemble des quatre critères. Nous pouvons les citer, même si les résultats n'ont pas encore été totalement publiés : il s'agit de *The Last of Us Part II*, *Fire Emblem Fates* et *Fire Emblem Engage*. Dans notre échantillon, 67 jeux ne satisfont à aucun des quatre critères. De notre point de vue, ce sont donc des jeux non seulement non paritaires, mais dont on peut se demander s'ils n'occultent pas complètement les femmes ou ne les dégradent pas. Nous sommes donc dans une situation de sexisme flagrant, et ce sont ces jeux qui sont largement diffusés et utilisés à travers le monde, par des publics jeunes comme moins jeunes.

Cela pose la question de la prégnance de certaines normes dans les jeux vidéo, et il est urgent que les éditeurs y réfléchissent. Nous arrivons donc à quelques recommandations. Une responsabilité pèse sur les épaules des créateurs, et nous ne pouvons pas ne pas interroger les pratiques professionnelles.

D'abord, il est extrêmement important d'amener une plus grande parité dans la narration. On ne peut se contenter de quelques personnages féminins dans un jeu, voire d'aucun. Pour que la narration soit paritaire, il faut que les personnes qui y participent aient cette prise de conscience. Nous n'invitons pas seulement à diversifier le genre des personnes qui participent à concevoir la narration car, comme l'a dit ma collègue, certaines femmes intègrent tellement les stéréotypes de genre qu'elles reproduisent elles-mêmes ces normes sociales. Il faut donc une prise de conscience généralisée pour amener une diversité dans les personnages jouables féminins, sur leur caractère, leur représentation graphique, mais aussi sur les dialogues et les sujets évoqués. Il faut donner plus de rôles centraux aux héroïnes et avoir une stratégie globale qui prenne en compte l'ensemble de ces éléments.

Cela vaut pour l'ensemble des médias. Nous parlons ici des jeux, mais cela peut aussi être pensé pour d'autres formes d'art comme les films ou les séries, qui sont encore très importants pour façonner l'imaginaire collectif.

Il est donc important aussi de travailler sur la régulation des espaces d'audience, comme le streaming, où l'on regarde les autres jouer. Il est essentiel qu'il y ait une régulation des comportements et une modération du harcèlement et du sexisme. Nous avons observé durant nos enquêtes que ces espaces ne sont pas toujours sûrs et sécuritaires pour toute personne, femme ou homme, qui sort des normes viriles et machistes assez prégnantes.

Nous avons réfléchi à la manière d'améliorer cette situation. Plusieurs leviers existent, comme agir sur les communautés de gamers, aujourd'hui très masculines, et mettre davantage en avant les joueuses et les influenceuses, qui existent mais sont beaucoup moins visibles. Il est également important de mobiliser les gamers hommes qui sont pro-parité. Nous envisageons notamment la possibilité de créer des académies de mentorat mixtes pour agir sur l'inclusion des joueuses à haut niveau et inciter au développement de l'e-sport féminin dans les grands tournois. La visibilité est très importante, car elle légitime les parcours féminins, avec l'espoir d'atteindre une vraie parité à tous les niveaux. Nous espérons que cela aura un effet entraînant vers un univers plus paritaire et moins violent, tant pour les femmes et leur image que pour d'autres formes de diversité.

Concernant notre test, nous espérons qu'il aura un effet aussi significatif que possible. Nous travaillons sur la manière de publier les résultats sans stigmatiser, afin de montrer l'état des lieux et comment nous pouvons progresser ensemble. L'outil que nous avons créé sera mis en libre accès, avec ses codes, pour que d'autres puissent l'appliquer à d'autres scénarios, qu'il s'agisse de studios, d'éditeurs ou de joueurs souhaitant vérifier par eux-mêmes les jeux auxquels ils participent. Nous aimerions également présenter notre test le plus largement possible aux studios. Nous avons échangé avec les concepteurs de jeux, mais nous aimerions aller au-delà.

Il ne s'agit pas d'une logique de stigmatisation, mais bien d'amener une prise de conscience et de montrer que des outils existent pour que les studios se rendent compte du degré de parité de leur narration. Nous espérons que le fait de mettre ce test en libre accès, comme pour le test de Bechdel, permettra d'impliquer

les fans et les joueurs dans son évolution, afin qu'ils puissent contribuer au téléchargement de nouveaux scripts. Écrire, vérifier et analyser des scripts prend beaucoup de temps. Cela amènerait une approche plus participative qui permettrait d'accroître la portée et la vigilance collective, car ce ne sont pas quelques chercheurs qui pourront faire changer ce système ; il faut une implication beaucoup plus générale. C'est ce que nous aimerions obtenir à travers ce test, que nous mettrons dans les mains du grand public.

Notre objectif est ensuite de travailler sur d'autres types de stéréotypes et de diversité dans les jeux vidéo. Ma collègue Guergana Guintcheva a déjà commencé à travailler sur la question du handicap, qui est peu représenté. Il y a donc une continuité à imaginer pour poursuivre l'exploration de ces travaux.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Les chiffres que vous présentez sont très intéressants et assez éclairants : sur 129 jeux étudiés, seuls trois satisfont tous les critères, tandis que 67 ne répondent à aucun.

J'imagine que vous n'avez pas testé notre jeu « cocorico » qui a obtenu tous les prix, Clair-Obscur Expédition 33, car il ne devait pas encore avoir son million de joueurs. Vous indiquez que les jeux les moins stéréotypés ont une diffusion plus confidentielle. Avez-vous tout de même testé certains de ces jeux pour vérifier si, dans cette catégorie, la parité est globalement mieux respectée ?

Mme Hager Jemel – Nous n'avons pas testé de jeux confidentiels à proprement parler. Nous les avons considérés, nous avons regardé comment ils sont faits, mais nous ne les avons pas passés au crible de notre programme informatique. Cependant, même à vue d'œil, il est clair que certains de ces jeux sont beaucoup plus paritaires et équilibrés, tant sur le temps de parole que sur la représentation des joueurs et des joueuses.

Toutefois, cela peut être une idée pour montrer le paradoxe, la grande différence de traitement et pour démontrer que l'on peut y parvenir tout en obtenant un jeu bien construit. Je note donc cette idée pour de futures communications.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Avec les rapporteurs, nous avons un certain nombre de questions à vous poser.

La première s'adresse à vous, Madame Jemel. Concernant les chiffres que vous avez cités – 129, 67 et 3 –, quelle est la nationalité des studios ayant créé ces jeux ?

Madame Lignon, vous évoquez un quota horaire pour les formations relatives à l'accès à l'information, la capacité à décrypter les contenus et l'accès aux écrans. Combien d'heures préconisez-vous ? Vous proposez également d'appliquer la classification PEGI aux jeux que l'on trouve sur les mobiles. Avec qui faut-il travailler pour que cela soit applicable en France ? Est-ce avec les plateformes sur lesquelles ils sont hébergés ou directement avec les développeurs ?

Enfin, Madame Jemel, les jeux plus paritaires réalisent-ils moins de ventes ? Avez-vous mesuré si les jeux sexistes se vendaient réellement mieux ?

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Merci, Madame la Présidente. Madame Lignon, merci pour votre exposé, que j’ai presque envie de qualifier de joyeux, car vous terminez avec une proposition : faire en sorte que le jeu soit un vecteur.

Nous sommes presque abreuvés d’injonctions : manger cinq fruits et légumes par jour, ne rien oublier dans le train, atteindre un certain nombre de pas. On croise beaucoup de panneaux « Ne marchez pas sur les pelouses », mais on en voit beaucoup moins qui rappellent des principes essentiels comme « personne ne tape personne, et on respecte l’autre ». Intégrer ce type de message dans les jeux me semble très intéressant.

Vous avez parlé d’éducation ; j’ai subodoré que vous parliez de l’Éducation nationale, mais quid de l’éducation parentale ? Ce qui me gêne, c’est cette fracture générationnelle que certains ont aisément comblée. Je me rends compte que le monde numérique de mes enfants ou de mes petits-enfants n’est pas du tout le mien. Par conséquent, l’éducation parentale n’est-elle pas extrêmement importante, tout en sachant que les parents sont dans le même état d’esprit que celui que vous manifestez en proposant une solution avec les vignettes ? Peut-on l’adapter à une éducation parentale ?

M. Adel Ziane, rapporteur – Je formulerai d’abord une remarque sur le travail que vous avez mené concernant l’évolution de la représentation de la femme dans les jeux vidéo. Pour ma part, je m’y retrouve. J’ai commencé à jouer avec les jeux Mario. Quarante ans plus tard, nous avons avancé, mais, au vu des études que vous avez présentées, il reste encore énormément de stéréotypes. Comme vous l’avez dit, sur 129 jeux, seuls 3 remplissent les critères d’une vision égalitaire. Si l’on élargissait ce constat à l’ensemble des jeux, on verrait bien qu’il y a encore beaucoup de travail à accomplir.

Je souhaitais évoquer deux points. Nous nous sommes rendus à la Paris Games Week et nous avons pu échanger avec un certain nombre de femmes qui travaillent dans le monde du jeu vidéo. Deux remarques revenaient de leur part. La première concernait le fonds d’aide au jeu vidéo, que vous avez mentionné. Elles insistaient beaucoup sur les critères qui doivent permettre de voir comment nous pourrions les renforcer, puisqu’il s’agit de l’émergence même de la créativité à la française. C’est une petite enveloppe, mais elle a un effet d’amorçage qu’il faut absolument préserver.

Ma deuxième question porte sur l’éducation à l’image et l’éducation par l’image, que nous avons encore évoquée hier avec le CNC. Concrètement, comment envisagez-vous sa mise en application ? On en entend beaucoup parler. Nous voyons aujourd’hui que c’est aussi beaucoup le réseau Canopé qui travaille sur cette question en France. Nous aimerions obtenir des pistes concrètes et formelles de votre part afin que nous puissions travailler sur ce sujet.

Mme Fanny Lignon – Vous m’avez interrogée sur un volume horaire. Soyons fous : 18 heures de travaux dirigés, à répartir sur la licence et le master, par exemple. Dix-huit heures permettent de construire un projet, comme la conception et la réalisation d’un journal télévisé ou d’un jeu. C’est un volume suffisant.

De plus, il y a tellement de sujets à aborder, entre les « fake news » et les jeux vidéo, que 18 heures me semblent tout à fait raisonnables.

Vous m'avez ensuite demandé avec qui travailler pour les plateformes. Je ne suis pas juriste et ne sais pas exactement comment il faudrait s'y prendre. Je pense qu'il faudrait tout simplement contacter les plateformes qui, elles-mêmes, contacteraient les auteurs qui vendent des jeux. L'État doit avoir un accès à ce qui est diffusé sur le sol français. Je ne sais pas si c'est simple - j'imagine que non -, mais quand une poupée sexuelle est vendue sur Shein, on peut fermer le site pendant quelques jours. On doit donc bien pouvoir imposer à un site de respecter la législation, car je ne vois pas pourquoi ces jeux échapperaient aux règles. Sur ce point, je laisse le champ à des collègues qui s'y connaîtraient mieux.

Enfin, il était question d'éducation parentale, un point tout à fait important. Quand je parle d'éducation, j'entends l'éducation sur toute la ligne. Toute personne susceptible d'éduquer est concernée : un éducateur dans un centre culturel, un parent, un grand frère, une grande sœur et, bien évidemment, un enseignant. L'éducation ne doit donc pas s'arrêter à la porte de l'école. Il faut co-éduquer. Les enfants d'aujourd'hui ont des parents qui jouent ou ont joué à des jeux vidéo. Moi-même, j'ai commencé à jouer à 10 ans, avec Pac-Man et les tout premiers jeux. J'ai ainsi vu toute leur évolution. Je me souviens très bien que mon père, souvent, était dans le coin, regardait l'écran avec moi, frémissait quand j'allais me faire « croquer » ou, au contraire, applaudissait quand cela se passait bien.

Il faut que les parents parlent de jeux avec leurs enfants : « Que fais-tu ? Qu'apprécies-tu dans ce jeu ? Où en es-tu ? Que fais-tu exactement ? As-tu remarqué que tel personnage agit de telle façon, qu'en penses-tu ? » L'important est de ne pas laisser les enfants seuls avec un jeu. Il faut aussi que les parents montrent leur attention et leur intérêt pour le jeu de l'enfant. L'Éducation nationale a raté plusieurs mètres : auparavant celui de la télévision et aujourd'hui celui du jeu vidéo. Désormais, ce dernier semble balayé par l'arrivée de l'intelligence artificielle, qui est certes tout à fait intéressante, et c'est un sujet sur lequel il faut former. Mais un clou ne chasse pas l'autre : les jeux vidéo demeurent. Il faut aussi prendre en compte le fait que le jeu vidéo est un média. Quand on l'accuse de promouvoir des représentations sexistes, bien sûr, il en existe. Mais il faut garder à l'esprit que c'est le dernier média arrivé, donc c'est sur lui que se concentrent les critiques.

On peut aussi considérer que les IA multiplient les représentations sexistes, parce qu'il y a des biais. Pourquoi y a-t-il des biais de représentation de genre dans les IA ? Tout simplement parce qu'elles sont entraînées sur le web, qui lui-même, statistiquement, comporte plus de représentations sexistes que de représentations non sexistes.

On ne peut pas agir sur un seul média ; il faudrait agir sur l'ensemble des médias. Je ne dis pas qu'il faut des quotas, mais il faut se rendre compte que le sexisme dans les jeux vidéo n'est pas décorrélié du sexisme dans la société. S'il n'y avait plus de sexisme dans la société, sans doute n'y en aurait-il plus dans les jeux vidéo.

Le changement à mon avis peut venir – je suis peut-être un peu optimiste – de la base, lorsqu'on formera les gens à refuser le sexisme et à se rendre compte qu'il y a des représentations qui posent problème.

Nous y sommes globalement parvenus pour le racisme. Même les personnes qui ont des préjugés racistes savent que cela n'est pas acceptable. Pourquoi, dès lors, le sexisme serait-il moins problématique ? Il faut commencer par éduquer et former, par expliquer que certaines attitudes ne sont pas tolérables, pour de nombreuses raisons que l'on peut comprendre en faisant vivre des expériences.

Une vidéo très intéressante, « Gender Swap », conçue par l'association Women in Games, propose de travailler sur les contre-stéréotypes. En remplaçant un personnage masculin par un personnage féminin, cette vidéo permet de se rendre compte et de mesurer l'ampleur des stéréotypes (c'est un grand classique ; on faisait déjà cela il y a des années pour voir qu'une publicité était sexiste). On voit alors tout le ridicule des poses, tant des hommes que des femmes. C'est donc tout à fait intéressant, mais cela ne résout pas le problème. Il est bien de s'être rendu compte qu'il y a un stéréotype, mais encore faut-il, une fois qu'il a été déconstruit, proposer autre chose. Et il faut en parler avec les enfants.

Il y aurait aussi des choses à faire au sein des jeux. Les critères des fonds d'aide peuvent évoluer.

Il faut distinguer l'éducation à l'image et l'éducation par l'image. L'éducation par l'image, c'est ce qu'a proposé Comenius dès le XVI^e siècle : comme on ne peut pas apporter un ours dans une classe, on montre une image d'ours aux enfants. C'est pratique. L'éducation à l'image, c'est se demander : mais cet ours-là, il est là pour dire quoi ? Comment est-il représenté ? Veut-il représenter le prédateur ? L'animal qui hiberne ? La peluche ? Que veut-il dire exactement ? C'est se poser la question du sens de l'image et de la manière dont ce sens se construit. En France, on a longtemps pensé que le sens était dans l'image. Aujourd'hui, on entend dire parfois que le sens est entièrement dans la réception de l'image. Il me semble plus exact de considérer que toute image est co-construite. Prenons la Joconde : nous sommes tous d'accord pour dire qu'elle a l'air mystérieuse. Léonard de Vinci a placé dans son œuvre des éléments qui construisent ce mystère et créent cette impression. Cependant, nous avons tous une expérience différente du mystère. Le sens de l'image naît de ce double éclairage : réception et émission. Il faut former à cela, car cela ne se fait pas naturellement. Pour l'éducation à l'image, je me bats à chaque nouvelle réforme pour essayer d'en placer un peu dans les maquettes mais il n'y a même plus la place de faire quelques heures de conférences à ce sujet, car d'autres disciplines sont tout aussi urgentes. C'est donc un vrai problème, et je m'en remets à vous pour essayer de le résoudre.

Mme Hager Jemel – Vous m'avez interrogée sur la nationalité des jeux. Lorsqu'il s'agit de blockbusters, nous sommes face à de grandes multinationales qui ont des succursales partout dans le monde. Dans les jeux que nous avons étudiés, les studios d'origine sont de nationalités diverses, aussi bien américains, français que japonais. Toutefois, quelle que soit leur origine, ces studios

reproduisent les mêmes schémas, car leur audience est mondiale. Il n'y a pas vraiment de culture nationale qui infléchirait ou apporterait quelque chose de réellement différent.

Concernant la question de savoir si un jeu moins sexiste ou plus paritaire entraînerait une baisse des ventes, nous n'avons pas étudié cette causalité. Cependant, il est probable que très peu de ces grands studios, qui ont les moyens de créer de beaux jeux, aient pris ce risque. Il semble exister une forme d'autocensure de leur part : ils ne veulent pas changer leur recette, ni froisser la cible masculine d'origine autour de laquelle ils ont forgé les représentations véhiculées par les jeux. Cependant, si un jeu bien conçu et paritaire était proposé, il n'y aurait pas nécessairement de risque de rejet de la part du public, surtout si une campagne de sensibilisation accompagne cette évolution. Il est donc important d'agir et d'éduquer également le marché.

Lorsque nous échangeons avec des joueurs, des joueuses ou des professionnels du secteur, on nous oppose parfois l'argument suivant : on ne peut pas mettre une femme à telle position, car il y a des réalités historiques. Les chefs seraient toujours des hommes, les héros des héros et non des héroïnes, et les femmes auraient toujours occupé des rôles subalternes dans l'histoire. C'est un argument qui nous est souvent rétorqué. Face à cela, nous répondons d'abord que les réalités historiques sont elles-mêmes discutables, car, comme l'ont montré de nombreux travaux de chercheurs, l'histoire n'est ni reflétée ni écrite de la même manière.

Il y a énormément de femmes qui ont été invisibilisées, même si, effectivement, dans le passé, leur rôle a été souvent marginalisé et différent de celui des hommes.

Est-ce une bonne raison de continuer à perpétuer cela, surtout dans des univers souvent fantastiques et peu réalistes ? Pourquoi revendiquer l'argument de la réalité historique uniquement quand il s'agit de représenter les femmes et les hommes pour les remettre à leur juste place par rapport à une histoire ? Il semble y avoir peu de volonté réelle de changement, et c'est ce qui permet de faire perdurer ces stéréotypes.

Comment agir ? Il existe une demande légitime, comme l'a souligné ma collègue, au niveau du législateur, pour « rendre compte » de ces pratiques. On peut déjà passer par une phase consistant à rendre compte de ce que l'on fait, comme pour la RSE ou le développement durable. Vous me direz que l'obligation de rendre compte ne produit pas toujours de grands résultats immédiats, mais, au moins, cela peut apporter une prise de conscience. Et, pourquoi pas, cela pourrait amener aussi certaines autorisations nécessaires, compte tenu de l'impact que cela peut avoir sur une société, sur les enfants et sur les comportements qui peuvent être délétères.

Pour ma part, on peut inviter les studios et les éditeurs à prendre leurs responsabilités par rapport à tout ce qui est diffusé sur le marché. L'exemple de ma collègue est effectivement criant : quand il s'agit d'un produit physique vendable qui est choquant, on peut s'insurger. Or, il s'agit ici d'un produit virtuel, mais qui n'en est pas moins nocif pour nos sociétés. Il y a donc une phase de sensibilisation

et d'éducation qui peut être menée en même temps qu'une phase de régulation pour amener chacune et chacun à faire face à ses responsabilités.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Nous sommes ici, je le rappelle, dans le palais de Marie de Médicis. L'histoire compte donc des femmes puissantes. À quand un jeu où Marie de Médicis construirait son palais et arrêterait les guerres ?

Comme c'est toujours le vainqueur qui écrit l'histoire, elle a toujours voulu dire qu'elle avait arrêté les guerres de religion, ce qui n'est pas tout à fait juste. Mais, ma foi, puisque cela permet d'avoir une femme encore un peu plus puissante...

Mme Annick Billon. – Je remercie nos interlocutrices pour leurs interventions et leurs propositions concrètes, qui sont particulièrement intéressantes.

Ma question, très simple, s'adresse à la directrice de l'EDHEC. Vous avez parlé du test qui a été élaboré et qui aurait tout intérêt à être généralisé, sans pour autant stigmatiser les jeux qui ne correspondraient pas aux critères que nous souhaitons dans l'intérêt de l'enfant et de la société. Cela m'a interrogée, car la jeunesse d'aujourd'hui est extrêmement attentive à l'inclusion et à l'égalité lorsqu'elle entre dans une entreprise ; elle décide d'y travailler parce qu'elle y trouve du sens.

Je me demande donc si la stigmatisation, ou du moins l'information, n'aurait pas un effet très positif. En effet, les parents, qui sont prescripteurs et acheteurs jusqu'à un certain âge, pourraient expliquer à leur enfant que tel jeu n'est pas souhaitable pour telle ou telle raison, et que tel autre l'est parce qu'il respecte certains critères. Après tout, nous avons bien des Nutri-Score qui nous indiquent ce qu'il faut manger ou non. Pourquoi n'aurions-nous pas des règles de base dans le domaine du jeu vidéo ? Le système PEGI existe, mais il ne porte pas sur les stéréotypes. Une information plus claire ne pourrait-elle pas freiner les prescripteurs et les acheteurs dans leurs propositions ?

Mme Olivia Richard. – Merci, mesdames, pour ces précisions.

La délégation aux droits des femmes travaille en parallèle à un rapport sur les mouvements masculinistes et nous avons constaté qu'il existe une certaine porosité entre ces sujets. Auriez-vous des éléments à partager ou des observations à faire sur ce domaine ?

Mme Fanny Lignon – La signalétique PEGI, ce sont des recommandations, ce qui est préférable à une interdiction. J'ai mené une enquête il y a une dizaine d'années sur ce sujet. Nous nous sommes rendu compte que les garçons, contrairement aux filles, outrepassent presque systématiquement l'âge – 3, 7, 12, 16, 18 ans – conseillé par cette signalétique. Le problème, c'est que souvent, ce sont les enfants et non les parents qui achètent les jeux. Et que de toutes les façons, si le parent n'achète pas un jeu, l'enfant ira jouer chez un camarade qui le possède.

L'âge PEGI n'indique pas l'âge à partir duquel un enfant peut jouer, mais désigne l'âge auquel le contenu du jeu est adapté. Par exemple, des jeux de football,

bien qu'étiquetés 3 ans, sont injouables pour des enfants si jeunes en raison de leur complexité. Le système PEGI fonctionne plutôt bien et les sigles sont faciles à repérer. Interdire est totalement contre-productif, comme nous l'avons constaté dans des enquêtes concernant les mouvements masculinistes.

Mme Annick Billon. - Il faut mettre des outils en place pour que les parents, lorsqu'ils achètent - et jusqu'à un certain âge, ce sont eux qui achètent -, soient informés. Il ne s'agit absolument pas d'interdire.

Mme Fanny Lignon - Un outil simple et lisible existe, que les parents connaissent : il s'agit de la signalétique PEGI, qui se trouve au dos des boîtes de jeu. Elle est très claire, avec des logos en noir et blanc extrêmement lisibles qui donnent des informations sur le jeu et son contenu : sexe, langage grossier, violence, drogue, peur, jeux de hasard, achats intégrés, jeux on line, ainsi que les âges recommandés.

J'en viens au masculinisme. Il se manifeste notamment dans les jeux vidéo sur les canaux de discussion en ligne. Dans certains jeux, il est en effet possible de discuter. Ces canaux de discussion posent problème, car ils sont très difficiles à réguler. Si la discussion a lieu à l'écrit, on peut bloquer certains mots. À l'oral, c'est plus compliqué. Des solutions fondées sur l'intelligence artificielle pour identifier et bloquer certains mots seraient en développement, ce dont je me réjouis. Néanmoins, au-delà des mots, il y a les faits, qui sont plus difficiles à bloquer.

Je me souviens d'une histoire très intéressante rapportée par The Guardian il y a quelques années. Une jeune femme avait déclaré avoir été agressée sexuellement dans un jeu en ligne. Son avatar avait été approché par celui d'un autre joueur, qui l'avait caressé et lui avait touché les seins et l'entrejambe. La question se pose : une attaque virtuelle constitue-t-elle une agression sexuelle ? La réponse du studio qui avait créé le jeu a été virtuelle : elle avait conçu une commande permettant de se débarrasser de l'opportuniste.

Mais le problème reste entier : c'est la personne agressée qui doit se défendre, et l'on n'apprend pas à l'agresseur à ne pas agresser.

Pour autant les jeux sont surveillés. Les jeux AAA, grand public, qui coûtent très cher, sont conçus avec d'énormes moyens et leurs créateurs essaient d'éviter toute controverse. De fait, des systèmes de régulation existent désormais à l'intérieur même des studios. J'ai posé la question il y a environ un mois à un directeur artistique d'un grand studio français, qui m'a dit : « Autrefois, nous faisons appel à une société extérieure ; mais c'était contre-productif, et maintenant nous faisons donc appel à des collaborateurs en interne. » Les studios n'ont aucun intérêt à ce qu'un jeu soit rejeté à sa sortie ou fasse l'objet d'une polémique ; ils s'autorégulent. En réalité, les gros problèmes de sexisme, même s'il reste des questions de représentation, ne se situent plus vraiment là. Ils se sont déplacés. Une autorégulation s'est mise en place, même si le problème n'est pas entièrement résolu. Par ailleurs, dès qu'un jeu sort des clous, il y a une levée de boucliers sur Internet. Malheureusement, cela se produit dans les deux sens : vous avez par exemple des gens qui s'exclament : « C'est scandaleux, il y a un samouraï noir dans tel jeu ! » À ces personnes, il faudrait entre autres expliquer qu'un jeu est un jeu, qu'il n'est pas soumis à la réalité historique.

De plus, le jeu vidéo est un média particulier en ce sens qu'il est possible de le modifier (à la marge) une fois diffusé. Les studios sont très à l'écoute de ce que disent les joueurs et les joueuses. Par conséquent, lorsqu'un problème se présente, ils essaient de le résoudre. Ils ont tout intérêt à ne pas prêter le flanc à la critique pour assurer les ventes et satisfaire leur public.

Mme Hager Jemel - Je rebondis sur la stigmatisation des jeux qui ne jouent pas le jeu. Deux approches se présentent, ce qui nous a amenés, mes collègues coauteurs et moi-même, à être très prudents. Comment faire en sorte de ne pas susciter d'opposition et de créer un contre-mouvement ? Pour éviter que cela ne tourne à la polémique, comment obtenir le plus d'impact positif ?

Il y a l'approche name and shame - « nommer et couvrir de honte » - et l'approche name and praise, que je traduirais par « nommer et louer ». Il est difficile de vouloir changer les choses sans les nommer. Il faut les nommer, mais en adoptant une approche qui ne soit pas culpabilisante. Il faut donner leur chance à ceux qui sont derrière les jeux ne répondant à aucune de nos questions, afin qu'ils se remettent en question et qu'on leur donne les outils pour se dire : « Pouvons-nous faire autrement ? ».

Ceci dit, nous avons pris la décision de publier toute la liste, car nous avons révérifié l'objectivité totale de notre analyse. Nous le faisons avec la volonté de dire : « Nous avons analysé, voici les résultats et les pistes que nous pourrions explorer pour changer les choses ». Nous comptons bien sûr sur la responsabilité des éditeurs, mais cela ne suffit pas. Vous avez parlé de Nutri-Score ; cela m'a fait penser à la question de savoir s'il faut créer le « Yuka des jeux vidéo », une application qui permettrait de scanner les jeux pour en avoir une analyse. Pourquoi pas ? Mais cela passe aussi beaucoup par l'utilisateur, et d'abord par les parents.

Ce sont les parents qui achètent. Certains choisissent n'importe quel jeu pour faire plaisir à leurs enfants, car il n'y a pas encore de véritable prise de conscience des enjeux. Pourquoi ne pas passer par le corps éducatif, les écoles, les collèges ? Des associations peuvent intervenir pour assurer cette éducation auprès des enfants, des adolescents et des professeurs de manière ludique. Cela ne passe pas uniquement par l'interdiction, mais forcément par une prise de conscience. Si cette conscience est accompagnée d'outils de régulation, les deux se complétant, on pourrait obtenir des résultats. Nous attachons beaucoup d'importance à la sensibilisation et à la compréhension ; pourquoi ne pas doter de plus de moyens l'école et les associations ? L'éducation est essentielle. Nous avons en France une école républicaine très forte, qui a les moyens d'éduquer. De nombreuses associations et de nombreux chercheurs pourraient créer des supports pédagogiques et travailler non seulement avec les enfants, mais aussi avec leurs parents.

Concernant la question sur la masculinité, sans être spécialiste, je constate une grande polarisation, plus forte qu'auparavant, entre des mouvements qui vont toujours crier au scandale : « on ne peut plus rien dire, on ne peut plus rien faire, on ne peut plus rire de ceci ou de cela ». Je ne considère pas toutes les personnes qui s'expriment ainsi comme des masculinistes, mais il y a une pression sociale

croissante consistant à dire : « Vous allez trop loin, vous qui voulez travailler sur le genre, les stéréotypes, etc. ». On observe un mouvement de recul dans certains pays très puissants.

Il est d'autant plus délicat de traiter ces questions uniquement par l'interdiction et la stigmatisation, car ces approches ne produiraient pas les effets souhaités. Il faut réfléchir à des solutions qui nous amènent à avancer, pas uniquement à stigmatiser ou à donner des leçons. C'est une responsabilité collective, et c'est pourquoi nous invitons à travailler sur la sensibilisation dès le plus jeune âge.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. - Je vous remercie pour vos interventions très complémentaires. Nous avançons sur ce sujet, car, à chaque audition, nous apprenons des éléments qui complètent notre réflexion. Parfois, cela vient contredire ce que d'autres ont pu nous dire.

Nous retenons vos recommandations. Nous allons arrêter notre séance, puisque nous nous rendons dans l'hémicycle pour débattre de l'accès des enfants aux écrans, un sujet qui n'est pas très éloigné du nôtre et qui nous concerne tous.

Nous remettrons nos deux rapports, sur les jeux vidéo et le masculinisme, au mois de juin, car nous les menons de front.

Femmes et jeux vidéo – Audition de représentantes de l’association Women in Games France

(15 janvier 2026)

Présidence de Mme Dominique Vérien

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Nous poursuivons ce matin nos travaux consacrés à la place des femmes dans l’univers du jeu vidéo. Après avoir auditionné les syndicats représentatifs du secteur ainsi que des chercheuses, nous avons aujourd’hui le plaisir d’entendre les représentantes de l’association Women in Games France. Une association qui, comme l’ont souligné les précédentes personnes reçues, joue un rôle essentiel dans la promotion de l’égalité entre les femmes et les hommes et dans la visibilité des femmes au sein d’un secteur encore largement marqué par des stéréotypes persistants.

Notre collègue rapporteur Adel Ziane avait déjà eu l’occasion d’échanger avec vous lors de sa visite à la Paris Games Week fin octobre 2025.

L’année 2025 s’est achevée par le formidable succès du jeu français *Clair Obscur : Expedition 33*, qui a remporté neuf *Game Awards* le 11 décembre dernier, l’équivalent des Oscars du jeu vidéo aux États-Unis. Nous avons prévu, dans les prochaines semaines, de visiter le studio Sandfall Interactive, créateur de ce jeu, à Montpellier.

Espérons que l’année 2026 sera, elle aussi, une très belle année pour le jeu vidéo et pour la place des femmes dans cet univers où elles doivent se frayer un chemin à contre-courant des préjugés et des obstacles. Il nous a semblé opportun, à ce stade de nos travaux, d’entendre une association qui représente à la fois les professionnelles et les joueuses, afin de compléter nos analyses par une voix issue du terrain. L’objet même de vos statuts – « promouvoir la mixité dans l’industrie du jeu vidéo », « encourager les femmes à faire carrière dans l’industrie du jeu vidéo » – rejoint les grands axes de notre réflexion.

Le jeu vidéo est aujourd’hui une pratique culturelle largement partagée. Les femmes y occupent une place importante, mais cette réalité demeure mal connue ou caricaturée et votre présentation sera l’occasion de dépasser certains stéréotypes encore très présents dans les discours publics et médiatiques.

L’un des axes de notre rapport consiste, tout d’abord, à engager une réflexion sur la représentation des femmes dans les jeux vidéo. Si des évolutions positives sont souvent mises en avant ces dernières années, notre dernière audition nous a démontré que des biais persistent dans les récits, les personnages et les univers proposés, puisque d’après une étude récente, menée par des chercheuses de l’Edhec, seuls trois jeux vidéo ont satisfait le test de Bechdel permettant d’évaluer la présence et la représentativité des personnages féminins dans les univers fictionnels.

Pourquoi si peu ? Qu'est-ce qui freine cette évolution ? Et surtout, quel rôle les associations, les studios et les pouvoirs publics peuvent-ils jouer pour accélérer ce changement ?

Peut-être pourrez-vous revenir sur votre initiative de vidéos dites *Gender Swap* visant à contrer les stéréotypes, notamment en montrant le caractère parfois absurde de certaines représentations, tant des personnages masculins que féminins.

Nos auditions ont également mis en évidence les difficultés rencontrées par les femmes dans les communautés de jeu, en particulier en ligne, en raison du harcèlement, des propos et des violences sexuelles et sexistes qu'elles subissent. Je pense, par exemple, à la streameuse Ultia qui avait reçu des dizaines de milliers de messages d'insultes après avoir dénoncé les propos sexistes et misogynes tenus par un autre streamer lors de l'événement caritatif ZEvent en 2021. Ses harceleurs ont été condamnés début 2025, ou, plus précisément, trois d'entre eux seulement.

En raison de cet environnement toxique, de nombreuses femmes choisissent de s'invisibiliser ou de modifier leur profil pour échapper aux violences sexistes et sexuelles en ligne, un phénomène qui interroge la responsabilité des plateformes de jeux.

Cette problématique ne se limite pas au monde du jeu vidéo, elle s'inscrit dans un *continuum* plus large de violences faites aux femmes dans les espaces numériques, que nous observons également dans d'autres travaux, notamment ceux relatifs à la montée du masculinisme.

Ces violences dépassent aussi la seule communauté des joueuses ou de l'e-sport, puisqu'elles peuvent concerner le monde professionnel. Notre délégation souhaite ainsi mieux appréhender l'ampleur de ces phénomènes, l'efficacité des dispositifs de prévention et de modération existants, ainsi que les responsabilités respectives des plateformes, des éditeurs et des pouvoirs publics.

Dans cette perspective globale de lutte contre le sexisme, vous avez d'ailleurs, avec d'autres associations, rédigé un plaidoyer où vous proposez de construire un écosystème du jeu vidéo où chaque femme, joueuse ou professionnelle, peut évoluer « en sécurité, avec respect et légitimité ». Vous pourrez revenir sur certaines de vos préconisations, telles que « l'éducation aux enjeux de genre dans les jeux vidéo », « lier les subventions à la lutte contre les cyberviolences », « faciliter le signalement et le dépôt de plaintes pour cyberviolences », ou encore « favoriser la parité dans les formations et dans les studios ».

Par ailleurs, j'évoquais l'e-sport qui, certes plus confidentiel, représente un enjeu symbolique fort en matière d'égalité et de visibilité des femmes dans cet univers. Alors que les femmes représentent au total 49 % des joueurs, elles ne constituent que 6 % de la scène e-sport hexagonale. Pourquoi le nombre de joueuses professionnelles est-il si faible et quels sont les freins à son expansion ?

Enfin, l'industrie du jeu vidéo constitue un autre axe majeur de nos travaux. Malgré une présence croissante dans les écoles de formation dédiées aux jeux vidéo, et dans les studios, les femmes restent minoritaires, en particulier dans

les métiers techniques et les postes à responsabilité de ce secteur. Elles sont également confrontées à des obstacles spécifiques en matière de carrière, de reconnaissance et de conditions de travail.

Là encore, votre éclairage sera précieux pour mieux comprendre les freins structurels à l'égalité professionnelle dans ce secteur, mais aussi pour identifier les leviers d'action concrets, qu'il s'agisse de la formation, de la sensibilisation des studios, de la lutte contre les discriminations ou de la promotion de modèles féminins inspirants.

Nous avons donc un programme dense et passionnant. Je tiens à remercier chaleureusement nos trois intervenantes pour leur présence et leur engagement en faveur de la cause des femmes dans l'univers du jeu vidéo. Je souhaite la bienvenue à Mmes Marie-Lou Dulac, présidente de Women in Games France, Justine Boulanger, secrétaire générale, et Anna Bressan, référente événementiel ; je vous remercie pour votre présence parmi nous ce matin.

Cette audition fait l'objet d'une captation audiovisuelle en vue de sa retransmission en direct sur le site et les réseaux sociaux du Sénat.

Mme Marie-Lou Dulac, présidente de Women in Games France. – Merci pour l'attention que vous portez à nos travaux.

Women in Games France est une association professionnelle qui agit depuis plusieurs années pour promouvoir la mixité et l'inclusion dans l'industrie du jeu vidéo. Nous intervenons très concrètement sur le terrain, auprès des entreprises, des écoles, des événements professionnels ; nous sommes également en lien étroit avec les institutions publiques et les acteurs associatifs.

Nos propos s'appuient sur l'observation quotidienne des parcours professionnels des femmes et sur les travaux faisant état des freins rencontrés par celles-ci dans notre secteur.

Le jeu vidéo est aujourd'hui la première industrie culturelle en France. C'est un secteur stratégique, créateur d'emplois, d'innovation et de rayonnement international. C'est aussi un espace de socialisation majeur qui façonne les imaginaires et les normes culturelles, en particulier chez les jeunes générations. Pourtant, malgré une féminisation réelle des publics, cette diversité ne se reflète pas encore dans l'emploi. En France, les femmes représentent environ 20 % des effectifs dans les studios, et à peine 14 % des postes de direction. Ces chiffres reculent, alors même que les talents sont là.

Cette sous-représentation n'est liée ni à un problème de compétences ni à un manque d'intérêt. Elle résulte de freins structurels bien identifiés par la recherche en France et à l'international. On peut citer par exemple des stéréotypes persistants sur les métiers techniques et créatifs, des trajectoires professionnelles féminines plus précaires, un accès limité aux postes à responsabilité, un manque de modèles auxquels s'identifier, et trop souvent encore, des environnements de travail insuffisamment protecteurs, comme l'ont rappelé les affaires judiciaires qui ont ciblé plusieurs acteurs majeurs de l'industrie ces dernières années.

Ces freins contribuent à une perte de talent pour l'ensemble du secteur. Or, le manque de diversité dans les effectifs influence directement les contenus produits. Lorsque les équipes de création sont homogènes, les récits, les personnages et les univers peinent à refléter la diversité réelle des joueuses et des joueurs, que ce soit en termes de genre, mais aussi d'origine, de culture, d'orientation sexuelle, *etc.*

Ces enjeux de formation, d'emploi et de conditions de travail transparaissent très concrètement dans les représentations proposées aux joueurs et aux joueuses, ainsi que dans les dynamiques de réception des œuvres. Ma collègue Justine Boulanger va développer ces questions d'images, de personnages et de violences qui y sont étroitement liées.

Mme Justine Boulanger, secrétaire générale de Women in Games France. – Je vais aborder les questions dites de représentation, ce qu'on appelle notamment « l'avatar » dans le jeu vidéo. Cette question, centrale, touche évidemment à l'imaginaire, à la projection, mais aussi et surtout à l'identification, à la légitimité des joueuses et des joueurs au sein de ce loisir extrêmement important en France.

Ces dernières années, des évolutions positives sont heureusement à l'œuvre. Nous avons effectivement davantage d'héroïnes qui sont jouables, des personnages féminins plus complexes et nuancés. Certains jeux français et internationaux ont montré qu'il était possible de proposer autre chose que des figures stéréotypées, à savoir toujours le même héros masculin, blanc, cisgenre, hétérosexuel...

Toutefois, ces avancées restent encore fragiles et inégalement réparties. Seulement 18 % des jaquettes dans ce secteur mettent en avant un personnage féminin, ce qui est très peu par rapport à la pluralité et à la quantité de jeux qui sortent chaque année. Les études montrent que ces personnages féminins demeurent minoritaires, souvent cantonnés à des rôles secondaires, sexualisés, voire hypersexualisés, ou encore définis principalement par les relations qu'elles ont avec un personnage masculin. La diversité des corps, des âges, des origines, mais aussi des trajectoires reste encore limitée.

L'avatar dans le jeu vidéo n'est jamais neutre. C'est un outil de projection et d'identification extrêmement puissant. C'est la première image aujourd'hui, notamment, de notre jeunesse en France. Lorsqu'il exclut ou lorsqu'il caricature, l'avatar peut produire un sentiment fort d'illégitimité. Lorsqu'il inclut, à l'inverse, il permet à chacune et chacun de se reconnaître, de s'identifier, de se sentir à sa place. Finalement, il légitimise.

Ces représentations ne sont pas sans conséquences sur les comportements. Il existe un *continuum* entre les images proposées à l'écran et les interactions à l'intérieur des espaces de jeu, notamment en ligne. Les femmes sont encore très largement exposées à des propos sexistes, à du harcèlement, à des menaces, parfois à de véritables campagnes de cyberviolence menées contre elles, comme vous l'avez mentionné. Et parfois même, ces violences basculent dans des agressions physiques et dans les violences sexuelles. Beaucoup de joueuses, mais aussi de créatrices, de

professionnelles, choisissent alors de s'invisibiliser, comme vous l'avez mentionné également : des pseudonymes neutres, voire carrément masculins, une absence de micro, une invisibilisation, un transformateur de voix – afin de se faire passer pour des hommes, pour simplement avoir la paix – une inutilisation de la caméra, voire un retrait de certaines communautés. Ce n'est absolument pas par manque d'intérêt ou de compétences mais par épuisement, pour se protéger. J'en ai d'ailleurs moi-même fait les frais pendant près de huit années consécutives.

Ces comportements relèvent pleinement des violences et harcèlements sexistes et sexuels (VHSS). Elles interrogent la responsabilité des plateformes, des éditeurs, mais aussi le cadre légal existant, son application ou sa non-application, sans parler évidemment des joueurs et des joueuses qui y participent. Les sanctions prévues sont-elles justes, adaptées ? C'est une question que nous nous posons chaque jour. Trop souvent, les VHSS dans le secteur demeurent impunies, voire inconnues. Les espaces les plus exposés médiatiquement, comme notamment l'e-sport ou le streaming, concentrent ces problématiques de manière particulièrement aiguë ; je laisse ma collègue Anna Bressan vous parler de ces deux sujets.

Mme Anna Bressan, référente événementiel de Women in Games France. – L'e-sport et le streaming constituent des vitrines très visibles du jeu vidéo contemporain. Ils sont aussi des révélateurs puissants des inégalités persistantes et surtout du *continuum* entre les pratiques du jeu, l'exposition médiatique et les violences.

Il est essentiel de rappeler le lien entre jeux vidéo, streaming et e-sport. On peut jouer aux jeux vidéo ; on peut également participer à des compétitions de jeux vidéo, ce qu'on appelle l'e-sport ; et on peut également regarder en tant que spectateur d'autres personnes jouer, ce qu'on appelle le streaming. Aucune de ces pratiques n'est nouvelle : on joue, on s'affronte et on regarde du jeu vidéo depuis que le jeu vidéo existe. Mais la professionnalisation de ces activités est, quant à elle, bien plus récente.

Les créateurs ne se contentent pas de jouer. Ils analysent, expliquent, animent des communautés avec leurs discussions, proposent des formats *talk*, font du *lifestyle* et de l'événementiel. Et ce streaming produit des figures publiques, des personnes que les jeunes admirent, suivent et qui deviennent des modèles très influents.

Or, malgré la féminisation très nette des publics, cette diversité ne se reflète pas dans les espaces de visibilité. Dans l'e-sport, les femmes restent très minoritaires au plus haut niveau. Comme vous l'avez rappelé, selon les dernières études, en France, nous stagnons à 7 % de pratiquantes sur la scène compétitive. La même logique se retrouve sur le streaming. Les femmes ne représentent pas plus de 10 % des 1 000 streamers les plus importants sur Twitch en 2023.

Cette sous-représentation ne s'explique pas par un manque de niveau ou d'engagement. Elle tient à des freins structurels et notamment à un entre-soi, une sphère historiquement masculine, des réseaux de cooptation et des plateaux qui restent très majoritairement masculins.

Contrairement à la télévision et à la radio, il n'existe pas sur ces formats de streaming et d'événements en ligne un cadre équivalent imposant des indicateurs et des obligations en matière de représentation femmes-hommes. Dans l'audiovisuel classique, l'Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique (Arcom) s'appuie au contraire sur un cadre légal et une délibération dédiée au respect des droits des femmes, avec des indicateurs de représentation à l'antenne.

À cela s'ajoutent des violences très ciblées. Vous l'avez énoncé : harcèlement en ligne massif, remise en cause systématique des compétences, sexualisation, mais aussi *doxing*, c'est-à-dire divulgation d'informations personnelles pour exposer, intimider. Ces attaques sont pour la plupart coordonnées sur les réseaux sociaux, comme dans l'affaire Ultia, pour ne citer qu'elle.

Il faut insister sur l'escalade possible. On passe de ces menaces virtuelles, comme le cyberharcèlement de masse, à des menaces dans la vie réelle, avec des pratiques extrêmement graves, comme le *swatting*, c'est-à-dire faire un faux signalement destiné à déclencher l'intervention des forces de l'ordre au domicile d'une personne.

Plus une femme est visible, plus elle est exposée. Le streaming en particulier cumule les pressions algorithmique, économique et sociale, avec des dispositifs de modération encore insuffisants. Résultat, beaucoup de femmes renoncent ou limitent volontairement leur visibilité, ce qui entretient mécaniquement le manque de modèles et la reproduction des mêmes profils.

Cette logique ne s'arrête pas au streaming. Ces mêmes conditions, cette même exposition, cette même violence symbolique et parfois très concrète conduisent aussi de nombreuses femmes à renoncer à une carrière dans l'e-sport ou à limiter volontairement leur visibilité.

Cela pose la question de la responsabilité des plateformes, des organisateurs de compétition, mais aussi des sponsors et des éditeurs dans la mise en place de cadres protecteurs, de règles claires et de mécanismes de prévention et de sanctions effectifs. Des initiatives existent et montrent que des environnements plus sûrs sont possibles, mais elles restent trop isolées. Un accompagnement structuré et des exigences claires permettraient de changer durablement la donne.

Mme Marie-Lou Dulac. - L'action publique peut jouer un rôle décisif pour accompagner une industrie qui a les moyens et la responsabilité d'évoluer. Voici quelques leviers possibles.

D'abord, la formation et l'accès au métier : ils renforcent l'orientation vers les métiers techniques et artistiques du jeu vidéo, dès le secondaire, voire le primaire, par exemple avec de l'initiation au code ou en luttant contre les stéréotypes de genre qui éloignent les jeunes femmes des filières techniques et créatives.

Ensuite, les conditions de travail dans les studios de jeux vidéo. Nous pensons nécessaire de conditionner une partie des aides publiques à des

engagements mesurables : indicateurs genrés par métier et niveau de responsabilité, dispositifs de prévention et de traitement des VHSS, formation des managers et transparence sur les actions mises en œuvre.

Troisièmement, Anna Bressan l'a évoqué, la responsabilité des plateformes et des espaces en ligne. Les violences sexistes et sexuelles dans les environnements de jeux en ligne et de streaming sont massives, documentées et ont un impact direct sur la participation, la visibilité et l'engagement des femmes. Les obligations légales appliquées à ces espaces doivent être clarifiées, les sanctions appliquées et renforcées.

Enfin, la mesure et l'observation. L'un des freins majeurs à l'action publique reste le manque de données harmonisées et obligatoires. La mise en place d'un observatoire sur l'emploi, les représentations, les cyberviolences permettrait d'objectiver nos constats, d'évaluer les politiques publiques et de sortir d'un pilotage à l'aveugle.

Pour conclure, nous souhaitons rappeler que le jeu vidéo est un espace de création, de travail et de socialisation majeur, qui nous est cher, à nous, Women in Games France, mais qui concerne aussi des millions de personnes en France. Nous sommes bien loin de l'image du loisir trivial pour adolescents. Les femmes évoluent dans cet espace. Elles y sont compétentes et créatives. Ce qui leur manque aujourd'hui pour s'épanouir pleinement dans notre industrie, c'est un cadre protecteur, des objectifs mesurables, obligatoires, ainsi qu'une responsabilité partagée des acteurs.

Nous sommes convaincues que le dialogue entre les pouvoirs publics, les entreprises du secteur et les associations est essentiel pour construire un écosystème du jeu vidéo plus sûr, plus inclusif et plus représentatif.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Vous nous aviez envoyé également une présentation PowerPoint...

Mme Marie-Lou Dulac. – (*L'oratrice projette une présentation PowerPoint en complément de son propos.*) Cette présentation visait à appuyer le cas échéant les réponses aux questions, mais je vais vous présenter les premières diapositives.

Nous avons dressé un état des lieux sur la place des femmes dans le jeu vidéo, l'e-sport et le streaming, à partir de données issues de diverses études émanant du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (Sell), du Syndicat national du jeu vidéo (SNJV) et du Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC). Certaines données sont internationales faute de données disponibles pour la France.

Je ne reviendrai pas sur l'état de l'industrie et de ses métiers, car vous avez déjà interrogé nos collègues des syndicats.

En tant qu'association, nous sommes alertés par la faible part des femmes travaillant dans l'industrie du jeu vidéo, et surtout la baisse de cette part. Tandis que nous avons mesuré une augmentation sur la période 2014-2024, pour la première fois, en 2024, nous assistons à une baisse de quatre points du nombre de

femmes dans les studios – 24 % de femmes en 2023 contre 20 % en 2024. C'est une très mauvaise nouvelle.

De la même façon, le nombre de femmes occupant des postes de direction est passé de 20 % à 14 %, ce qui nous fait penser que notre action est plus que jamais nécessaire : il faut absolument que nous renforçons les moyens mis en œuvre pour inciter les femmes à rejoindre l'industrie du jeu vidéo, mais aussi pour accompagner celles qui y sont déjà afin qu'elles puissent faire de longues carrières dans ce secteur.

Nous ne disposons pas de chiffres sur la moyenne d'âge des femmes qui occupent des postes dans le secteur du jeu vidéo. Nous nous appuyons donc sur des chiffres américains : la moitié des femmes quittent la Tech, et plus généralement les *Stem jobs* (*sciences, technology, engineering, mathematics*) après 35 ans. Le jeu vidéo faisant partie du secteur numérique, on peut imaginer des proportions assez similaires.

Nous avons 27 % d'étudiantes dans les formations de jeu vidéo en France, ce qui montre une déperdition au fur et à mesure de l'avancement de carrière, avec des reconversions, des réorientations, faute d'opportunités dans le secteur.

Selon une analyse faite entre 2008 et 2023 sur la partie création et développement, l'existence d'une minorité de créatrices est historique dans le secteur. Pour les cinquante jeux les mieux notés, dans une très forte majorité de cas, les équipes des studios sont composées exclusivement d'hommes. De la même manière, ce sont aussi des équipes majoritairement masculines qui sont récompensées dans les différentes cérémonies.

Chaque année, lors de la cérémonie des Pégases – l'équivalent des Césars du jeu vidéo français –, nous analysons à la fois les équipes récompensées et les personnes qui remettent les prix, pour exercer une vigilance sur la visibilité des femmes dans ces espaces médiatiques et publics.

La moitié des joueurs sont des joueuses, chiffre qui est stable. On nous oppose souvent l'argument que les femmes ne jouent pas aux « vrais jeux », c'est-à-dire aux jeux sur console et PC. On a tendance à penser que la pratique féminine des jeux vidéo est plutôt sur téléphone. Or, pour une partie de la communauté des joueurs, les jeux mobiles ne sont pas de vrais jeux vidéo – ce qui est matière à débat.

Une enquête du CNC de 2025 montre une segmentation des profils de joueurs et de joueuses en fonction de leur engagement. Le CNC définit cinq segments. Dans celui des « joueurs engagés », qui représente 29 % des joueurs, on trouve 38 % de femmes, qui ont une moyenne d'âge de 38 ans. Cela met donc à mal deux clichés, à savoir que le jeu vidéo serait un loisir d'adolescents ou de jeunes gens, et de garçons.

On observe un fort intérêt des femmes pour l'e-sport, mais leur proportion chute à 7 % dans les compétitions classées, selon France Esports.

Les femmes consomment du streaming mais sont peu représentées parmi les créateurs et créatrices de contenus, pour des raisons de mise en avant par les

algorithmes, de potentielles menaces de cyberharcèlement et de cyberviolence. Environ 46 % des utilisateurs de YouTube sont des femmes. Mais parmi les créateurs et créatrices, on a seulement 10 % de créatrices de contenu dans le top 100 des chaînes Twitch. Un chiffre français fait état de 8 % de femmes parmi les créateurs de contenus sur YouTube, soit une très faible part de créatrices.

Notre parti pris, c'est de dire que ce qui se passe à l'écran a un impact sur les joueuses et les professionnels, que les représentations et les récits ont une influence sur le public et qu'ils peuvent soit perpétuer des stéréotypes, soit au contraire proposer des modèles auxquels on peut s'identifier.

La part des personnages féminins jouables reste largement minoritaire, même si elle évolue positivement au fil des années. Vous avez interrogé nos consœurs de l'Edhec qui ont produit l'étude *Le gaming à l'épreuve de la parité*. Elles ont appliqué le test de Bechdel aux jeux vidéo sortis entre 1988 et 2024 : sur 129 jeux, 67 titres ne répondent positivement à aucune des questions telles que : « Le script inclut-il un nombre égal de personnages féminins et masculins ? » ou « Le script inclut-il un nombre égal de personnages féminins et masculins nommés ? » Très peu de jeux répondent positivement à l'ensemble de ces questions.

On parle beaucoup de cyberviolence. Nous utilisons un certain nombre de ressources qui sont disponibles, mais nous produisons aussi nos propres ressources. Nous avons fait remplir un questionnaire à des participants à divers événements liés aux jeux vidéo, la Gamers Assembly, l'EVO (*Evolution Championship Series*) Nice et la Paris Games Week. L'objectif était d'interroger les visiteurs et visiteuses sur leur perception de l'inclusion des jeux en ligne et des événements autour des jeux vidéo, notamment e-sport. On observe bien une perception différenciée selon le genre. Par exemple, à la question : « Quand vous jouez en ligne, vous sentez-vous généralement en sécurité ? », une majorité de femmes ne se sentent pas en sécurité. La réponse à la question : « Avez-vous déjà lu ou entendu des propos sexistes dans ces jeux-là ? » est assez unanime ; hommes et femmes ont déjà assisté à du sexisme dans les espaces de jeu. La modération est considérée comme insuffisante de la part des joueurs et joueuses. Il y a vraiment un enjeu de protection des pratiquants et pratiquantes de jeux vidéo. Et, de même, il y a une réponse unanime sur la nécessité d'avoir plus d'initiatives qui favorisent la mixité et qui luttent contre les comportements sexistes au sein des jeux.

Vous avez évoqué le lien entre notre échange et vos propres travaux, en parallèle, sur le masculinisme. Force est de constater que nous observons également des liens entre la sphère du jeu vidéo et la progression des idées masculinistes. *L'enquête sur le sexisme et les rapports de genre des amateurs de jeux vidéo*, produite par l'Institut français d'opinion publique (Ifop) en 2023, montre qu'un fort sentiment d'appartenance à la communauté vidéoludique semble corrélé à une plus forte adhésion aux stéréotypes sexistes et aux idées masculinistes. Les joueurs qui se revendiquent *gamers* ont plutôt tendance à adhérer à ces idées. Par exemple, 29 % des joueurs qui sont très fiers d'être *gamers* défendent le droit d'importuner une femme, contre 11 % des joueurs qui ne se sentent pas *gamers*. De la même manière, 21 % de ces joueurs très *gamers* adhèrent à l'idée qu'en matière de consentement à

une relation sexuelle, beaucoup de femmes disent non alors que ça veut dire oui, contre 11 % des joueurs qui ne se sentent pas *gamers*.

Notre but n'est pas de diaboliser les joueurs et joueuses de jeux vidéo, mais plutôt de montrer la porosité entre différents espaces - en l'occurrence, les communautés de joueurs et les sphères masculinistes.

Parmi les freins que nous avons cités vis-à-vis de l'inclusion des femmes dans le secteur du jeu vidéo, nous avons mentionné l'environnement de travail. Nous ne disposons pas de chiffres spécifiques sur l'industrie du jeu vidéo. Un chiffre produit par le ministère chargé de l'égalité entre les femmes et les hommes fait état de 38,5 % des femmes qui ont vécu des comportements sexistes ou sexuels au moins une fois dans leur vie professionnelle.

Mais, selon un rapport de 2022 du syndicat UNI Global Union, qui a interrogé des travailleurs et travailleuses de jeux vidéo de 29 pays différents, parmi les problèmes rencontrés sur le lieu de travail figurent les discriminations et le harcèlement sexuel.

On constate donc une féminisation de la pratique, mais une invisibilisation dans les différents espaces - streaming, e-sport... - pour toutes les raisons évoquées. Le harcèlement, les cyberviolences, le sexisme limitent l'inclusion des femmes dans le secteur, c'est évident. On observe des stratégies d'évitement et des sorties précoces de carrière pour ces raisons. La part des femmes dans les studios français a augmenté ces dix dernières années, avant une régression. Nous sommes très préoccupées par cette situation et nous souhaitons vraiment inverser la tendance à travers nos actions et, évidemment, notre collaboration avec les différents acteurs.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. - J'imagine que vous étiez toutes les trois joueuses. Qu'est-ce qui vous a poussées à créer l'association ? À quel âge avez-vous commencé à jouer ?

Mme Marie Mercier, rapporteur. - Nous souhaitons mieux vous connaître. Puisque vous êtes une communauté de 3 000 membres, j'aimerais savoir quel est le profil global de vos membres. Êtes-vous en lien avec l'éducation nationale ou l'Arcom ? Quels sont vos liens avec l'industrie, Ubisoft en particulier ?

M. Adel Ziane, rapporteur. - Nous nous étions vus lors de la Paris Games Week, il y a quelques semaines, et sommes très heureux de vous revoir. Dans les travées, j'ai vu la présence de nombreuses femmes, venues avec leurs familles, leurs amis, mais également dans un cadre professionnel. Nous avons rencontré de nombreuses créatrices qui présentaient leurs jeux sur différentes plateformes. Au cours de nos échanges, nous avons vu à quel point cette industrie gagne à donner plus de place aux femmes.

Ce sujet me tient particulièrement à cœur. J'avais lu un entretien de Mme Boulanger qui rappelait combien cette industrie était masculine. La preuve, la première console s'appelait la Game Boy ! C'est très genré...

Vous avez dit en creux qu'il fallait réguler les discours masculinistes et sexistes. De jeunes enfants regardent les joueurs et les joueuses en ligne. On voit

bien que c'est très masculin et qu'il y a un problème de régulation et de modération des propos – en témoigne l'histoire de *jeuxvideo.com* notamment, mais il y a aussi des problèmes sur des plateformes comme Twitch ou Steam. Les plateformes s'autorégulent-elles un peu plus sous la pression, avec la mise en place de certains dispositifs de vigilance, comme vous en première ligne ? Font-elles des efforts ?

Vous avez parlé d'un observatoire qui devrait voir le jour ; dans quelles conditions, sous quel format, par quel type d'institution devrait-il être mis en place ?

Faut-il une réponse institutionnelle plus forte au niveau des instances gouvernementales ou législatives ?

Mme Marie-Lou Dulac. – Merci pour toutes vos questions.

Women in Games France a été créée en 2017 par Julie Chalmette et Audrey Leprince, deux femmes présentes dans l'industrie depuis de nombreuses années. Leur constat, c'était justement le manque de visibilité des femmes dans les événements et dans l'espace public associés aux jeux vidéo. Elles ont créé l'association pour renforcer cette visibilité et pour fonder une communauté autour du jeu vidéo.

Nous précisons « France » dans l'intitulé de notre association, car le réseau Women in Games est présent un peu partout à travers le monde. Nous avons des branches aux États-Unis, au Royaume-Uni, en Suède, en Italie... Nous sommes en quelque sorte la filiale française, même si nous sommes des entités indépendantes les unes des autres.

Ensuite, nous avons ajouté d'autres axes de travail à cette recherche de visibilité des femmes. Nous avons un volet de sensibilisation des acteurs de l'industrie aux enjeux de mixité et d'inclusion.

Enfin, nous souhaitons accompagner les femmes et les personnes de genre marginalisé, de manière générale, soit à entrer dans l'industrie, soit à y progresser. Cela passe par différents moyens comme la formation ou le réseautage. On essaie vraiment d'être dans cette posture d'accompagnement.

Personnellement, j'ai commencé à jouer aux jeux vidéo à l'âge de 4 ans, sur une console Sega Saturn, pour faire comme mon père. Il y avait quelques jeux pour les enfants, mais j'ai beaucoup joué aussi à des jeux de voitures, grâce ou à cause de mon père, je ne sais pas... Ma mère voyait cela d'un très mauvais œil. Elle cherchait vraiment à limiter ma pratique parce qu'il y avait déjà ce discours assez négatif dans la sphère publique autour du jeu vidéo. En ce qui me concerne, c'est une pratique qui m'a accompagnée dès le plus jeune âge et qui ne m'a jamais quittée. Je ne me suis jamais posé cette question de ma légitimité en tant que joueuse, puisque le jeu m'a accompagnée toute mon enfance.

Mme Anna Bressan. – Je vais commencer par mon parcours personnel. De la même façon, j'ai commencé très jeune à jouer aux jeux vidéo, entourée de mes frères. Je suis d'une famille assez nombreuse, nous sommes six enfants. J'ai été initiée et je suis la quatrième de la fratrie. J'ai récupéré les jeux et j'ai voulu jouer

comme les grands – à tort, parce que certains contenus n'étaient pas forcément adaptés. On pourra reparler de l'âge auquel les enfants y ont accès.

Le jeu vidéo est une industrie très récente. On lui reproche beaucoup de choses, mais elle a grandi de façon relativement rapide, avec un essor concret en France dans les années 1990. Pour la partie sportive, la mise en place de compétitions et la structuration de joueurs et joueuses amateurs et professionnels datent du milieu des années 1990, et la reconnaissance du grand public ne commence à venir que maintenant.

Nous sommes une association qui est avant tout et surtout dans le plaidoyer : nous sommes là pour accompagner les entreprises et pour défendre les travailleurs et les travailleuses. Quand une entreprise a besoin de conseils, elle peut faire appel à nous pour ces questions de mixité ou d'accompagnement.

Oui, il y a clairement une autorégulation et une prise de conscience des problématiques de harcèlement par les plateformes. Cependant, la question de l'anonymat revient souvent. Les plateformes ont une obligation de sécurité, mais la transmission de données personnelles aux forces de l'ordre reste délicate. Le respect de la vie privée, malheureusement, contraint l'accès à ces informations et leur utilisation. Il persiste donc une réelle difficulté à s'emparer de ce sujet, que ce soit sur le plan juridique ou lors des dépôts de plainte, ainsi qu'une méconnaissance du sujet de la part des forces de l'ordre. Il est difficile d'arriver jusqu'au stade de la sanction.

Mme Justine Boulanger. – Tout comme mes collègues, j'ai été exposée très tôt – sans doute trop tôt –, entre 2 et 3 ans, à des jeux vidéo. J'ai d'abord pris la Game Boy de mes cousins pour jouer à *Tetris*, puis, à trois ans et demi, j'ai découvert *Metroid*, ce qui n'était pas nécessairement adapté à mon âge.

C'est de là qu'est venue ma passion du jeu vidéo, au-delà d'un simple loisir. Cependant, au fil des années, alors que je continuais à jouer sur diverses consoles, je demandais à mes cousins pourquoi il n'y avait jamais d'héroïne. *Metroid* ne compte pas, puisque le protagoniste jouable, Samus Aran, porte une armure dont la morphologie est de type masculin. Ce n'est qu'à la fin du jeu que la révélation intervient : c'est une femme. Certes, il s'agit de l'un des premiers personnages jouables féminins, à ceci près que c'était une surprise. Le biais est donc persistant.

Mis à part Samus, il y a eu Lara Croft, avec sa poitrine disproportionnée. Je tiens à préciser que, contrairement à l'idée reçue, ce n'était pas une erreur de code, cette dernière ayant été confirmée comme étant une plaisanterie par le créateur de Lara. L'hypersexualisation de cette dernière, dès 1996, était donc bien voulue. Ce n'était donc pas idéal pour moi en termes d'identification.

Au fil des années, je me suis tournée vers des jeux permettant de créer des avatars qui me correspondaient, souvent en ligne. Ces derniers étaient toutefois bien différents de *Call of Duty* (CoD), *Counter Strike* (CS), ou encore *League of Legends* (LoL), puisqu'il était possible d'y créer le personnage auquel je voulais m'identifier. Pour ma part, il s'agissait d'un personnage féminin dont je pouvais choisir les attributs : couleur de cheveux, oreilles pointues, par exemple.

Cependant, j'ai été exposée bien trop tôt à ces jeux, dès 14 ou 15 ans, et à l'époque ils se caractérisaient par une absence absolue de modération. Ainsi, dès lors qu'un adolescent, voire un enfant, accède à un jeu en ligne comme *Fortnite* ou, pire encore, *Roblox*, la porosité est considérable : l'on ne sait absolument pas avec qui on interagit, en raison de l'anonymat.

Cela a été mon cas : j'ai été, très tôt, exposée à des cyberviolences et à des propos sexistes, qui ont débouché sur une vague de harcèlement de la part d'une communauté entière de jeux vidéo en ligne, pendant plus de huit ans. Pour ma part, j'ai même été victime d'un guet-apens dans un bar à Paris. J'ai dû déposer une main courante, parce qu'à l'époque, ces faits n'étaient pas reconnus comme tels. Les *screenshots* - captures d'écran - de jeu vidéo en ligne ne constituaient pas une preuve.

La seule réponse des forces de l'ordre et de mes proches a été de me dire d'arrêter de jouer. Cependant, avec les réseaux sociaux et la facilité de plus en plus grande à retrouver des informations sur les joueurs et les joueuses, ce n'est pas une réponse viable. On ne soigne à un enfant harcelé d'arrêter l'école. De plus, cela ne suffit pas, car les gens retrouvent, notamment avec la pratique du *swatting*, basée sur des appels téléphoniques malveillants, des traces sur les réseaux sociaux. Ainsi, il suffit d'avoir accordé une interview ou de disposer d'un profil, sur LinkedIn ou ailleurs, pour être vulnérable - sans oublier les intelligences artificielles, qui peuvent nous représenter déshabillées sans consentement.

Il est donc d'une facilité déconcertante pour n'importe quelle joueuse, en plus du cyberharcèlement, d'être harcelée. C'est ce que j'ai vécu. Ce qui a été très difficile, il y a une dizaine d'années, quand j'avais entre 20 et 28 ans environ, c'est qu'il n'y a eu aucune réponse. Mes agresseurs et mes agresseuses n'ont jamais été sanctionnés et ne le seront probablement jamais. Or, mon cas n'est pas isolé. Ce manque d'identification et mon expérience traumatique sont les raisons pour lesquelles j'ai rejoint Women in Games en 2018.

Cela me permet de faire le lien avec la modération. Si celle-ci existe dans l'e-sport et le streaming, elle n'est que théorique à l'intérieur des espaces de jeu même, notamment en ligne, puisqu'elle y est essentiellement automatique, fonctionnant au moyen de bots et de filtrage d'obscénités. Certains actes entraînent des sanctions ciblées, mais il n'y a presque plus d'interventions humaines, faute de temps.

Lorsque l'on reçoit une vague d'insultes en ligne, il faut prendre des captures d'écran et le signaler à la plateforme. Un dossier est alors créé et il faut attendre le retour de la modération à l'intérieur des espaces de jeu, qui passe par une analyse que l'on souhaiterait humaine, laquelle juge si cette plainte est valable ou non.

Par conséquent, le biais le plus important découle du fait que, aujourd'hui, il n'y a quasiment plus d'humains dans la modération. Il suffit donc que les harceleurs ou harceleuses fassent preuve d'un peu d'imagination pour tromper les filtres, par exemple en insultant au moyen d'émojis ou en anglais, ou encore en évitant d'utiliser certains caractères typographiques. L'évolution de la langue, qui

est naturelle, multiplie les moyens de harceler, de cyberharceler, de menacer sans être bloqué par les filtres.

En outre, force est de constater une absence de modération pour d'autres techniques de harcèlement, notamment *via* le tchat vocal. Par exemple, que l'on joue à *Fortnite*, à *Ligue of Legends* ou à *Roblox*, ou encore à des jeux de rôle massivement multijoueurs en ligne (MMORPG), comme *World of Warcraft* (WoW), le tchat vocal n'est pas contrôlé. Les joueuses que nous sommes n'ont pas la volonté d'enregistrer systématiquement toutes nos parties en ligne pour être sûres d'avoir des preuves.

On préfère donc recourir à des systèmes d'évitement, comme je l'ai fait. Après la première vague de cyberharcèlement, j'ai rejoint un autre MMORPG, où je me suis fait passer pour un homme. Pendant six à huit mois, j'ai eu la paix et j'ai pu jouer de manière libre, respectueuse, sans la moindre insulte. Cependant, dès lors que, malheureusement, mon genre, puis mon identité sur d'autres jeux ont fuité, cela a recommencé, en pire. C'est alors qu'a eu lieu la bascule dans le monde réel.

Il existe une impression de fausse impunité ressentie par les joueurs et les joueuses qui participent aux VHSS. En effet, derrière un écran, lorsque les cas de VHSS explosent en l'absence quasi totale de modération, le harceleur, la harceleuse se sentent protégés, ce qui est terrible.

Aujourd'hui, on devrait pouvoir accéder à l'identité de tout un chacun, mais force est de constater qu'il n'y a pas de moyens juridiques et pénaux pour mettre en place les sanctions nécessaires. Dans le cas d'Ultia, qui fait tristement jurisprudence, sur plusieurs milliers de cyberharceleurs, seuls trois ont été sanctionnés et elle continue, comme tant d'autres femmes, comme moi, à en payer le prix.

À Bruxelles, lorsque je construisais le plaidoyer contre les VHSS avec nos associations-sœurs, nous avons interrogé des représentants de l'Arcom sur les moyens de procéder à des signalements aussi efficaces que, par exemple, pour la télévision. On nous a répondu que le plus gros frein était le fait que, juridiquement, un espace en ligne est privé, puisqu'il appartient à une entreprise. L'Autorité n'a donc aucun moyen d'agir, sauf en cas de diffusion à la télévision dans le cadre de l'e-sport ou de championnats, donc dans la sphère publique. On est donc dans la zone grise d'un espace qui est public, au sens où il regroupe des millions de joueurs et joueuses, mais qui appartient à des entreprises privées.

Lorsque cette voie ne peut s'appliquer, on se tourne vers le pénal. Cependant, dans ce domaine, une désinformation persistante aboutit, dans la plupart des situations, au sempiternel appel à arrêter de jouer. On affirme que les captures d'écran ne sont pas recevables, contrairement à ce que prévoit la loi. Parfois même, les propos sont considérés comme des blagues : on retombe alors, de manière dramatique, dans les travers de la sphère masculiniste et d'une misogynie banalisée, ponctuée de racisme, de transphobie et de toutes les autres questions liées aux minorités de genre.

Ce que nous essayons de faire, c'est de former et d'accompagner les studios, mais nous ne pouvons pas les y forcer. Certains sont volontaires, comme Ubisoft, mais d'autres restent inaccessibles.

Il existe une porosité entre les sphères privée et publique, mais aussi un mur. C'est dans ce domaine que les pouvoirs publics doivent intervenir pour faire pression, par exemple au moyen d'un observatoire. Nous pourrions créer ce dernier, avec d'autres associations et syndicats, pour analyser les chiffres, offrir un regard critique et étayé, accompagner efficacement les institutions et proposer des actions.

Nous continuerons également à soutenir les écoles dans l'éducation des jeunes garçons, mais aussi des jeunes filles, afin d'affirmer, d'une part, que les femmes ont toute leur légitimité en tant que joueuses, professionnelles et e-sportives, d'autre part que le harcèlement, le sexisme et les violences ne sont pas impunis. Cela doit se faire dès le plus jeune âge.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. - Permettez-moi de comprendre : vous avez été harcelée en ligne, mais des suites se sont produites, de façon physique, dans un bar ? À ce moment, qu'a répondu la police ? En effet, nous ne sommes pas face à une agression confinée à un espace privé, en ligne.

Mme Justine Boulanger. - C'est bien cela. Lors de la Nuit blanche, à la sortie d'un musée, j'étais accompagnée par un camarade jouant aux jeux vidéo avec moi. L'une de ses amies, qui avait grandement participé à mon harcèlement, avait proposé de nous rejoindre, afin de faire son *mea culpa*, ce que j'ai accepté. Malheureusement, elle est arrivée avec deux autres personnes, qui y avaient également pris part, dont celle que je considérais comme mon meilleur ami, mais qui avait divulgué l'intégralité de mes informations personnelles à l'ensemble de la communauté, ce qui avait permis cette atteinte physique.

Quand nous avons rejoint le bar s'est jouée une scène apocalyptique : tentatives de strangulation à mon endroit, menaces de mort, menaces de viol de la part de ces trois personnes, y compris la femme. J'étais catatonique et mon ami en état de choc. Je n'ai pu réagir autrement qu'en pleurant toutes les larmes de mon corps. Le personnel du bar a fait sortir la jeune femme, la plus agressive des trois.

Le lendemain, après en avoir longuement parlé à mes parents, j'ai décidé, en raison de cette bascule dans la vie réelle, de déposer une main courante. Alors que j'avais l'identité des trois personnes, ce qui aurait dû me permettre de porter plainte, on m'a répondu que, puisque mes preuves précédentes étaient liées à des jeux vidéo, seule une main courante était possible.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. - De quel commissariat s'agissait-il ? Quand ces événements ont-ils eu lieu ?

Mme Justine Boulanger. - C'était au commissariat du XII^e arrondissement, quand j'avais 25 ans, donc cela fait longtemps.

J'ai ensuite demandé à l'équipe du forum consacré au jeu vidéo où tout s'était déroulé d'épingler l'annonce du dépôt de la main courante. Dès lors, le harcèlement a cessé du jour au lendemain. Je n'ai plus reçu de message, ni dans le

jeu, ni sur le forum, ni dans la réalité. Seuls les deux autres hommes présents ce soir-là ont continué à se manifester, parce qu'ils avaient accès à mes numéros de téléphone, à mes profils sur les réseaux sociaux et à mon adresse, allant jusqu'à se présenter devant chez moi, prétendument pour faire amende honorable. Toujours est-il que cela reste du harcèlement. Il y a encore quelques années, j'ai de nouveau reçu des mails et des messages sur les réseaux sociaux de la part de ces deux individus, puisque l'on peut créer des comptes à l'infini.

Nous sommes plus de dix ans après les faits. La main courante a arrêté le plus gros du harcèlement par crainte, j'imagine, des représailles. C'est un fait établi : dès que l'on bascule dans le pénal, cela fait peur. Certains et certaines ont cependant la tête dure ; eux trouveront toujours un moyen de vous atteindre.

Mme Annick Billon. – Je vous remercie d'avoir formulé des propositions, bien plus rares que les constats.

Au travers de vos témoignages, on se rend compte de l'importance de l'éducation à la vie affective, relationnelle et sexuelle (Evars) dans le parcours des enfants. Or, elle n'est toujours pas mise en œuvre, alors que la loi le prévoit.

Personnellement, j'ai été extrêmement surprise de l'âge précoce auquel vous avez été exposées aux jeux vidéo, lequel pointe la responsabilité des parents et l'importance de l'accessibilité. En effet, nous avons toutes et tous été jeunes et avons essayé de contourner les interdits. Cependant, dans votre cas, vous avez été accompagnées, parfois dès l'âge de deux ans et demi, dans l'univers des jeux vidéo, et sur des jeux interdits à cette tranche d'âge.

Lorsque je présidais la délégation, j'avais mené des travaux sur l'industrie de la pornographie, pour laquelle je vois beaucoup de parallèles avec la problématique qui nous intéresse ce matin. Estimez-vous, eu égard au jeune âge auquel vous y avez été exposées, être dépendantes au jeu vidéo ? Votre consommation n'a-t-elle cessé d'augmenter depuis cette exposition précoce ?

Hier, la commission de la culture recevait, entre autres, François Meurisse, cofondateur du studio Sandfall Interactive, à l'origine du jeu vidéo *Clair Obscur : Expedition 33*. Une représentante du Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) était également présente, puisque le studio a bénéficié de soutiens. Ainsi, parmi les propositions que vous formulez, la conditionnalité des aides me semble à la fois aisée à mettre en œuvre et très importante. En effet, cette start-up n'aurait pas eu, seule, les moyens de prospérer. Il faut donc absolument activer le levier des aides publiques.

Ensuite, vous avez indiqué que votre réseau était international et parlez de communication, de conseil, de sensibilisation, d'entraide. J'ai presque envie de vous souhaiter la bienvenue dans le monde des Bisounours, parce que vous faites face à un secteur qui pèse 5,7 milliards d'euros. De quels moyens disposez-vous en tant qu'association ? Comment pourrez-vous vous battre face à cette industrie florissante ?

Les plateformes ont une responsabilité et ne reculeront que si l'on touche à leur portefeuille au moyen d'amendes, de condamnations. Avez-vous des

propositions à formuler pour éviter le développement d'une jungle sans aucun contrôle ?

Enfin, un autre parallèle avec cette industrie est le droit à l'oubli. Votre témoignage était poignant, madame, car vous avez subi des violences psychiques et physiques extrêmement graves. Comment imaginez-vous le droit à l'oubli appliqué aux jeux vidéo ?

Mme Marie-Lou Dulac. - Nous avons toutes commencé à jouer dans les années 1990, à une époque où le grand public était moins sensibilisé à la question : « Que met-on entre les mains de nos enfants ? » Le jeu vidéo était marketé comme un loisir pour enfants ; les publicités des années 1980-1990 montraient de petits garçons jouant aux jeux vidéo avec leur père. Cette représentation a nourri un biais durable.

Mes premiers jeux étaient adaptés à mon âge, mais ma pratique restait très strictement contrôlée par mes parents, en particulier par ma mère. J'aurais pu développer une addiction, parce que les jeux intègrent des leviers d'engagement très puissants qui poussent à continuer la partie.

J'avais toutefois cette même tendance avec d'autres loisirs : je dévorais les livres pendant des heures sans difficulté. Mes parents ont joué un rôle de garde-fous. Un enfant ou un adolescent ne se limite pas spontanément ; il revient aux parents d'assumer ce rôle de limite.

Il existe des jeux pour adultes, comportant de la violence, du langage grossier, de la sexualité, et d'autres pour enfants, de la même manière qu'il existe des films pour enfants et d'autres pour adultes. En comparant le jeu vidéo à la pornographie, peut-être souhaitiez-vous évoquer la sexualisation des personnages féminins ou la violence de certains contenus ?

Nous sommes très heureuses de constater que vous êtes réceptives à notre proposition relative à la conditionnalité des aides publiques.

Nos moyens sont très faibles ; notre travail repose sur le bénévolat, faute de pouvoir embaucher des salariés. En effet, le modèle de Women in Games repose sur des partenariats privés, desquels nos financements dépendent. L'un des objectifs de notre mandat, depuis notre élection en 2025, consiste justement à rééquilibrer cette structure de financement pour obtenir davantage de subventions publiques.

Nous exerçons une fonction de plaidoyer, pour démontrer aux entreprises tout l'intérêt d'une industrie plus diverse, plus inclusive. En revanche, nous ne disposons d'aucun pouvoir de contrainte. Nous travaillons avec tous les acteurs qui le souhaitent en bonne intelligence, dans une logique de collaboration, en nous considérant comme une composante de l'écosystème global.

Cela dit, nous constatons une régression de la présence des femmes dans l'industrie, en particulier dans les postes de direction, ainsi qu'une baisse significative des actions menées en faveur de l'égalité au sein des studios. Les évolutions se révèlent très fragiles : au moindre changement de contexte ou de priorité, tout peut voler en éclats.

Nous ne pouvons que dresser des constats et formuler des recommandations. Nous sommes convaincues que les pouvoirs publics ont un rôle déterminant à jouer.

Par ailleurs, nous travaillons main dans la main avec les autres associations qui portent des valeurs analogues aux nôtres, afin de faire front commun, pour que l'industrie du jeu vidéo soit, à l'égard des femmes, plus respectueuse et plus accueillante. Nous sommes joueuses, bénévoles dans l'association, et beaucoup d'entre nous travaillent dans l'industrie. Nous souhaitons qu'elle devienne conforme aux raisons pour lesquelles nous lui consacrons autant de temps et d'énergie.

Mme Anna Bressan. - J'interviens dans un hôpital psychiatrique, auprès de jeunes de 14 à 25 ans, confrontés à des formes d'addiction, mais surtout à un fort repli sur soi.

Le jeu vidéo ne constitue qu'un symptôme d'un mal-être plus profond ; il n'est jamais la cause directe d'une addiction. Ce que je mets en œuvre en hôpital de jour relève de la médiation par le jeu vidéo.

Ayant grandi dans les années 1990, j'ai moi-même été très peu guidée dans cette pratique. Mon investissement au sein de l'association vise précisément à apporter ce qui m'a manqué. Le cadre importe énormément : il faut le comprendre, le poser, puis en déployer les bienfaits. Le jeu vidéo permet de rompre un état de repli sur soi, de regagner confiance et estime de soi grâce à une pratique structurée autour d'objectifs très concrets - terminer un niveau, gagner une partie, progresser - qui sont très valorisants.

Les jeux vidéo ont des bienfaits en matière d'éducation ou de soins. Par exemple, les premières expériences montrent que la réalité virtuelle a des effets positifs dans le traitement de certaines phobies, alors qu'elle peut être perçue comme un danger.

S'agissant des plateformes, nos objectifs et nos solutions sont nombreux et complexes. Par exemple, nous avons noué de solides relations avec YouTube et Twitch.

Néanmoins, en l'absence de partenariat structuré avec l'État, nos actions restent limitées. Notre légitimité existe, mais nos forces sont réduites. Il existe de nombreuses associations Women in Games dans le monde, mais nous peinons à faire force commune, faute de pouvoir salarier des personnes qui assureraient une véritable permanence et permettraient un rayonnement maximal de nos actions.

Nous avons beaucoup d'idées, mais l'accompagnement nécessaire pour les mener à bien nous fait défaut. Nous vous adresserons un rapport substantiel rassemblant nos différentes propositions.

Mme Justine Boulanger. - Je représente un très bel exemple de ce qu'il ne faut plus faire avec son enfant en matière de jeux vidéo. Dans les années 1990, le jeu vidéo était présenté comme un loisir pour enfants - d'où le fait que la moyenne d'âge des joueurs et des joueuses soit de 39 ans aujourd'hui. Parce que nous

appartenons à cette génération, nous savons ce à quoi il ne faut pas exposer les plus jeunes.

Je ne suis pas du tout dépendante des jeux vidéo. En revanche, plus jeune, j'ai trouvé refuge dans les jeux massivement multijoueurs en ligne – je traversais une adolescence difficile, j'avais le sentiment de ne pas être entendue. J'y avais des amis qui, quoique virtuels, lisaient ce que j'écrivais et avec lesquels je passais de très bons moments – sans doute trop !

Ce refuge ne s'est jamais transformé en addiction, parce que je menais parallèlement de nombreuses autres activités. Comme mes collègues, je n'avais rien d'une personne que l'on aurait qualifiée à l'époque de *no-life*, c'est-à-dire sans vie en dehors de l'écran, collée à sa console ou à son ordinateur au point d'oublier le reste du monde et la réalité. Du reste, ce type de profil existe, mais il est de moins en moins fréquent.

Le jeu vidéo n'est plus aussi tabou qu'il a pu l'être : première industrie de loisirs en France, le jeu vidéo bénéficie d'une légitimité et d'une reconnaissance – les joueurs et les joueuses n'ont plus à se cacher. Ils peuvent interrompre leur pratique, y revenir, en parler ; le jeu vidéo fonctionne comme un vecteur social.

Le jeu vidéo est un médium à part entière. Il existe une pluralité de jeux, comme il existe une pluralité de livres, de musiques, de films. On ne peut pas parler du jeu vidéo comme d'un bloc homogène.

Votre parallèle entre le jeu et l'industrie pornographique présente des limites importantes. De la même manière qu'il existe des films pornographiques, il existe des jeux vidéo pornographiques – peu en Europe, davantage en Asie –, réservés aux adultes, tout comme dans l'industrie pornographique cinématographique ou littéraire. Mais cette production demeure marginale à l'échelle de la diversité des œuvres vidéoludiques.

On peut en revanche s'interroger sur les capacités de régulation – et d'autorégulation – des contenus selon l'âge des publics et sur la façon dont les acteurs appliquent – ou non – les règles. Une partie d'entre eux, de toute évidence, ne s'y soumet pas. On voit ainsi les limites du fameux système PEGI (*Pan European Game Information*). Les classifications PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12, PEGI 16, PEGI 18 constituent à l'origine une aide à la décision pour des personnes qui ne connaissent pas les jeux vidéo. Il s'agit d'indiquer qu'un jeu n'est pas adapté en-dessous d'un certain âge. Dans la réalité, très peu de personnes savent vraiment ce qu'il signifie. J'ai vu, dans mon entourage, un nombre incalculable d'adultes offrir à leurs enfants des jeux qui ne leur étaient absolument pas destinés – ils ignoraient jusqu'à l'existence du PEGI. Il faut donc former les parents et les adultes qui offrent des jeux vidéo.

Presque tous les parents affirment que leur enfant joue à *Fortnite*, mais, à mon avis, la grande majorité d'entre eux ignore ce qui s'y passe réellement ; or, certains adultes mal intentionnés y jouent. Pensons aux cas très graves liés à *Roblox* – je suis de près les travaux de la haute-commissaire à l'enfance sur ces sujets : il y a beaucoup à dire.

À mes yeux, l'association doit accompagner à la fois les joueurs, les joueuses et les parents. Ainsi, lors de salons, de tables rondes ou de conférences, nous expliquons, nous vulgarisons, nous alertons. On pourrait imaginer un guide de référence. La première étape est d'informer, car la méconnaissance des enjeux est grande.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Combien comptez-vous de membres au sein de *Women in Games* France ? Intervenez-vous auprès des écoles ?

Mme Marie Mercier, rapporteure. – L'addiction se définit comme une dépendance qui entraîne des conséquences néfastes sur la santé. Vous avez décrit des situations de repli sur soi pour lesquelles vous proposez des thérapies fondées sur le jeu vidéo. Ce repli constitue-t-il la cause ou la conséquence de l'usage des jeux vidéo ? Soigne-t-on le mal par le mal, en réintroduisant du jeu vidéo à petites doses ?

Mme Anna Bressan. – L'enjeu, c'est le cadre : c'est lui qui permet d'utiliser le jeu vidéo comme médiation thérapeutique et d'en montrer les bonnes pratiques. On ne peut pas agir seule ni s'autoproclamer thérapeute du jeu vidéo. Tout repose sur un accompagnement structuré au sein d'une équipe pluridisciplinaire.

L'association *Women in Games* rassemble environ 3 000 membres et sympathisants en France, qui partagent nos valeurs et animent notre communauté. Notre force vive se compose d'environ 300 membres capables de mener des actions sur l'ensemble du territoire. Notre conseil d'administration réside principalement à Paris et dans les grandes métropoles où se trouvent les communautés de jeux vidéo et les entreprises du secteur.

Mme Marie-Lou Dulac. – Je précise que notre association s'adresse à toutes et tous : les femmes, les personnes de genre marginalisé et les hommes. Les hommes sont les bienvenus et même indispensables pour porter nos actions ; sans leur engagement, alors qu'ils restent majoritaires dans l'industrie, nous aurons du mal à progresser.

Nous intervenons aussi dans les écoles, mais nos moyens demeurent très limités. Organiser ces interventions se révèle extrêmement chronophage, même si cela fait partie de nos priorités. Nous réfléchissons à nouer un partenariat avec une organisation tierce qui nous permettrait de relayer nos messages et d'accroître notre impact.

Notre objectif consiste à être présentes sur tout le territoire, parce que les écoles à sensibiliser sont nombreuses, tout comme les enfants, les adolescents et les jeunes adultes. Mais nous n'avons tout simplement pas les moyens de déployer nos actions à grande échelle.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Vous l’avez rappelé, il existe quasiment autant de joueurs que de joueuses, même si leurs centres d’intérêt diffèrent selon les types de jeux. En revanche, les femmes demeurent très largement absentes de la scène e-sportive, où elles ne représentent que 7 % des effectifs.

Je vous remercie très sincèrement : vos échanges ont été extrêmement enrichissants.

Femmes et jeux vidéo – Sexisme, streaming et jeux vidéo : la parole aux joueuses

(5 février 2026)

Présidence de Mme Dominique Vérien

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Nous poursuivons ce matin nos travaux consacrés à la place des femmes dans l'univers du jeu vidéo.

Après avoir auditionné les syndicats représentatifs du secteur, des chercheuses, ainsi que l'association Women in Games France, nous avons souhaité donner la parole aux premières concernées : les joueuses et les streameuses elles-mêmes. Par streameuses, j'entends les joueuses qui diffusent en direct des sessions de jeux vidéo sur des plateformes dédiées telles que Twitch ou Steam, et interagissent en temps réel avec leur public.

Je souhaite la bienvenue à Anna Bressan, référente événementiel Women in Games France, que nous connaissons bien ; Ultia, streameuse professionnelle, qui échangera avec nous par visioconférence ; Mamapaprika, créatrice de contenus jeu vidéo sur Twitch, animatrice d'émissions et ambassadrice de l'association Afrogameuses ; et Clémence Duneau, journaliste et autrice spécialisée en culture web, jeux vidéo et e-sport.

Je vous remercie toutes les quatre pour votre présence. Nous souhaitons partir des réalités vécues, parfois très dures, pour comprendre ce que signifie concrètement être une femme dans les espaces du jeu vidéo et du streaming. Quelles sont les difficultés rencontrées par les femmes dans les communautés de jeu, en particulier en ligne, en matière de harcèlement et de violences sexistes et sexuelles ?

Les femmes représentent la moitié des joueurs de jeux vidéo et sont même devenues majoritaires parmi la génération Z des 16-30 ans. Pourtant, cette présence massive ne se traduit ni par la même visibilité, ni par la même reconnaissance, ni par les mêmes opportunités, notamment dans les espaces les plus exposés tels que le streaming, devenu un espace de travail, de notoriété et de carrière. Les femmes ne représentent qu'environ 10 % des streamers dans un marché pourtant en pleine expansion.

Pourquoi les femmes sont-elles si peu visibles dans ces espaces, alors qu'elles jouent autant que les hommes ?

La réponse n'est pas à chercher du côté d'un manque d'intérêt, d'ambition ou de compétence. Les femmes qui jouent, et plus encore celles qui streament, se heurtent à une série d'obstacles spécifiques : une légitimité sans cesse remise en cause, une exposition accrue aux commentaires sexistes, une crédibilité professionnelle plus difficile à établir, un accès plus compliqué aux sponsors et aux

opportunités, et surtout une violence en ligne qui structure profondément leur trajectoire.

Cette table ronde est importante, d'abord parce que le jeu vidéo s'inscrit dans le contexte plus large d'une société où le sexisme et les violences sexistes et sexuelles restent omniprésents. Ensuite, parce que le streaming concentre ces tensions : c'est un espace de visibilité maximale, donc aussi de risque maximal lorsqu'on est une femme.

Les joueuses et les streameuses font face à un environnement toxique. Un sondage mené par l'Ifop en mars 2023 montre que 40 % des joueuses déclarent avoir subi des comportements sexistes ou déplacés et des propos à connotation sexuelle dans leurs échanges en ligne ; la proportion s'élève à 66 % chez les joueuses de jeux de combat. Cela peut aller de remarques sexistes jusqu'à des menaces d'agression sexuelle, en passant par des propos obscènes ou des commentaires à caractère sexuel.

Ces expériences ont des effets concrets sur les trajectoires des femmes, puisqu'elles les poussent à adopter des stratégies d'évitement et de protection pour échapper à des interactions hostiles, comme renoncer à l'utilisation de la messagerie vocale, contourner certains modes de jeu ou masquer leur identité de genre. Autrement dit, ces expériences négatives produisent un phénomène d'invisibilisation, avec un coût immense : moins de présence dans les scènes publiques, donc moins d'occasions de reconnaissance et, par conséquent, moins de carrières possibles.

Parfois, ces environnements toxiques conduisent au pire. Je pense bien sûr à ce que vous avez vécu, Ultia. Après avoir dénoncé des propos sexistes et misogynes tenus lors du ZEvent de 2021, vous avez subi des raids de haine d'une ampleur exceptionnelle : des dizaines de milliers de messages d'insultes, de menaces, de harcèlement. Votre expérience est malheureusement loin d'être un cas isolé. Les premières condamnations ne sont intervenues qu'en 2025 et n'ont concerné que trois personnes, ce qui paraît profondément choquant.

Des outils existent, bien sûr. Le Digital Services Act (DSA) et la loi visant à sécuriser et réguler l'espace numérique (Sren), qui imposent des obligations nouvelles aux plateformes, constituent des avancées. Mais ces outils sont-ils à la hauteur de la réalité vécue ? Depuis que nous menons nos auditions, beaucoup de témoignages et de données objectives nous invitent à en douter. La question est celle de l'effectivité des règles de droit face au sentiment d'impunité que procure encore trop souvent le pseudo-anonymat.

Simplicité et rapidité des signalements, visibilité des sanctions – qui doivent être suffisamment dissuasives –, protection réelle des victimes et responsabilité concrète des plateformes... Face à l'ensemble des sujets évoqués, votre présence nous permettra de mieux comprendre cette réalité et d'identifier des leviers d'action concrets en matière de formation, de prévention, de modération, de responsabilisation des acteurs, mais aussi d'accompagnement et de sécurisation des carrières.

Comment faire en sorte que, pour les femmes, jouer, streamer, être visible, créer du contenu et réussir à en vivre ne soit pas plus coûteux, plus risqué et plus épuisant que pour les hommes ?

Je précise que cette audition fait l'objet d'une captation audiovisuelle en vue de sa retransmission en direct sur le site et les réseaux sociaux du Sénat. Je laisse la parole à Anna Bressan pour une présentation générale et une mise en perspective du sujet.

Mme Anna Bressan, référente événementiel Women in Games France. – Je vous propose de dresser un état des lieux du streaming et de la création de contenu en France, en particulier sur les plateformes Twitch et YouTube, avec un objectif clair : expliquer ce que c'est, comment cela fonctionne et, surtout, pourquoi ce secteur reste loin d'être paritaire à tous les niveaux, en détaillant les freins spécifiques pesant sur les femmes.

Anna Bressan projette un diaporama en complément de son propos.

La définition du streaming mélange souvent deux réalités. D'une part, la vidéo à la demande (VOD), qui consiste à regarder un contenu quand on veut : ainsi des vidéos sur YouTube, hors direct, des rediffusions ou des documentaires. D'autre part, la diffusion en direct, ou *live*, notamment sur Twitch et YouTube Live. La spécificité du *live* est l'interaction en temps réel *via* le tchat, ce qui en fait un média hybride qui réunit divertissement et conversation et, surtout, façonne la communauté.

Le streaming est indissociable du jeu vidéo, qui est un outil culturel et social. On joue, on regarde jouer, on apprend, on discute d'une mise à jour ou d'un tournoi. Le streaming est devenu un outil de découverte de jeux, un média de communauté et un moteur d'engagement pour l'e-sport. Sur Twitch, les contenus les plus regardés incluent très souvent les jeux vidéo. Nous avons déjà abordé le sujet avec le rapporteur Adel Ziane : de nombreuses personnes s'intéressent à des jeux comme GTA V, League of Legends, Valorant, mais aussi à des formats conversationnels comme le « Just Tchatting » de Twitch, qui consiste en des directs dédiés à l'échange avec les communautés, un format fidélisant.

Passons aux usages. Selon l'Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique (Arcom), 70 % des Français de plus de 15 ans consomment des vidéos sur les réseaux sociaux et plateformes de partage. YouTube y occupe une place prépondérante : 47 % des usages sont au moins hebdomadaires. Selon une étude Médiamétrie d'octobre 2025, 43 millions de personnes de plus de 15 ans ont regardé YouTube en septembre, y compris sur des téléviseurs connectés - la télévision connectée est le premier support de consommation de YouTube aux États-Unis et le deuxième en France, où elle progresse très rapidement. Si l'on isole les usages *live*, les formats « React » en direct représentent 15 % des consommations des Français, contre 19 % pour les autres contenus en direct. Même si tout le monde ne regarde pas Twitch quotidiennement, le format en direct fait désormais partie des habitudes de consommation et de sociabilisation numérique.

J'en viens à la question des rôles modèles et à la place des femmes. Le streaming fabrique des figures qui deviennent des modèles pour une grande

partie de la jeunesse, avec un impact parfois supérieur à celui des animateurs des médias traditionnels, en raison de la proximité et de la présence quotidienne.

Un point essentiel : ce métier est structurellement dépendant des plateformes et des réseaux sociaux. La trajectoire d'un créateur repose sur des règles qui ne lui appartiennent pas : monétisation, visibilité, modération, changements de politique parfois rapides et unilatéraux. Cette dépendance pousse à devenir multiplateforme, c'est-à-dire à multiplier les formats – direct, vidéo, formats courts – non par effet de mode, mais par nécessité de survie. Si une plateforme change ses règles ou fragilise un compte, c'est toute l'activité qui peut vaciller.

Cette « multiplateformisation » peut constituer un frein plus fort pour les femmes. Les espaces d'exposition sont plus nombreux, de même que les points d'entrée pour les messages sexualisés, intrusifs et les attaques coordonnées, d'où un besoin accru de protection et de modération. Elle suppose aussi une charge de travail continue. Cette exigence de régularité, déterminante pour les algorithmes, s'accompagne de contraintes supplémentaires : prudence accrue sur l'exposition personnelle, accès plus inégal aux réseaux sociaux et, parfois, responsabilités familiales.

Cette dépendance rend les créatrices plus vulnérables au risque de sanctions ou de déréférencement. Une vague de signalements abusifs, une controverse ou un changement de règles peut faire chuter la visibilité du jour au lendemain. Or, quand on est déjà en situation minoritaire dans l'accès aux audiences et aux revenus, ces chocs sont plus difficiles à amortir. Les créatrices ont un filet de sécurité économique plus fragile et le coût de reconstruction de leur communauté est bien plus élevé.

Des agences de talents se développent et se structurent à mesure que l'écosystème se professionnalise. Elles peuvent être protectrices, mais aussi accroître l'asymétrie si elles accentuent la course à la performance et la dépendance à la plateforme.

J'en viens maintenant au fameux « tunnel de parité », concept qui sert à expliquer pourquoi le streaming n'est pas paritaire : la parité se perd en effet étape par étape. À l'entrée, le public est quasi paritaire : 49 % des femmes jouent et regardent des contenus. Elles sont cependant moins nombreuses à se lancer dans le streaming, car le coût d'exposition et le risque de violence y sont beaucoup plus élevés. Parmi celles qui persévèrent, moins nombreuses encore sont celles qui atteignent et maintiennent une pratique régulière, en raison de la charge des multiplateformes, de la nécessaire prudence qu'impose l'exposition et des mesures de protection chronophages et énergivores.

Enfin, au sommet de la pyramide, l'écart est documenté. Selon Stream Hatchet, les femmes ne représentaient en 2023 qu'environ 10 % du top 1000 des plus grands streamers sur Twitch. Elles sont aussi davantage susceptibles d'interrompre ou d'arrêter leur activité, car l'addition de la pression, des attaques et de la solitude pèse plus lourd.

On peut donc avoir une audience diverse et un vivier large sans que cela se traduise par une égalité de conditions ou de visibilité.

Sur YouTube, des rapports d'impact économique servent d'indicateur pour cet écosystème, devenu une industrie avec 24 000 emplois directs et indirects en France.

Les freins ne sont pas seulement culturels, ils sont structurels : une exposition accrue aux violences, un surcoût dû à la modération et la protection, des biais de perception – l'éternel refrain sur le manque de compétences –, un accès inégal aux réseaux, au sponsoring et à l'accompagnement. Les affaires médiatisées autour du cyberharcèlement de streameuses illustrent ce coût humain et professionnel, et expliquent l'autocensure. Les analyses institutionnelles sur les violences sexistes dans le numérique documentent ce mécanisme d'éviction et de découragement.

Les données relatives aux revenus sont rarement disponibles de façon transparente, comparable et ventilée, notamment par genre et par pays. C'est là une limite majeure pour l'action publique.

Nous savons que la distribution des revenus dans le streaming est très concentrée : une minorité capte l'essentiel des gains, la majorité complète avec d'autres sources de revenus. On vit rarement du streaming au sens strict. Pour beaucoup de créateurs, les revenus de collaboration, de sponsoring - partenariats de marque, opérations spéciales, placement de produits ou contrats d'ambassadeur – sont primordiaux. Or, cette économie hors plateforme est peu documentée et il est difficile d'établir des comparaisons entre les hommes et les femmes.

Parce qu'il crée des obligations en matière de transparence et offre une meilleure visibilité sur les systèmes et les procédures, le DSA peut améliorer le pilotage public. Les grandes plateformes seront contraintes de fournir des informations plus structurées sur le fonctionnement du service, ce qui pourrait, à terme, éclairer les conditions de monétisation et les éventuels écarts.

J'en viens à la modération. Nous connaissons tous la loi pour la confiance dans l'économie numérique (LCEN) et le DSA. La loi Sren s'inscrit dans ce mouvement en désignant l'Arcom comme coordinateur national du DSA et en renforçant l'arsenal contre les cyberviolences.

Sur le plan pénal, le harcèlement, y compris en meute – ce qui inclut les raids numériques –, est incriminé. Il est possible de prononcer une peine complémentaire de suspension de compte ou de bannissement, pour une durée pouvant aller jusqu'à plusieurs mois, davantage en cas de récidive. Ce dispositif vise à priver les harceleurs de leur caisse de résonance numérique. Toutefois, dans la pratique, les attaques sont souvent coordonnées hors plateforme, *via* des multicomptes, et circulent entre Twitch, YouTube, TikTok, Instagram et Discord. La viralité d'un extrait étant susceptible de multiplier l'exposition d'une créatrice, une approche par plateforme ne suffit pas : il faut une approche écosystémique, qui comprend le flux d'audience, la circulation de contenu et la coordination des attaques.

Les plateformes disposent d'outils, mais ceux-ci sont-ils efficaces ? Ils peuvent être vite dépassés, qu'il s'agisse de signalement, de blocage, de bannissement ou de filtres automatiques. L'efficacité se mesure à trois éléments : la vitesse de traitement, la capacité à empêcher la récurrence et la protection réelle des victimes. Sur ce dernier point, l'épuisement dû aux procédures complique l'opération. Or, l'Union européenne juge parfois ces mécanismes insuffisants. Des médias ont rapporté des accusations de manquement aux obligations de transparence et l'absence de mécanismes efficaces sur certaines plateformes. Ce point est crucial, car la modération n'est pas un outil, c'est une politique industrielle, avec des ressources, des objectifs et des arbitrages.

J'en arrive à la question de la santé mentale. Comment protéger les streameuses, métier déjà solitaire ? Paradoxalement, elles sont exposées en permanence, mais seules devant la caméra, soumises à des impératifs de performance, d'algorithmes et de monétisation. Le harcèlement peut entraîner une hypervigilance, un épuisement, un isolement, une autocensure - et parfois l'arrêt de l'activité.

L'Arcom s'est penchée sur l'exposition des mineurs aux risques en ligne, la normalisation des comportements toxiques et la nécessité d'une large prévention. De nombreux acteurs de terrain soulignent l'ampleur des cyberviolences et l'importance des dispositifs d'aide et de signalement. Concrètement, protéger la santé mentale des streameuses, c'est soutenir la modération par la formation, les moyens et la coordination ; encourager des procédures *victim friendly*, en allégeant la lourdeur administrative, perçue comme un frein ; enfin, renforcer la lutte contre le *doxing* - la divulgation de données personnelles - et la récurrence. Le harcèlement numérique se mue souvent, hélas, en harcèlement réel. Enfin, il faut valoriser les relais collectifs que sont syndicats et associations, avec un accompagnement juridique et psychologique.

Le streaming intensifie aussi les relations parasociales, ce sentiment de proximité alors que le lien est unilatéral. Ce n'est pas nouveau dans les métiers de l'image, mais la régularité et l'interaction en direct rendent le phénomène plus puissant. Il existe des travaux académiques sur les relations parasociales avec les youtubeurs, et des associations alertent sur les dérives possibles de l'attachement à des idoles numériques. Le phénomène touche particulièrement les créatrices, plus souvent sexualisées et assignées à une disponibilité émotionnelle, ce qui se traduit par des demandes d'attention, des crises de jalousie, des intrusions et une pression affective accrue.

La sexualisation et l'objectification ne sont pas des dérives marginales, mais des normes culturelles persistantes. Dans le streaming, elles se traduisent par des commentaires sur le corps, des soupçons sur la légitimité, un double standard moral et une instrumentalisation de la visibilité. Changer le regard social exige des mesures claires, avec des messages forts, une tolérance zéro sur les violences et la banalisation sexiste, une responsabilisation des plateformes et un soutien à la visibilité de rôles modèles diversifiés.

Le streaming est devenu un média de masse, structuré par le jeu vidéo, qui produit des communautés, des métiers et une économie réelle. Mais la parité ne se joue pas seulement dans les publics ; elle se joue dans la sécurité, la visibilité et la capacité à vivre de ce métier. L'accès au sommet et à la monétisation reste très inégal pour les femmes. Le cadre juridique évolue. La question est désormais celle de l'effectivité des obligations, de la mesure et de la coopération opérationnelle avec les plateformes.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Merci. Je passe la parole à Ultia, en visioconférence.

Ultia, streameuse professionnelle. – Les propos d'Anna Bressan étaient très intéressants et m'ont beaucoup appris. C'est un sujet sur lequel Mamapaprika et moi-même intervenons depuis des années. Nous avons très peu travaillé ensemble, mais lorsqu'il s'agit de parler des femmes sur internet, nous répondons présentes ! Je souscris entièrement aux propos d'Anna Bressan.

Je suis Ultia, streameuse depuis 2017 ; c'est mon métier depuis 2020 – même si tel n'était pas mon objectif initial. Lors du ZEvent 2021, ma carrière a connu un tournant, car j'ai dénoncé publiquement une situation sexiste lors d'un événement caritatif. Cela m'a valu des années de harcèlement – la situation n'est toujours pas totalement apaisée. À l'origine, ce phénomène a été entretenu par d'autres streamers de la plateforme. Après plus d'un an de harcèlement quotidien, et ne me sentant plus du tout à ma place dans les événements organisés par mes pairs, ne sachant plus quoi faire, j'ai porté plainte - non pas tant par désir de justice, mais parce que j'étais totalement désemparée.

Les démarches administratives ont été longues, lourdes, fatigantes et dénuées de toute logique. Je suis d'accord avec Anna Bressan : nous n'en sommes plus à appeler les plateformes à mettre en place une modération et des outils pour éviter le sexisme. Ces dispositifs, qui ne sont à mon sens que des pansements, existent déjà. Lorsque je signale à Twitch, plateforme sur laquelle j'exerce au quotidien, des problèmes de sexisme, de misogynie, de racisme et d'homophobie – que je ne subis pas personnellement, mais que mes pairs peuvent subir –, la plateforme me renvoie aux outils de modération. Mais quand se décidera-t-elle à fermer des comptes ? À faciliter l'accès de la police aux adresses IP des comptes problématiques ? À empêcher la réouverture de nouveaux comptes par les mêmes personnes ? À traiter les problèmes en amont ? Les pansements n'empêchent pas le sexisme ou les discriminations. Ce sont des sujets que je sou mets à Twitch quotidiennement.

Selon la police, qui a mené mon enquête pendant des années, la plateforme avec laquelle il était le plus difficile d'entrer en contact n'était pas Twitter à l'époque, mais Twitch. C'est Twitch qui répondait le moins, qui donnait le moins d'informations personnelles sur les utilisateurs. Résultat : seules trois personnes étaient présentes à mon procès, alors que le dossier concernait 800 personnes ! Il y a une vraie lourdeur administrative.

Le sexisme existe dans tous les milieux, pas que dans le jeu vidéo. Un de mes harceleurs a été condamné à de la prison avec sursis et à un éloignement

physique et numérique : 45 minutes après être sorti du tribunal, il me harcelait à nouveau sur mes réseaux ! Le seul moyen de faire appliquer l'éloignement prononcé par le tribunal aurait été de retourner voir la police, de tout réexpliquer – car comme j'avais déménagé, j'avais changé de commissariat – et de redéposer plainte. Cette lourdeur administrative est vraiment ce qui m'affecte le plus au quotidien. Le tribunal a condamné cet homme : normalement, il ne peut plus me faire de mal, il n'a plus le droit de me parler, mais s'il le fait, je suis obligée de redéposer plainte. C'est absurde et énergivore. Je n'en ai plus la force, je ne l'ai donc pas fait. Il continue donc de me harceler sur mes réseaux... Le seul moyen que j'ai, c'est de le bloquer, de l'enlever de mes réseaux – le « pansement » dont je parlais tout à l'heure.

Il faut vraiment déconstruire ces fameuses normes culturelles dont parlait Anna Bressan. C'est un problème systémique et sociétal, qu'il faut traiter en amont. Les femmes sont prises dans un cercle vicieux, notamment sur Twitch : nous avons moins de présence en ligne, sommes moins mises en avant par nos pairs masculins – dont nous avons besoin, hélas, pour afficher notre visibilité. C'est à eux de se positionner clairement, mais on ne peut pas les y forcer – au fond, ils ne s'en soucient guère... D'où l'importance de valoriser la diversité des rôles modèles, comme le disait Anna Bressan, *via* nos pairs masculins, qui, eux, ont de la visibilité et peuvent être entendus.

Cela me désole de le dire, mais j'ai besoin d'eux. Chaque fois que les vagues de harcèlement envers moi ont diminué, durablement, c'est qu'un homme avait pris la parole. Sinon, cela ne marche pas. Quand des hommes ont pris la parole à la suite de ma prise de position lors du ZEvent 2021 pour me harceler, j'ai continué à me faire harceler... Mais quand ils ont dit : « Qu'a fait Ultia pour mériter ça ? Vous ne devriez pas la harceler », mon harcèlement a diminué.

Le seul moyen que j'ai trouvé pour faire cesser mon harcèlement, c'est de faire entendre ma voix. Étant l'une des plus grosses streameuses de la plateforme, je suis privilégiée, parce que ces messages se noient dans un flot de messages, que j'ai une équipe de modération et que je suis « tankée », depuis le temps que je travaille sur la plateforme, et surtout parce que je suis écoutée. Je suis là à parler devant vous de mon problème, je suis écoutée par Twitch avec qui j'ai un rapport privilégié et un contact direct, ce qui n'est pas le cas de mes homologues féminines.

Cercle vicieux là encore : les filles se font davantage harceler, mais étant moins importantes sur la plateforme, elles n'ont pas ce lien privilégié, en tout cas avec Twitch. J'aimerais faire entendre la parole de ces personnes qui ne sont pas entendues et qui se prennent de plein fouet ce harcèlement, constamment.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Vous dites être « tankée » : que signifie ce terme ?

Ultia. – Cela veut dire que j'ai les épaules pour encaisser tout cela, du fait de ma personne, mais aussi de ma longue expérience sur la plateforme. J'en ai fait mon travail et j'ai donc du recul...

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Le profil d'un tank, donc. Merci, j'enrichis mon vocabulaire. Merci de votre intervention, qui était très claire.

Mamapaprika, créatrice de contenus jeu vidéo sur Twitch, animatrice d'émissions et ambassadrice de l'association Afrogameuses. – Merci de votre invitation.

Je m'appelle Mamapaprika, mon pseudonyme sur les réseaux depuis 2020, date à laquelle j'ai commencé à faire du streaming. Je fais principalement du jeu vidéo indépendant, principalement sur PC. J'anime également deux émissions, pour la chaîne Twitch d'Arte et pour la chaîne Outre-mer La Première. J'ai enfin le privilège d'être ambassadrice de l'association Afrogameuses qui lutte pour plus de diversité dans le secteur du jeu vidéo dans son ensemble - s'agissant des professionnel.les, créateur.rices de contenu, joueurs et joueuses, mais aussi des représentations dans les jeux vidéo. Le nom « Afrogameuses » se concentre sur les personnes afrodescendantes genrées au féminin, mais nous luttons pour plus de diversité en général, dans une approche intersectionnelle.

Je m'estime extrêmement chanceuse dans mon parcours, car je n'ai commencé à subir du sexisme dans le cadre du jeu vidéo qu'à partir de mon arrivée sur Twitch. Avant cela, j'ai eu la formidable opportunité de rentrer dans des cercles de joueurs fans de RPG (*Role Playing Game*, jeu vidéo de rôle), *via* des forums où j'étais l'une des rares femmes présentes, mais où j'ai été entourée de gentillesse et accompagnée dans l'apprentissage de ma culture vidéoludique, avec douceur, sans volonté de nuire ni de me sexualiser.

En arrivant sur Twitch, j'ai vu le changement : étant une femme noire – dans la société, mais aussi dans le milieu de Twitch, encore très majoritairement rattaché aux jeux vidéo, même si vous pouvez désormais faire tout ce que vous voulez sur Twitch, ce qui fait aussi la beauté de la plateforme – je me suis retrouvée en face d'une violence concentrée sur un canal, le mien. Quand on a sa chaîne Twitch, on est chez soi, on a ses propres ses règles, sa direction artistique, sa communauté. On se fait donc attaquer sur ce qu'on est, ce qu'on pense, ce qu'on représente, ce que les autres pensent qu'on représente. Il y a deux semaines, une personne est arrivée sur ma chaîne pour me dire : « Coucou, ma star, tu me montres tes seins ? ». Elle a eu la gentillesse de dire coucou, c'est déjà ça...

Je suis une femme noire et fière de le dire, donc je subis de la misogynie sur la plateforme : c'est l'intersection entre le racisme associé aux femmes noires et le simple fait d'être une femme. On me dira « *Wesh* négresse ! », « D'où tu viens, retourne dans ta case », etc. Ce ne sont pas des cas isolés.

J'évoquerai deux cas : une collègue membre de l'association Afrogameuses, qui avait dix personnes sur son *live*, fêtait les six mois de la création de sa chaîne. Elle a organisé un jeu, *Gartic Phone*, qui mélange le *Pictionary* et le téléphone arabe : vous donnez une phrase et quelqu'un la dessine pour la faire deviner à d'autres personnes. Elle a ouvert son serveur Discord pour que les personnes présentes sur sa chaîne puissent participer. Deux hommes se joignent à la partie, adorables. Ils sont en vocal sur son serveur. Sur son écran apparaît la phrase qu'elle

devait dessiner : « un négroïde condamné à mort par pendaison. » Panique générale. Les deux personnes tiennent alors des propos racistes, colonialistes, lancent « gloire au maréchal Pétain », avant de se faire « kicker », c'est-à-dire sortir de la conversation, bannir.

Autre cas, de LGBTphobie cette fois : une collègue et amie s'est fait hacker son compte, par une personne qui connaissait les usages de Twitch et a utilisé son compte PayPal pour s'envoyer des *subs*. Twitch fonctionne avec un système d'abonnement : on peut donner de l'argent pour offrir des abonnements et ainsi soutenir une chaîne. La personne a utilisé le compte de la streameuse pour donner des *subs* à sa propre chaîne. Il faut savoir que 20 *subs* représentent 100 euros. Cette streameuse - qui était dans une grande précarité - arrête le stream ; la personne prend alors possession de sa chaîne et commence à diffuser des images pornographiques. Je suis persuadée que c'était une attaque ciblée, contre une streameuse non binaire qui se genre au féminin.

Le premier cas a quatre ans, l'autre, trois semaines... Cette volonté de nuire, les femmes, les personnes non binaires et les personnes non blanches la subissent au quotidien sur Twitch.

Ultia évoquait les outils de modération. J'ai la chance d'avoir un lien direct avec Twitch, même si ma communauté est petite. J'ai signalé ces deux cas : on m'a invitée à faire des signalements, à monter des dossiers, mais c'est extrêmement procédural et coûteux.

Actuellement, je constate une baisse d'attention dans la modération de la plateforme Twitch : lorsqu'on signale des messages à caractère raciste, sexiste ou homophobe, la réponse est qu'il n'y a pas d'infraction manifeste, qu'il n'y aura donc pas de conséquence. Vu les temps de réaction, il s'agit manifestement de réponses automatisées. Ce n'est pas possible !

Je demande à ma communauté de signaler les messages injurieux, de faire des captures d'écran, avant de bannir - car bannir quelqu'un de votre chaîne ne l'empêchera pas de déverser sa haine ailleurs. C'est par des signalements qu'on peut faire sauter le compte et empêcher la personne de nuire.

Trop souvent, la réponse est qu'il n'y a pas d'infraction - alors que les pseudonymes sont arabophobes, négrophobes, que les propos sont clairement homophobes, sexistes, racistes. J'en fais régulièrement état auprès des équipes de Twitch. Je n'ai pas peur de dire les choses, je vais directement dans le DM de Twitch, en leur demandant d'agir.

Je suis maman et je ne peux pas le cacher, car un enfant, ça vit, ça peut débarquer en plein stream, crier « Maman ! »... J'ai dû mettre en place des filtres pour pixelliser l'image afin qu'on ne voie pas mon enfant. Je ne le genre pas et je ne l'ai jamais appelé par son prénom : c'est sa vie privée. Je subis déjà de plein fouet cette malveillance sur les réseaux, je ne vais pas la faire subir à mon enfant. Cela me limite aussi dans mes heures de streaming : je cale désormais mes horaires sur ceux de l'école.

Cela peut être un frein à des opportunités : je suis une femme, noire, maman. Les marques pensent marketing, appétence... Qui veut suivre une maman ? La parentalité ne concerne que 10 % de ma communauté... Cela étant, malgré ces contraintes et cette petite communauté, je fais partie des rares personnes à avoir des opportunités commerciales, car j'ai la chance de traiter avec des personnes qui s'intéressent à la personne, au contenu, sans s'arrêter aux statistiques ou aux contraintes liées au fait d'être une femme dans le secteur du jeu vidéo.

Anna Bressan et Ultia ont évoqué les difficultés administratives, les recours possibles quand on subit du harcèlement. En 2021 ou 2022, j'ai fait partie des nombreuses victimes d'une vague de harcèlement qui consistait à « spammer », c'est-à-dire à inonder le tchat de messages : menaces de mort, de viol, et, me concernant, insultes à caractère raciste. J'ai déposé une plainte auprès de Pharos. J'ai été chanceuse : dans l'heure d'après, une enquêtrice m'a appelée pour traiter le sujet, indiquant que je faisais partie des nombreuses personnes ayant déposé un recours et qu'il fallait que j'encourage les autres à faire de même. Mais le dépôt de plainte sur Pharos est très compliqué : on ne peut pas envoyer de pièce jointe, j'ai dû envoyer mes dossiers et les *screenshots* (captures d'écran) par WeTransfer.

Je sais que ces institutions ont la volonté de prendre en charge nos plaintes et nos angoisses, mais vu le peu de personnes affectées à Pharos, il est normal qu'elles soient débordées ! Je ne sais pas combien de personnes reçoivent une réponse ou même un accusé de réception de Pharos. Il doit y avoir 98% de messages non lus... Je fais partie des chanceuses. Il faut aller vers ces institutions, leur donner les moyens humains et budgétaires pour que toute personne puisse se sentir à l'aise et protégée.

Les gens regardent nos streams, car nous apportons un contenu, certes, mais aussi une humeur, une ambiance. Lancer son stream en ayant la boule au ventre, c'est difficile. Même si nous sommes bien entourées, recevoir une flèche nous touche. On a beau recevoir mille commentaires gentils, on retient le seul méchant. Il faut continuer à aider et à faire ces efforts.

Je rejoins Ultia sur l'aspect « Boys' club » - ces garçons, autour de nous, qui pensent n'avoir pas de rôle à jouer dans la sous-représentation des femmes et des personnes non blanches. J'ai un jeu : à chaque événement, je compte les femmes, les personnes non binaires, si elles sont « outées », les personnes non blanches... Par exemple, lors du ZEvent 2025, il y avait plus de participants que l'année précédente, mais le même nombre de femmes : quarante streamers euses mais seulement une douzaine de streameuses, moins d'un tiers, alors que nous sommes là, nous existons !

Lorsqu'on me demande des recommandations, durant une émission, j'en profite pour mettre en avant les personnes. Le plus souvent, on me répond : « Ah, on n'y a pas pensé, parce qu'on ne les a pas trouvées. » Non, en réalité, vous n'avez pas cherché ! Les institutions et les marques doivent faire l'effort de mettre ces personnes en avant ! Les joueuses existent, il faut les écouter.

Cela passe aussi par du marketing. Le jeu vidéo est associé aux garçons à cause du marketing des années 1980-1990. Que les marques et les studios mettent en avant les femmes, pour que ce biais cognitif change enfin !

Mme Clémence Duneau, journaliste et autrice spécialisée en culture web, jeux vidéo et e-sport. – Mon amour du jeu vidéo, je le tiens de mon père. Il n’a jamais été un grand bavard ; il parlait peu de sa passion pour les jeux, mais, petite, je le regardais jouer à *Baldur’s Gate*, à *Diablo*, à *Civilization*. Tout me semblait fascinant : la musique, épique ou angoissante, les visuels pourtant vieillots qui m’émerveillaient. Le regarder jouer n’avait jamais rien d’ennuyeux. À 7 ans, ma patience a été récompensée, j’ai eu ma première console : une Game Boy. N’étant pas bilingue, je n’avais pas remarqué le nom. Jusque-là, rien ne m’avait indiqué que le jeu vidéo pouvait ne pas être pour moi. Comme je voyais peu mon père, j’adorais lui montrer les derniers Pokémon que j’avais attrapés ; c’était un lien très fort entre nous.

Peu à peu, j’ai affiné mes propres goûts, préférant le fantastique de *Baldur’s Gate* aux combats incessants de *Diablo*, la tranquillité des *Sims* aux jeux de course et les descentes de ski de *SSX 3* aux parties de *FIFA*. Ces mondes, ces histoires m’ont fait grandir, tout autant que mes lectures ou les dessins animés. Ils m’ont donné une culture, une appréciation des arts numériques et un amour des récits interactifs.

À partir du lycée, j’ai un peu délaissé les jeux vidéo, avec l’idée que c’était un truc de garçon, et que ce n’était pas quelque chose de sérieux. Ce qui était sérieux, c’était le journalisme et les relations internationales – voie que j’ai donc suivie jusqu’à ce que, bien plus tard, j’entre au service Pixels du *Monde*. C’est là que j’ai réalisé que le jeu vidéo était une industrie culturelle majeure, dans laquelle les femmes avaient déjà toute leur place. Le problème, c’est de nous avoir fait croire que nous n’y avions pas notre place, que c’était un monde de garçons. Et certains continuent, quand ils nous conseillent d’arrêter de jouer plutôt que de subir du harcèlement !

Quand on nous dit qu’il est difficile de s’identifier aux personnages féminins, alors que nous avons passé notre vie à nous identifier à des hommes, car il n’y avait que cela ; quand on nous renvoie systématiquement à notre corps, à notre genre, qu’on nous dit que c’est plus facile pour une femme, que les réseaux font du favoritisme ; quand on nous regarde avec méfiance lorsque nous dénonçons des agressions, comme si c’était un peu de notre faute ; quand nous devons cacher notre identité en ligne : tout cela alimente un climat de peur et de violence qui dissuade, inquiète et peut détruire les femmes qui tentent de s’épanouir dans ce milieu.

Tout cela n’est évidemment pas limité au milieu des jeux vidéo. Tenter de résoudre ces problèmes structurels de violences faites aux femmes en s’attaquant uniquement aux médias, et non aux racines sociétales, ne permettra jamais un changement profond et durable dans le secteur.

Quelques pistes de réflexion. Il faut mieux appliquer les lois en vigueur, trop peu connues ; protéger la santé mentale des femmes qui, sur internet, sont livrées à elles-mêmes dans un métier très solitaire et très violent ; éduquer le public

sur les mécanismes psychologiques, comme les phénomènes parasociaux qui nourrissent certains comportements violents et qui sont exacerbés sur les plateformes de streaming ; dialoguer avec les entreprises privées du secteur pour aller au-delà des simples interdictions. Enfin, il y a la question des subventions aux associations qui luttent pour les droits des femmes dans ce milieu.

M. Adel Ziane, rapporteur. – Merci. Nous avons échangé à de nombreuses reprises, notamment à la Paris Games Week (PGW) : je m’y étais rendu pour parler avec des personnalités féminines impliquées dans le secteur des jeux vidéo.

Nous arrivons à un moment important de nos travaux. Nous avons voulu travailler sur la place des femmes dans l’industrie du jeu vidéo. Nous avons étudié les stéréotypes véhiculés à travers le jeu vidéo lui-même, dans la construction des personnages féminins, qui sont parfois volontaires, ambitieux, déterminés, mais parfois aussi très sexualisés, nourrissant des stéréotypes qui peuvent influencer sur le comportement des uns et des autres sur les réseaux.

Le *live* ne porte pas en lui-même de germes négatifs, mais il est le reflet d’une société. Le streaming semble être le réceptacle des pires comportements : racisme, sexisme et misogynie s’y expriment sans barrière. Vos témoignages sont importants et nous conduisent à nous interroger sur la réponse législative à apporter, à terme. Nous devons notamment travailler sur les enjeux de l’anonymat et du pseudonymat sur les réseaux sociaux.

Ultia a été victime d’attaques très violentes - des dizaines de milliers de commentaires sexistes. J’ai été frappé d’entendre que la communauté a bougé lorsqu’un homme a pris la parole pour la défendre. C’est très significatif.

Les commentaires font partie de l’économie du *live*, car ils montrent qu’il y a une dynamique, que ça bouge.

Ultia, vous avez évoqué une baisse de la modération sur Twitch. Comment travaillez-vous avec la plateforme sur ce sujet ? Sont-ce vos équipes qui modèrent ? Twitch en a-t-elle la capacité ? Il y va de la responsabilité des plateformes. À la suite du drame qui s’est déroulé sur la plateforme Kick, la responsabilité de la plateforme a été mise en cause, mais avec très peu de suites, sinon la « bonne volonté » affichée de la plateforme. Que peut-on faire pour imposer aux plateformes une plus grande régulation ?

Vous évoquiez la place des femmes dans les événements en *live*. Avez-vous des propositions pour lutter contre le sexisme dans le jeu vidéo ? Seulement trois condamnations ont été prononcées contre vos harceleurs.

Mamapaprika, vous dites avoir eu la chance d’obtenir une réponse rapide de Pharos, mais déplorez la faiblesse de ses moyens et son manque d’ergonomie. Il est effectivement plus aisé de télécharger des pièces jointes que de passer par WeTransfer... De votre point de vue, comment mieux prendre en charge la parole des femmes sur les réseaux et sur les plateformes en ligne quand elles sont attaquées ?

Ultia. – Pour ma part, je n’ai pas constaté de problème récent à propos de la modération sur Twitch ; je la trouve plutôt constante.

Le problème principal, selon moi, tient au fait que Twitch est une plateforme américaine, alors que nous sommes en France. Or, les formes de harcèlement ne sont pas les mêmes selon les pays. Le harcèlement sexiste, raciste et homophobe est particulièrement fort en France ; c'est Twitch France qui nous l'a indiqué. Lorsque Twitch France essaie de faire remonter ces sujets aux équipes américaines, celles-ci ont du mal à comprendre. La situation française leur paraît bizarre, elles ne voient pas vraiment ce qui se passe. Pourtant, c'est un phénomène bien réel, et qui est inhérent à la France.

Il y a aussi un problème lié au puritanisme américain : le *dog whistling*, qui consiste à utiliser un mot pour en dire un autre. Par exemple, le *n-word* est interdit, comme les insultes racistes, homophobes ou sexistes. Mais si l'on remplace ces mots par d'autres, issus du langage courant, on peut continuer à harceler une personne ou une communauté sans enfreindre formellement les règles.

C'est ce que j'ai vécu avec un gros streamer de la plateforme, qui connaissait parfaitement les règles de Twitch. Il ne mentionnait jamais mon pseudonyme, ni mon prénom, ni aucun élément directement lié à moi - mais il parlait de moi, et tout le monde le savait. On l'a signalé à Twitch, qui nous a répondu qu'il n'y avait pas de matière : tant qu'un propos n'enfreint pas *stricto sensu* les règles, il ne sera pas modéré. Tant qu'on contourne les règles, il n'y a aucun problème !

La modération actuelle a donc des failles. Ainsi, on ne peut signaler des faits que s'ils sont constatés en *live* et observés par quelqu'un de la plateforme. Par exemple, le streamer qui a participé à mon harcèlement ces dernières années a supprimé ses rediffusions - il n'y a donc aucun moyen de les revoir - et a supprimé les *clips*. C'est quand même bizarre ! Les *clips*, ce sont de petits moments forts, extraits d'un *live*, qui peuvent être drôles ou marquants. Là, il enlève toute possibilité d'extraire des séquences de ses diffusions... Qui plus est, comme son contenu est clivant, aucun membre du staff de Twitch ne veut rester sur ses *lives*. Parfois, des membres du staff de Twitch regardent nos *lives* : si je fais quelque chose de préjudiciable sur la plateforme, ma chaîne saute immédiatement, parce que celui qui regarde peut faire un signalement.

Sauf que ces streamers prêchent des convaincus : leur public ne signale rien, et les équipes de Twitch ne veulent pas s'infliger leurs contenus pourris, et ne regardent donc pas. En pratique, ces streamers agissent en toute impunité : comme tout se passe en direct, il n'y a aucune trace. Ils le savent très bien ; ils le font exprès. Ils contournent les règles et, en plus, recourent au *dog whistling*.

Je n'ai pas vraiment d'idée de proposition, je ne travaille pas pour Twitch ! Peut-être faudrait-il simplement que les équipes de Twitch restent sur les *lives* des personnes identifiées comme problématiques, qui, on le sait, exercent depuis des années.

Il y a aussi un problème avec la police. C'est terrible. Lors de mon dépôt de plainte, l'agent m'a demandé mon numéro de téléphone, si c'était possible de faire des parties de *Mario Kart* avec moi, et si l'on pouvait se revoir. C'était la première fois que je déposais plainte, je n'avais pas compris que ce n'était pas normal de

prendre le numéro de téléphone du policier pour passer en premier la fois suivante ! J'étais naïve. Ensuite, j'ai eu la chance de tomber sur une policière qui a pris ma plainte et qui a été fantastique, très professionnelle – merci à elle ! À la gendarmerie, je suis de nouveau tombée sur un homme. Je pensais que nous aurions des atomes crochus, étant tous les deux nés à Reims. Pas du tout : il m'a demandé de lui expliquer ce qu'était le féminisme. Quand j'ai dit que c'était tout simplement l'égalité entre les hommes et les femmes, il m'a répondu : « Êtes-vous sûre ? C'est votre définition ». Je lui ai rétorqué : « Non, pas du tout ». Il a ouvert un dictionnaire et a découvert que c'était bien la définition du féminisme. Il est gendarme et n'a découvert qu'à ce moment-là ce qu'était le féminisme... Tout est normal !

Pendant ce temps, le harcèlement en ligne continue. Or, la police fonctionne avec des clés USB – on se croirait en 1993 ! Impossible d'alimenter en ligne un fichier qui se met à jour en permanence. À un moment, on m'a expliqué qu'il fallait arrêter la plainte, alors même que le harcèlement continuait. C'est pour cela qu'ils n'étaient que trois au tribunal.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Quand on parle de formation...

Clémence Duneau. – Un mot sur le fonctionnement de la modération sur Twitch. Il existe une modération automatisée mise en place par la plateforme, mais, en pratique, la plupart des streamers·euses demandent aussi à leurs spectateurs de faire de la modération. Parfois, ces personnes sont rémunérées, parfois non.

M. Adel Ziane, rapporteur. – Est-ce une option ?

Clémence Duneau. – Non, ce n'est pas une option. Twitch fonctionne avec une modération automatique, mais, en réalité, la plupart des streamers et des streameuses sollicitent certains spectateurs, ou des personnes volontaires, pour assurer une modération manuelle. Cette pratique est largement répandue. Certains modérateurs sont rémunérés, d'autres bénévoles. C'est important de le signaler.

Quelques chiffres sur la modération : selon Twitch, environ 16 % des signalements en Europe sont considérés comme légitimes et donnent lieu à une action de modération. À titre de comparaison, sur d'autres plateformes plus récentes, comme Kick, qui soulève par ailleurs de nombreuses questions, seuls 3 % des signalements sont considérés comme légitimes et entraînent une action. C'est terrible à dire, mais, d'une certaine façon, Twitch, par rapport à d'autres plateformes, est presque un bon élève !

Je souhaite également évoquer les raisons pour lesquelles le sexisme est particulièrement présent dans le streaming. Il ne faut pas oublier que la communauté des *gamers* s'est construite pendant plusieurs décennies sur une forme de victimisation. Dans les années 1980 à 2000, les médias évoquaient les joueurs de jeux vidéo en s'en moquant. En réaction, la communauté du jeu vidéo s'est construite dans une posture très défensive : défense des streamers appréciés, défense de leurs jeux vidéo, défense de leur univers, parfois à outrance. La dynamique communautaire est très forte : dès que les joueurs se sentent

attaqués, ils répondent en masse. C'est un phénomène très présent dans la communauté des joueurs français.

Mamapaprika. – Je partage l'analyse d'Ultia. Le temps de réponse de Twitch à la suite d'un signalement est révélateur des lacunes de la modération. Il y a quelques années, un signalement obtenait une réponse en dix ou quinze minutes, voire trente, et elle était le plus souvent positive. Désormais, la réponse intervient très rapidement, parfois en moins de trente secondes, mais elle est négative, alors que je ne cesse de faire des signalements.

Il existe, dans le milieu du streaming et de la création de contenu, un adage selon lequel on a la communauté qu'on mérite. Quand j'entends Ultia parler de ce streamer qui fait du *dog whistling* – on sait qu'il y en a plusieurs –, je me dis qu'il y a un vrai sujet. Ce streamer a été cité à plusieurs reprises par les personnes qui étaient incriminées dans le procès d'Ultia.

La question, c'est l'absence totale de responsabilité des créateur rices de contenu à l'égard des agissements de leur communauté. Dès lors qu'on identifie un lien concret entre une communauté et des faits de harcèlement, comme dans le cas du procès d'Ultia, il faut s'interroger sur la responsabilité de la personne qui gère cette communauté. S'en exonérer en disant « Je ne suis pas votre daron ! » me semble détestable. En réalité, accueillir des gens sur sa chaîne Twitch, c'est comme les inviter chez soi : il y a des règles. L'absence de responsabilité légale des créateur rices face aux agissements de leur communauté est, à mes yeux, un trou dans la raquette.

Le métier de streamer ou de streameuse est désormais bien réel – il commence à avoir un vrai un poids marketing. Si votre image est directement rattachée à une communauté, et que les agissements de cette communauté posent problème, cela pourrait entraîner un désintérêt des marques, voire un bannissement par la plateforme. Cela supposerait que Twitch consacre plus de moyens humains et budgétaires à la modération. Or, s'agissant d'une entreprise américaine, les règles qui s'y appliquent ne sont pas les mêmes : il faut vraiment une violation manifeste de la loi, une agression caractérisée, pour que les signalements soient pris en compte. La question de la responsabilité des créateur rices de contenu vis-à-vis de leur communauté me semble donc centrale.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Je trouve plus que regrettable que vous ayez été accueillie de la sorte par des professionnels - pour moi, ils ne le sont pas ! Les agents de l'office central pour la répression des violences aux personnes ou de Pharos que j'ai eu la chance de rencontrer étaient extrêmement compétents et attentifs.

Avez-vous subi du harcèlement émanant de femmes ? Peut-être *via* des pseudos masculins ? Je me pose la question.

Après votre procès, des peines ont été prononcées : la violation des obligations qui en découlent constitue une infraction. Que vous soyez contrainte de redéposer plainte n'est pas normal. Il faut creuser ce point.

Vous indiquez ne pas utiliser la fonction de blocage. Cela signifie-t-il que cet outil est inefficace ?

Quand vous jouez, en réalité, vous travaillez. Le jeu est un travail. Je voudrais mieux comprendre ce que cela recouvre. Encourageriez-vous votre enfant à embrasser à cette carrière ? Est-elle intéressante, épanouissante, ou est-ce un monde à part ?

J'avoue que, n'étant pas joueuse, j'ai parfois besoin d'un décodeur : vous avez un vocabulaire, des communautés qui vous sont propres. Nous essayons de comprendre ce fonctionnement. Pouvez-vous nous éclairer ?

Mamapaprika. – Je joue littéralement aux jeux vidéo : c'est mon travail, comme c'est celui d'Ultia. Nous avons aujourd'hui la chance de pouvoir allier notre travail et notre passion : c'est un « métier passion », ce qui est assez amusant.

Oui, j'encouragerais mon enfant à faire du streaming si tel était son souhait, parce que j'ai suffisamment de recul pour lui inculquer ce qu'un enfant a besoin de savoir pour commencer. Je ne vois pas de problème. En revanche, j'attendrais qu'iel soit majeur – d'ailleurs, il faut avoir au minimum 13 ans pour détenir un compte Twitch, que ce soit comme utilisateur ou comme streameur·euse. Il faut prendre le temps : c'est d'abord une envie.

Se lancer dans le streaming ne signifie pas nécessairement faire carrière : c'est d'abord partager des moments, se forger une communauté, c'est-à-dire rencontrer des personnes qui ont la même appétence pour les jeux, pour des sujets de discussion. On parle beaucoup de jeux vidéo, mais on peut faire beaucoup de choses sur Twitch : lire, réagir à des reportages, faire du sport, faire de la musique, etc.

Mon enfant joue aussi aux jeux vidéo. Je suis toujours présente lorsqu'iel joue : j'aime cela, et je peux reprendre la manette si nécessaire ! C'est surtout un moment de partage. Et si un jour iel me dit souhaiter se lancer dans le streaming, dans la création de contenu, je serai là : je ne vois pas à quel moment il faudrait l'en empêcher.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Le partage « en vrai » avec les autres, dans la vie réelle, n'est-il pas intéressant aussi ? Pourrait-on imaginer une école en streaming ?

Mamapaprika. – Comme pour le télétravail ?

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Oui, puisque l'on fait du sport, de la musique, et tant d'autres choses en streaming, pourrait-on - en forçant le trait - imaginer qu'il n'y ait plus besoin d'école, chacun restant chez soi ?

Mamapaprika. – Non. Internet a vocation à rapprocher les gens et à diffuser de l'information partout. Le streaming n'est pas un moyen de pallier l'absence de relations dans la vie réelle, *in real life*, IRL, comme on dit ; c'est du divertissement.

On est aussi face à des personnes qui, parfois, n'ont pas la possibilité d'en rencontrer d'autres. Parfois, le simple fait de parler est déjà important. Quand

beaucoup de monde arrive sur ma chaîne, j'appelle cela « le moment Balto », du nom des vieux bars-tabacs.

Beaucoup de gens voient le streaming comme un podcast interactif. Ils travaillent, ils vivent leur vie, et ils nous écoutent. Il n'y a pas forcément d'interaction : par exemple, entre 80 et 100 personnes peuvent me regarder, et seulement 20 à 25 me parler. C'est du divertissement, mais à la différence de la télévision, qui propose des contenus « froids », il s'agit d'un contenu « chaud », c'est-à-dire en *live*.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Imagineriez-vous vivre uniquement dans un monde de streaming ?

Mamapaprika. – Non, j'aime trop voir les gens ! Le streaming reste du divertissement, même si cela pose la question du lien parasocial. Cela dit, je n'imagine pas un monde complètement dématérialisé.

Mme Annick Billon. – Si le racisme, le sexisme et la violence se développent autant, n'est-ce pas aussi parce qu'il y a une clientèle pour cela, qu'une partie du public des plateformes de streaming vient y chercher ce type de contenus ?

J'aimerais comprendre comment vous fonctionnez techniquement : comment s'organise votre travail ? Avez-vous estimé nécessaire de suivre une formation spécifique ? Quelle est votre rémunération ? Êtes-vous autoentrepreneuses ? Comment cotisez-vous pour la retraite ? Quelles règles de déontologie appliquez-vous ? Avez-vous un cadre spécifique pour votre communauté, des limites dans l'exercice de votre métier ?

Nous avons légiféré sur la haine en ligne, mais le blocage ne suffit pas face aux raids numériques, massifs et violents. Depuis 2021, j'en suis régulièrement victime : quand on reçoit des dizaines de milliers de messages sur les réseaux, impossible de tout bloquer : il y faudrait une armée ! Pharos dispose-t-elle de moyens suffisants ? Que faudrait-il modifier dans la loi visant à lutter contre les contenus haineux sur internet, que nous avons votée en 2020, pour fluidifier les dépôts de plainte ? A-t-on besoin d'outils nouveaux pour lutter contre cette agressivité, ces attaques que vous avez subies ?

Mme Béatrice Gosselin. – Ultia a expliqué que, pour éviter d'être contrôlés et bloqués, certains utilisent des termes de substitution, des synonymes, qui restent tout aussi violents. On retrouve un mécanisme comparable à celui que l'on a observé dans certains discours masculinistes : on reste au bord de la ligne rouge, en employant des mots permis, mais le fond demeure violent. Comment la loi pourrait-elle tenir compte de ces effets de substitution, afin d'éviter la porosité entre des termes recevables et l'intention violente qu'ils recouvrent, pour que les plaintes déposées soient recevables ?

Ultia. – Je ne pense pas que la solution soit d'abord juridique. Par exemple, je n'ai pas porté plainte contre ce streamer : son harcèlement n'était pas suffisamment tangible ; je savais que cela ne mènerait nulle part.

Je crois que le levier est plutôt du côté de la plateforme Twitch. Twitch ne prendrait pas un grand risque à dire : « Quand vous utilisez tel mot pour dire tel autre, cela ne nous convient pas ; nous avons compris l'intention ; nous savons que c'est homophobe, raciste ou misogyne ; vous êtes identifié ». Et, en conséquence, Twitch pourrait ne pas mettre en avant ce créateur et lui retirer, par exemple, son partenariat. Je précise que sur Twitch, lorsqu'on fait un certain nombre de vues, on peut obtenir un partenariat avec la plateforme, qui nous délivre un macaron en signe de reconnaissance, lequel octroie des avantages spécifiques.

En revanche, je ne vois pas comment la loi permettrait d'agir contre le *dog whistling*, qui consiste précisément à contourner la règle en employant un autre mot.

Mamapaprika. – Je suis autoentrepreneuse. Je déclare mensuellement mon chiffre d'affaires à l'Urssaf, ce qui me permet de cotiser. Ma rémunération repose sur les abonnements à ma chaîne : c'est, en pratique, au bon vouloir des personnes de ma communauté.

J'ai aussi des collaborations avec des marques, ce que nous appelons des « opé spé », des opérations spéciales : on met en avant un contenu, selon un cahier des charges précis, contre une rémunération fixe. Je demande systématiquement une rémunération fixe, mais l'on peut aussi avoir un pourcentage sur les ventes.

J'organise mon travail comme je suis : tranquille. J'ai la chance d'avoir une communauté qui comprend mon rythme de vie. Je n'ai pas suivi de formation ; en revanche, j'en donne désormais pour savoir comment se lancer sur Twitch, comment modérer, comment animer en direct. Pour ma part, j'ai commencé en allumant mon ordinateur, ma caméra et mon micro, puis je me suis formée progressivement, en fonction des sujets que je maîtrisais et de ceux que je ne souhaitais pas aborder.

Sur la déontologie, j'ai une ligne éditoriale, comme la plupart des créateurs riches de contenu. J'aborde certains sujets, d'autres non ; je propose certains contenus, d'autres non. Par exemple, vous ne me verrez jamais faire du sport sur ma chaîne : je n'aime pas cela. En revanche, je suis à l'aise pour aborder des sujets d'actualité ou politiques, et ma communauté l'est aussi.

Ma principale limite, en revanche, concerne mon enfant : je ne crée pas de contenu qui l'implique. Je ne montre pas son visage. Je ne produis pas de contenu avec lui. Il en va de même pour ma famille : je ne donne aucun prénom. Si des personnes de mon entourage apparaissent sur mes réseaux, c'est en conscience et avec leur autorisation préalable.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Vous dites que votre communauté est habituée à votre rythme, à vos horaires. Justement, un rapport d'information du Sénat de 2021 sur l'ubérisation de la société montrait que les femmes étaient discriminées, faute d'être disponibles à certains horaires, notamment au moment de s'occuper des enfants. Est-ce un facteur à prendre en compte pour les streameuses ?

Mme Anna Bressan. – Vos invitées aujourd’hui disposent déjà d’une communauté et sont bien installées. Mais la plupart des streameuses ont un emploi à côté ; le streaming est une activité exercée en plus. Si elles en tirent une rémunération, elle est souvent minime.

Le taux de femmes percevant ne serait-ce qu’un Smic grâce à Twitch ou à YouTube est très faible : à peine 5 %. Seuls 10 % de femmes parviennent à vivre de ce travail, et, là encore, non pas grâce aux revenus générés par la plateforme elle-même, mais aux collaborations commerciales, qu’elles soient négociées directement avec une marque ou *via* une agence. Or, l’agence prélève une part au titre de la mise en relation et de l’organisation des contrats.

Il existe un entre-soi : pour accéder à ces opportunités, la créatrice de contenu doit se rendre disponible. Dans l’événementiel et le divertissement, on peut être prévenu tardivement. Ultia et Mamapaprika font partie des rares personnes sollicitées un ou deux mois à l’avance et déjà « bookées » à ces échéances. Mais, en règle générale, les opportunités professionnelles peuvent survenir à tout moment : cela suppose une disponibilité permanente pour ne pas manquer un événement ou une source de financement. Et une femme n’est pas toujours disponible, du fait des tâches auxquelles nous sommes cantonnées à la maison, surtout avec un enfant.

Mme Clémence Duneau. – Il faut rappeler que les streamers et streameuses qui réussissent sur les plateformes constituent une portion extrêmement minoritaire. Plus de 90 % des streamers et streameuses diffusent devant un public quasi inexistant et ne perçoivent aucune rémunération : c’est un passe-temps. Ces personnes sont pourtant importantes à prendre en compte : elles peuvent être particulièrement exposées à des raids ou à des commentaires, et se trouvent souvent très isolées sur ces plateformes. Pour elles, il s’agit d’une activité passion et non d’un travail. On est donc face à deux réalités : l’immense majorité des streamers est très isolée, tandis qu’une petite partie d’entre eux cumule, si je puis dire, les *viewers* et les revenus.

Mme Anna Bressan. – Il y a aussi un paradoxe : les plateformes communiquent beaucoup pour valoriser les profils féminins, alors que seule une minorité de créatrices parviennent à vivre de leurs contenus. On observe un phénomène comparable dans l’écosystème du jeu vidéo : les consommatrices sont nombreuses, à parité dans les usages, mais on les retrouve rarement dans les entreprises ; elles y sont néanmoins mises en valeur. Cela peut donner l’impression que la situation s’améliore, alors qu’en réalité elle régresse, dans un contexte de montée des discours extrêmes et de la misogynie.

Nous avons contacté Pharos à plusieurs reprises. Nous obtenons très peu de retours : nous savons qu’ils sont débordés. Plusieurs femmes ici ont eu la chance d’obtenir un lien direct. Or, nous sommes aussi régulièrement contactées par de petites streameuses ou influenceuses, qui ont déjà des communautés significatives – dix mille à quinze mille abonnés sur différentes plateformes – et qui, du jour au lendemain, se retrouvent au centre d’un scandale : une vidéo, des propos montés en épingle, détournés, puis une vague de harcèlement. Pharos nous dit ne pas pouvoir les aider, parce que le phénomène n’est pas jugé suffisamment important.

Il existe une hiérarchie des violences : nous le constatons et nous le regrettons, et Pharos le regrette aussi. Mais Pharos fait face à un volume considérable de sollicitations. Et, lorsqu'il ne s'agit pas d'une personnalité connue, cela demande davantage de travail : il faut aller sur un compte peu médiatisé, prendre connaissance du profil, comprendre ce qui lui est reproché. Pendant ce temps, ces personnes nous écrivent avec un sentiment de panique et d'abandon. Nous sommes démunies, car même malgré nos liens privilégiés avec les plateformes, les modérateurs ou l'État, il n'y a pas d'action concrète au rendez-vous.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Nous avons auditionné Pharos dans le cadre de nos travaux sur le masculinisme. Pour moi, Pharos doit être la seconde ligne : la première plainte doit être prise en charge par la police ou la gendarmerie. Les exemples que vous avez donnés sont évidemment inacceptables. Nous nous battons pour la formation des policiers et des gendarmes : nous essayons de leur apprendre les mots de « féminisme », d'« égalité », de « violences intrafamiliales ». Nous demandons régulièrement au ministère de l'intérieur de renforcer cette acculturation. Les choses progressent – dans mon département, ils ont même appris la notion de « contrôle coercitif » –, mais pas partout, ni de manière homogène.

Pharos a joué un rôle important, notamment en contribuant à déjouer trois attentats masculinistes, mais ses missions sont très larges et ses effectifs insuffisants. Elle devrait intervenir lorsque le risque est majeur – par exemple en matière de terrorisme ou de viol d'enfants –, tandis que la police et la gendarmerie devraient pouvoir traiter le harcèlement classique, si je puis dire, sans dépendre systématiquement de Pharos.

Mme Clémence Duneau. – D'autant plus que l'action doit être globale. On parle beaucoup de Twitch, mais il y a aussi YouTube Live, Kick, et d'autres plateformes à venir. Les mêmes mécanismes se reproduiront. Il faut donc une action transversale et un cadre légal, au-delà de la discussion avec les plateformes, même si celle-ci reste importante.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Je pense qu'il y a un réel intérêt à bloquer les harceleurs, mais Twitch doit aussi faire son travail pour garantir un espace *safe*. J'ai appris ce matin que le harcèlement sexiste, raciste et homophobe serait particulièrement prégnant en France, cela me fait réfléchir. J'ai aussi entendu que les violences sexistes seraient plus importantes quand il s'agit de jeux de guerre. Cela mérite réflexion, compte tenu de ce que nous savons par ailleurs sur l'utilisation du viol comme arme de guerre.

J'entends également la question de la poursuite en cas de récidive. Lorsqu'il y a récidive, il faut le signaler. Par ailleurs, un projet de loi Sure, pour « sanction utile, rapide et effective », est à venir : à la première incartade, le sursis tombera vraiment et plus rapidement. Cela pourrait avoir un effet dissuasif. Dans ce cas, il pourrait être utile de déposer plainte.

Ultia. – Oui. Je ne dis pas que bloquer est inutile ni que je ne bloque plus. Au contraire, je bannis définitivement sur ma chaîne et je bloque beaucoup, c'est certain. Mais, dans le cas précis évoqué, je ne voulais pas bloquer cette personne,

parce qu'elle a interdiction de me contacter : je souhaitais au contraire qu'elle en ait la possibilité, et qu'elle soit sanctionnée.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Très bien. Il me reste à vous remercier pour cet échange intéressant. La première table ronde nous avait laissé entendre que tout était presque idyllique, grâce à une modération efficace. Nous voyons que ce n'est pas le cas et qu'il faut des améliorations. C'est notre tâche, et vous nous y aidez. Notre rapport sera remis au mois de juin. Merci beaucoup de vos interventions.

**Audition de l’Autorité de régulation de la communication
audiovisuelle et numérique (Arcom)**

(26 février 2026)

Présidence de Mme Dominique Vérien

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Madame et monsieur les rapporteurs, chers collègues, mesdames, nous accueillons ce matin Laurence Pécaut-Rivolier, membre du collège de l’Arcom (l’Autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique). Nous vous remercions pour votre présence parmi nous ce matin.

Nos travaux en cours, à la fois sur la place des femmes dans l’univers du jeu vidéo et sur la montée des mouvements et réseaux masculinistes, ont mis en évidence un constat commun : celui du rôle des plateformes numériques dans la diffusion de discours sexistes, masculinistes, ou haineux à l’égard des femmes, et plus largement dans l’évolution des formes contemporaines de violence en ligne, dont le cyberharcèlement de masse.

Or, l’Arcom est un acteur majeur de régulation d’un espace numérique en recomposition permanente, où s’intensifie la circulation de contenus toujours plus clivants et problématiques.

L’actualité récente illustre d’ailleurs très concrètement les défis auxquels la régulation est aujourd’hui confrontée.

Un podcast (10 000 Pas) diffusé sur plusieurs grandes plateformes de streaming par un influenceur (Raptor) aux propos ouvertement sexistes, homophobes et racistes fait actuellement l’objet d’une instruction par l’Arcom. Cette situation révèle à la fois la circulation massive de ce type de propos et leur grande accessibilité, y compris pour les plus jeunes, et les limites persistantes des outils juridiques existants lorsque ces contenus ne relèvent pas des formats audiovisuels traditionnellement régulés.

Nos auditions sur le masculinisme l’ont montré avec constance : la question est non seulement celle de l’existence de contenus problématiques en ligne, mais aussi celle des mécanismes qui en favorisent la diffusion et la visibilité. Les logiques d’amplification algorithmique, structurées par l’économie de l’attention, tendent à valoriser les contenus les plus polarisants. Cette dynamique interroge directement la capacité des outils actuels de régulation à prévenir la banalisation de la montée de ces discours et leur diffusion de masse.

En matière de cyberharcèlement, nous avons auditionné des streameuses qui ont décrit avec précision l’ampleur des violences dont elles ont été la cible. Le témoignage d’Ultia nous a particulièrement marquées : après avoir dénoncé des propos sexistes lors du ZEvent en 2021, elle a subi des raids de haine massifs, mêlant insultes, menaces et harcèlement coordonné.

Certes, l'entrée en vigueur du règlement européen sur les services numériques constitue une étape importante, en imposant aux plateformes des obligations de transparence, d'évaluation des risques systémiques et de mise en œuvre de mesures correctrices.

Pour autant, malgré ces avancées, le constat que nous faisons est celui d'une effectivité insuffisante des règles de droit face à une impunité en ligne qui reste trop souvent la règle, alimentée par le « pseudo-anonymat ».

C'est pourquoi, plusieurs interrogations majeures demeurent, sur lesquelles vous pourrez nous éclairer.

La première concerne l'effectivité réelle de la régulation. Les plateformes disposent de leviers importants pour limiter la diffusion de contenus manifestement illicites ou préjudiciables : suspension de comptes, restriction de fonctionnalités, démonétisation, modification des systèmes de recommandation etc.

La question est désormais de savoir dans quelle mesure ces outils sont effectivement mobilisés et quelle est leur efficacité.

Le cadre européen consacre en outre des droits nouveaux pour les utilisateurs, tels que le droit au signalement et le droit de recours contre les décisions de modération, trop souvent automatisées, ainsi qu'un impératif accru de transparence concernant les systèmes de recommandation algorithmique. Là encore, ces avancées posent la question de leur mise en œuvre concrète et de leur impact réel sur la protection des publics.

Au-delà de cette question d'effectivité, se pose celle du périmètre même de la régulation publique. Le principe du pays d'origine (PPO), qui confie la compétence principale au régulateur de l'État membre d'établissement de la plateforme, soulève la question de la marge d'action des autorités nationales face à des phénomènes affectant directement notre territoire, notamment concernant la diffusion de contenus et discours masculinistes.

Cette réflexion conduit également à s'interroger sur la place des influenceurs lorsque leur audience devient comparable à celle des médias audiovisuels.

Elle se pose aussi dans l'univers du jeu vidéo, lorsqu'il devient un espace social à part entière. La distinction entre jeux qualifiés de plateformes en ligne et ceux qui n'entrent pas dans ce cadre interroge la cohérence de la régulation, notamment au regard de la protection des mineurs et de l'adaptation du système PEGI. Elle invite également à examiner les conditions d'une protection effective des plus jeunes, qui suppose à la fois des dispositifs fiables de vérification de l'âge et un renforcement des outils d'accompagnement parental.

Se pose enfin la question des moyens et des capacités d'action de l'Arcom. L'extension du périmètre de la régulation, l'accroissement du nombre d'acteurs numériques et la complexité croissante des environnements en ligne posent la question de l'adéquation des ressources disponibles et de leur allocation.

Plus largement, c'est l'architecture globale de l'action publique qui est en jeu. La lutte contre la haine en ligne mobilise une pluralité d'acteurs (dispositifs de signalement des plateformes, régulateur, services d'enquête, autorités judiciaires...) dont la coordination et surtout la formation conditionnent l'efficacité globale de la réponse publique. La lisibilité de cette organisation constitue un enjeu de confiance pour les citoyens comme pour les victimes. Le rapport de la mission « Delaporte-Vojetta », sur l'influence et les réseaux sociaux, préconise ainsi de « travailler à la construction d'un espace national de signalement lisible et connu du public ».

Vous pourrez nous éclairer sur le rôle spécifique de l'Arcom dans cette architecture globale et nous indiquer s'il est légitime d'attendre de votre institution qu'elle assume pleinement l'ambition d'être la tour d'aiguillage de la protection des citoyens dans l'espace public.

Avant de vous céder la parole, je précise que cette audition fait l'objet d'une captation audiovisuelle en vue de sa retransmission en direct sur le site et les réseaux sociaux du Sénat.

Je laisse la parole à Laurence Pécaut-Rivolier.

Mme Laurence Pécaut-Rivolier, membre du collège de l'Arcom. - Je vous remercie d'avoir proposé à l'Arcom de participer à cette audition, qui est évidemment importante pour nous, puisqu'elle touche au cœur de nos attributions. Votre discours montre à quel point les problématiques que vous avez évoquées sont les nôtres. D'où le risque un peu décevant de notre audition, puisque nous n'aurons pas réponse à tous vos sujets d'alerte, qui sont également les nôtres et sur lesquels nous travaillons.

Je suis accompagnée aujourd'hui par Lucile Petit, directrice des plateformes en ligne, et par Géraldine Van Hille, chef du département Cohésion sociale.

La régulation des réseaux sociaux – cet espace incroyable de liberté, mais en même temps cet espace incroyable de véhicule de haine en ligne – est un enjeu fondamental de notre société. La question de la frontière entre la liberté d'expression et la limitation de ses abus est extrêmement prégnante, forte et difficile. Elle a toujours été une question clé dans la régulation des médias traditionnels par l'Arcom, mais aujourd'hui, elle se pose avec une acuité différente et avec des moyens d'action qui ne sont plus du tout les mêmes.

Sur le fond, la question de la frontière entre la liberté d'expression et la limitation des abus, notamment des contenus illicites, ne se pose pas de manière si différente. La phrase « ce qui est interdit hors ligne est interdit en ligne » a beaucoup circulé. C'est une phrase très forte qui montre bien ce qu'est la régulation, mais elle a un écueil : son a contrario, selon lequel ce qui n'est pas interdit est possible. Cet a contrario prend toute sa dimension dans le domaine de la haine en ligne et plus particulièrement des propos sexistes et masculinistes, avec la résurgence d'une zone grise particulièrement difficile à traiter sur les réseaux sociaux.

En effet, la question des contenus qui, hors contexte, peuvent ne pas sembler manifestement illicites, mais qui le deviennent en contexte, est une problématique à laquelle nous sommes confrontés journalièrement. Nous allons y revenir, puisque nous avons justement réalisé une étude sur les propos sexistes et masculinistes en ligne. Le rapport, qui sera public le 12 mars, pointe la difficulté d'identification que vous avez mise en avant, tout en soulignant l'importance de le faire, tant la question est prégnante sur les réseaux sociaux que nous avons étudiés. La difficulté réside dans les moyens d'action, contrairement à ce qui se passe pour la régulation des médias traditionnels. Nous n'avons pas ici des acteurs implantés en France, qui tiennent leur fréquence de la puissance publique et envers lesquels nous pouvons avoir une exigence de convention et d'engagement. Nous n'avons pas non plus des acteurs qui éditorialisent leur contenu et sont donc en capacité de vérifier en amont tout ce qui est publié. Le principe d'Internet et des plateformes en ligne est de laisser une liberté à ceux qui interagissent, d'où la très forte difficulté de la modération. Enfin, nous avons des milliards de contenus, ce qui ne nous place pas du tout dans la même capacité d'intervention que vis-à-vis des médias traditionnels. Le choix a donc été fait de se référer à une régulation européenne, et c'était le meilleur possible. En effet, chaque pays, indépendamment, n'avait absolument pas la capacité d'interférer et d'exiger des plateformes en ligne des obligations qui seraient différentes d'un pays à l'autre. Chacun essaierait d'avoir son bras de fer, qui serait probablement voué à l'échec.

Le niveau européen est donc, à l'évidence, le bon niveau. Comme vous l'avez dit, cela a une contrepartie : empêcher chaque pays d'avoir son propre niveau d'intervention. Cela se répercute sur deux problématiques.

La première est qu'en allant vers la régulation européenne, nous nous engageons à ne pas avoir un système de régulation des plateformes différent de celui que l'Europe a décidé, donc à ne pas augmenter les obligations qui pèsent sur elles par rapport à ce qui est prévu par le DSA ou le RSN.

Deuxièmement, ce système repose sur le principe du pays d'origine, selon lequel le régulateur du pays d'implantation de la plateforme est compétent pour intervenir. Or, dans ce système, la France ne peut pas intervenir le plus directement, puisque nous n'hébergeons que très peu de plateformes, et encore moins de plateformes qui posent réellement des difficultés. De ce fait, la compétence revient d'abord à l'Europe pour les très grandes plateformes, puis à des pays comme l'Irlande, Chypre ou Malte, ce qui nous pose un certain nombre de difficultés.

Cette régulation européenne, à laquelle nous sommes très attachés, demande aux plateformes d'auto-évaluer les risques qu'elles génèrent et de mettre en place les moyens nécessaires pour y remédier. Il s'agit d'obligations de moyens, qui doivent s'accompagner d'une totale transparence, tant sur les risques générés, notamment via les rapports de transparence, que sur les moyens mis en œuvre.

Tout cela se met en place progressivement. Les premiers rapports de transparence ont montré beaucoup de difficultés, notamment dans le domaine de la haine en ligne. En face, le système de modération permet de retirer des millions de contenus, mais il en reste. Jusqu'à présent, ces rapports étaient assez libres dans

leur forme, ce qui nous a privés d'indications utiles et de la possibilité d'établir des comparaisons. Nous attendons les prochains rapports de transparence dans les jours qui viennent ; ils suivront des lignes directrices posées par la Commission européenne et devraient nous fournir davantage d'éléments pour répondre concrètement à vos questions.

Sur le chantier de la haine en ligne, que fait concrètement l'ARCOM ? Elle n'agit pas sur les contenus. Nous n'avons pas compétence pour intervenir sur des contenus illicites ; cela relève du juge judiciaire. En revanche, nous avons compétence pour vérifier, à travers les rapports de transparence et nos discussions avec les plateformes, s'il existe un problème global et comment il est traité par ces dernières.

Si nous identifions un manquement, nous pouvons intervenir directement sur les plateformes domiciliées sur le territoire national. Pour celles qui ne le sont pas, nous avons la possibilité, que nous avons commencé à utiliser, d'établir des rapports de manquement que nous envoyons aux régulateurs compétents. Nous avons commencé à mener un certain nombre d'actions, par exemple sur la plateforme TikTok ou sur d'autres, pour lesquelles nous constituons des dossiers, dans la mesure de nos moyens, afin de les transmettre au régulateur national. Par ailleurs, nous avons la compétence de désigner les signaleurs de confiance. Ces derniers ont pris une place absolument essentielle dans le dispositif, puisqu'ils sont l'intermédiaire entre le citoyen et les plateformes, avec une capacité à identifier les contenus manifestement illicites, ce qui est extrêmement complexe. Ils peuvent ainsi s'adresser directement aux plateformes et les obliger soit à retirer immédiatement les contenus signalés, soit à justifier leur refus. Nous avons désigné huit signaleurs de confiance à ce jour, avec une difficulté majeure : pour l'instant, aucun financement n'est prévu pour cette mission.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Comment sont rémunérés les signaleurs ?

Mme Laurence Pécaut-Rivolier. – Aucun financement n'est prévu pour les signaleurs de confiance. De plus, on leur interdit, ce qui est parfaitement sain, d'être financés par les plateformes, système qui préexistait au règlement sur les services numériques (RSN). Les premiers signaleurs de confiance se sont en effet constitués avec un financement pris en charge dans son intégralité par les grandes plateformes.

Avec le nouveau système, on leur dit : « Vous ne devez pas être majoritairement financés par les plateformes en ligne, parce que vous devez être indépendants. » Mais on ne leur dit pas comment ils peuvent être financés, sachant que les citoyens ne doivent évidemment pas avoir à payer pour faire des signalements. Nous avons donc un trou dans la raquette qui est phénoménal.

Cela ne nous a pas empêchés - et la France est le seul pays à y être parvenu - d'avoir huit signaleurs de confiance parfaitement fiables, que nous avons pu agréer. Parmi eux figurent deux très grandes associations nationales, Point de Contact et e-Enfance, qui nous ont permis d'avoir une action immédiate, mais qui sont en difficulté.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Point de contact dispose déjà d'un financement européen. Cela pourrait être soit un financement plus global, soit une aide apportée par les différents pays.

Mme Laurence Pécaut-Rivolier. – Pour l'instant, les très grandes associations Point de Contact et e-Enfance ont des systèmes de financement, notamment européens ou par des mécènes, mais elles vont vite arriver à un point de difficulté si rien n'est prévu par la suite.

Par ailleurs, les autres associations qui se sont présentées sont issues de secteurs assez différents et sont financées parce qu'elles œuvrent dans la lutte contre le racisme ou contre l'antisémitisme, comme la LICRA ou le CRIF.

Nous n'avons pas d'association de lutte contre les propos sexistes et masculinistes, ou tout simplement féministe, car lorsque nous sollicitons les associations qui pourraient y prétendre, elles nous objectent que c'est une responsabilité énorme. Cela leur demande en effet de trier entre ce qui est illicite et ce qui ne l'est pas, ce qui est très difficile et les met en confrontation avec les citoyens ou les associations qui s'adressent à elles, sans qu'elles aient les moyens ni les capacités financières pour le faire.

Mme Laurence Rossignol, rapporteure. – Pourquoi les associations antiracistes et luttant contre l'antisémitisme n'ont-elles pas le même problème de difficulté de tri que celui qu'expriment les associations féministes ? Pourquoi cette position est-elle spécifique aux associations féministes ?

Mme Laurence Pécaut-Rivolier. – Les associations que j'ai citées ont les mêmes problèmes que les autres. Ayant souvent la double casquette de lanceurs d'alerte et de tri, elles se sont engagées devant nous à savoir faire la part entre ce qui relève du lanceur d'alerte et de leur volonté de faire évoluer les textes, et ce qu'elles font dans le cadre du droit actuel, c'est-à-dire du manifestement illicite.

Ces deux associations ont dans leur portefeuille traditionnel de faire du signalement et ont donc passé le cap du nouveau texte sans trop de difficultés. Elles acceptent de le faire, car cela fait partie de leur ADN. Pour l'instant, les associations féministes, mais aussi d'autres, comme les associations d'élus locaux que nous avons consultées sur le sujet de la haine en ligne, ont refusé. Si la question du financement était résolue, nous aurions probablement moins de difficultés à les convaincre.

Concernant la distinction entre ce qui est illicite et ce qui ne l'est pas, il est évident qu'en matière de lutte contre les propos sexistes, cette problématique se pose avec encore plus d'importance. C'est ce que nous avons pu détecter dans une étude qui sera rendue publique dans quelques jours. Dans tous les domaines, il y a ce qui est manifestement illicite, c'est-à-dire ce qui a été déterminé comme tel par la loi ou la jurisprudence. Cela relève du législateur national, car même dans le cadre du règlement sur les services numériques (RSN), c'est la législation nationale qui le détermine. Par conséquent, les plateformes doivent appliquer ces prescriptions.

Toutefois, parmi les propos sexistes, un certain nombre se situent dans ce que l'on appelle la zone grise. En tant que tels, on ne peut pas nécessairement dire qu'ils sont manifestement illicites, mais ils le deviennent quand ils s'inscrivent dans un contexte démontrant une intention sexiste.

Pour clore mon propos, le DSA nous donne la possibilité d'agréer des chercheurs qui pourront travailler directement sur les données non publiques des plateformes en ligne. Nous démarrons ce processus, qui est assez lourd, mais essentiel. Nous n'avons pas encore de demande d'agrément en bonne et due forme.

Plus largement, en tant que régulateur national, nous coordonnons tous les acteurs qui interviennent dans le domaine de la haine en ligne. Nous avons constitué un groupe officieux que nous rencontrons très régulièrement, composé de l'Arcom, du pôle national de lutte contre la haine en ligne, des autorités de police et de gendarmerie, et de l'OFAC.

Je voulais également mentionner l'Observatoire de la haine en ligne, créé il y a quelques années, qui prend son plein essor. C'est le lieu où se rencontrent tous les acteurs de la haine en ligne – police, justice, signaleurs de confiance – et où nous pouvons échanger sur les sujets émergents et les problématiques de chacun. Par exemple, la télé réalité est devenue un sujet extrêmement important. Sur certaines émissions emblématiques, des femmes qui passent certains caps de notoriété peuvent cumuler des problématiques de haine en ligne discriminatoire liées à leurs origines ou orientations sexuelles, et la situation s'enflamme sur les réseaux sociaux. Nous essayons de traiter ces sujets au sein de cet observatoire. Notre plus grande difficulté concerne bien sûr le pays d'origine et ces zones grises dont je vous ai parlé.

Une autre difficulté tient à nos moyens d'action., Pour exercer nos pouvoirs d'études et d'enquêtes, qui sont pourtant très importants, nous devons respecter les conditions générales d'utilisation des plateformes en ligne. Nous ne pouvons donc pas recourir à certaines pratiques considérées comme illicites, telles que la création de comptes totalement anonymisés ou des techniques de scraping.

Enfin, dernière difficulté, cette régulation a commencé sous les meilleurs auspices, car nous avons des plateformes en ligne plutôt collaboratives. Elles nous disaient : « Ce qui nous importe, c'est notre modèle commercial. Nous n'avons pas du tout envie d'être des vecteurs de haine en ligne, de manipulation de l'information ou de créer des problématiques vis-à-vis des mineurs. » Nous avons donc un dialogue constructif. Or, la situation géopolitique a évolué et, par conséquent, nous n'avons plus forcément, de la part de toutes les plateformes, cette même capacité à vouloir répondre positivement aux obligations que nous souhaitons leur imposer.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Merci beaucoup pour cette franchise et pour les difficultés que vous rencontrez. Ma première question porte sur vos moyens propres pour faire face à ce déferlement.

Nous avons l'impression que c'est le pot de terre contre le pot de fer et que vous avez une multitude de sujets à traiter sans en avoir forcément les capacités. Sur les plateformes, le changement géopolitique n'est pas le seul facteur, puisque

nous discussions déjà de ces problèmes avant même l'élection de Donald Trump. En réalité, le mauvais buzz, c'est du buzz. Le harcèlement en génère énormément, et c'est le système économique des plateformes.

Ne pourrait-on pas les considérer comme des éditeurs ? C'est une question qui dépasse le simple rôle de l'Arcom. Elles affirment ne pas publier les contenus, mais ce sont elles qui gagnent de l'argent grâce à ces derniers. En fonction du contenu, elles gagnent plus ou moins d'argent et favorisent évidemment ceux qui leur rapportent le plus. À ce titre, nous pourrions les assimiler à des éditeurs.

Mme Laurence Rossignol, rapporteure. – Nous voyons que le sujet est à la fois complexe et balbutiant ; nous sommes au début de la régulation.

Si je comprends bien, ce qui pouvait être à un moment donné encourageant est maintenant contrarié par des positionnements politiques des réseaux sociaux et par des évolutions qui font que leur coopération à la régulation se réduit. Est-ce que j'interprète bien vos propos ?

Mme Laurence Pécaut-Rivolier. – Peut-être ai-je un peu trop généralisé. Toutes les plateformes ne doivent pas être mises dans le même panier et certaines continuent à collaborer, notamment sur des sujets considérés comme d'intérêt public.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – N'hésitez pas à nous donner les noms des bons élèves.

Mme Laurence Pécaut-Rivolier. – Je vais être très claire : nous avons une difficulté avec la plateforme X dans le domaine de la haine en ligne. C'est un acteur majeur, et la preuve en est qu'elle n'était pas représentée à l'Observatoire de la haine en ligne que nous avons réuni la semaine dernière. Nous avons donc un vrai sujet de collaboration avec cette plateforme.

Les autres plateformes continuent à travailler avec l'Europe sur ces sujets et à se montrer coopératives. Elles sont parfois dans des situations difficiles, notamment lorsque les demandes qui leur sont faites reposent sur des fondements qui ne sont pas ceux qu'elles appliquent dans leurs conditions générales d'utilisation ou dans leur pays d'origine. C'est là qu'elles peuvent se trouver en porte-à-faux, mais de manière générale, elles continuent à vouloir travailler avec l'Europe.

Mme Lucile Petit, directrice des plateformes en ligne de l'Arcom. – Je prendrai un exemple sur un sujet très différent de celui qui nous réunit aujourd'hui : la préparation des élections municipales. Nous avons des échanges très réguliers avec toutes les grandes plateformes en ligne, un peu moins avec X, effectivement. Nous les avons réunies et toutes étaient présentes. Nous continuons donc d'avoir des échanges et des coopérations avec chacune d'entre elles.

Mme Laurence Rossignol, rapporteure. – Afin que nos préconisations soient adaptées à vos besoins et vous soient utiles, nous essayons d'aller plus avant dans les questions.

La première est la suivante : les propos masculinistes entrent-ils facilement dans la catégorie de la haine en ligne ou se situent-ils dans une zone grise ? Nous les interprétons comme de la haine en ligne, mais ce point de vue est-il partagé ?

Ma deuxième question porte sur le financement. Votre explication me rappelle une audition au cours de laquelle des représentants d'une plateforme m'avaient expliqué qu'ils allaient proposer à des associations féministes de faire bénévolement de la modération sur leurs plateformes. L'État paierait donc des subventions aux associations féministes pour que celles-ci viennent réguler gratuitement ce que les plateformes ne régulent pas. J'avais été très choquée par cette audace.

Il ne peut être question que la plateforme rémunère les modérateurs, mais il est compliqué que l'argent public finance cette activité, dans la mesure où elle fait partie d'un modèle économique très profitable. Quelle proposition de financement pouvons-nous trouver ? Le bénévolat des associations a ses limites. Faut-il une taxe spécifique affectée sur les plateformes accessibles en France ?

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Mes questions concernent la protection des mineurs. L'ARCOM avait été sollicitée pour contrôler l'âge d'accès aux films pornographiques gratuits. Vous vous souvenez du feuilleton judiciaire qui s'en était suivi, jusqu'au camouflet de la nomination d'un médiateur. L'ARCOM avait donc été extrêmement maltraitée sur ce sujet.

Il semblerait que les choses rentrent un peu dans l'ordre, mais qu'en est-il de l'univers des jeux vidéo ? Nous allons nous retrouver avec le même souci puisque, sous couvert d'une activité ludique, des mineurs seront exposés à des contenus qui ne le sont pas du tout.

Concernant l'efficacité du système PEGI face à ces enjeux, est-il vraiment très efficace ? L'ARCOM pourrait-elle procéder à une évaluation des outils de vérification de l'âge qui seront proposés pour ces univers en ligne ? Avez-vous des éléments à nous communiquer sur le contrôle d'accès des mineurs dans ces univers ?

M. Adel Ziane, rapporteur. – Dans le cadre de notre rapport sur les femmes et les jeux vidéo, nous avons eu de nombreux échanges avec des youtubeuses et des streameuses, qui nous ont permis de constater les diverses formes que peuvent prendre le harcèlement en ligne et les discours masculinistes. Votre enjeu, votre bataille, est aussi de répondre à ces défis mouvants et à ces outils évolutifs, qu'il s'agisse de diffusions en direct ou de modération sur les réseaux sociaux.

Lors de nos échanges, nous avons observé que certaines plateformes comme Twitch parviennent à coopérer, avec des modes de bannissement des joueurs. Il y a aussi les espaces de discussion sur les plateformes de jeux en ligne, où les joueurs peuvent s'auto-modérer. Comment appréhendez-vous ces évolutions et comment l'ARCOM peut-elle jouer un rôle dans ces domaines ?

Ma deuxième question porte sur la nécessité de parvenir à une véritable identification des personnes en ligne. C'est la question de l'identité par rapport à

l'anonymat, car nous constatons que ce dernier, ou les formes d'identité numérique où l'on ne révèle pas sa véritable identité, favorise la tenue de ce type de propos.

Enfin, comme l'évoquait ma collègue Laurence Rossignol, la création potentielle d'une taxe permettrait de répondre aux problématiques de financement des associations qui accomplissent parfois cette tâche bénévolement. Sur le principe du pollueur-payeur, peut-on envisager une forme de taxe, payée par les plateformes elles-mêmes, qui viendrait aider à la régulation des discours et des dérives en ligne ?

Mme Béatrice Gosselin, rapporteure. – Merci beaucoup pour cette présentation.

J'ai une question concernant les signaleurs de confiance. Vous parlez de signaleurs français ; existe-t-il dans les autres pays européens des signaleurs qui effectuent le même travail et avec lesquels vous pouvez vous coordonner pour améliorer la pertinence de la régulation ?

Ma deuxième question porte sur les chercheurs qui travaillent sur les processus menant au masculinisme ou à la haine en ligne. Comment ce travail s'organise-t-il concrètement entre la police, l'Arcom, les associations et ces signaleurs pour que l'action soit rapide, efficace et pertinente ?

Enfin, pour reprendre ce que disait Marie Mercier, comment pourrait-on réguler la haine en ligne sur les jeux vidéo ?

Pour les jeunes très vite confrontés à des propos masculinistes, existerait-il des solutions pour éviter que nos enfants, au collège voire avant, soient exposés à des propos abjects qui ne sont en rien des modèles éducatifs à l'âge où leur personnalité se forme ?

M. Adel Ziane, rapporteur. – J'ai une question complémentaire sur la place de l'intelligence artificielle dans vos moyens d'action. Est-ce un outil que vous utilisez au quotidien pour l'appréhension et la supervision des discours ou des vidéos ?

Mme Laurence Rossignol, rapporteure. – Je complète votre question. L'intelligence artificielle représente-t-elle une difficulté supplémentaire ?

Mme Laurence Pécaut-Rivolier. – Sur les moyens, nous faisons pour l'instant avec une petite équipe qui s'est accrue. La direction des plateformes en ligne, qui a commencé avec 8 équivalents temps plein (ETP), en compte désormais 19, bientôt 23 avec les futurs recrutements.

La tâche est immense. Nous passons notre temps à construire un plan d'action avec des priorités et à le défaire parce que d'autres apparaissent.

Il est très important d'avoir un plan d'action avec de grandes visées, de travailler sur les rapports de transparence, d'évoluer sur la protection des mineurs et de fournir à l'Europe les éléments qui lui permettront d'agir efficacement à son niveau.

En même temps, nous avons conscience que des actions immédiates sont nécessaires pour nos concitoyens face aux urgences. C'est ce qui nous a conduits,

par exemple, à travailler sur Skinny Talk en urgence ou à monter un dossier sur Grok, qui est apparu comme un sujet soudainement explosif, rejoignant les problématiques d'intelligence artificielle et de sexisme. Dans un temps record, nous avons monté un dossier et lancé un appel à témoignages – ce que nous ne faisons jamais – pour le mener à bien.

Toutefois, nous ne pouvons pas intervenir sur les contenus, aussi terribles soient-ils, car nous n'avons pas cette capacité d'intervenir contenu par contenu. En revanche, nous pouvons demander aux signaleurs de confiance de nous prévenir lorsqu'ils demandent des retraits de contenu et que les plateformes n'y défèrent pas, car il s'agit là d'un manquement. Tout cela s'imbrique et nous essayons d'y répondre.

Nous avons bien conscience que nous vidons l'océan à la petite cuillère.

Néanmoins, pour être positive, j'ai l'impression que tous nos travaux et nos méthodes d'action ont un impact très fort sur les mentalités. Nous ne sommes plus dans les raisonnements d'hier, qui consistaient à considérer qu'en ligne on avait le droit de tout dire et que, sous pseudonyme, on allait échapper à la justice. Les plateformes elles-mêmes prennent aujourd'hui leur part en essayant de monter des mécanismes de régulation plus efficaces. Tout cela porte ses fruits, même si nous n'en avons peut-être pas l'impression immédiate.

Pour ce qui est du statut d'éditeur d'algorithme, c'est un débat qui nous échappe et qui appartient au législateur européen et aux parlements nationaux. Néanmoins, ce qui est généré comme problème par les algorithmes rentre dans notre escarcelle. En effet, des obligations sont imposées aux plateformes en ligne. Elles ne sont pas éditeurs, donc pas responsables du contenu, mais elles sont responsables si les mécanismes qu'elles mettent en place sont en eux-mêmes générateurs de manquements, par exemple en matière de haine en ligne.

Cette question des algorithmes est essentielle. Si nous nous rendons compte que les algorithmes mettent en avant des contenus illicites, alors il s'agit d'un manquement. C'est ce que nous essayons de faire actuellement, et c'est là que nous rejoignons la question de l'agrément de chercheurs qui vont nous donner les données pour mener cette recherche. Si nous identifions, grâce à l'aide des chercheurs et des associations, que les algorithmes favorisent des contenus illicites, nous avons la possibilité d'intervenir, y compris avec le système actuel, soit à notre niveau, soit au niveau européen.

Je laisse répondre Géraldine Van Hille sur la question de l'identification et des zones grises en matière de masculinisme, car elle a travaillé à l'étude que je dévoile par anticipation et qui sortira le 12 mars prochain.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Pourquoi ne la sortez-vous pas juste avant le 8 mars, puisque c'est un sujet qui pourrait tout à fait concerner la journée internationale des droits des femmes ?

Mme Laurence Pécaut-Rivolier. – Pour ne pas être noyés dans la masse des publications qui sortent autour de cette date, et parce que l'ARCOM organise

traditionnellement un événement à l'occasion de cette journée. Nous avons donc choisi la date du 12 mars cette année.

Cela nous permettra de publier notre étude traditionnelle sur la représentation des femmes dans les médias, en examinant leur place dans les médias classiques et les questions relatives au temps de parole. Nous menons cette étude chaque année, ce qui nous permet d'établir une comparaison, et nous la réaliserons avec des données solides, notamment sur le temps de parole des femmes politiques. Parallèlement, nous publions une étude flash dédiée à une problématique particulière, qui est celle que nous sortons cette année.

Mme Géraldine Van Hille, chef du département Cohésion sociale de l'Arcom. – Concernant l'étude sur le masculinisme, nous avons utilisé un outil qui nous a permis de récupérer les propos sexistes diffusés sur les plateformes, mais uniquement les propos textuels. Notre étude est donc quelque peu parcellaire, puisque nous savons que le masculinisme se développe plutôt dans des formats vidéo courts. Nous sommes donc confrontés à une limite technique.

Les propos masculinistes se situent essentiellement dans la zone grise et, pris isolément, semblent licites ; c'est cependant leur caractère répété qui les rend préjudiciables.

L'essentiel des propos se situe en zone grise, même si quelques-uns, que nous avons relevés dans cette étude, sont considérés comme illicites.

L'outil nous ayant permis de récupérer des propos textuels, l'étude porte essentiellement sur la plateforme X.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Concernant les comptes masculinistes, TikTok ne doit pas être en reste. Qu'en est-il du nombre de contenus ?

Mme Géraldine Van Hille. – Probablement, mais TikTok diffuse plutôt des vidéos. Malheureusement, l'outil ne nous a pas permis d'étendre l'étude à des formats vidéo.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Mais les masculinistes, ce ne sont que des vidéos !

Mme Laurence Rossignol, rapporteure. – Considérez-vous que, lorsqu'une vidéo est sous-titrée, il s'agit d'un propos textuel ou d'une vidéo ?

Mme Géraldine Van Hille. – Malheureusement, les outils que nous avons en notre possession à l'Arcom ne nous ont pas permis de récupérer les transcriptions de vidéos. C'est textuel, mais en termes techniques, il n'a pas été possible de récupérer ce type de contenu.

Dans le rapport, nous faisons état de cette difficulté et de la nécessité d'aller plus loin, car nous savons que le masculinisme est aussi la combinaison de plusieurs éléments : les transcriptions, les vidéos courtes, le son, l'image, les contournements, les mots utilisés ou encore les émojis.

Mme Lucile Petit, directrice des plateformes en ligne de l'Arcom. – Je peux ajouter un mot sur les possibilités de documenter et d'obtenir des données

quantitatives. Comme le rappelait Madame la Conseillère, les plateformes doivent publier des rapports de transparence tous les ans, et tous les semestres pour les très grandes plateformes. La Commission européenne a publié un règlement d'exécution fin 2024, qui commence à s'appliquer et au titre duquel les plateformes devront compléter un tableau assez long et détaillé sur la modération qu'elles ont effectuée.

Dans ce tableau, elles ont défini des catégories de propos illicites, dans lesquelles figureront notamment les brimades et intimidations en ligne exercées sur les filles, les incitations illicites à la violence et à la haine à l'égard des femmes, la désinformation fondée sur le genre et le partage non consenti de matériel à caractère intime affectant les femmes. Ce sont des éléments dont nous ne disposons pas à ce stade, car elles n'étaient pas tenues de le faire, mais qu'elles vont devoir renseigner à partir de maintenant.

Par conséquent, nous aurons, à tout le moins sur ce qui a été modéré, des chiffres sur ces différentes catégories. Celles-ci figureront au milieu de dizaines d'autres, car le DSA concerne l'ensemble des contenus illicites. Nous devrions donc avoir des chiffres plus précis sur ce sujet, tant pour les grandes plateformes que pour les autres.

Mme Laurence Pécaut-Rivolier. – Je vais aborder le sujet des jeux en ligne, car nous n'en avons pas encore parlé.

Il existe une différence, que vous avez identifiée, entre les plateformes de jeux en ligne qui incluent un système de messagerie instantanée ou un réseau social, et celles qui n'en ont pas ou de manière très accessoire. Dans le premier cas, elles tombent dans la catégorie des plateformes en ligne et sont soumises aux mêmes obligations que les autres.

Parmi ces obligations figurent toutes celles qui résultent de l'article 28 du DSA sur la protection des mineurs. Dans ce cadre, les lignes directrices du DSA prévoient notamment l'obligation de mettre en place des paramétrages compatibles avec l'âge des mineurs, comme la capacité d'être mis en relation avec un adulte. Roblox, par exemple, a été identifié comme une plateforme en ligne. Implantée aux Pays-Bas, elle fait l'objet d'une enquête du régulateur néerlandais concernant la protection des jeunes. Nous sommes en rapport constant avec nos acteurs français, qui ne posent pas les mêmes difficultés, mais nous restons très vigilants.

Le système PEGI est un système d'autogestion de signalétique jeunesse qui, pour nous, fonctionne bien. Une commission, à l'échelle européenne, dont l'ARCOM fait partie, identifie et met en place cette signalétique. Un de nos rêves serait que cette signalétique puisse aussi s'appliquer aux plateformes en ligne qui ne sont pas des jeux vidéo. Il serait formidable qu'il y ait une identification des contenus déconseillés aux mineurs sur les réseaux sociaux classiques ; c'est une chose que nous encourageons.

La problématique des jeux en ligne se manifeste clairement dès qu'il y a une messagerie instantanée ou que le jeu se transforme en réseau social. C'est une zone non pas grise, mais totalement noire, car les parents n'y accèdent pas. Nous savons que c'est un véritable gouffre pour certains jeunes, qui y sont exposés à des

approches malveillantes. Sur ce point, nous travaillons à nourrir des dossiers destinés aux régulateurs nationaux, qui sont conscients de ces enjeux. Il faut mettre en œuvre le plus rapidement possible les lignes directrices, notamment l'article 28 pour les jeunes. Il y a une véritable urgence.

Concernant les signaleurs de confiance, nous sommes preneurs de toute idée permettant leur financement, car ce sont nos acteurs essentiels. Chaque pays missionne-t-il ses propres signaleurs de confiance ? Ils peuvent être présents dans plusieurs pays. Comme vous le disiez, Point de contact a des assises européennes, ce qui leur permet d'avoir des liens avec d'autres partenaires, et c'est très important.

Je voudrais préciser que nous ne souhaitons pas une multiplication des signaleurs de confiance, car le système fonctionne aussi parce qu'ils sont rares. Cette problématique peut se poser, non pas en matière de haine en ligne – où nous essayons plutôt d'en recruter –, mais d'autres secteurs attirent davantage de candidats, comme la protection des marques. Une démultiplication des candidatures dans ce domaine nous poserait des difficultés. Pour que le système fonctionne, il nous faut des acteurs bien identifiés, en nombre raisonnable.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Je voudrais vous poser deux questions complémentaires.

Pouvez-vous nous expliquer comment la chaîne de signalement fonctionne ? Lorsqu'il y a un contenu illicite, par exemple un contenu pornographique dont on demande le retrait. Dans ce cas, Point de contact, par exemple, le signale à la plateforme, qui souvent le retire, mais qui parfois ne le fait pas. Quelle est la procédure lorsque la plateforme ne le fait pas ? Elle vous le signale, et vous, que faites-vous ensuite pour essayer d'obtenir ce retrait ?

Ensuite, je souhaiterais un exemple de zone grise.

Mme Lucile Petit. – Le système de signalement par les signaleurs de confiance dans le DSA est le même que pour un signalement émanant d'un utilisateur non signaleur de confiance. Le DSA n'impose pas à la plateforme de retirer le contenu quand un signaleur le lui signale. Toutefois, si le contenu est manifestement illicite, signalé par un signaleur de confiance, et que la plateforme ne le retire pas, alors elle ne peut plus se prévaloir de son exemption de responsabilité. Elle peut donc être amenée devant le juge et être tenue pour responsable du contenu en question.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Qui assigne la plateforme en justice ? Ce n'est pas nous.

Mme Lucile Petit. – C'est potentiellement le signaleur ou toute personne qui veut dénoncer le fait que la plateforme n'ait pas retiré ce contenu.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Et cela, peut-il être l'Arcom ?

Mme Lucile Petit. – Non. Cela ne peut pas être l'Arcom qui signale devant le juge.

Mme Laurence Pécaut-Rivolier. – Comme tout le monde, nous procédons à des signalements au procureur sur le fondement de l'article 40, lorsque nous recevons des plaintes qui nous semblent suffisamment importantes et qui n'ont pas encore été rendues publiques. Il ne s'agit pas de multiplier les signalements à chaque scandale ; nous choisissons donc nos combats. Quand nous estimons qu'il y a suffisamment de matière, nous transmettons au procureur compétent des dossiers argumentés, après avoir nous-mêmes vérifié les faits. Dans ces cas-là, des enquêtes ont systématiquement été menées.

Il nous est arrivé une fois de porter nous-mêmes un dossier devant le tribunal concernant une plateforme en ligne manifestement et entièrement illicite. Il s'agissait d'une plateforme qui s'appelait « Watch people die » et qui avait pour ambition de réunir tous les contenus montrant des morts, qu'il s'agisse de terrorisme ou d'accidents, classés par rubrique. Nous sommes allés devant le juge pour la faire bloquer et nous en avons obtenu le blocage, mais nous ne pouvons pas procéder ainsi systématiquement.

Nous avons des signaleurs de confiance qui nous alertent. Quand un contenu isolé n'a pas été retiré, ils peuvent agir devant le juge ou faire agir des associations. Nous allons bientôt recevoir les premiers rapports de ces signaleurs de confiance, qui nous indiqueront par exemple : « Voilà, sur tel domaine, nous avons constaté un problème avec telle plateforme sur tel type de contenu illicite. » Cela nous permet d'identifier de véritables manquements systémiques et d'agir. Soit nous intervenons directement vis-à-vis de nos plateformes françaises par un constat de manquement, soit nous constituons ce dossier. Ce n'est pas simple.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Point de contact doit remettre son rapport. Il souhaiterait d'ailleurs le remettre au Sénat, ce qui serait intéressant, car tous nos rapporteurs seraient très intéressés par ce document, y compris celles qui ont travaillé sur le rapport de la délégation : « Porno, l'enfer du décor ».

Mme Annick Billon. – Vous avez parlé de la régulation à l'échelle de l'Europe, ce que nous comprenons bien. L'échelle des peines vous semble-t-elle adaptée aux infractions réelles ? Dans quel périmètre la condamnation doit-elle s'opérer ? Dès lors que l'on touche au porte-monnaie, il y a forcément des réactions. Comment s'assurer que des condamnations extrêmement fortes puissent subventionner les signaleurs de confiance ? N'aurions-nous pas un système de financement à imaginer à partir des peines prononcées dans ce domaine ?

Il y a un problème de moyens d'investigation par rapport aux infractions constatées. Nous l'avions signalé lors du rapport sur la pornographie, « L'enfer du décor », avec des affaires qui arrivaient devant la justice grâce aux associations et non grâce aux moyens d'investigation. Est-ce normal, dans un pays comme la France, dans l'Europe de 2026, de faire reposer en partie le processus judiciaire sur les moyens d'investigation des associations ? Celles-ci ne peuvent évidemment pas tout faire, mais elles ont été des vigies extrêmement percutantes et efficaces, par exemple pour l'industrie de la pornographie.

Ma deuxième question, également posée par la rapporteure Laurence Rossignol, concerne le masculinisme. Cette notion est-elle suffisamment partagée et intégrée dans les instances pour que l'on puisse lutter contre ce phénomène ? Lorsque l'on évoque ce sujet, on se rend compte qu'il y a une sorte de flou dans la définition. Que faudrait-il faire à ce sujet ? Avez-vous déjà, à l'Arcom, développé une culture de lutte contre les contenus masculinistes ?

Je reviens sur un propos de la présidente lors de son introduction, concernant l'instruction de l'Arcom relative au podcast « Dix mille pas ». Cela fait l'objet d'une investigation. Les propos visés sont assez graves – homophobes, islamophobes, misogynes – et, comme souvent, on invoque l'humour. Avec l'humour, tout passe.

Je suis surprise que, par exemple, pour la thématique de la haine en ligne l'on invoque rarement l'humour. Pourquoi l'invoque-t-on dans le cadre du masculinisme et des attaques sexistes, alors que cet argument n'est pas évoqué, par exemple, pour la haine en ligne, afin d'expliquer la non-action ?

Puisque vous avez pointé, avec l'investigation sur ce podcast, les limites actuelles de l'Arcom et que vous avez sollicité l'Europe, quel est le calendrier envisagé ? Avez-vous des informations sur ce que l'Europe pourrait faire pour agir ? Ce type de podcast a une audience extrêmement importante.

Mme Laurence Pécaut-Rivolier. – Je commencerai par cette question. L'affaire étant en cours d'instruction, il est complexe de verser certains éléments du dossier dans le débat public. Néanmoins, je peux vous dire qu'il s'agit d'une instruction extrêmement compliquée.

Vous disiez qu'il n'est pas évident de définir le masculinisme, et j'en suis bien d'accord. C'est d'ailleurs ce que nous allons essayer de faire émerger dans nos rapports : tenter d'établir des critères, mais aussi peut-être en appeler au législateur si nous sommes en trop grande difficulté pour caractériser ce qui relève de ce masculinisme manifestement illicite.

Le problème de la définition ne se pose pas pour ce podcast, qui est assez clairement masculiniste et raciste, avec un certain nombre de caractéristiques d'illicéité. Le problème réside dans le support : c'est un podcast. Or, nous n'avons pas de texte nous permettant d'intervenir sur un podcast. Nous pouvons agir sur les contenus audiovisuels, mais un podcast, en l'état actuel de la législation, est un contenu lambda. Par conséquent, nous ne pouvons pas intervenir directement ; cela relève du juge. Quiconque en a connaissance peut saisir le juge judiciaire, mais nous ne pouvons pas agir sur le podcast lui-même.

En revanche, la question se pose de savoir si nous pouvons intervenir sur l'hébergeur, celui qui met ce podcast à disposition. C'est la première fois que la question nous est posée concernant les plateformes de streaming. Ce podcast est diffusé par les principales d'entre elles : Deezer, Spotify, Apple, Amazon. L'instruction que nous menons vise donc à déterminer si ces plateformes peuvent être considérées comme des plateformes en ligne au sens du DSA et, si oui, d'en tirer les conséquences en termes de déclinaison des règles de ce règlement.

Sur la culture et donc l'identification de ce qui est masculiniste ou non, en réalité, aujourd'hui, ce sont effectivement des termes émergents. Toute la question est donc vraiment de savoir quelle définition, commune et admise par tous, on peut donner au préjugé sexiste. Avons-nous besoin d'un texte pour le dire ? La jurisprudence nous le permet-elle ? Nous avons la culture que nous offrent nos attributions traditionnelles sur les réseaux et les médias, où la loi de 1986 nous permet d'intervenir, y compris sur ce qui est un préjugé sexiste. Nous avons donc une certaine antériorité, mais le préjugé sexiste n'est pas forcément illicite. Par conséquent, nous ne pouvons pas le décliner sur ce que nous faisons sur les plateformes en ligne. Ce sont des difficultés très concrètes auxquelles nous sommes confrontés et sur lesquelles nous nous interrogeons.

Nous en revenons systématiquement à la question de l'éducation. C'est la question clé, transversale à tout ce que nous menons, notamment avec le pôle national de lutte contre la haine en ligne, pour essayer d'avoir des interventions concrètes et ciblées qui permettent de faire émerger la problématique, de la médiatiser et de montrer comment elle se pose et peut aboutir à des poursuites judiciaires. Nous avons aussi des contacts avec le parquet de la section de lutte contre la cybercriminalité, qui mène des actions très fortes et emblématiques sous l'égide de la vice-procureure Johanna Brousse. Elle est intervenue sur un certain nombre de plateformes comme Telegram sur l'aspect pénal, en disant : « Vous ne faites pas votre travail et je suis là pour vous rappeler vos obligations en matière d'administration de la plateforme. »

Nous ne régulerons pas les contenus un par un – ni le juge judiciaire, ni l'Arcom, ni personne. Il faut donc mettre dans l'espace public les moyens de faire comprendre que certaines situations ne sont pas acceptables et que c'est aussi aux citoyens eux-mêmes de s'autoréguler dans leur approche des réseaux sociaux.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Puisque vous disiez que vous faisiez vous-même des articles 40, combien en avez-vous fait ou combien en faites-vous dans l'année ?

Je voudrais également un exemple de zone grise.

Mme Géraldine Van Hille. – S'agissant des zones grises, je peux vous en citer quelques-unes.

Voici quelques propos : « Tu es inférieure intellectuellement, tu es nocive. Tu ne sers à rien à part une chose : ponds des gosses et retourne dans ta cuisine. » Ce type de propos, pris isolément, est classé dans la zone grise. Répétés, ils deviennent fortement préjudiciables puisqu'ils excluent les femmes.

Nous avons aussi un certain nombre de propos sur l'apparence physique – les poils sous les bras, par exemple –, ou encore la grossophobie, qui, de manière répétée, créent des injonctions physiques pesant sur les femmes. S'y ajoutent des propos liés à la séduction qui, pris isolément, ne sont pas illégaux, mais qui, à répétition, deviennent essentialisants.

Pour préciser un point sur notre étude, ce que nous avons relevé ne prétend pas à l'exhaustivité, puisque nous avons uniquement analysé les propos textuels.

Le but de notre étude est de déceler les ressorts et les dynamiques du masculinisme et d'avoir des exemples de propos qui peuvent être tenus et diffusés sur les réseaux sociaux.

Mme Laurence Pécaut-Rivolier. – Sur la question de l'article 40, notre désarroi vient du fait que nous mélangeons un peu les choses, car nous avons deux techniques d'intervention. Pour la plupart des situations, notre dialogue est constant avec le parquet chargé de la lutte contre la haine en ligne et le parquet spécialisé dans la cybercriminalité. Nous leur transmettons les informations sans nécessairement faire un article 40 ou nous les mettons en relation avec une association qui a signalé un certain nombre de comportements.

Nous réservons l'article 40, qui nous demande un travail supplémentaire puisque nous ne nous contentons pas de transmettre ce qui nous a été envoyé, aux cas dans lesquels personne d'autre que nous ne peut le faire ; c'est une façon de préserver nos forces.

J'ai un exemple en tête. Il existe en France un texte particulier qui permet à l'autorité de police et de gendarmerie de faire retirer immédiatement tous les contenus à caractère terroriste, pédopornographique, relevant de la torture et de la barbarie, et maintenant du dopage. C'est un texte féroce, complètement à part. Pour l'instant, l'Europe ne nous a pas dit que cela percutait directement le RSN, donc nous le gardons.

Comme c'est une autorité de police-gendarmerie qui intervient sans autorisation d'un juge, un contrôle a posteriori est attribué à une personnalité qualifiée au sein de l'ARCOM. J'ai été désignée à ce titre, venant de la Cour de cassation. Or, dans cette activité sont apparues, parmi les contenus pédopornographiques, des illustrations d'une bande dessinée bien connue qui n'était pas interdite. La question s'est posée de savoir si nous allions interdire en ligne ce qui ne l'était pas dans le commerce. Nous avons résolu cette cacophonie en considérant que ce que nous voyions en ligne était manifestement de la pédopornographie, et en faisant un article 40 au parquet pour lui demander s'il ne serait pas opportun de faire aussi interdire cette bande dessinée.

Voilà un cas un peu particulier. Nous avons aussi rédigé des articles 40 sur des plateformes qui nous étaient signalées avec des contenus manifestement illicites et qui n'avaient pas été identifiées dans l'espace public. Nous vous répondrons plus précisément par écrit.

Ces contenus, qui sont directement retirés et que je vérifie a posteriori, représentent 150 000 contenus par an que Pharos me transmet pour vérification.

Mme Laurence Rossignol, rapporteure – Est-ce que vous en transmettez également à Pharos ?

Mme Lucile Petit. – Cela peut arriver que l'on leur en signale, mais ils sont plus identifiés que nous.

Mme Laurence Pécaut-Rivolier. – Pharos occupe une place absolument centrale concernant les contenus illicites. Ses agents accomplissent un travail considérable et le nombre de personnes qui y travaillent est totalement

disproportionné par rapport à leur charge. Je leur rends hommage, car c'est vraiment grâce à eux que ce filtre est opéré. Ils travaillent extrêmement bien, aussi bien avec les associations qu'avec nous.

Pour les contenus dont je vous parlais, ils sont cinq ou six à effectuer ce travail. Or, ils ont à la fois la tâche de recueillir les signalements, mais aussi de faire de l'autodétection. S'il y a une chose à faire, c'est bien pour la plateforme Pharos et pour l'OFAC.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Pour compléter sur Pharos, où je me suis rendue, je souhaite rendre un hommage appuyé à ses agents. Psychologiquement, il est très difficile de continuer sa vie en passant son temps à voir des horreurs absolument inimaginables. C'est un temps important que vous consacrez à cela et peut-être mériterait-il effectivement qu'ils soient un peu plus nombreux.

Mme Laurence Rossignol, rapporteure. – Nous nous sommes souvent posé la question d'élargir le champ de compétences de Pharos au-delà de la pédocriminalité ou du terrorisme. Ce qui nous a fait renoncer à chaque fois, ce sont les moyens. La plateforme n'est pas en mesure de faire plus, elle est déjà en sous-capacité par rapport à sa charge de travail. Cela étant, je suis d'accord avec vous : nous militons également pour que Pharos soit doté de tous les moyens nécessaires.

Je me permets d'intervenir pour faire le lien avec ce que vous avez dit : nous passons notre temps à construire des plans d'action avec des priorités et à les réadapter pour y ajouter de nouvelles priorités. Cela me fait penser à ce que disent les enquêteurs ou les juges en charge du narcotrafic : ils détectent de nouveaux moyens et, à chaque fois, les narcotrafiquants s'adaptent.

Sur le narcotrafic, la situation a exigé une loi spécifique pour prendre en compte cette capacité d'adaptation des trafiquants aux outils judiciaires. Aurions-nous besoin d'une grande loi équivalente ? Je pose la question à la magistrate que vous êtes, car la loi sur le narcotrafic contenait un certain nombre de dérogations à des principes fondamentaux du droit, notamment de la défense, avec le « coffre-fort ». Faudrait-il s'orienter vers une réflexion du même type sur tout ce qui relève de la haine en ligne et, plus largement, de la délinquance numérique ?

Mme Laurence Pécaut-Rivolier. – C'est une vraie question qui vous appartient : celle, non plus des plateformes, mais de l'utilisateur. Elle pose la question du pseudonyme, sur lequel l'Arcom n'a pas pris position, car le sujet est extrêmement complexe. Nous savons très bien que le pseudonyme est aussi la capacité d'accéder à un espace de liberté dans certains pays où la situation est complexe.

L'intervention auprès des utilisateurs a d'ailleurs donné lieu à la création du parquet de lutte contre la haine en ligne qui, lui aussi, a des moyens, mais mener des actions emblématiques pour faire en même temps de la pédagogie et de l'intervention est évidemment une grande question.

Sur la responsabilité des plateformes, le niveau européen est compétent. En revanche, nous vous transmettrons une note contenant un certain nombre de propositions qui pourraient améliorer nos possibilités d'action. Je l'ai évoqué : il s'agit d'abord d'avoir la capacité de faire du scraping, d'être autorisé à le faire, quelles que soient les conditions générales d'utilisation des plateformes. Il s'agit aussi, puisque vous êtes compétent pour la détermination de ce qui est un contenu illicite, d'une intervention qui permette de clarifier, dans certains domaines de haine en ligne, ce qui est illicite et ce qui ne l'est pas. Ensuite, il y a le judiciaire. Les moyens de la justice et les textes qui lui permettent d'intervenir sont évidemment fondamentaux.

Je voudrais dire un mot sur l'intelligence artificielle. C'est à la fois un moyen et un problème. Le problème, nous l'avons identifié récemment sur l'outil Grok de la plateforme X. Nous réfléchissons à ce que cette IA induit. Il y a tout le côté pédopornographique, sur lequel des associations ont fait des propositions, car il y a des trous dans la législation.

Plus largement, il y a toute la diffusion des images sans consentement. Où pourrions-nous avoir une base de données qui permettrait à une victime de l'utilisation de son image sans son consentement de ne pas être obligée de faire dix mille démarches pour la faire retirer ? Une fois qu'une personne a dit : « Je ne donne pas mon consentement pour que cette image soit diffusée », cela rend cette diffusion illicite. Comment se donner les moyens de créer cette base ? Ce sont des questions complexes que nous avons dans notre spectre.

Il faut le dire aussi, l'intelligence artificielle est un outil puissant dont nous commençons à nous emparer. Par exemple, elle nous permet de calculer le temps de parole des femmes et de nous rendre compte que, pour un nombre égal de femmes et d'hommes en plateau, il y a un écart. C'est ce que nous commençons à faire dans les études que nous avons à notre charge.

Mme Géraldine Van Hille. - L'intelligence artificielle comporte des limites. Par exemple, dans le cadre de l'étude sur le masculinisme, nous avons entraîné un modèle en utilisant la méthode du « few-shot learning », qui consiste à lui donner une vingtaine d'exemples pour qu'il puisse ensuite catégoriser lui-même les données. Le résultat n'étant pas concluant, une intervention humaine s'est avérée indispensable.

Nous utilisons donc l'intelligence artificielle pour récupérer un certain nombre de données, mais une relecture humaine est ensuite nécessaire, notamment pour saisir toutes les subtilités des propos haineux.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. - Merci beaucoup pour cette audition très riche. Nous sommes évidemment preneurs de vos propositions.

En matière législative, décrire est toujours très compliqué, car plus l'on décrit, plus l'on considère que ce qui est à côté n'est pas inclus. Le problème des podcasts, par exemple, est quelque chose qui n'a pas été pensé et qui nous met dans une impasse. À l'inverse, moins l'on décrit, plus l'on peut laisser aux magistrats la liberté de considérer si c'est licite ou illicite. Cependant, nous comprenons que ce monde est complexe. L'intelligence artificielle aidera, mais ce n'est qu'une aide.

Nous attendons avec impatience le 12 mars et la remise de votre rapport. Étant donné qu'il ne porte que sur les propos écrits, tout ce que vous direz montrera déjà l'étendue et l'ampleur du phénomène, alors que nous savons que ce n'est pas là que se trouvent majoritairement les contenus masculinistes.

Nous remettons nos deux rapports au mois de juin, sur les jeux vidéo et sur le masculinisme. Dans les jeux vidéo, dès qu'il y a un tchat, dès qu'il y a une voix féminine, les joueuses se font immédiatement harceler et évitent donc de prendre la parole pour ne pas se faire repérer. J'ai un peu de mal à comprendre, et c'est pourquoi je vous rejoins : l'éducation est la base, et l'éducation au respect avant tout. Merci beaucoup.

Table ronde sur la place des femmes dans l'e-sport

(26 mars 2026)

Présidence de Mme Dominique Vérien, présidente

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Nous reprenons ce matin nos travaux consacrés à la place des femmes dans l'univers du jeu vidéo. Après avoir donné la parole aux joueuses et aux streameuses, nous avons souhaité aujourd'hui nous intéresser plus spécifiquement à un autre espace clé de cet écosystème : celui de l'e-sport, c'est-à-dire la pratique compétitive du jeu vidéo structurée autour de tournois, d'équipes et de carrières professionnelles.

Je souhaite la bienvenue à Anna Bressan, référente événementielle de Women in Games France, qui est devenue en quelque sorte notre experte attitrée, car c'est la troisième fois que nous vous recevons. Je salue également Kokosaap, joueuse de *Street Fighter 6*, membre du collectif NSxC et organisatrice d'événements ; Céline Ferté, directrice du service juridique de Team Vitality ; Raphaëlle Cordes, journaliste, commentatrice e-sport et fondatrice de POG TV ; et Christine Kev, organisatrice de tournois e-sport amateurs. Je vous remercie toutes les cinq de votre présence parmi nous ce matin.

En partant des réalités vécues, nous avons souhaité comprendre ce que signifie concrètement être une femme dans l'e-sport aujourd'hui, qu'il s'agisse d'accéder à la scène compétitive ou, pour certaines, d'en faire une carrière.

Un premier constat doit nous interpeller. Les femmes représentent aujourd'hui la moitié des joueurs et joueuses de jeux vidéo. Elles sont même devenues majoritaires chez les 16-30 ans. Cependant, dès que l'on s'approche des espaces compétitifs, leur présence chute brutalement. Elles ne représentent plus qu'environ 7 % des pratiquants dans l'e-sport compétitif. Autrement dit, plus l'on monte vers la compétition, plus les femmes disparaissent.

Cette situation pose une question fondamentale : pourquoi, alors qu'elles jouent autant, les femmes sont-elles si peu présentes dans les espaces les plus structurés, les plus visibles et les plus professionnalisés du jeu vidéo ? La réponse n'est pas à chercher du côté d'un manque d'intérêt ou de compétences, mais bien dans une série d'obstacles spécifiques auxquels se heurtent les femmes qui souhaitent s'engager dans l'e-sport : un environnement compétitif encore plus exposé aux violences sexistes et aux cyberviolences, alors que, selon un sondage de l'Ifop, quatre femmes sur dix déclarent avoir subi du harcèlement en ligne en jouant aux jeux vidéo ; un sentiment de légitimité plus fragile, nourri par des années d'invisibilisation et de stratégies d'évitement ; un accès plus difficile aux équipes, aux réseaux et aux opportunités ; un manque de modèles féminins identifiables, même si nous en avons aujourd'hui parmi nous.

Ces obstacles produisent des effets très concrets : ils freinent l'entrée dans la compétition, limitent la progression et conduisent à créer un véritable plafond de

verre dans l'e-sport. Lorsque les femmes parviennent à les franchir, les inégalités ne disparaissent pas. Au contraire, au plus haut niveau, elles restent confrontées à d'importantes inégalités de conditions de travail et de rémunération, liées notamment à des écarts de visibilité et de sponsoring.

Or les femmes doivent pouvoir prendre toute leur place dans ce secteur.

D'abord, parce que l'e-sport n'est plus un simple loisir ; c'est un secteur en pleine expansion, avec des enjeux économiques, professionnels et culturels majeurs. En France, le nombre de consommateurs de contenus e-sport est passé de 6,5 à 10 millions entre 2020 et 2023, et le chiffre d'affaires de 50 à 141 millions d'euros sur la même période, selon le dernier baromètre publié par l'association France Esports.

Ensuite, parce que l'e-sport constitue en théorie un espace où la mixité devrait être pleinement possible, la performance ne dépendant que du talent, du travail et de la stratégie.

Pourtant, dans les faits, les inégalités persistent, voire se renforcent.

Des initiatives existent, bien sûr. Des associations accompagnent les joueuses, des clubs e-sport lancent des équipes féminines, des acteurs économiques commencent à s'engager. Il est aussi important de souligner le rôle de certaines collectivités et, plus largement, des acteurs publics dont le regard sur l'e-sport évolue, alors même qu'il constitue un levier d'attractivité économique et touristique en plein essor. Vous pourrez d'ailleurs nous dire si, selon vous, certaines initiatives locales sont de nature à favoriser une meilleure égalité dans ce secteur.

Cependant, tous ces efforts ne suffisent pas à corriger les déséquilibres que je viens d'évoquer. La question qui nous est posée aujourd'hui est donc simple : comment faire en sorte que les femmes puissent accéder à la compétition, y rester et y réussir dans les mêmes conditions que les hommes ?

Cela suppose d'agir à plusieurs niveaux pour prévenir et sanctionner effectivement les comportements toxiques ; pour structurer de véritables parcours d'accès au haut niveau ; pour renforcer la visibilité et la reconnaissance des joueuses ; et pour responsabiliser l'ensemble des acteurs de l'écosystème. Il convient d'ailleurs de commencer par cela avant de pouvoir prévenir et sanctionner.

Votre présence aujourd'hui est précieuse pour nous permettre de mieux comprendre ces enjeux et, surtout, pour identifier des leviers d'action concrets.

Avant de vous céder la parole, je précise que cette audition fait l'objet d'une captation audiovisuelle en vue de sa retransmission sur le site et les réseaux sociaux du Sénat.

Mme Anna Bressan, référente événementiel Women in games France. – Lors de nos précédentes auditions, nous avons abordé le sujet de l'industrie du jeu vidéo dans son ensemble, puis les enjeux liés au streaming et à la création de contenu. Je me concentrerai aujourd'hui sur l'e-sport, qui constitue l'un des espaces les plus visibles, mais aussi les plus révélateurs des dynamiques à l'œuvre dans cet

écosystème. Je structurerai mon propos en trois temps : un état des lieux rapide de l'e-sport, les spécificités de son fonctionnement et les freins qui limitent encore la présence des femmes dans la compétition. Je conclurai en suggérant quelques pistes d'action concrètes.

(Mme Anna Bressan projette un diaporama en complément de son propos.)

Le jeu vidéo est aujourd'hui la première industrie culturelle en France et constitue une pratique culturelle de masse. L'e-sport en est l'une des expressions les plus visibles : il est la pratique compétitive du jeu vidéo. Cette pratique n'est pas nouvelle, puisque les compétitions existent depuis les débuts du jeu vidéo. Ce qui est nouveau en revanche, c'est le degré de professionnalisation et de médiatisation. Aujourd'hui, les compétitions d'e-sport sont diffusées en direct sur Twitch et YouTube, ainsi qu'à la télévision, et rassemblent des communautés très importantes. Les joueurs professionnels, les commentateurs et les créateurs de contenus deviennent ainsi des figures publiques, suivies par des millions de personnes, en particulier par les jeunes générations. L'e-sport est donc à la fois un sport, un média et une industrie.

Pour bien comprendre son écosystème, il faut accepter une différence fondamentale avec le sport. Dans le sport, les règles sont définies par des fédérations, dans un cadre collectif et relativement stable, reconnu par l'État. Dans l'e-sport, ce sont les éditeurs de jeux vidéo, c'est-à-dire des acteurs privés, qui détiennent les droits de propriété intellectuelle sur leurs jeux. Parce qu'ils en détiennent les droits, ils fixent les règles, contrôlent l'accès à la compétition et organisent, pour certains, leur propre ligue et circuit officiel. Autrement dit, là où le sport est structuré par des fédérations, l'e-sport est structuré par des licences. Chaque jeu est un écosystème fermé avec ses propres règles, ses propres circuits et ses propres logiques économiques.

Cette structuration pose plusieurs questions importantes, qui portent tout d'abord sur la concentration : lorsqu'un acteur détient à la fois le jeu, les règles et parfois les circuits compétitifs, la logique se rapproche de celle d'un quasi-monopole sur l'écosystème. Ensuite, se pose la question d'un conflit d'intérêts potentiel : l'éditeur étant à la fois juge et partie, il peut orienter les formats, la visibilité ou les conditions d'accès en fonction de ses propres intérêts économiques. Enfin, intervient une question de causalité, dans la mesure où ce modèle influence directement la manière dont l'écosystème se structure, y compris sur les sujets d'inclusion, de régulation ou de conditions de pratique. Autrement dit, les enjeux que nous observons dans l'e-sport ne sont pas seulement culturels ou sociaux ; ils sont aussi profondément liés à son modèle économique et juridique.

Cette structuration donne à l'e-sport une gouvernance fragmentée, où coexistent une logique commerciale, une logique communautaire et une tentative de structuration institutionnelle.

En théorie, l'e-sport est mixte. Désormais très visible, il constitue également l'un des espaces les moins paritaires du jeu vidéo. Pourtant, la pratique du jeu vidéo est largement mixte, les femmes représentant près de la moitié du public. Surtout, il est important de préciser – et c'est un point souvent mal compris – que la très

grande majorité des compétitions d'e-sport sont, en théorie, mixtes : il n'existe pas de ligue officielle réservée aux hommes et les compétitions sont ouvertes à toutes et à tous. Toutefois, cette mixité reste théorique et ne se traduit pas du tout dans la réalité des pratiques. Nous observons au contraire une décroissance très nette de la présence des femmes à mesure que l'on se rapproche de la compétition. Selon les données du baromètre de France Esports, les femmes représentent 51 % des joueurs de jeux d'affrontement dans la pratique grand public. Dans la pratique compétitive, ce chiffre tombe à 36 % et descend à 7 % dans la compétition « amateur ». Cette chute montre que le problème ne se situe pas au niveau de l'intérêt ou de la pratique, mais au moment du passage à la compétition.

Cette tendance se confirme dans le temps : la part des femmes dans les compétitions « amateurs » reste extrêmement faible et stagne. Elle était d'environ 7 % en 2021, de 6 % en 2022 et, selon les derniers résultats du baromètre de France Esports, elle se maintient à 7 % en 2023, alors même que la part de joueurs et de joueuses ne fait qu'augmenter. Il s'agit donc d'une stagnation, voire d'un recul. Il faudrait de nouvelles données pour mesurer plus précisément l'évolution en cours. Quoiqu'il en soit, malgré une base de joueuses importante, l'accès effectif à la scène compétitive reste très limité et n'évolue pas.

C'est précisément ce décalage entre l'ouverture théorique et l'exclusion de fait qui a conduit à l'émergence de circuits ou d'initiatives féminines parallèles. Ces dispositifs ne viennent pas remplacer la mixité, mais cherchent à compenser des freins structurels qui empêchent aujourd'hui une participation réellement égalitaire.

Plusieurs facteurs expliquent cette situation.

Le premier frein est historique et culturel. L'e-sport s'est développé dans des environnements très longtemps masculins : cybercafés, LAN (pour *local area network*), parties ou communautés compétitives fermées. Ces espaces ont parfois fonctionné selon des logiques d'entre-soi, qui continuent encore aujourd'hui d'influencer les parcours.

Le deuxième frein concerne l'exposition médiatique et les violences en ligne. En effet, l'e-sport est un espace extrêmement visible. Les joueuses qui y participent sont souvent confrontées à des remises en cause systématiques de leurs compétences, à des commentaires sexistes ou à des campagnes de cyberharcèlement. Ces phénomènes ont pour effet très concret que certaines femmes renoncent à participer à des compétitions ou choisissent de limiter leur visibilité.

Enfin, un troisième frein concerne le manque de modèles visibles. Dans l'e-sport, on trouve encore très peu de joueuses professionnelles, de coachs ou de dirigeantes d'équipes. Or les rôles modèles sont essentiels pour permettre à de nouvelles générations de se projeter dans ces carrières.

Certaines initiatives ont été mises en place ces dernières années pour favoriser un écosystème plus inclusif. L'association Women in Games France a notamment été pionnière sur ces sujets dans l'e-sport *via* la création de l'un des premiers incubateurs, I-WIG. Il s'agit du premier organisme français structuré

visant à accompagner les joueuses vers la scène compétitive. Il l'a fait sur plusieurs licences majeures comme *League of Legends*, *Valorant*, *Rainbow Six Siege* ou *Street Fighter*, avec pour objectif clair de faciliter l'accès à des équipes mixtes, semi-professionnelles ou professionnelles. À l'époque, ce type de programme n'existait pratiquement pas. Il a contribué à ouvrir la voie à d'autres initiatives similaires dans l'écosystème de l'e-sport.

Plus récemment, l'association a lancé le dispositif *Checkpoint* qui vise à améliorer les conditions d'accueil et de sécurité lors des événements de jeux vidéo et d'e-sport. Ce dispositif repose sur des équipes formées à la prévention des violences et harcèlements sexistes et sexuels, capables d'accueillir la parole, d'orienter les personnes concernées et de sensibiliser les publics en place.

Enfin, Women in Game France mène un travail de recherche et de plaidoyer, en produisant des analyses et en participant à des travaux institutionnels afin de mieux documenter les enjeux de genre et de diversité dans l'e-sport, le streaming et le jeu vidéo.

Ces initiatives montrent qu'il est possible d'agir concrètement sur l'écosystème.

Pour conclure, l'e-sport est aujourd'hui un espace culturel majeur, un secteur économique en croissance et un vecteur d'influence très fort pour les jeunes générations. Il reste également un révélateur des inégalités persistantes dans l'écosystème du jeu vidéo. L'enjeu aujourd'hui n'est pas seulement d'augmenter la présence des femmes dans les compétitions ; il s'agit de garantir que ces espaces culturels et professionnels, qui touchent des millions de personnes, puissent devenir un environnement réellement accessible, sûr et inclusif.

À l'issue des trois auditions où je suis intervenue, je vous ai fait part d'un certain nombre de constats et de recommandations que nous avons formalisés dans un rapport. Un point prioritaire sur lequel il faut insister concerne le manque cruel de données précises, continues et comparables sur la place des femmes dans le jeu vidéo, l'e-sport et le streaming, que ce soit dans les pratiques, les parcours professionnels ou les espaces compétitifs. En effet, sans données, nous ne pouvons ni mesurer les évolutions, ni objectiver les inégalités, ni construire des politiques publiques réellement adaptées. C'est pourquoi nous recommandons un soutien renforcé, notamment *via* des subventions, pour financer des études, des enquêtes de terrain et la production de données chiffrées à l'échelle nationale. Produire ces données, c'est se donner les moyens d'agir. C'est aussi une condition essentielle pour sensibiliser, convaincre et faire évoluer durablement l'écosystème.

Kokosaap joueuse de *Street Fighter 6*, membre du collectif NSxC et de l'association Afrogameuses, et organisatrice d'événements. – Je m'appelle Léanaëlle Salmier, *alias* Kokosaap, pseudonyme qui renvoie à mon goût pour le jus de coco, ainsi désigné en danois.

Street Fighter est un jeu de combat qui se joue en un contre un, c'est-à-dire un personnage contre un autre, sans notion d'équipe. Les compétitions pour ce jeu sont mixtes et permettent d'affronter tout type de profil, les personnes pouvant être notamment d'origines ou d'âges différents, ce qui est très intéressant.

Le format des compétitions peut varier, mais en général il s'organise autour d'arbres compétitifs, ou *brackets*, et de différentes poules, lorsque le nombre de joueurs est important, au-delà de 64. Les joueurs ont une visibilité sur ceux qu'ils devront affronter et à quel moment ils le feront. La majorité des tournois se déroulent selon un système de double élimination. Ainsi, si l'on perd une fois dans l'arbre principal, on passe dans un arbre secondaire, que l'on appelle l'arbre des *losers*, ou perdants.

Mme Marie Mercier, rapporteur. – Je suis médecin du sport et, de ce point de vue, j'aimerais comprendre les risques physiques auxquels vous vous exposez : s'agit-il de tendinites de De Quervain, d'entorses de la cheville, d'entorses cervicales ou de fractures de fatigue ? Avez-vous une préparation physique ? Avez-vous des coachs ? Ou bien tout se joue-t-il au moral ? Certes, vous parlez de combats, mais cela reste des combats par écran interposé.

Kokosaap. – Les combats restent en effet virtuels, mais il faut prendre en compte la mécanique de l'outil que l'on utilise. Il peut s'agir d'une manette classique ou d'une manette similaire à un clavier qui nécessite d'avoir les poignets surélevés, ce qui favorise les tendinites, l'arthrose ou d'autres pathologies de ce type.

Mme Marie Mercier, rapporteur. – Y a-t-il une préparation physique ou hygiéno-diététique avant un combat et disposez-vous d'un kinésithérapeute et d'un coach ? Vous considérez-vous, psychologiquement, comme des sportifs de haut niveau ? Je rappelle que dans le sport de haut niveau, il y a non seulement le mental, mais aussi le corps qui peut lâcher. Est-ce aussi le cas pour vous, alors que vous ne parcourez pas des kilomètres sur un terrain ou que vous n'avez pas de risque de déshydratation, par exemple ? J'ai du mal à comprendre ce qui justifie que ce type d'activité soit désignée comme un sport.

Kokosaap. – On brûle des calories rien qu'en réfléchissant !

Mme Marie Mercier, rapporteur. – Il est vrai que l'on considère les échecs comme un sport.

Kokosaap. – Certains joueurs de haut niveau suivent une préparation physique. Ils font des exercices avec des outils, notamment des balles, pour assouplir les articulations des mains, ce qui est utile pour le maniement des manettes. Les douleurs musculaires se manifestent souvent sous la forme de tendinites ou bien concernent la nuque et le dos, car certains joueurs privilégient leur confort visuel au détriment de leur position physique : ils tiennent leur outil en se courbant ou en se penchant pour être plus à l'aise dans le jeu.

Toutefois, il ne s'agit pas d'un effort physique explosif et réel, comme on peut en connaître dans le sport, par exemple au volley, qui nécessite une mobilisation physique d'un autre type que celle qui est mobilisée dans le cadre d'une compétition e-sportive.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Combien de temps dure un combat et combien de combats y a-t-il dans une compétition ?

Kokosaap. – Cela dépend. Il y en a au moins deux ; pour le reste, cela dépend de la place que l'on occupe sur l'arbre, du nombre de joueurs, etc.

Mme Marie Mercier, rapporteur. – Est-ce que l'e-volley existe ?

Mme Béatrice Gosselin. – C'était l'ancêtre des jeux vidéo. On pouvait jouer sur la télévision, deux joueurs se renvoyant la balle.

Kokosaap. – En effet, il existe de nombreux jeux de sport, notamment tous les jeux de football de type Fifa, qui pourraient se ranger sous le terme d'e-football, pour décliner votre exemple : il s'agit souvent de joueurs qui pratiquent ce sport dans la vie réelle et qui souhaitent traduire cette pratique au travers du jeu vidéo.

L'e-sport est épuisant. Une journée de compétition peut provoquer un état de fatigue similaire à celui que l'on éprouve en sortant d'un tournoi de volley classique. Certes, les courbatures ne seront pas les mêmes qu'au volley, car le joueur ne mobilisera pas tous les muscles de son corps, mais la fatigue mentale, qui peut être considérable, se répercutera sur le corps de manière épuisante.

On peut faire un parallèle avec le monde du travail, en comparant la situation d'une personne dans l'administration et une autre dans le BTP. Elles ne mobilisent pas leur corps de la même manière, mais elles peuvent ressentir un même degré de fatigue.

Il existe des médecins pour le physique et des médecins pour la tête. Dans l'e-sport, nous avons surtout besoin de médecins pour préserver le mental, pour se recentrer et pour travailler sur les problématiques psychologiques qui peuvent survenir.

Mme Marie Mercier, rapporteur. – Par « médecin de la tête », entendez-vous le psychiatre ?

Kokosaap. – Cela peut être un psychologue ou un psychiatre.

Pour en revenir à mon parcours, il s'agit de celui d'une femme qui a décidé de transformer sa passion en une force. En tant que femme noire évoluant dans la compétition, un milieu où la diversité n'est pas toujours évidente, j'ai choisi de faire de mon identité une unicité. De nature très curieuse, je cherche constamment à apprendre. Cela se reflète dans ma vie professionnelle : je suis gestionnaire de données, un domaine où je m'épanouis au quotidien. Pour moi, dès lors que l'on a la volonté, on peut tous évoluer dans le même sens et dans le même milieu.

Mes racines relèvent d'un héritage, qui a aussi été un moteur. Tout a commencé pour moi à l'âge de 3 ans. Ma mère, elle-même joueuse, a voulu souder notre famille autour du jeu vidéo. J'ai grandi avec une manette en main, tout en menant mes études avec des hauts et des bas, mais j'ai terminé mon cursus avec succès. À la suite du décès de ma maman, mon besoin d'intégrer la scène compétitive est devenu une évidence, comme une façon de prolonger son héritage et de lui rendre hommage.

J'ai commencé la compétition non pas sur les jeux de combat, mais sur *Mario Kart*, qui est un jeu de course de voitures faisant intervenir des personnages de l'univers de Nintendo, d'apparence très enfantine, très « dessin animé ». Par la

suite, j'ai intégré une équipe sur *Mortal Kombat 11* et mon aventure e-sportive a commencé lors de mon intégration dans la Yuzu Gaming Team. Pour cela, j'ai suivi la procédure classique : j'ai envoyé mon formulaire, j'ai été sélectionnée, puis j'ai passé un entretien. Dans ce cadre, je n'ai pas ressenti qu'il y avait de frein parce que j'étais une femme ou pour une autre raison, les personnes que j'ai rencontrées étant bienveillantes. J'ai ensuite rejoint l'association Afrogameuses qui m'a ouvert de nombreuses portes et m'a permis de comprendre ce qui se passait dans le monde du jeu vidéo pour des profils comme le mien, à savoir des femmes noires.

La consécration est arrivée quand j'ai commencé à jouer à *Street Fighter*. Aujourd'hui, je suis joueuse de compétition sur *Street Fighter 6* et je voyage à l'international. L'un de mes plus grands moments de fierté a été lors de ma participation au Combo Breaker, un tournoi de très grande renommée qui se déroule à Chicago, où plusieurs styles de jeux de combat sont représentés. En effet, j'ai alors réussi à sortir de ma poule, ce qui suppose de disputer quatre, cinq ou six matchs avant de pouvoir intégrer la phase supérieure. J'ai pu le faire grâce à mon coach, qui m'a inculqué des bases très solides.

J'ai également remporté un *invitational*, c'est-à-dire un tournoi où les joueurs sont invités. Il était organisé par Elgato, un grand sponsor qui est un fournisseur d'outils informatiques pour les streamers. J'ai remporté ce tournoi, en simple élimination, ce qui m'a permis de gagner 1 000 dollars. L'événement visait à honorer la célébration américaine du *Black History Month*.

La FGC, pour *Fighting Game Community* ou communauté des jeux de combat, est pour moi comme une famille. J'y ai rencontré les bonnes personnes et je mesure combien j'ai eu de la chance, compte tenu des témoignages de ceux qui m'entourent. Les membres du collectif NSxC auquel j'appartiens sont des personnes exceptionnelles grâce auxquelles j'ai réussi à me construire en tant que joueuse et à trouver la légitimité de participer aux différents tournois. En effet, en tant que femme, on se pose toujours la question de savoir si on a le droit de participer à telle ou telle compétition ; pourtant, on ne se demande pas si on a le droit d'aller travailler... Notre collectif essaie de mettre en avant la notion de légitimité en organisant des événements incluant la participation de bénévoles, c'est-à-dire de personnes de tout milieu qui souhaitent s'intégrer à la communauté sans forcément avoir encore les compétences pour le faire ; nous leur offrons ainsi un accès sans faire de distinction. Par exemple, une personne qui vient de faire son premier tournoi pourra participer à l'un de nos événements en tant qu'organisatrice.

Pour conclure, je souhaite vous remercier de l'intérêt que vous portez à l'e-sport en général et de votre volonté d'éclairer les enjeux importants qui l'entourent. Je terminerai par une anecdote récente. Il y a deux semaines, en jouant, j'ai affiché ma photo dans mon profil, indiquant ainsi clairement que j'étais une femme noire. Il se trouve que mon équipe, composée de cinq personnes, a perdu. Alors même que j'ai terminé MVP (*most valuable player*), c'est-à-dire meilleur joueur de mon équipe, tout le monde a dit que nous avions perdu à cause de moi, parce que j'étais une femme noire ! Ce type d'insulte, à distance, atteint moins qu'en présentiel et les gens ne se permettent pas la même chose en direct et derrière un

écran. Pour autant, cela n'en reste pas moins répréhensible. Parce que nous étions derrière l'écran, j'ai choisi de ne pas gaspiller mon énergie dans une discussion puérile et j'ai répondu par un « Bonne journée, *sweetheart* ! » Cela n'a eu aucun impact sur moi, ce qui n'aurait pas été le cas si l'insulte avait été lancée directement par quelqu'un en face de moi : je ne sais pas comment j'aurais réagi...

Par conséquent, les jeux en ligne qui fonctionnent avec des flux de discussion directe favorisent, à mon sens, la toxicité et cela se répercute sur les compétitions qui ont lieu en présentiel comme le tournoi de *League of Legends* ou d'autres. La toxicité se développe en amont, mais continue tout au long d'une carrière ou d'un cursus de jeu. J'aimerais donc qu'il y ait davantage de *safe places* pour les femmes qui ont besoin de s'intégrer. Les rôles modèles sont très importants. Il en existe plusieurs dans les jeux de combat, qui concernent tous les âges, et cela fait vraiment plaisir de pouvoir s'identifier à ces personnes qui font avancer la cause.

Mme Céline Ferté, directrice du service juridique de la Team Vitality. – Je suis juriste au sein de Team Vitality, un club d'e-sport qui a été créé en 2013 avec pour ambition de devenir la meilleure organisation e-sport au monde. Le club dispose d'une équipe constituée de 75 employés dans le monde, répartis dans différents départements. Il fonctionne en incluant les fonctions supports d'une entreprise classique, avec pour singularité l'existence d'un département dit « e-sport ».

On compare souvent Team Vitality au club du Paris Saint-Germain (PSG) qui regroupe des équipes de handball, de basket et de football ; en effet, nous avons également des équipes, mais sur des jeux vidéo différents, comme *Counter-Strike*, *Rocket League* ou *League of Legends*. Nous avons en tout 21 jeux et nous comptabilisons environ 100 joueurs et joueuses, que nous appelons « athlètes » en référence au sport, ainsi que des coachs professionnels, parmi lesquels nous avons des coachs de performance, car nos joueurs sur *Counter-Strike* peuvent parfois jouer pendant cinq heures d'affilée dans une concentration extrême. Leurs capacités neurologiques sont mises à rude épreuve et ils s'entraînent huit heures par jour en sollicitant en permanence leurs réflexes. Il est donc nécessaire qu'ils disposent d'un panel de coachs au service de la performance, au même titre que des athlètes ou des sportifs de haut niveau. Nos joueurs sont des ovnis ; leurs performances et leur vitesse de réaction dans certains jeux en font des « surhommes » !

J'ai rejoint Team Vitality il y a six ans, dans un poste qui consiste à superviser l'ensemble des problématiques juridiques de l'entreprise, notamment la sécurisation des relations contractuelles avec les différents intervenants, qu'il s'agisse des contrats avec les joueurs et les joueuses ou des contrats avec les partenaires commerciaux qui sponsorisent les équipes et sont notre principale source de revenus. J'interviens également sur les contrats avec les organisateurs de tournois et j'apporte des conseils juridiques au quotidien aux équipes opérationnelles de Team Vitality.

Nos revenus proviennent principalement des partenariats et du merchandising – la vente de nos maillots, par exemple –, à la manière d'un club

sportif professionnel, sauf que nous n'avons pas de billetterie, car nous n'avons pas de stade pour faire venir le public. Notre principale source de dépenses est la rémunération des joueurs, puisqu'il faut payer les 100 joueurs qui composent les équipes.

Avant de rejoindre Team Vitality, j'ai travaillé pour Game One, une chaîne qui était initialement consacrée aux jeux vidéo. J'ai joué aux jeux vidéo lorsque j'étais enfant et j'ai aussi fait quelques sessions de jeux avec mes enfants. En revanche, je ne savais pas ce qu'était l'e-sport et j'ignorais complètement que toute une industrie existait dans l'envers du décor. C'est donc vraiment au hasard d'une rencontre que je suis arrivée dans ce milieu, mais je me suis rapidement rendu compte que les problématiques que je rencontrais en télévision pouvaient assez facilement s'adapter au monde de l'e-sport.

Ce qui n'était à l'origine qu'une curiosité professionnelle – car il a fallu que je regarde des compétitions et que j'en comprenne la mécanique pour pouvoir adapter mes connaissances juridiques à ce monde – est devenu une passion. Je regarde très régulièrement des compétitions, mais pas sur tous les jeux. Je me rends aussi aux compétitions physiques, car c'est là que l'on vibre : cela a été le cas, par exemple, lors du championnat du monde sur *Counter-Strike* à l'Accor Arena, où il y avait 15 000 personnes dans la salle et où notre équipe a gagné, de surcroît !

Mon cas est un bon exemple de la politique menée par Team Vitality : au lieu de chercher à recruter des passionnés qui s'adapteraient à des métiers un peu plus traditionnels, l'entreprise cherche d'abord des personnes qui ont une compétence – en l'occurrence, juridique – et qui peuvent l'adapter au milieu de l'e-sport.

Aujourd'hui, chez Team Vitality, les femmes représentent environ 30 % des effectifs, hors joueurs. Tous les départements comptent des femmes, et ce, à tous les niveaux hiérarchiques, du poste de junior jusqu'au comité de direction. Ce pourcentage n'atteint pas encore la parité, mais il s'agit d'un objectif central pour l'entreprise. Toutefois, lorsqu'un poste s'ouvre, les femmes ne postulent pas et cette situation problématique reflète ce que l'on observe dans le milieu des joueurs, où il y a peu de joueuses, ainsi que dans le public des compétitions, qui ne compte que 20 % de femmes. Je fais le même constat à un niveau plus personnel, puisque quand j'explique mon métier aux gens que je rencontre, les femmes ne savent pas ce que c'est que l'e-sport, alors que les hommes s'enthousiasment aussitôt. La dichotomie entre les deux approches est flagrante.

Team Vitality est la plus grande équipe d'e-sport en France et nous existons depuis dix ans de sorte que nous portons une certaine responsabilité. Nous sommes pionniers et nous devons montrer l'exemple à toutes les équipes en France. Par exemple, je ne crois pas qu'il existe de service juridique dans les autres équipes.

Nous considérons qu'il faut des modèles féminins pour inspirer les jeunes générations de joueuses. Nous avons pu créer des équipes féminines grâce au soutien indispensable de sponsors engagés qui partagent nos valeurs et qui nous soutiennent financièrement, ce qui nous permet de payer les joueurs, de financer leurs déplacements et de mettre à leur disposition un maximum de ressources.

Certains sponsors, comme le Crédit Agricole, nous soutiennent depuis plusieurs années et il est très appréciable de constater qu'ils s'engagent de plus en plus pour défendre nos valeurs.

Par exemple, ils nous ont aidés à créer l'équipe féminine des *Rising Bees*, il y a plusieurs années, que nous faisons bénéficier des mêmes ressources que les équipes masculines. Elle évolue pour le moment dans des circuits 100 % féminins, car nous n'avons pas la possibilité de la faire monter plus haut.

Nous avons également pu recruter Neia, une jeune joueuse de 16 ans qui évolue sur *Tekken 8*. Nous lui offrons des moyens financiers et matériels pour franchir un nouveau cap de performance et pour participer à des compétitions sur la scène internationale. Ainsi, nous l'envoyons en Suède, au Japon ou encore aux États-Unis, pays où elle n'aurait pas pu aller seule, parce que cela coûte trop cher. Nous lui offrons aussi un accompagnement, notre ambition étant qu'elle inspire les jeunes joueuses et les encourage à se lancer dans la compétition.

L'équipe *Mobile Legends : Bang Bang* (MLBB) est un autre exemple. Il s'agit d'une équipe féminine sur un jeu mobile en Asie qui est extrêmement populaire et ce sont les meilleures joueuses au monde actuellement. Elles participent à des compétitions mixtes et ne sont pas dernières au classement, puisqu'elles sont dixièmes sur douze. Cela montre qu'il est possible pour des équipes féminines de participer à des ligues non exclusivement féminines.

Nous essayons de recruter un maximum d'ambassadrices internationales. Nous travaillons avec Laure Valée et Loupiote, qui sont de grandes figures de l'e-sport, l'idée étant de solliciter le plus possible des femmes pour montrer les femmes. Celles-ci sont présentes dans l'e-sport, mais il faut les pousser et les aider à aller de l'avant.

Pour lutter contre la toxicité en ligne qui est l'un des fléaux de l'e-sport, nous avons développé le programme *Care*, dans lequel nous faisons intervenir des joueurs et des joueuses dans le cadre de capsules vidéo portant sur ce sujet que nous diffusons en ligne sur LinkedIn, sur nos sites et sur les réseaux. L'objectif est que chacun prenne conscience qu'un mot lancé dans un *chat* peut avoir des répercussions et que nous ne sommes pas tous armés de la même manière pour y faire face : ainsi, quand on a 16 ans, on n'est pas armé pour recevoir des insultes en ligne. Certaines joueuses sont obligées de changer leur pseudonyme, de ne pas publier de photo de profil ou de masquer leur voix pour que l'on ne sache pas qu'il y a une femme derrière l'écran, ce qui est choquant.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Le fait que l'on puisse harceler un pseudo est un concept qui m'échappe...

Mme Céline Ferté. – Nous souhaitons faire progresser la visibilité des femmes et instituer un cercle vertueux : plus il y aura de rôles modèles féminins, plus cela encouragera les femmes à jouer, d'abord au niveau amateur, puis dans des circuits féminins. Plus il y en aura, plus des talents émergeront et plus nous serons en mesure de les intégrer dans des équipes mixtes.

Toutefois, même si Team Vitality est un grand club, nous ne pouvons pas être les seuls à mener ce combat. Nous avons aussi besoin que les éditeurs de jeux vidéo structurent davantage les circuits pour que les compétitions ouvertes aux femmes soient plus régulières et moins éparées. Il faut également qu'ils développent davantage de personnages féminins dans les jeux vidéo.

Pour vous donner une anecdote, mon fils de 13 ans, joue à *Valorant*, et j'ai trouvé étonnant qu'il choisisse lors d'une session un personnage féminin. Quand je le lui ai fait remarquer, il m'a répondu que le genre n'avait rien d'important, l'essentiel étant dans les capacités du personnage en tant qu'agent. Ce jeu produit par Riot Games est sorti en 2020 et ses créateurs ont veillé à prévoir des personnages masculins et féminins à parité égale, en incluant aussi un personnage non binaire. Plus les éditeurs montreront l'exemple dans la conception de leurs jeux, plus les femmes se sentiront représentées et n'hésiteront pas à jouer, en choisissant soit un personnage féminin, soit un personnage masculin.

Mme Béatrice Gosselin. – Parmi les 100 joueurs que compte Team Vitality, combien y a-t-il de femmes ?

Mme Céline Ferté. – Il y en a dix, ce qui est trop peu. Si nous pouvions en prendre plus, nous le ferions, mais nous devons d'abord faire des performances et gagner. Or les femmes n'ont pas encore le niveau pour cela, ou bien, quand elles l'ont, l'environnement très masculin rend la situation difficile. Notre coach sur *Rainbow Six Siege*, Lyloun, qui a d'abord été joueuse, en a beaucoup souffert.

Le changement doit aussi intervenir dans la société où il faut déconstruire les stéréotypes et sensibiliser les jeunes garçons en leur montrant dès le plus jeune âge qu'il est normal de jouer avec une fille. C'est ainsi que l'on arrêtera de se poser la question du genre des joueurs. J'interviens très souvent à l'occasion des forums des métiers qui ont lieu dans les collèges, notamment. Je le fais aussi sous un angle juridique au niveau du troisième cycle, dans les facultés de droit. À chaque fois j'encourage les filles à intégrer le milieu de l'e-sport, en leur disant qu'il n'y a pas de barrière.

Chez Team Vitality, le fait d'être une femme n'a jamais été un obstacle. Les conditions de travail sont très appréciables, ce qui justifie que j'y sois depuis six ans.

Mme Marie Mercier, rapporteur. – Êtes-vous une joueuse, vous-même ?

Mme Céline Ferté. – Pas du tout et c'est la raison pour laquelle je suis un bon exemple. En revanche, je suis passionnée par la compétition et je regarde les matchs, comme un supporter le ferait.

Mme Raphaëlle Cordes, journaliste et commentatrice e-sport, fondatrice de POG tv. – En tant que journaliste, je travaille à la fois dans le sport et dans l'e-sport, ce qui me permet de comparer les deux univers.

Votre invitation à nous exprimer devant la représentation nationale est un honneur inattendu, car jamais je n'aurais osé imaginer que l'e-sport féminin prendrait une telle envergure, compte tenu du plafond de verre qui trône au-dessus de nos têtes. C'est sans doute grâce aux batailles courageuses qui ont été menées

sans relâche que nous pouvons aujourd'hui faire entendre la voix des joueuses. Je remercie ceux qui y ont contribué et je vous remercie de nous recevoir dans ces murs.

En tant que journaliste, mon métier consiste à faire découvrir l'histoire des athlètes, à faire vivre l'émotion des compétitions. Aujourd'hui, je porterai donc aux oreilles des décideurs de notre pays les voix et les histoires des joueuses d'e-sport.

Pour illustrer les enjeux, je m'appuierai sur *League of Legends*, qui est le jeu d'e-sport sur lequel j'ai le plus travaillé, en suivant notamment les joueuses professionnelles. Il s'agit d'un jeu en équipe qui se joue à cinq, le but étant d'aller capturer la base adverse. Pour devenir professionnel, il faut non seulement avoir un talent individuel, mais aussi savoir intégrer une équipe et y développer les bases d'un jeu à cinq.

Il y a deux jours, la joueuse française la plus connue de *League of Legends*, Ève Monvoisin, dont le pseudo est Colomblbl, s'est exprimée sur les réseaux sociaux au sujet de l'accès difficile aux équipes mixtes. Elle a révélé ce qui, pour les femmes de la scène e-sport, est un secret de Polichinelle : certaines équipes l'ont refusée au motif qu'elle était une femme et serait par défaut « moins forte qu'un homme ». Quant à son ex-coéquipière, Maya Henckel, *alias* Caltys, elle a également été refusée car le staff de l'équipe pour laquelle elle avait passé des entretiens estimait que les joueurs de l'équipe « seraient plus concentrés sur le fait de flirter avec elle que sur le jeu ». Voilà où nous en sommes...

En outre, le cyberharcèlement dont les joueuses sont victimes est un phénomène d'une violence choquante. Ainsi, une joueuse a reçu comme message : « J'ai bien joué cette partie, envoie-moi des *nudes*, je l'ai bien mérité » ; une autre joueuse, qui était atteinte d'un cancer, a reçu : « Je vais perdre contre une fille, mais au moins dis-moi quand tu vas mourir de ton cancer que je puisse le célébrer » ; une autre a reçu : « Prends une corde ou saute du balcon » ; ou bien encore : « Continue à te tailler les veines, vide-toi de ton sang avec ta gueule de trans. » Je vous passe les menaces de mort et de viol, mais tel est le quotidien des joueuses d'e-sport.

Quand on lance une partie sur *League of Legends*, on tombe aléatoirement sur d'autres joueurs et joueuses. Or certains joueurs essaient de s'organiser pour lancer des parties au même moment que les joueuses professionnelles afin d'intégrer leurs équipes et de les faire perdre pour qu'elles descendent au classement. Les joueurs en arrivent à ce point pour nuire aux femmes sur les jeux vidéo !

Toutefois, ce dont on parle moins mais qui est tout aussi important, ce sont les barrières qui viennent de plus haut. En effet, face aux nombreux problèmes de la scène mixte, une scène féminine s'est créée, sous l'impulsion de petites structures qui ont souhaité faire bouger les choses en constatant que les joueuses n'avaient pas accès à la scène mixte. Malheureusement, l'organisation de ces compétitions féminines s'est heurtée à de nombreuses contraintes, ce qui a empêché la scène féminine de se doter d'une structure professionnalisante.

Ainsi, sur *League of Legends*, Riot Games a interdit que les compétitions qui n'étaient pas organisées par leurs soins ou par ceux de leurs prestataires – comme Webedia, par exemple – durent plus d'un mois. Les matchs ne pouvaient pas avoir lieu en même temps que d'autres compétitions officielles de Riot Games et, s'ils devaient se dérouler simultanément, ils ne pouvaient pas être diffusés, ce qui constitue un problème pour la médiatisation des joueuses. Or, en 2024, les soirées du samedi au lundi étaient occupées par le championnat d'Europe, celles du mercredi et du jeudi par le championnat de France, et celles du mardi et du vendredi par la deuxième division du championnat de France. Il ne restait donc aux joueuses que les débuts d'après-midi du week-end pour avoir le droit de jouer. Certes, il y a les intersaisons, qui durent une centaine de jours dans l'année, mais le constat reste terrible : pour que les femmes aient le droit de jouer, il faut que les hommes ne soient pas en train de le faire.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – La situation est la même que dans une cour de récréation ou dans le sport féminin en général, notamment le cyclisme et le football. Malheureusement, le phénomène n'est pas propre à l'e-sport. En revanche, le phénomène du harcèlement dans l'e-sport est particulier, notamment le harcèlement derrière des pseudonymes et le fait d'exclure les filles parce qu'elles sont des filles, sans même savoir si elles sont de bonnes joueuses.

Mme Raphaëlle Cordes. – Je tiens néanmoins à souligner que le staff de Riot France a fait son possible pour essayer d'assouplir certaines de ces règles et promouvoir la scène féminine. Malheureusement, il reste soumis au règlement de Riot Europe et de Riot Monde.

Pour pallier le fait que les femmes ne puissent pas participer à des compétitions si celles-ci ne sont pas organisées directement par Riot Games, Riot a annoncé pour 2025 une ligue féminine européenne sur l'ensemble de l'année. Plusieurs mois plus tard, nous avons appris que la compétition ne durerait qu'un mois à la fin de la saison. Puis, une nouvelle annonce a été faite pour une autre compétition, un championnat de France féminin officiel à la fin de 2025, la compétition devant durer deux jours. On nous a annoncé, lors de la création de cette compétition, qu'il s'agissait d'un test qui se poursuivrait sur l'ensemble de l'année 2026. Or nous avons appris il y a deux semaines qu'elle se déroulerait en réalité en fin d'année, toujours sur deux jours.

Voilà à quoi sont cantonnées les joueuses de la scène e-sport professionnelle sur *League of Legends* : en 2026, elles auront deux jours de compétition officielle. En comparaison, en 2025, les joueurs ont eu 233 jours de compétition aux niveaux européen, mondial, français et de deuxième division. Le rapport est de 1 à 100...

Cela a conduit de nombreuses structures, notamment françaises – car la France a été l'un des pionniers de la scène féminine en créant de nombreuses équipes – à arrêter leur section féminine. J'ai à côté de moi la représentante de l'un des derniers bastions, puisque Team Vitality est l'une des deux dernières équipes à

avoir une section féminine en Europe, alors qu'il y a deux ans, elles étaient plus d'une dizaine.

Aucune structure ne peut se permettre de payer un salaire à l'année à des joueuses pour deux jours de compétition. Cela n'a pas de sens et ce n'est pas rentable. Team Vitality a donc dû pousser sur *League of Legends* pour garder son équipe féminine. Des dizaines de joueuses se sont retrouvées au chômage technique, du jour au lendemain, faute de compétition et d'équipe, alors qu'elles étaient déjà précaires, puisque dans la plupart des équipes professionnelles, elles étaient payées à temps partiel, alors que le volume d'entraînement nécessaire pour ce niveau de compétition dépasse de loin les 35 heures hebdomadaires. Les salaires dont j'ai pu avoir connaissance, avoisinaient souvent 500 euros mensuels pour une pratique professionnelle, et seulement deux équipes européennes, d'après mes sources, payaient leurs joueuses au-dessus du Smic français.

Aujourd'hui, les joueuses n'ont plus d'opportunités, car il n'y a plus de compétition à jouer sur la scène féminine et l'accès à la scène mixte est souvent barré par des hommes qui ne sont pas capables d'accepter que, oui, les femmes sont les égales des hommes.

Je souhaite également dire un mot sur l'entourage des équipes féminines. En effet, dans les structures féminines, très peu de femmes sont coachs. C'est parfois le cas dans des structures plus amatrices, mais au niveau professionnel, à ma connaissance, il n'y en a aucune. La place des femmes à des postes de direction est encore plus limitée. Surtout, la précarisation des joueuses passe non seulement par leur salaire dérisoire, mais aussi par l'incertitude de leur avenir. Elles n'ont des contrats que sur l'année, qui sont renouvelés parfois, mais peuvent aussi ne pas l'être. En outre, certaines joueuses ont perdu leur place dans des équipes professionnelles après avoir dénoncé en interne des faits de harcèlement sexuel de la part de leurs supérieurs. Dans ce cas de figure, la personne qui perd sa place, c'est la joueuse.

Malgré cela, la scène féminine a été pour de nombreuses joueuses un refuge face au sexisme de la scène mixte, un moyen de faire leurs preuves et de montrer au public que si elles n'étaient pas prises dans des équipes mixtes, ce n'était pas une question de niveau. Sur *League of Legends*, cette scène est en train de mourir du fait de l'inaction des grandes organisations et du manque de moyens des petites structures qui se battent bénévolement, en consacrant le peu d'argent qu'elles ont à la création de compétitions auxquelles les joueuses trouvent qu'il est plus satisfaisant de participer qu'aux compétitions officielles, en raison d'une organisation et d'un format qui leur donnent davantage de temps de jeu et de visibilité.

Ma recommandation pour promouvoir l'égalité dans l'e-sport est très simple : il faut accompagner les structures qui se battent pour créer des compétitions, que ce soit financièrement ou en termes de moyens de communication, mais surtout essayer d'appuyer les demandes des joueuses auprès des éditeurs pour créer de réelles ligues pérennes qui puissent leur donner un cadre professionnalisant.

Mme Christine Kev, organisatrice de tournois e-sport amateur. – J’ai commencé mon parcours dans l’e-sport il y a quinze ans en tant que joueuse de compétition amateur sur la licence *Super Smash Bros. Melee*, un jeu porté par Nintendo. Je me suis ensuite tournée vers l’organisation d’événements et j’ai, pendant de longues années, contribué à la structuration de l’e-sport en France en tant qu’élue chez France Esports, dont vous avez cité les données. J’ai également été vice-présidente de l’association Women in Games France jusqu’à très récemment.

En préambule, je tiens à vous remercier de m’offrir cette tribune. Le sujet de notre discussion me préoccupe depuis le début de mon parcours dans l’e-sport, en 2009. J’ai grandi avec les jeux vidéo, principalement les jeux de combat, puis à 18 ans j’ai rencontré des pairs qui m’ont initiée à la compétition sur *Super Smash Bros. Melee*. J’ai immédiatement mesuré mon retard sur mes pairs masculins, aguerris dès l’adolescence. Il ne s’agissait pas d’un manque de talent mais de temps.

En effet, dans le cadre de sa thèse sur le parcours des joueuses, notamment *via* la socialisation dans le milieu du jeu vidéo et de l’e-sport, le chercheur Julien Borkowski a montré que les femmes disposent en moyenne de quarante-quatre minutes de temps de loisir quotidien de moins que les hommes. Ce déficit temporel, lié à la répartition inégale des tâches domestiques, conditionne nos choix de jeux vidéo. En tant que joueuses, nous nous tournons davantage vers des jeux fragmentables, qu’il est possible d’interrompre à tout moment, ce qui n’est pas le cas dans l’e-sport, puisqu’en général, il faut jouer contre des adversaires en ligne ou en local. Malheureusement, l’e-sport de haut niveau exige une disponibilité totale que la structure actuelle de notre société refuse encore trop souvent aux femmes. En effet, lorsqu’une joueuse d’e-sport sur *League of Legends* ou sur les jeux de combat doit s’entraîner, elle ne peut pas se permettre d’être interrompue pour aller faire la vaisselle ou le linge, obligations auxquelles échappent ses homologues masculins.

Dans l’e-sport, on joue sous pseudonyme. Kokosaap a expliqué ce que signifiait le sien. Pour ma part, je n’ai pas eu la chance de choisir le mien, car on m’a imposé celui de *Boobs* – que je n’ai pas besoin de vous traduire. Pourquoi ce pseudonyme ? Parce que je représente, en tant que femme asiatique, l’archétype d’un personnage féminin type de jeu vidéo. En d’autres termes, je représente l’idéal masculin que l’on peut retrouver dans certains jeux vidéo qui hypersexualisent les femmes. Cela n’a rien d’étonnant, dans la mesure où cette industrie est composée à 80 % d’hommes et a construit son marketing sur ce phénomène d’hypersexualisation que l’on retrouve encore aujourd’hui dans le dessin de personnages féminins aux formes généreuses. Par conséquent, une femme asiatique qui apprécie les jeux vidéo constitue une forme d’idéal masculin et cela explique que j’aie dû vivre avec le pseudonyme de *Boobs*.

Toutefois, puisque cela dure depuis quinze ans, j’ai décidé de ne pas seulement subir cette situation mais d’en faire une force. J’ai donc continué d’utiliser mon pseudo pour dénoncer le sort fait aux femmes dans l’e-sport. Aujourd’hui, je subis la double peine : alors qu’on m’avait imposé ce pseudo comme un quolibet, aujourd’hui certains m’accusent de cultiver une vision

dégradante des femmes en le gardant. On m'empêche donc d'échapper à la vision masculiniste à laquelle correspond mon pseudo. Pourtant, si j'ai décidé de le conserver, c'est pour rappeler tous les jours que je suis une femme qui ne se résume pas à ce pseudo choquant.

Au cours de ces quinze années, j'ai identifié deux freins majeurs à la professionnalisation des joueuses, dont le premier est le plafond de verre psychologique. En effet, de nombreuses joueuses se voient refuser l'entrée dans des équipes mixtes, non pas en raison de leur niveau, mais par peur qu'une présence féminine ne perturbe la cohésion du groupe. Cette croyance est une anomalie, puisqu'aujourd'hui dans n'importe quelle entreprise des hommes travaillent avec des femmes sans que cela pose problème. Pourquoi donc ne serions-nous pas capables d'en faire autant dans l'e-sport ? L'enjeu est surtout d'éducation, car, en général, les carrières e-sportives commencent dès l'adolescence, à 13, 14 ou 15 ans. Or souvent on n'éduque pas les jeunes joueurs au travail collectif de sorte qu'ils restent dans un univers masculin sans jamais se poser la question de l'interaction avec des femmes, dans ce cadre.

Le second frein est celui du harcèlement systémique. En effet, la drague lourde et les insultes sexistes ne sont que la face émergée de l'iceberg et, souvent, cette violence brise des carrières et altère gravement la santé mentale des pratiquantes. Je dois régulièrement accompagner au commissariat des femmes qui souhaitent porter plainte, parce que certains joueurs n'acceptent pas qu'elles refusent d'avoir de relations intimes avec eux. Je songe notamment à une joueuse mineure de 13 ans qui avait reçu des messages très explicites d'un homme de dix ans de plus qu'elle, qui lui mettait la pression, car il sponsorisait son grand frère, de sorte qu'elle ne savait plus quoi faire. Sa plainte a été refusée au commissariat, au motif que l'envoi de SMS ne constituait pas un fait suffisant. La situation s'est améliorée depuis lors, mais le fait de porter plainte reste toujours un parcours du combattant, de sorte que certaines femmes restent désemparées.

Les organisateurs de tournois, dont je fais moi-même partie, sont également démunis face à un manque juridique abyssal concernant la protection des pratiquants et pratiquantes de l'e-sport face à des situations graves qui peuvent surgir : certaines femmes, qui sont harcelées et reçoivent des menaces de viol, voire de mort, risquent de se retrouver face à leur agresseur lorsqu'elles se déplacent pour participer aux compétitions. Ainsi, il est arrivé qu'une joueuse refuse de participer à un tournoi parce qu'elle savait que son harceleur y serait présent, alors qu'une plainte et un procès étaient en cours.

Or en tant qu'organisateur, nous n'avons aucun moyen de pouvoir protéger efficacement ces joueuses sans nous exposer nous-mêmes à un risque juridique. En effet, nous ne pouvons pas refuser la vente de billets à quiconque, sous peine d'être coupables d'une forme de discrimination. Pour autant, nous devons assurer la protection de nos pratiquants et pratiquantes contre toute forme de violence, y compris psychologique. La situation est donc paradoxale.

J'ai moi-même subi des menaces d'agression physique après avoir banni un individu toxique de mes tournois en ligne, parce que cette personne avait

montré un comportement violent lors d'un tournoi physique. Lorsque j'ai dénoncé ce comportement, en interdisant la présence de cette personne, quitte à m'exposer à des poursuites judiciaires, celle-ci a menacé sur les réseaux de venir m'agresser physiquement dans ma ville de résidence, en publiant des contenus destinés à me montrer qu'elle était à la gare, prête à monter dans le train pour venir réaliser sa menace, et en révélant des informations personnelles sur mon lieu de travail et mon domicile. Heureusement, la communauté, bienveillante, m'a protégée, mais je ne dispose d'aucun moyen juridique pour contrer ces menaces, si ce n'est de porter plainte, et je ne peux pas lui interdire l'accès à mes tournois.

Mme Dominique Vérien présidente, rapporteure. – Je ne peux que vous conseiller de porter plainte. La situation a évolué : les policiers et les gendarmes sont de plus en plus nombreux à se former et c'est aussi le cas pour les magistrats. Le nombre de condamnations concernant les violences sexuelles a été multiplié par trois ces dernières années.

Mme Christine Kev. – Certes, mais même si je porte plainte, s'il y a un tournoi demain, la personne incriminée pourra toujours y venir sans qu'il se passe rien.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Il existe désormais des ordonnances de protection immédiate quand on sent que le danger existe et peut être très proche. La loi a beaucoup évolué et cela commence à produire des effets sur le terrain.

Mme Christine Kev. – Pour conclure, le constat reste amer, malgré des initiatives louables, comme celles qui consistent à développer des équipes féminines dans l'e-sport.

L'e-sport professionnel et amateur manque cruellement d'acculturation, que ce soit au niveau juridique, social ou humain. J'ai eu la chance de travailler au National Esport Club and Community (Nec), un tiers-lieu qui accueille des jeunes issus des quartiers prioritaires de la politique de la ville, pour les acculturer à l'e-sport en leur montrant que cette pratique est ouverte à tous et pour leur transmettre des valeurs inclusives. Nous constatons que, sur le terrain, cela fonctionne. Toutefois, malheureusement, ce genre d'initiatives peine à exister par manque de financement. D'ailleurs, ce lieu a fermé, faute de moyens.

Aujourd'hui, je suis sollicitée par de nombreux organisateurs amateurs et j'ai contribué, dans le cadre de France Esports, à l'élaboration d'un guide que j'ai remis au ministère des sports sur la manière de protéger les pratiquants de l'e-sport et de rendre celui-ci plus inclusif. Néanmoins, nous manquons encore cruellement de moyens humains et juridiques pour accompagner efficacement tous les acteurs de l'écosystème afin de mieux accueillir les minorités de tous bords et la diversité au sein des compétitions.

Il manque aussi des événements dédiés aux joueuses, au-delà même de leur présence. Ainsi, aucune équipe, aucun club et aucun média de l'e-sport professionnel n'a produit de contenu significatif lors de la journée internationale des droits des femmes, ce qui montre à quel point il y a un manque d'acculturation

sur le sujet. La dernière initiative en la matière a été portée par Team Vitality, mais il n'y a rien eu de plus cette année.

À l'heure où les discours masculinistes gagnent du terrain sur les plateformes numériques, le silence des institutions de l'e-sport est une complaisance que nous ne pouvons plus nous permettre. J'aimerais donc soumettre à votre réflexion trois pistes d'action concrètes.

La première porte sur le renforcement de la sécurité juridique des organisateurs, en créant un cadre permettant d'exclure légalement et durablement les individus dangereux des lieux de pratique, sur la base de signalements croisés et vérifiés. Il s'agirait, par exemple, de favoriser, en cas de menace d'agression ou de preuves recueillies à la suite de harcèlements répétés, l'ouverture d'une enquête ou la mise en place d'une ordonnance de protection, en expliquant davantage aux femmes les possibilités d'action dont elles disposent et leur fonctionnement.

Une deuxième piste d'action concerne l'accès au mécénat pour les actions engagées. Aujourd'hui, les associations dédiées à l'e-sport peinent à accéder à des subventions pour faire reconnaître leurs actions, car cela nécessiterait de vulgariser ce qu'est l'e-sport auprès des collectivités territoriales, départementales ou régionales, ce qui reste très difficile. Nos statuts actuels nous empêchent très souvent de bénéficier du mécénat. J'en ai fait les frais lorsque je travaillais au National Esport Club and Community. J'avais mis en place un dispositif d'aide aux devoirs permettant aux jeunes de faire une heure d'accompagnement à la scolarité suivie d'une heure d'entraînement e-sport. Cela fonctionnait bien, mais le mécénat nous a été refusé parce que nous ne remplissions pas les conditions requises en matière de statut. Tel est le lot quotidien de toutes les associations e-sportives de France. Il est donc indispensable de revoir la manière dont les associations peuvent avoir accès au mécénat. Ce serait un Graal pour de nombreuses associations qui pourraient enfin être financées par des structures pérennes. D'autant que certaines entreprises seraient ravies de pouvoir nous accompagner et porter nos valeurs ; elles sont aujourd'hui bloquées par le fait que nous ne sommes pas éligibles au mécénat.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Je ne comprends pas ; pour quelle raison n'êtes-vous pas éligible au mécénat ?

Mme Christine Kev. – Nous avons formé des recours, mais en vain. La réponse qui nous a été faite est la suivante : « Vous n'êtes ni une association culturelle, ni une association sportive, ni une association éducative ».

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Le mécénat provient d'entreprises ou de fondations privées...

Mme Christine Kev. – Oui, mais c'est le rescrit fiscal qui les intéresse.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Il faut que vous soyez reconnus d'utilité publique ?

Mme Christine Kev. – Exactement. Aujourd'hui, ce n'est pas le cas.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – C'est un enjeu fiscal ; il est important de le comprendre.

Mme Christine Kev. – Toutes les associations œuvrant, grâce à l'e-sport ou aux loisirs vidéoludiques, sur les enjeux d'inclusion et de diversité, ne peuvent pas émettre de rescrits fiscaux, ce qui freine le financement par les entreprises.

L'organisation d'une LAN dédiée aux femmes, par exemple, n'est pas accompagnable. Le soutien d'un partenaire impliquerait en effet de renoncer au bénéfice du rescrit fiscal. Or les trois quarts des entreprises ne peuvent pas se le permettre.

Le dernier élément, déjà évoqué par Anna Bressan, concerne le financement des études d'impact. Aujourd'hui, nous souhaiterions pouvoir soutenir la recherche pour mesurer scientifiquement l'efficacité des politiques d'inclusivité. On ne soigne que ce que l'on mesure.

Le baromètre France Esports a permis de mettre en évidence ces phénomènes, mais il n'existe plus aujourd'hui, faute de financement. De même, l'association Women in Games pourrait s'intéresser davantage à ces questions, notamment à travers les espaces checkpoint lors d'événements.

J'espère vivement que mon témoignage aura pu vous éclairer sur les grandes problématiques, notamment en tant que joueuse et organisatrice de tournois. J'espère également que nous pourrions instaurer un travail collaboratif fort et pérenne entre les éditeurs, les institutions et les associations, afin de garantir une continuité de la protection.

Mme Béatrice Gosselin. – S'agissant du harcèlement, il apparaît que, derrière un écran, la violence est exprimée avec moins de retenue qu'en présentiel.

En dehors des propos sexistes ou sexuels, cette violence existe-t-elle également entre garçons, dans la sphère masculine ? Peut-on observer, dans les *chats*, des propos insultants ou racistes, visant tout type de joueur, indépendamment du genre ?

Kokosaap. – Oui, totalement. Je citerai un exemple : lors d'un tournoi à Las Vegas, sur un jeu de *versus fighting*, j'ai constaté que, dans les *chats*, les propos pouvaient être purement racistes, visant par exemple les joueurs latinos, sans distinction entre femmes et hommes. On observe également des situations où, en jouant, une personne va être prise à partie en étant présumée femme.

En réalité, sur les réseaux, dès lors que l'on est toxique, on l'est avec tout le monde.

Mme Béatrice Gosselin. – Dans l'enseignement primaire, j'ai constaté que les garçons acceptaient les filles lorsqu'elles étaient meilleures que la plupart d'entre eux. Ressentez-vous la même chose dans vos équipes mixtes ? Êtes-vous acceptées en raison de votre niveau de jeu ?

Mme Raphaëlle Cordes. Même pas. Nous en sommes là... L'exemple de la joueuse Ève Monvoisin, *alias* Colomblbl, qui a posté l'une de ses parties, en est une bonne illustration : malgré une bonne performance, dès qu'elle est identifiée

comme femme, elle se fait harceler. Chez les hommes, la violence apparaît lorsqu'un joueur est jugé mauvais ; pour les femmes, elle tient au fait d'être perçues comme telles, même lorsqu'elles jouent mieux que les hommes.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. - Lors d'un déplacement à Tonnerre avec notre collègue rapporteur Adel Ziane, nous avons rencontré, au sein d'une école de jeux vidéo, des jeunes créateurs et créatrices. Ils nous ont confirmé que des jeunes femmes pouvaient être exclues des équipes dès lors qu'elles étaient identifiées comme telles avant même d'avoir commencé à jouer.

M. Adel Ziane, rapporteur. - Merci beaucoup pour tous ces éléments. Il est important de mettre en lumière ce secteur industriel et culturel, que nous avons notamment étudié lors d'auditions et à la Paris Games Week (PGW).

En m'appuyant notamment sur les documents que vous avez transmis, et avec une certaine familiarité des jeux comme *Street Fighter* ou *Super Smash Bros*, je fais un parallèle entre le sport et l'e-sport : on y retrouve des problématiques, des enjeux et des difficultés comparables entre sport masculin et sport féminin. Dans le coaching, les femmes restent très peu représentées, car elles sont confrontées à des barrières et des plafonds persistants.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. - On pourrait aussi parler des femmes arbitres dans le football.

M. Adel Ziane, rapporteur. - Vous avez évoqué la question de la rémunération et des ressources propres : aujourd'hui, le mécénat n'est pas possible, l'administration ne reconnaissant pas l'e-sport comme activité d'utilité publique. Les financements reposent donc principalement sur le sponsoring, sans défiscalisation, ce qui limite le nombre de donateurs.

Je souhaite également mettre en évidence les écarts entre monde amateur et monde professionnel. Comment, aujourd'hui, les femmes peuvent-elles vivre de manière professionnelle de l'e-sport ? À vous entendre, cela reste très compliqué. Quels sont les freins à lever ? Le mécénat constitue une piste, mais est-elle suffisante ?

Sur la question de la toxicité, des pistes ont été évoquées. Comme l'a rappelé Mme la présidente, il faut aussi porter plainte et travailler en lien avec les autorités judiciaires, qui commencent à se saisir du sujet.

Enfin, concernant l'évolution des dotations financières, on observe une baisse importante des recettes, passant d'environ 257 millions à 180 millions de dollars, notamment en lien avec la période du covid.

Sommes-nous à la fin d'un cycle ? Le modèle est-il en train de se réinventer ? Cela peut-il constituer une opportunité pour les femmes de prendre une plus grande place, que ce soit dans la pratique, l'encadrement, la présentation ou les fonctions juridiques ?

Mme Christine Kev. - Concernant la pérennité des carrières, même chez les hommes, la situation reste très précaire : il n'existe ni CDI ni CDD, mais des

contrats entre auto-entrepreneurs. Les joueurs et joueuses se constituent en micro-entreprises et contractualisent avec les équipes *via* des prestations de services.

La France a été l'un des seuls pays à tenter de créer un CDD e-sport en 2016, sous l'impulsion de France Esports, mais cette initiative a été un échec, car ce contrat n'est pas adapté à toutes les réalités : pensé pour des scènes structurées comme *League of Legends*, il ne fonctionne pas pour un joueur de *Tekken* par exemple.

Dans ces conditions, les joueuses rencontrent des difficultés accrues, faute d'opportunités, d'écosystème vertueux, de compétitions régulières et de médiatisation. Or les sponsors recherchent de la visibilité pour valoriser leur marque.

Dans les jeux de combat, nous fonctionnons surtout en circuits ouverts, organisés la plupart du temps en autofinancement, avec une reconnaissance éventuelle par les circuits officiels des éditeurs.

Pour lever ces freins, il faudrait poursuivre une politique visant à attirer de grandes compétitions. Depuis plusieurs années, la France a été pionnière en accueillant des événements majeurs, tels que Blast, les Worlds de *League of Legends* ou l'EVO (Evolution Championship Series) à Nice, et en facilitant notamment leur accès sur le plan juridique. Cette dynamique permet de structurer un circuit compétitif et de soutenir toute la chaîne de valeur de l'e-sport.

Sur la toxicité, un travail d'acculturation et de vulgarisation de tout l'écosystème est nécessaire, avec les représentants des institutions, dont le Sénat et l'Assemblée nationale.

En France, il existe un policier dédié à l'e-sport, mais les moyens restent insuffisants. À l'occasion d'un échange avec lui sur un cas assez grave, il m'a indiqué que le déclenchement d'une enquête pouvait entraîner des répercussions très importantes. Ne faudrait-il pas envisager en amont une vague de sensibilisation avant d'en arriver à la sanction ?

Se pose alors la question de l'engagement d'une enquête pour des insultes répétées en ligne ? J'aurais tendance à y être favorable. C'est dire si cette problématique est systémique.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Ce policier doit être formé à ces problématiques.

Mme Christine Kev. – Il ne doit pas être seul.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Une fois formé, il aura pleinement conscience qu'il faut engager des poursuites.

Mme Christine Kev. – Un important travail d'acculturation reste nécessaire. La possibilité de recourir à des ordonnances de protection immédiate existe, mais elle demeure mal connue. De plus, leur mise en œuvre concrète reste à préciser : comment protéger les pratiquants et pratiquantes ?

Pour les organisateurs de tournois, la difficulté est réelle. Lorsqu'une personne se présente pour y participer, nous ne disposons pas toujours des moyens de lui opposer un refus. Refuser la vente de billets expose à des risques de

contentieux pour diffamation, que les organisateurs, faute de moyens, ne peuvent assumer.

Présidence de Mme Béatrice Gosselin, vice-présidente

Kokosaap. – Sur la toxicité, des personnes ayant des comportements sanctionnables peuvent participer à des tournois en toute impunité. Si des mesures d'éloignement et des sanctions en amont pouvaient être utilisées légitimement, ce serait un premier pas.

Nous nous heurtons toutefois aux éditeurs, qui chapeautent l'ensemble du système. Il existe un véritable blocage, et la question se pose de savoir à quel niveau ce sujet peut être remonté.

Mme Béatrice Gosselin, présidente. – Dans le sport, il existe des fédérations ; dans l'e-sport, les éditeurs établissent leurs propres règles, caractérisées par une grande hétérogénéité.

Un regroupement de l'ensemble des structures serait-il envisageable ? Bien que le secteur relève du domaine commercial, ce qui complique l'exercice, pourrait-on définir un code commun, avec des dispositions portées au niveau national, voire accompagnées d'une meilleure prise en compte sur le plan pénal ?

Mme Christine Kev. – En 2016, la création de France Esports visait à rassembler les éditeurs, les clubs professionnels et les amateurs au sein d'une structure commune.

Aujourd'hui, la création d'une fédération n'est pas possible : les jeux vidéo étant une propriété privée, on ne peut pas transposer le modèle fédéral du sport à l'e-sport, même si cela a été tenté à plusieurs reprises. Le principal obstacle réside du côté des éditeurs.

D'autres pays ont fait le choix de créer des fédérations. En France, la situation est différente : les éditeurs sont implantés et actifs, et représentent une part importante de l'industrie. Il convient donc de composer avec eux, même si cela empêche la mise en place d'un système de licence permettant ensuite de sanctionner.

Certains éditeurs prennent ces sujets à bras-le-corps. Riot Games, par exemple, publie des sanctions de manière visible et publique. En revanche, d'autres éditeurs, comme Capcom – *Street Fighter* – ou Bandai – *Tekken* –, disposent de codes de conduite, mais leur suivi reste limité.

Les sanctions concernent surtout les joueurs professionnels. Les joueurs amateurs, moins identifiés, échappent largement à ce contrôle, faute de temps et de moyens.

Cette responsabilité est en grande partie déléguée aux organisateurs de tournois, qui doivent intégrer ces codes dans leurs règlements. Leur application demeure toutefois limitée, en particulier pour les bannissements préventifs.

Kokosaap. – Les éditeurs agissent dans une certaine mesure. Riot Games publie par exemple les profils de joueurs bannis, mais cela n'empêche pas le déferlement de harcèlement sur d'autres réseaux.

Des sanctions existent également chez Capcom : dans *Street Fighter*, un joueur a été banni définitivement de toutes les compétitions pour violences conjugales. Toutefois, ces décisions semblent intervenir dans des cas extrêmes, sans que l'on sache exactement quels leviers ont conduit à agir.

Or de tels comportements devraient entraîner des sanctions fortes. L'exclusion définitive doit marquer une limite claire, faute de quoi les mesures, perçues comme une simple « tape sur la main », perdent en efficacité.

Mme Béatrice Gosselin, présidente. – Dans les fédérations sportives, la situation n'est déjà pas simple. Dans l'e-sport, avec la multiplicité des acteurs, des niveaux et des codes, la difficulté apparaît encore plus marquée.

Je ne dispose pas de solution. Il convient sans doute de poursuivre la diffusion des bonnes pratiques et d'inciter les éditeurs à faire preuve de vigilance, y compris à l'égard des amateurs. Je ne vois pas d'autre levier à ce stade.

Mme Christine Kev. – Le problème ne se situe pas principalement au niveau des éditeurs. Lorsqu'ils organisent des circuits compétitifs, ils imposent des règles aux organisateurs affiliés dans le cadre de licences : en cas de manquement, la licence peut être retirée. À ce stade, le système fonctionne, même si certains éditeurs sont plus impliqués que d'autres.

L'enjeu se situe davantage du côté des organisateurs de tournois. Le rôle de l'éditeur consiste avant tout à donner accès à sa licence et, dans les cas les plus graves, à intervenir sur la base des signalements remontés.

En France, les organisateurs sont en contact avec les éditeurs et disposent de collectifs permettant de faire circuler l'information. Toutefois, le manque de moyens constitue une difficulté majeure.

Il conviendrait de mettre en place des mécanismes permettant d'agir efficacement face à des comportements problématiques, tant du côté des organisateurs que des victimes, afin de constituer une « force de frappe » fondée sur des preuves et des signalements, que l'éditeur pourrait ensuite confirmer.

Mme Béatrice Gosselin, présidente. – Mme la présidente Vérien a apporté une réponse : l'évolution passe par la formation, à la fois sur le plan judiciaire et dans la prise en compte des plaintes. Un effort particulier doit être mené en direction des forces de police et de gendarmerie, afin de renforcer leur écoute et leur compréhension de ces situations. Une évolution est perceptible, mais elle demeure trop lente, notamment pour les victimes.

Mme Raphaëlle Cordes. – Le maintien des carrières des joueuses reste extrêmement compliqué. Lorsqu'elles perçoivent une rémunération, souvent à temps partiel, celle-ci repose largement sur le soutien de l'entourage.

La précarité des contrats touche l'ensemble du secteur, mais elle est encore plus marquée pour les joueuses. D'où la nécessité de pérenniser une scène féminine,

ou à tout le moins de leur permettre d'accéder aux équipes mixtes. Cette scène féminine devait constituer un tremplin, permettant de démontrer leurs capacités ; toutefois, malgré leur niveau, certaines se heurtent encore au refus de joueurs de jouer avec elles.

Il apparaît donc nécessaire d'encourager les éditeurs à mettre en place des compétitions pérennes. Des formats ponctuels, sur quelques jours, ne garantissent ni une visibilité suffisante ni le financement d'équipes sur l'année.

Mme Christine Kev. – Une autre piste consiste à renforcer l'éducation des joueurs et joueuses sous contrat, notamment lors de la contractualisation avec une équipe. Des dispositifs existent, comme les financements du Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), qui imposent des formations aux violences sexistes et sexuelles.

Il conviendrait d'établir un *listing* des joueurs et joueuses professionnels en France, avec l'appui des clubs, afin de pouvoir les inciter fortement, voire les obliger à suivre des dispositifs de formation.

Toutefois, cette approche ne concerne que la phase professionnelle. Le principal enjeu réside dans le secteur amateur, marqué par la multiplication d'associations e-sportives, souvent sans aucun recul ni sensibilisation aux enjeux.

Mme Céline Ferté. – Au sein de Team Vitality, le recrutement repose sur des conditions *sine qua non*, inscrites dans le *mail agreement*. Tout comportement répréhensible, y compris passé, peut entraîner des sanctions. Une politique de tolérance zéro a été mise en place. Elle s'accompagne de formations et peut aller jusqu'à l'exclusion de l'équipe.

L'enjeu ne peut toutefois se limiter à la réaction. La priorité réside dans la formation des jeunes générations, afin que les suivantes soient davantage sensibilisées. Une évolution se dessine, mais le recul sur les effets des réseaux sociaux est encore récent.

Il apparaît nécessaire de former les jeunes joueurs dès 13 ou 14 ans, en mobilisant l'entourage et le cadre scolaire, afin de mieux faire comprendre les conséquences des comportements. La violence verbale, moins visible que la violence physique, s'installe progressivement et demeure d'autant plus difficile à appréhender.

Mme Béatrice Gosselin, présidente. – Ces dispositions figurent dans les contrats des joueurs professionnels et, en cas de manquement, des sanctions sont effectivement appliquées. Le fait d'annoncer ces règles, y compris auprès de jeunes, même amateurs, permet de rappeler qu'elles existent et qu'elles doivent impérativement être respectées.

Mme Christine Kev. – Un manque persiste dans le monde amateur et, plus largement, dans le monde associatif, quant à la définition du rôle de dirigeant. Le certificat de formation à la gestion associative (CFGGA) existe, mais la création d'un dispositif adapté à l'e-sport pourrait être envisagée. Des travaux ont été engagés en ce sens au sein de France Esports.

Une telle formation permettrait aux dirigeants d'acquérir des compétences de gestion et de mieux appréhender leurs responsabilités, notamment à l'égard de publics jeunes. L'obligation légale d'honorabilité des encadrants a été ouverte à l'e-sport, mais le décret d'application reste attendu depuis deux ans, ce qui limite sa mise en œuvre dans un écosystème associatif représentant près de 98 % du secteur.

Une autre piste consisterait à faciliter l'octroi de subventions locales, éventuellement conditionnées à un label d'inclusivité. Les associations expriment un besoin clair : être accompagnées, formées et soutenues financièrement.

Un manque de lieux physiques de pratique e-sportive persiste. Une structuration locale apparaît essentielle, à l'image des clubs sportifs, qui assurent encadrement et transmission de valeurs. Dans l'e-sport, les pratiques se déroulent majoritairement en ligne, sans cadre ni accompagnement.

Des initiatives existent, comme le Necc à Vaulx-en-Velin ou des projets de missions locales, notamment à Aix-en-Provence, à travers des *gaming houses* accompagnant les jeunes vers l'emploi.

Des actions se développent également dans l'éducation nationale, notamment en Île-de-France, avec des clubs e-sport dans les collèges, ainsi que des projets structurants comme Educ'Esport dans l'académie de Versailles. À Grenoble, un lycée dispose par ailleurs d'une section e-sport-études, unique en France. Ces dispositifs pourraient être généralisés à plus grande échelle afin de mieux accompagner les jeunes.

Mme Béatrice Gosselin, présidente. – Je vous remercie pour ces échanges, particulièrement éclairants. Ils permettent de mieux appréhender un secteur encore méconnu, confronté à des enjeux de harcèlement.

Membre de la commission de la culture, je souligne l'importance de la formation dans le monde associatif, qui relève de notre compétence. Il conviendra de veiller à intégrer pleinement les spécificités propres à l'e-sport dans ces dispositifs.

Audition d'Ubisoft

(9 avril 2026)

Présidence de Mme Dominique Vérien, présidente

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Madame et monsieur les rapporteurs, chers collègues, mesdames, monsieur, nous reprenons ce matin nos travaux consacrés à la place des femmes dans l'univers du jeu vidéo.

Nous accueillons aujourd'hui des représentants d'Ubisoft, acteur majeur de l'industrie du jeu vidéo, dont l'influence est à la fois économique et culturelle, en France comme à l'international, à travers des jeux comme Rayman, Assassin's Creed ou encore Just Dance.

Votre présence est essentielle dans le cadre de nos travaux consacrés à la place des femmes dans le jeu vidéo, car votre entreprise intervient à toutes les étapes : de la conception des jeux à leur diffusion, mais aussi à travers l'animation de communautés de joueurs et l'organisation d'événements compétitifs.

J'en profite pour préciser, que dans le cadre de notre déplacement à Montréal la semaine dernière, une délégation de sénatrices s'est rendue au studio Ubisoft Montréal.

Avec 17 000 salariés dans le monde dont 4 000 en France, soit près d'un tiers de l'emploi total du secteur vidéoludique dans notre pays, vous occupez une position particulière, qui vous confère une responsabilité importante.

Je souhaite ainsi la bienvenue à :

- Cécile Russeil, vice-présidente exécutive ;
- Claire Bourgne, directrice du studio Ubisoft Paris ;
- et Emmanuel Martin, vice-président chargé des affaires corporatives.

Je vous remercie tous les trois pour votre présence parmi nous ce matin.

Nos travaux ont mis en évidence un paradoxe souvent rappelé au cours de nos auditions : les femmes représentent près de la moitié des personnes qui jouent, mais elles restent largement minoritaires dans l'industrie, et particulièrement dans les métiers techniques, de création et de direction.

Ce décalage interroge nécessairement les pratiques de recrutement, d'évolution de carrière et, plus largement, les conditions de travail au sein des entreprises du secteur.

Par ailleurs, les révélations intervenues en 2020 concernant votre entreprise, ainsi que les suites judiciaires qui en ont découlé jusqu'aux condamnations prononcées en juillet 2025 à l'encontre de trois anciens cadres de l'entreprise pour harcèlement moral ou sexuel, ont contribué à mettre en lumière des enjeux importants en matière de prévention des violences sexistes et sexuelles.

Au-delà des situations individuelles, ces éléments ont interrogé plus largement les mécanismes de prévention, de signalement et de traitement de ces situations, mis en œuvre au sein du groupe Ubisoft et plus largement au sein de l'industrie du jeu vidéo.

Dans ce contexte, nous attendons de cette audition qu'elle permette de faire un bilan précis sur les mesures que vous avez mises en œuvre, leur effectivité, et les résultats qu'elles ont produits.

Considérez-vous qu'elles permettent aujourd'hui de prévenir efficacement les situations de harcèlement ou de violences ?

Mais notre échange ne se limite pas à cette dimension.

Nous souhaitons également aborder la question des conditions de travail dans l'industrie du jeu vidéo, dans un contexte de transformation rapide du secteur, marqué notamment par l'évolution des modèles économiques et notamment le développement des plateformes de jeu en ligne.

Quelles politiques avez-vous mises en place pour favoriser l'égalité professionnelle et salariale, notamment en matière de progression de carrière et d'accès des femmes aux postes à responsabilité ?

À cet égard, la visite que nous avons effectuée à Ubisoft Montréal nous a permis de constater que des initiatives structurées existent, qu'il s'agisse de programmes de mentorat ou de formations au management inclusif. Toutefois, les données présentées mettent également en évidence une progression lente de la part des femmes dans les effectifs et, plus récemment, une chute de leur proportion dans les recrutements du studio montréalais. Cette situation interroge nécessairement la diversité des regards au sein des équipes de création, et ses effets sur les contenus produits.

Nous nous intéressons d'ailleurs à la question des représentations dans les jeux vidéo, puisqu'en tant qu'éditeur de jeux, vous jouez également un rôle déterminant.

Si des évolutions positives ont été observées ces dernières années, des biais persistent dans les récits, les personnages et les univers proposés, puisque d'après une étude récente, menée par des chercheuses de l'EDHEC, sur 129 jeux évalués, seuls trois jeux vidéo ont satisfait l'adaptation du test de Bechdel permettant de mesurer la présence et la représentativité des personnages féminins dans les univers fictionnels.

Vos propres productions peuvent mettre en avant des figures féminines fortes (comme dans *Assassin's Creed Odyssey*) mais la question demeure de savoir dans quelle mesure ces exemples s'inscrivent dans une transformation plus large et durable des contenus.

Comment intégrez-vous concrètement la question de la représentation dans le processus de création des jeux ?

Votre responsabilité s'étend également aux environnements de jeu en ligne, où les phénomènes de harcèlement, notamment à l'encontre des joueuses, restent une réalité comme nous avons pu le constater lors de notre audition avec des streameuses.

En tant qu'opérateur de ces espaces, vous êtes directement concernés par la mise en place de dispositifs de modération et de régulation. Vous rappelez d'ailleurs dans votre rapport de transparence d'avril 2025 en application du règlement européen sur les Services Numériques (RSN), qu'« en tant que créateurs de jeux, nous avons un devoir de diligence envers notre communauté : celui d'offrir

à chacun une expérience où il peut être lui-même, se sentir accueilli, respecté et en sécurité. »

Nous souhaitons connaître les moyens que vous mobilisez pour prévenir et traiter ces comportements, mais aussi les conditions dans lesquelles s'exerce cette activité de modération.

Enfin, votre implication dans le développement de scènes compétitives autour de vos jeux, notamment Rainbow Six Siege, soulève des questions en matière d'égalité d'accès dans l'e-sport, où les femmes restent très minoritaires.

Quelles actions menez-vous pour favoriser une plus grande participation des femmes dans les compétitions d'e-sport ?

Nous cherchons à comprendre comment un acteur de votre envergure peut contribuer à faire évoluer durablement les pratiques, à la fois en tant qu'employeur, en tant que créateur de jeux, et en tant qu'organisateur et régulateur d'écosystèmes de jeu.

Nous attendons de vos réponses des éléments précis, concrets et objectifs.

Avant de vous céder la parole, je précise que cette audition fait l'objet d'une captation audiovisuelle en vue de sa retransmission sur le site et les réseaux sociaux du Sénat.

Je vous laisse organiser vos prises de parole comme vous le souhaitez.

Mme Cécile Russeil, vice-présidente exécutive d'Ubisoft. – Les équipes d'Ubisoft rassemblent plus de 90 nationalités dans 27 pays différents. Elles créent des expériences pour tous les types de joueuses et de joueurs, avec la volonté que chacun trouve sa place dans nos univers. Nous sommes convaincus que le jeu vidéo parle aux imaginaires et qu'il a un rôle à jouer dans le choix de représentation qu'il met en avant pour faire évoluer les mentalités.

Chez Ubisoft, nous nous engageons à promouvoir un environnement de travail sûr, inclusif et respectueux pour toutes et tous. L'industrie du jeu vidéo a connu en 2020 un mouvement #MeToo qui a mis en lumière des comportements inacceptables et a entraîné une libération de la parole bienvenue. Nous avons travaillé pour renforcer nos politiques de prévention des violences sexuelles et sexistes et nous assurer que chaque personne chez Ubisoft se sente respectée et puisse signaler tout comportement inapproprié qu'elle pourrait rencontrer ou observer. La prévention et la lutte contre ces comportements, la discrimination, le harcèlement ainsi que les violences sexuelles et sexistes sont pour nous une priorité fondamentale.

En 2020, nous avons pris une décision structurante, à laquelle j'ai activement contribué, celle de créer une cellule interne globale et spécialisée sur ces sujets, dont les membres sont basés en Europe, au Canada et en Asie, au plus près des équipes. Composée de huit personnes formées et expertes, cette équipe pilote la prévention, le traitement des signalements et l'amélioration continue de nos dispositifs, en collaboration avec les équipes de ressources humaines locales. Cette cellule partage régulièrement sa feuille de route, ses objectifs, ses indicateurs de performance et ses résultats avec l'équipe dirigeante et le comité de direction.

Notre engagement se traduit à tous les niveaux de l'organisation avec une exigence claire : la tolérance zéro. Nos valeurs humaines ne sont pas seulement déclaratives ; elles s'incarnent concrètement au quotidien et ont guidé des évolutions majeures au cours des six dernières années. Cela inclut des transformations organisationnelles, un renforcement de la gestion des signalements et un investissement accru dans la prévention et la formation.

Si les résultats sont très encourageants, nous restons lucides. Garantir un environnement de travail sain, respectueux et bienveillant est un effort continu, qui suppose de nous remettre en question en permanence et de renforcer sans cesse la robustesse de nos dispositifs.

J'aborderai cinq points : la prévention et la formation ; le dispositif de signalement et la gestion des alertes ; l'évaluation et l'évolution des dispositifs ; la communication et la transparence ; et enfin, les résultats.

Concernant la prévention, elle s'appuie sur des dispositifs complémentaires conçus pour structurer durablement nos pratiques et ancrer une culture d'exigence partagée. Elle repose sur un cadre normatif clair, incarné par un code de conduite groupe et des politiques internes qui interdisent strictement toute forme de harcèlement, de violence, de comportement sexiste ou discriminatoire et encadrent les relations personnelles au travail. Ces règles s'appliquent à tous les collaborateurs, quel que soit leur statut ou leur localisation.

Nous avons également mis en place des programmes de formation obligatoires, déployés chaque année, pour sensibiliser et former l'ensemble des équipes : collaborateurs, managers et leaders. Ils visent à développer la capacité de chacun à identifier les comportements inappropriés et à assumer ses responsabilités. La récente campagne 2026, portée par notre directeur des ressources humaines, a été suivie à ce jour par 91 % des 17 000 collaborateurs, et notre objectif est d'atteindre 100 %.

Notre engagement est relayé par une communication interne régulière, actualisée et accessible *via* l'intranet du groupe. Elle rappelle nos valeurs de respect, d'inclusion et de tolérance zéro, tout en informant sur les dispositifs existants et les actions à entreprendre en cas de situation problématique.

J'en viens à mon second point sur le dispositif de signalement et la gestion des alertes. En complément du rôle clé des équipes de ressources humaines et des managers, nous avons structuré des canaux de signalement accessibles, sécurisés et confidentiels. Nous avons notamment déployé en 2020 une plateforme de signalement dédiée, *Whispli*, administrée par un cabinet externe indépendant. Cette plateforme, qui permet de poser des alertes de façon anonyme, est un levier essentiel pour faciliter la remontée des situations et lever les freins à la prise de parole. Les collaborateurs peuvent également faire des signalements directement auprès des référents « harcèlement » de nos CSE. Lorsqu'un signalement est effectué, une procédure d'analyse est immédiatement engagée par notre cellule interne dédiée, composée de professionnels formés. Concernant spécifiquement les VHSS, cette équipe développe une démarche appelée *trauma-informed response* et est formée pour recueillir la parole des personnes concernées afin de minimiser la

réactivation du trauma, en évitant notamment que la victime n'ait à raconter son expérience à plusieurs reprises. Selon la nature des faits, cette analyse peut donner lieu à une enquête formelle, conduite en interne ou par des cabinets externes spécialisés. L'ensemble du processus est strictement encadré et repose sur les principes de confidentialité, d'impartialité et de respect du contradictoire. Lorsque la situation l'exige, des mesures conservatoires peuvent être mises en place sans délai pour protéger les personnes ayant effectué un signalement. Une fois les faits établis, des sanctions disciplinaires sont systématiquement appliquées, pouvant aller jusqu'à des mesures définitives. Cette exigence de fermeté est un élément clé de notre engagement de tolérance zéro. L'ensemble des procédures est documenté et traçable, afin de garantir la rigueur de nos actions et de constituer un levier d'amélioration continue.

Nos dispositifs de prévention et de traitement sont en permanence renforcés, notamment grâce à l'identification des axes de progrès. Des garanties strictes de protection contre les représailles sont communiquées et formalisées dans nos politiques internes afin de sécuriser les personnes signalantes et de créer un environnement où chacun peut s'exprimer sans crainte. Nous assurons une évaluation régulière de nos dispositifs à la lumière des retours d'expérience, des évolutions réglementaires et des meilleures pratiques, en nous comparant à d'autres sociétés. Le pilotage de ces sujets repose sur une implication étroite des fonctions RH, juridiques et des partenaires sociaux. Nous portons une exigence de transparence et de responsabilité vis-à-vis de nos collaborateurs, compatible avec les impératifs de confidentialité. Dans cette perspective, une communication chiffrée est partagée annuellement par le directeur des ressources humaines groupe afin de donner de la visibilité sur nos actions et nos résultats. Ces données sont également publiées dans le document d'enregistrement universel (URD).

En réponse à votre question initiale : oui, nos dispositifs, en permanente évolution, permettent de prévenir efficacement ces situations, et les résultats en attestent. Au cours de l'exercice 2025, 147 alertes qualifiées ont été signalées pour 17 000 collaborateurs. Ce nombre a considérablement diminué depuis 2020, est resté stable pendant trois ans, et a de nouveau baissé de 20 % par rapport à l'année dernière. Ces signalements sont variés en nature et en gravité. Certains concernent des conflits interpersonnels ou des incivilités isolées, d'autres le climat de travail, voire des cas présumés de discrimination et de harcèlement. Globalement, l'intensité et la gravité des signalements ont nettement diminué ces dernières années, notamment ceux liés à des comportements sexistes, ou à du harcèlement moral ou sexuel. Sur l'exercice 2025, 73 des 147 alertes qualifiées ont nécessité une enquête. Parmi elles, trois cas de harcèlement moral et deux cas de harcèlement sexuel ont été avérés. Toutes catégories confondues, les mesures prises ont conduit à sept ruptures du contrat de travail. Ces données sont comparables à celles d'autres entreprises de la taille d'Ubisoft. Elles montrent que les collaborateurs se sentent en confiance pour signaler des situations problématiques et utilisent les outils mis à leur disposition.

Lors de la dernière enquête annuelle « Ubisoft Expérience Collaborateur », les questions liées au respect et à la sécurité au travail figuraient parmi nos trois

plus grandes forces. 85 % des répondants ont déclaré se sentir traités avec respect et dignité et 82 % ont estimé qu'Ubisoft est un lieu de travail sûr. Si ces résultats sont encourageants, nous devons rester vigilants, car maintenir un environnement sain, respectueux et bienveillant est un processus continu.

Je souhaite également souligner un autre axe devenu prioritaire : la protection de nos salariés face à la toxicité en ligne et sur les réseaux sociaux, qui s'est fortement intensifiée et constitue un enjeu majeur depuis 2025. Le harcèlement en ligne visant les développeurs de jeux vidéo a pris de l'ampleur sous des formes variées : commentaires inappropriés, attaques personnelles, vidéos discriminantes, divulgation d'informations privées ou menaces directes. Ubisoft n'a malheureusement pas été épargné par cette évolution, dans un contexte de polarisation croissante des espaces numériques. Certains salariés sont particulièrement exposés, notamment les femmes et ceux issus de la diversité, ce qui en fait une préoccupation majeure pour l'entreprise.

Face à cette réalité, nous avons déployé des programmes dédiés de sécurité en ligne pour mieux protéger nos équipes : formations spécifiques, ressources accessibles, canaux de signalement adaptés et dispositifs de soutien. Nous menons également des actions de sensibilisation et travaillons sur l'usage des réseaux sociaux, professionnels comme personnels, pour prévenir ces comportements. Pour autant, nous restons lucides. Nous ne disposons pas à ce stade de solutions pleinement efficaces pour faire cesser durablement certaines situations de harcèlement en ligne. Cette limite, partagée par l'ensemble de l'industrie et des plateformes, nous appelle à poursuivre nos efforts, à innover dans nos approches et à renforcer la mobilisation collective sur ces enjeux.

Mme Claire Bourgne, directrice du studio Ubisoft Paris. – Je dirige le studio de Paris et je vais me concentrer sur les enjeux de féminisation des équipes, de conditions de travail des femmes et de leur implication sur le contenu des jeux, car ces deux aspects sont, selon moi, intimement liés.

Pour contextualiser, le studio de Paris représente plus de 850 collaborateurs, majoritairement européens, qui travaillent sur des titres très variés, allant du jeu de guerre au jeu de danse, avec tous les métiers de la production représentés. Notre taux de féminisation est un peu au-dessus de la moyenne de l'industrie, avec plus de 23 % de salariées et 21 % à des postes de direction et de management. Ces chiffres sont stables, alors que les baromètres de l'industrie montrent plutôt une chute ces dernières années.

Les différentes actions que je vais vous présenter peuvent parfois sembler anecdotiques ou isolées. Il est cependant important de les considérer dans leur globalité, car c'est leur multiplication et leur maintien tout au long de l'année qui permettent de changer la culture, les mentalités et de préserver la place des femmes dans nos équipes.

Je présenterai rapidement nos actions en matière de recrutement et d'accompagnement salarial et de carrière. J'élargirai ensuite à ce que nous faisons au niveau du studio et, plus largement, à notre influence sur les autres acteurs de l'industrie.

En ce qui concerne le recrutement, la qualité du choix des équipes – l'adéquation des compétences mais aussi les rapports interpersonnels – est essentielle. L'objectif n'est donc pas d'imposer des choix, mais de préserver la capacité des équipes à se constituer et des managers à recruter ; ils ont le dernier mot. En revanche, nous leur donnons les moyens de découvrir davantage de profils féminins.

Ainsi, tous nos recruteurs et managers sont formés aux biais de recrutement, ce que l'on peut appeler le recrutement inclusif, qui relève simplement de la connaissance de nos propres réactions face à l'altérité.

De plus, nous avons mis en place un système que nous qualifions de *scorecard*. Nous évaluons les différents candidats de manière à objectiver les compétences, tant pour les recruteurs que pour les managers. Nous ajoutons également comme critère la capacité du nouveau collaborateur à contribuer à la diversité et à l'inclusion au sein de l'équipe. Cela concerne tous les postes.

Pour les postes de direction, nous nous engageons avec nos recruteurs à toujours présenter des listes de candidats mixtes. Elles ne sont pas nécessairement paritaires, car le nombre de CV que nous recevons ne l'est pas du tout ; il n'est donc pas facile d'arriver à la parité, même sur des listes de recrutement. En revanche, nous nous engageons à toujours avoir une représentation mixte pour ces postes.

Le recruteur peut ainsi avoir un éventail de choix qui inclut à la fois des hommes et des femmes. Les résultats à ce niveau sont bons : tous les recrutements sont au-dessus de nos 23 % et 21 % actuels. Nous féminisons donc nos équipes lors des recrutements, et ce, à tous les niveaux hiérarchiques de l'entreprise. Plus de 30 % des dernières embauches aux postes de direction concernent des femmes. J'ai pu creuser certains chiffres : nous arrivons même à plus de 60 % de femmes parmi nos recrutements de stagiaires et d'alternants, ce qui est une très bonne nouvelle, car cela nous amène du sang neuf. Cet effort est donc réellement mené à tous les niveaux.

Pourquoi, dans ce cas, nos chiffres de féminisation sont-ils stables et non en augmentation ? Malheureusement, les chiffres de démission sont régulièrement plus élevés chez les femmes que chez les hommes. Lorsqu'une personne quitte l'entreprise, un questionnaire est envoyé pour en comprendre les raisons, mais pour l'instant, ces questionnaires ne nous permettent pas de comprendre exactement cette différence. Par conséquent, à partir de cette année, nous allons mettre en place des entretiens qualitatifs pour essayer de mieux cerner ce phénomène qui se reproduit d'année en année et qui nous oblige à avoir de bonnes performances en matière de recrutement, ne serait-ce que pour maintenir des chiffres stables.

Le deuxième sujet est celui de l'accompagnement et des salaires. Nous avons des audits annuels au niveau des salaires, avec des corrections automatiques pour assurer une parité salariale. En matière d'accompagnement, outre les formations sur les biais et le management inclusif, nous mettons en place depuis cette année des masterclass de carrière, dédiées aux femmes. C'est une nouvelle initiative dont je ne peux pas encore vous donner les résultats. Nous l'avons

beaucoup publicisée au sein du studio, pas uniquement auprès des femmes, pour faire de ce sujet un enjeu commun auquel nous devons tous être sensibilisés. Cela m'amène aux autres actions que nous menons de manière plus large.

Ces actions se situent au niveau du studio, mais aussi d'autres acteurs de l'industrie. Au sein du studio, nous avons un groupe de soutien aux salariés, ou Employee Resource Group, constitué d'une quarantaine de membres. Il permet aux femmes et aux personnes non binaires d'avoir un réseau au sein de l'entreprise, mais aussi un budget pour organiser des actions et gagner en visibilité. Nous avons également organisé cette année des actions contre le sexisme ordinaire et de lutte contre les violences et harcèlements sexistes et sexuels, avec la signature de la charte STOP. Une conférence obligatoire a été organisée pour l'intégralité de nos salariés afin de permettre une meilleure compréhension de ces comportements et une prise de conscience de leur impact. En plus de ces actions internes, nous menons des partenariats avec des associations externes comme Women in Games, avec qui nous avons organisé des tables rondes et des séances de coaching.

Dans nos relations avec les écoles, nous portons une attention très particulière à la question de la diversité. Non seulement nous envoyons toujours des délégations paritaires, mais nous nous engageons aussi à tenir ce discours avec toutes les écoles partenaires. Nos interlocuteurs peuvent avoir des réactions variées, et j'en appelle à vous sur la difficulté que les écoles elles-mêmes peuvent rencontrer pour recruter des étudiantes. Elles nous disent avoir du mal, et ce dès le lycée, à trouver des jeunes filles qui veulent s'orienter vers des métiers plus techniques.

Toutes ces actions sont parfois modestes, mais elles sont présentes au quotidien dans la vie du studio et des salariés. C'est un aspect qu'il faut équilibrer avec d'autres actions de formation plus globales.

Il est important de mener des actions d'intégration dans le monde du jeu vidéo tout au long de l'année pour changer la culture. En travaillant sur cette audition, de nouvelles idées ont émergé. Par exemple, nous accueillons beaucoup de stagiaires de troisième et de seconde et nous devrions instaurer un critère de parité, car c'est à ce moment que se décide leur orientation future, notamment vers l'ENJMIN ou l'ESART.

J'ai voulu commencer par la féminisation et la place des équipes, car c'est par ce biais et par la visibilité de nos actions que nous pouvons avoir un impact durable sur le contenu des jeux. Nous pouvons certes avoir la volonté de créer des héroïnes, mais si les équipes ne s'emparent pas de cette idée, si ce n'est pas la volonté des directions de jeux, l'objectif ne sera pas pérenne.

Cette visibilité est donc importante au quotidien. Aujourd'hui, nous avons un dispositif qui vient à la fois du siège du studio pour faire émerger ces changements. Au niveau du siège, une équipe « diversité et inclusion » nous donne un cadre et des ressources pour aller chercher des experts ou faire des tests consommateurs.

Parallèlement, au sein du studio, nous sommes en train de créer dans les productions un rôle de référent diversité, actuellement en phase de test dans une

de nos productions. Cette personne au sein de l'équipe a une double casquette : elle est une personne-ressource capable d'apporter des expertises, mais aussi d'alerter si des éléments dans le développement du jeu lui paraissent non conformes avec les valeurs de diversité et d'inclusion que nous promouvons chez Ubisoft. Ces actions nous permettent d'observer une certaine autorégulation de la part de certaines productions. Ce sont peut-être des signaux faibles, mais qui sont pour moi émergents. Certains de nos jeux ont une majorité de joueuses. Vous le rappelez, la moitié des joueurs sont des joueuses ; pour certains jeux, elles sont même majoritaires.

Dans ces productions, le vocabulaire a déjà évolué. Depuis quelques années, nous ne parlons plus par défaut de « joueurs », mais de « joueuses », lorsque nous concevons un nouveau jeu. C'est un changement sémantique majeur qui permet de concevoir le jeu plus spécifiquement à destination des joueuses. Nous avons même été jusqu'à positionner par défaut les avatars, qui représentent le joueur, sur un avatar féminin. En effet, pourquoi, dans un jeu majoritairement joué par des femmes, le premier avatar présenté serait-il un avatar d'homme ? Il n'y a aucune raison à cela.

Sur des jeux dont l'audience est peut-être moins féminine, nous avons très régulièrement des prises de parole de femmes, que ce soit au sein des équipes ou au niveau du studio, qui disent : « Attention, à cet endroit, je ne me sens pas représentée ». Nous présentons les jeux à l'intégralité du studio avec des questions ouvertes et, à chaque présentation, nous avons des prises de parole autour de la place des femmes dans les jeux vidéo. La parole est donc plus libérée et les retours sont pris en compte de manière de plus en plus régulière. En conclusion, je voudrais vous laisser avec cette idée de la multiplicité des actions qui permettent d'avoir une présence des femmes beaucoup plus forte au fur et à mesure du cycle de production. C'est une question de volontarisme, d'allocation des ressources - au studio, une personne est dédiée à la question de la diversité et de l'inclusion - et surtout de maintien du cap. Nous ne faisons pas cela seulement parce que nous y croyons et que nous considérons que c'est important, mais aussi parce que cela apporte un équilibre dans les équipes et améliore la qualité de nos jeux. C'est donc un travail de longue haleine, mais ce n'est pas un travail facile et sur lequel il ne faut absolument pas ralentir.

M. Emmanuel Martin, vice-président chargé des affaires corporatives d'Ubisoft. - Je serai bref afin que nous puissions consacrer un maximum de temps aux questions, mais je souhaite vous parler de la modération, de la façon dont nous protégeons les joueurs et les joueuses, et faire le lien avec l'e-sport et les pratiques compétitives, en prenant l'exemple concret de notre jeu *Rainbow Six Siege*.

La politique de protection des joueurs chez Ubisoft est très vaste. Elle couvre les questions de toxicité et de harcèlement, mais également la lutte contre la triche et la protection des données personnelles. C'est un domaine extrêmement large et un défi constant, en permanente évolution. La situation n'est jamais parfaite ; nous avons toujours des marges de progression.

Notre approche, centrée sur les joueurs et leur communauté, peut se définir en cinq points. Nous les écoutons en permanence et menons des enquêtes pour être connectés avec eux et comprendre leurs besoins. Ce processus est continu, itératif et en évolution constante : nous testons et essayons des solutions, l'important étant de toujours proposer de nouvelles initiatives. Notre démarche est proactive : nous n'attendons pas les régulations pour nous ajuster aux besoins des joueurs. Elle est très concrète, il ne s'agit pas de grandes déclarations : nous menons des actions et nous les mettons en place. Enfin, c'est une approche mixte qui combine des technologies, des actions humaines et un ensemble de solutions internes et externes.

Cette stratégie de protection des joueurs repose sur trois piliers, le premier étant la prévention. Nous formons les joueurs en mettant à leur disposition des ressources, comme notre programme de fair-play, qui consiste en des modules de formation pour leur donner les outils nécessaires afin de mieux comprendre ce qu'est un comportement toxique et de mieux gérer une défaite ou une victoire. L'objectif est de sensibiliser de manière pédagogique. Nous disposons aussi d'autres ressources, les *Good Game Playbooks*, créées avec une ONG britannique : trois livrets destinés aux enfants, aux adolescents et aux parents. Pour les plus jeunes et leurs parents, l'idée est de gérer la toxicité, d'apprendre à en reconnaître les signes et d'en éviter la propagation. Il y a donc une véritable volonté de former et d'éduquer les joueurs. Nous avons également un code de conduite dans *Rainbow Six*.

L'éducation et la sensibilisation sont donc les piliers de la prévention.

Ensuite, il y a la détection qui intervient pendant le comportement que nous cherchons à éviter. Nous développons donc des technologies et des processus capables d'identifier rapidement et de prévenir des comportements à risque ou illégaux via le texte, la voix ou les partenaires de jeu.

Enfin, il y a l'intervention. Nous agissons de manière appropriée et proportionnée pour avertir, accompagner ou sanctionner les joueurs, par exemple avec des bannissements. Des mises en sourdine sont appliquées. Non seulement nous agissons envers les joueurs fautifs, mais nous soutenons aussi ceux qui ont subi de la toxicité en jeu.

Cette approche globale combine l'automatisation des outils d'intelligence artificielle, sur lesquels nous investissons énormément, et l'intervention de modérateurs humains pour juger des situations les plus complexes. La masse d'interactions est telle que seule la technologie permet aujourd'hui d'effectuer une modération efficace. C'est donc une approche volontairement hybride.

Les comportements de harcèlement sexiste et sexuel sont spécifiquement couverts par plusieurs catégories de nos politiques de modération : les discours de haine, les contenus relatifs à l'exploitation ou à la sexualisation des mineurs, et enfin tout ce qui relève des menaces, des violences ou du harcèlement. Face à ces comportements, les sanctions vont de l'avertissement et de la restriction temporaire de communication au bannissement définitif d'un jeu, voire à la suspension du compte Ubisoft dans son ensemble. Ces mesures relèvent du périmètre d'action d'Ubisoft en tant qu'éditeur ou opérateur de services en ligne. Dans les cas les plus

graves, qui relèvent d'infractions pénales, des signalements peuvent être effectués auprès des autorités compétentes.

Nous sommes dans une démarche d'amélioration continue, notamment en raison des stratégies de contournement, ce que nous appelons les *dog whistles*, que vous observez, je pense, assez souvent dans vos travaux sur le masculinisme. C'est le moment où l'on détourne une image, un mot, ou qu'on l'écrit d'une façon différente. Les comportements toxiques s'adaptent en permanence à la modération ; notre enjeu est donc d'être en veille permanente sur ce sujet.

Prenons l'exemple concret de *Rainbow Six Siege*, un jeu qui se joue à cinq contre cinq. Imaginons que vous soyez en train de créer l'équipe e-sport du Sénat et que vous vous lanciez sur *Rainbow Six*. Une équipe défend un bâtiment contre une équipe qui l'attaque. Vous allez donc vous barricader, mettre des pièges, des radars. Votre objectif est de tenir le plus longtemps possible. Vous allez vous créer un personnage.

Vous choisissez d'abord parmi les 74 personnages existants, dont 32 sont des femmes. Vous créez ensuite votre pseudonyme - dans l'e-sport, nous n'avons pas Messi ou Ronaldo, mais *YellowStaR* ou *Faker*. Ce pseudonyme est scanné pour vérifier s'il est offensant, tout comme l'image que vous utilisez pour personnaliser votre personnage. La communication entre joueurs se fait par un chat textuel. Si vous écrivez des insultes, vous recevez un avertissement, puis vous êtes bloqué et exclu du chat pendant un certain temps. Quand votre objectif est de vous défendre collectivement et que vous ne pouvez plus communiquer, je peux vous dire que votre stratégie en prend un coup. En chat vocal, si vous proférez des insultes, l'intelligence artificielle coupe le son de votre casque et vous met en sourdine, d'abord temporairement, puis définitivement si vous persistez.

Tous ces dispositifs aboutissent à un score de réputation qui classe le joueur et a un impact direct sur sa façon de jouer. Il y a cinq rangs : « exemplaire », « honorable », « respectable », « problématique » et « indigne ». Aujourd'hui, la répartition des joueurs de *Rainbow Six* est la suivante : 82 % de « respectables », 8 % d'« honorables », 6 % d'« exemplaires », 3 % de « problématiques » et 1 % d'« indignes ». Si vous êtes dans les catégories négatives, « indigne » ou « problématique », soit 4 % des joueurs, vous subirez une réduction de vos gains dans le jeu, comme l'expérience et les récompenses. Certains modes de jeu vous seront limités, vos pénalités seront aggravées et des formations de prévention vous seront proposées. Pour le rang neutre, il n'y a pas d'effet. Si vous êtes en rang positif, « honorable » ou « exemplaire », vous bénéficierez d'une augmentation des gains, conserverez vos avantages et obtiendrez des objets exclusifs en récompense.

Depuis l'activation de ce programme, le nombre de joueurs de rang indigne et problématique a baissé de 81 % et de 54 % respectivement. Les joueurs adaptent leur comportement pour pouvoir continuer à jouer. Le nombre de joueurs de rang exemplaire a augmenté de 114 % et celui d'honorable de 45 %. On peut donc changer les comportements par ce type de pratiques.

J'en viens, avec beaucoup d'humilité, à la scène e-sportive professionnelle, qui existe chez Ubisoft depuis dix ans. Nous avons aujourd'hui une seule joueuse

professionnelle dans la cohorte des joueurs de R6, qui en compte plusieurs centaines ; elle est en position de coach. Les femmes sont donc largement minoritaires dans la scène compétitive professionnelle. Je ne reviendrai pas sur le diagnostic de *Women in Games*, que nous partageons à 100 % et avec qui nous travaillons depuis longtemps. L'idée est donc, premièrement, de créer des expériences et des communautés saines, comme nous venons de le décrire pour *Rainbow Six*, notre jeu e-sport le plus important. Ensuite, il s'agit de créer des rôles modèles. Pour cela, nous avons mis en place des dispositifs spécifiques. *Women in Games* vous a parlé de notre programme d'incubateur sur *Rainbow Six* en France. Nous avons aussi créé un circuit dédié à des équipes féminines au Brésil, ainsi que des tournois 100 % réservés aux femmes aux États-Unis, pays où les communautés de R6 sont les plus importantes. L'ensemble du mode compétition a un code de conduite qui est également appliqué dans les espaces communautaires que nous administrons, notamment sur Discord, le principal réseau social de l'e-sport. Nous collaborons également avec France Esports, dont nous sommes membres depuis sa fondation en 2016, en particulier sur les outils à destination du monde amateur, comme le guide de l'organisation de tournois. Dans ce guide, une large part est consacrée aux enjeux de diversité, là encore en collaboration avec *Women in Games*. Au-delà du jeu, nous essayons aussi d'avoir des modèles parmi les streamers, les voix officielles du jeu. Sur notre vingtaine de casters et de streamers internationaux, un quart sont des femmes.

Nous collaborons également avec nos concurrents, comme Riot. Nous avons mis en commun nos bases pour entraîner nos intelligences artificielles, notamment pour Riot, qui est la référence de l'e-sport avec le jeu *League of Legends*.

Nous essayons également de travailler avec la Tech Coalition – un organisme qui dépasse largement le jeu vidéo et qui est vraiment centré sur la protection des mineurs – pour collaborer avec les réseaux sociaux, qui sont les espaces complémentaires de nos expériences.

En conclusion, nous sommes parfaitement conscients que l'e-sport reste un champ de travail énorme, mais nous restons volontaires et optimistes. Nous avons vu le jeu vidéo passer en moins de trente ans de 10 % à 50 % de joueuses. Nous savons que l'e-sport suivra la même logique. L'important est donc d'être volontaire et de suivre cette évolution.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Je souhaite tout d'abord poser deux questions. La première est la suivante : êtes-vous affiliés à la mutuelle Audiens en charge d'une cellule d'écoute et de signalement des cas de VHSS ?

Mme Cécile Russeil. – Oui, bien sûr, nous sommes très proches d'Audiens. Ils sont extrêmement proactifs avec nous. En termes de formation, ils interviennent et nous apportent leur expertise.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Parce qu'ils ont une ligne dédiée et que, parfois, un employé peut avoir envie de s'exprimer plutôt à l'extérieur qu'à l'intérieur.

Mme Cécile Russeil. – Nous faisons la promotion de la ligne d'écoute qui, en France, est disponible pour les salariés.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Deuxième question : lorsque vous promouvez une personne qui devient manager d'une équipe, y a-t-il une formation spécifique au moment où elle prend ses fonctions ? J'ai bien entendu que vous formiez vos 17 000 salariés – vous en êtes à 91 %, ce qui est très bien. Ma question ne porte d'ailleurs pas spécifiquement sur le harcèlement ou les violences sexuelles et sexistes, mais sur le problème plus général du management toxique qui a pu nous être signalé dans le secteur des jeux vidéo.

Mme Claire Bourgne. – Nous avons un programme de management global. Dans les programmes de formation destinés aux managers figurent les problématiques de toxicité et la capacité à formuler un retour d'information qui soit audible par le salarié, précisément sans tomber soi-même dans un comportement qui pourrait être qualifié de toxique. Cela fait donc bien partie de notre programme de formation pour les managers.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Par curiosité, quels sont vos jeux plutôt suivis par les femmes et quels sont ceux plutôt suivis par les hommes ?

Mme Claire Bourgne. – Au studio de Paris, nous avons en particulier *Just Dance*, qui est à 70 % féminin et qui fait partie des jeux où votre pseudonyme sera a priori féminin. Nous avons aussi un jeu qui s'appelle *Equideow*, autour de l'équitation et du management d'écurie sportive, qui est aussi largement plus joué par les femmes que par les hommes.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Et *Assassin's Creed* ? Plutôt masculin ? C'est très intéressant, car dans le dernier opus, *Assassin's Creed Shadows*, il y a deux personnages, l'un masculin et l'autre féminin. Il semblerait que 70 % des joueurs choisissent le personnage féminin.

M. Emmanuel Martin. – Je n'ai pas ce chiffre pour *Assassin's Creed*. Ce qui est certain, c'est qu'Ubisoft est sans doute, parmi tous les éditeurs de jeux vidéo, celui qui a le portefeuille d'expériences le plus large.

Comme vous pouvez le voir, les jeux sont extrêmement adaptables : on peut jouer avec un personnage féminin ou un personnage masculin. Sur tous nos jeux, nous avons un public à la fois masculin et féminin, avec des variations. Il y a vraiment des expériences qui conviennent à tout le monde.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Je vais me permettre de vous poser quelques questions. Madame la vice-présidente, vous êtes chez Ubisoft depuis 1990 ? Madame la directrice, j'ai lu que vous y étiez depuis octobre 2024, mais votre arrivée est antérieure ?

Mme Claire Bourgne. – Je suis rentrée chez Ubisoft en 2008.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Et vous, monsieur le vice-président ?

M. Emmanuel Martin. – Depuis 2020.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Merci de ces précisions. Vous nous avez parlé de communication et de transparence. Peut-être le mot « transparence » n'est-il pas vécu de la même façon à Montréal, car lorsque nous avons visité vos studios, Ubisoft a tiré un rideau sur ce qui s'est passé en 2020. Je le comprends, puisqu'il n'est pas valorisant pour les personnes qui y travaillent de revenir sur des événements désagréables. Pour vous, le fait d'avoir vécu cela n'affecte-t-il pas la sérénité du cadre de travail ?

Le mouvement #MeToo date de 2017. Pourrait-on se dire que, sans #MeToo, il n'y aurait pas eu ce scandale particulièrement douloureux qui vous a éclaboussés chez Ubisoft ? Nous avons auditionné de nombreuses personnes et c'est le mot de « toxicité » qui est revenu et qui nous heurte. Une toxicité dans les jeux vidéo – il y a une vieille antienne au sujet des femmes, mais pas seulement. Je dirais qu'elle est à la fois interne à l'entreprise et externe, avec les joueurs. J'aurais donc aimé que vous me parliez un peu de cette volonté de communication et de transparence que je ressens bien chez vous, mais existe-t-elle réellement ?

Madame la directrice, vous nous avez dit qu'il y avait plus de démissions de femmes. Or, elles représentent environ 20 % des effectifs. Cela signifie qu'il y a proportionnellement beaucoup plus de démissions de femmes, et vous ne semblez pas en connaître la raison.

J'aimerais savoir si vous avez des liens avec la médecine ou l'inspection du travail. Je n'ai pas réussi à obtenir d'information à ce sujet à Montréal, en particulier sur les accidents du travail, ce qui inclut le harcèlement ou le burn-out. Je me demande si ces phénomènes sont plus prégnants dans vos entreprises, ce que je pourrais comprendre.

Dans vos jeux, vous faites de l'éducation, vous faites l'école. Vous nous remettez ce que l'école a quasiment abandonné : les bons points et les punitions. Il est intéressant de voir que non seulement les plus jeunes jouent, mais que même les adultes adhèrent à ces bons points et à ces punitions. Cela permet-il réellement de passer les joueurs au tamis, entre les « honorables », les « experts » et les moins bons élèves ? Essayez-vous de récupérer ces derniers ? Allez-vous faire de l'éducation jusque-là ? Vous êtes une entreprise commerciale, vous avez donc besoin de joueurs ; l'idée n'est pas de ne garder que les meilleurs, car vous ne survivriez pas. Comment articulez-vous l'éducation, le commerce, les bons et les mauvais points, la fidélisation de vos clients et la nécessité de vendre ?

M. Adel Ziane, rapporteur. – Je suis ravi de voir que cette audition a permis d'approfondir vos réflexions sur un certain nombre de sujets, ce qui démontre l'intérêt de notre travail.

Mon propos et mes questions s'articuleront autour de deux aspects, le premier concernant la formation, le recrutement et les filières. Au cours de nos auditions précédentes, nous avons constaté que des actions sont potentiellement à mener au niveau de la formation et des études pour favoriser la place des femmes dans les études scientifiques en général, mais plus particulièrement pour les orienter, les accompagner et encourager leur souhait de poursuivre leurs études, puis leur entrée dans le monde professionnel de l'industrie du jeu vidéo.

Des actions sont-elles menées par Ubisoft en amont, dès la formation, dans les filières de recrutement, les universités ou les écoles de jeu vidéo pour sensibiliser à ces enjeux ? Quelles actions sont menées pour promouvoir la place des étudiantes dans les parcours et les formations du jeu vidéo ?

Ensuite, comme cela a été évoqué par la sénatrice Marie Mercier, qu'en est-il de cette déperdition professionnelle dans le temps, de cette démission que vous n'arrivez pas encore à qualifier ? Dans l'industrie du jeu vidéo, les périodes de crunch – qui s'apparentent aux périodes de charrette des architectes – ont-elles un impact sur le maintien des femmes dans l'entreprise et sur leur accès à des postes de responsabilité ? Il semble que des conditions de travail et l'envie de poursuivre sa carrière y sont portées, preuve en est la fidélité des employés à Ubisoft pendant de nombreuses années.

Ma troisième question porte sur les stratégies de contournement que vous évoquiez. Vous avez mentionné l'intelligence artificielle qui, en temps réel, est capable d'attribuer un score au comportement des joueurs. Nous nous interrogeons beaucoup sur ce point, dans le cadre des auditions que nous avons menées auprès des streamers, notamment sur les outils et les moyens pour elles d'être protégées, d'intervenir et de porter plainte.

De votre point de vue, des réponses supplémentaires pourraient-elles être apportées par les pouvoirs publics sur la sécurité des joueuses dans les espaces en ligne ? Des évolutions de la législation nationale et européenne, notamment sur le Digital Services Act, pourraient-elles être portées en matière de lutte contre le cyberharcèlement dans les jeux en ligne ?

Mme Cécile Russeil. – Je vais répondre à la première question, qui porte sur 2020. Oui, je l'espère, puisque nous avons déjà des dispositifs : des canaux de signalement, des actions de sensibilisation et de formation, ainsi qu'un code de conduite. Depuis 2019, il existe une loi sur les référents « harcèlement » dans les comités sociaux et économiques (CSE). Donc oui, j'espère que cela serait arrivé, bien sûr.

Le mouvement #MeToo a permis une libération de la parole. Il est indéniable qu'il a permis à notre industrie – et pas seulement à Ubisoft – ainsi qu'à d'autres, de considérer ces sujets différemment et de les traiter de façon à avoir des dispositifs très robustes.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Mais est-ce bien le cas dans l'ensemble de vos studios et existe-t-il une véritable transparence sur ce sujet ?

Mme Cécile Russeil. – C'est un sujet très difficile à aborder. Il est indéniable que des salariés ont souffert, et il est difficile d'aborder la souffrance de ses pairs ou de ses collaborateurs. Par ailleurs, la forte médiatisation a contraint chacun à en répondre dans sa sphère privée, ce qui complique la prise de parole sur ce sujet.

Désormais, nous en parlons de façon très transparente, nous répondons aux questions et nous communiquons sur le nombre d'alertes, d'enquêtes et de sanctions, dans le respect de la confidentialité des procédures. Nous ne sommes pas

tous égaux dans l'entreprise dans la capacité à en parler. Pour ma part, je n'ai pas de problème à le faire ; la transparence me semble essentielle. Nous sensibilisons les collaborateurs, surtout les leaders et les managers, à aborder ce sujet de la façon la plus libre et la plus ouverte possible.

Mme Claire Bourgne. – Je vais aborder la question des démissions des femmes. Pour remettre les choses en perspective, nous ne sommes pas face à une disparité énorme : l'année dernière, nous avons enregistré 4,7 % de démissions chez les hommes et 5,1 % chez les femmes. C'est néanmoins un phénomène qu'il faut comprendre.

Nous sommes en lien avec la médecine du travail et suivons les accidents du travail, pour lesquels nous ne constatons pas de différence significative liée au genre. C'est pourquoi nous voulons mettre en place des entretiens qualitatifs, afin de mieux comprendre ce qui entraîne une plus grande déperdition sur les profils féminins. Nous sommes face à une différence que nous voulons investiguer, mais elle n'est pas non plus majeure. Je ne veux pas que vous partiez avec cette idée.

Concernant la formation et le recrutement, nous effectuons un suivi rapproché avec une dizaine d'écoles partenaires, avec lesquelles nous faisons un bilan annuel portant notamment sur la diversité et la mixité. Nous leur demandons par exemple quelles actions elles mènent en faveur de la mixité et comment elles s'adressent aux femmes pour les encourager à rejoindre leurs formations.

Cependant, une partie des écoles nous signale le manque de candidatures et la difficulté à recruter. Cette année, à Isart Digital, la formation de M2 ne compte que deux femmes sur une quarantaine de profils. Les responsables de l'école sont eux-mêmes assez désemparés. Il faut donc prendre le problème en amont, au niveau du collège et du lycée, en travaillant sur l'attractivité des filières plus scientifiques et techniques pour les femmes.

M. Adel Ziane, rapporteur. – Ma question rejoint ce qui a été évoqué par notre présidente dans son propos introductif, mais également par vous : la baisse de la proportion de femmes dans l'industrie du jeu vidéo, qui s'apparente aujourd'hui à un effondrement.

Pour compléter mes interrogations, de votre point de vue, quelles en sont les raisons ?

Mme Claire Bourgne – Maintenir le niveau actuel de femmes dans nos effectifs fait déjà l'objet d'un volontarisme assez marqué, que ce soit au niveau d'Ubisoft, ou dans les écoles. Nous constatons dans nos recrutements que cela reste difficile. Pour autant, nous n'observons pas un effondrement du nombre de CV de femmes par rapport à ce que nous avons précédemment ; les chiffres indiquent une stabilité. Nous continuons donc à former les équipes et les managers, mais nous avons toujours cette disparité hommes-femmes au niveau de ces métiers.

Concernant l'impact du « crunch » sur les méthodes de production, je partage votre sentiment que les femmes pourraient être plus affectées par ces périodes, mais les hommes le sont aussi. Nous avons de plus en plus d'hommes très

attachés à leur équilibre familial, et c'est un point qui remonte fortement parmi nos équipes.

La question du « crunch » est plutôt à régler au niveau de l'organisation de la production. Elle concerne les hommes comme les femmes, qui ont aussi une vie de famille et des conjoints impactés. Nous avons réduit très fortement les heures supplémentaires chez Ubisoft sur les cinq à dix dernières années. Nous sommes maintenant sur des niveaux lissés et faibles, limités dans le temps, extrêmement contrôlés et toujours sur la base du volontariat, sans aucune répercussion sur la carrière. Nous portons donc une très forte attention à ce sujet.

M. Emmanuel Martin. – Je partage votre avis sur le travail d'éducation à mener. Nous y prenons notre part, mais il pourrait y avoir une éducation aux médias renforcée dans le temps scolaire ou périscolaire. Plusieurs dispositifs ont été mis en place par l'industrie, notamment Pédagojeux, destiné aux parents pour les aider à avoir une vie numérique sereine et à bien comprendre les pratiques du jeu vidéo. Ce dispositif est soutenu par les gouvernements successifs depuis 2008, mais n'a jamais vraiment réussi à entrer au sein de l'Éducation nationale. En tant qu'industrie, nous avons beaucoup de mal à dialoguer avec l'Éducation nationale française, alors que nous nouons des partenariats extrêmement intéressants dans le reste de l'Europe ou ailleurs.

Sur l'articulation entre les besoins d'éducation et notre besoin d'avoir des joueurs, même en étant complètement cynique, le constat est très clair : les joueurs veulent des expériences positives. Nous ne les retiendrons pas si nos univers sont toxiques ou si les expériences se passent mal. Il y a une identité entre « je passe un bon moment » et « j'ai envie de rester dans ce jeu ».

Mme Marie Mercier, rapporteure. – Pour que je comprenne bien, des joueurs peuvent-ils s'en prendre à un autre joueur pour le pousser à la faute ou lui faire dire des insultes ? Une sorte de harcèlement au sein de l'équipe peut-elle exister ? L'intelligence artificielle est-elle capable de diagnostiquer ce phénomène ? Lui faites-vous entièrement confiance ?

M. Emmanuel Martin. – Plus les expériences sont saines et agréables, plus nos joueurs sont heureux et y contribuent. La modération est donc fondamentale pour le succès de nos jeux.

Notre modération est toujours hybride, combinant l'intelligence artificielle et l'humain, ce dernier tranchant les cas complexes. Dans une situation où des joueurs se ligueraient contre un autre, l'IA aurait peut-être du mal à comprendre, mais une intervention humaine permettrait d'éclaircir les choses, puisque tout est tracé, et d'agir avec bon sens. La complémentarité entre les outils technologiques et la modération humaine fait la force du système.

Concernant ce que l'on peut attendre des pouvoirs publics, l'audition de *Women in Games* a soulevé le point très intéressant des données. Nous disposons de beaucoup de données sur nos jeux, mais nous ne demandons pas, par exemple, aux joueurs de Rainbow Six de déclarer leur genre. Nous souhaitons que les gens puissent être qui ils veulent. Disposer de données, comme celles du baromètre de France Esports, est un outil essentiel. Ce baromètre, que France Esports peine à

financer, n'a d'ailleurs pas pu être réalisé ces deux dernières années. De même, le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs vous a présenté une étude sur la répartition du public du jeu vidéo depuis 1999. Les pouvoirs publics peuvent-ils aider sur ce point ?

Quant au DSA, notre équipe juridique nous alerte : « Ne rajoutez rien dans le DSA, il est incroyablement compliqué à mettre en œuvre. » Le format de notre rapport de conformité, tel que demandé par la Communauté européenne, est relativement indigeste. Le DSA est mis en œuvre depuis un an ou deux ; il faut lui laisser le temps d'atterrir pour voir si des améliorations sont possibles, peut-être dans le cadre du *Digital Fairness Act*, qui porte davantage sur la protection des consommateurs. Il faut laisser le DSA atterrir.

Pour une entreprise comme Ubisoft, qui emploie 17 000 personnes et dispose d'importantes ressources de groupe, ce texte est extrêmement lourd à mettre en pratique. Pour des PME, il représente un véritable défi. Par conséquent, laissons ce texte « atterrir » et voyons à l'usage, avec un peu de retour d'expérience, s'il y a des éléments à y compléter.

Mme Marie-Pierre Monier. – Vous avez parlé de votre engagement en matière d'inclusion, de diversité et de lutte contre les discriminations et les violences sexistes et sexuelles, et mentionné une personne dédiée à ces questions. S'agit-il réellement d'une seule personne et, surtout, depuis quand cette politique a-t-elle été mise en place ?

La lutte contre les discriminations et les violences passe aussi par une meilleure représentation des femmes dans la culture et dans l'industrie. Or, les jeux vidéo reproduisent parfois des stéréotypes sexistes. La chercheuse Hager Jamel-Fornetty a indiqué que, sur 129 jeux analysés, 67 ne valident aucun des critères de représentativité des femmes. Vous nous avez dit avoir des retours des joueuses, mais comment identifiez-vous réellement leurs besoins pour produire des jeux qui leur sont destinés ?

Une autre question me préoccupe. Nous avons mené une mission sur les femmes, les filles et la science, et nous avons compris que les jeunes filles étaient peu présentes dans les filières scientifiques, notamment les sciences dures et le numérique. Vous avez indiqué mener des actions sur des campus, donc au niveau post-bac. Or, comme l'un d'entre vous l'a souligné, c'est en amont qu'il faudrait agir. Pour faire des études scientifiques de haut niveau, il faut avoir suivi au lycée une filière très scientifique, avec l'option mathématiques expertes. Menez-vous des actions dans des établissements du secondaire pour présenter votre filière ?

Enfin, concernant les joueuses professionnelles, il a été rappelé lors d'une précédente audition que les femmes représentaient seulement 6 % de la scène e-sport hexagonale. Il nous a aussi été dit qu'elles ne comptaient que pour 10 % des 1 000 streamers les plus importants sur Twitch en 2023. Vous vous dites attentive à la place des femmes ; comment favorisez-vous la visibilité des joueuses professionnelles ?

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Je compléterai ces propos en évoquant les tournois. Dans un jeu que vous avez cité, *League of Legends*,

des joueuses ont essayé de créer une ligue féminine pour avoir leur propre temps de jeu. Or, l'éditeur de ce jeu monopolise 99 % des dates possibles, si bien qu'il ne reste que trois jours dans l'année où elles peuvent organiser des tournois. C'est donc clairement une autre façon de les invisibiliser.

Avez-vous des temps et des espaces qui pourraient être consacrés aux femmes dans l'e-sport ?

Mme Cécile Russeil. – Je prends votre première question. Nous avons une cellule totalement dédiée de huit personnes. Vous avez raison. Au niveau mondial, en plus des RH qui sont également formés, nous avons cette cellule spécifique, formée d'experts.

Toutefois, les studios, au-delà de cette cellule, décident aussi d'avoir des référents, en plus des référents harcèlement des CSE.

Mme Claire Bourgne. – Dans mon studio, nous avons décidé d'investir davantage pour bien déployer les pratiques de groupe et pour ajouter des initiatives en termes de budget d'investissement humain. Nous avons également des représentants du personnel qui sont spécifiquement formés.

Pour revenir à la question d'Audiens, on peut vouloir s'exprimer à l'externe – Audiens a une ligne dédiée pour cela – ou s'exprimer auprès de représentants du personnel plutôt qu'auprès des ressources humaines ou de la direction. Nos représentants du personnel sont formés et disposent d'une cellule dédiée à ces questions.

M. Emmanuel Martin. – Je vais vous répondre sur les actions menées dans l'enseignement secondaire. Notre principal partenariat est avec l'association Fusion Jeunesse, née au Québec. Nous avons d'abord noué un partenariat important avec elle là-bas, avant qu'elle ne s'installe en France il y a quelques années. Actuellement, ce partenariat se déploie en Nouvelle-Aquitaine, avec notre studio de Bordeaux, et à Paris, avec notre studio parisien, dans les académies de Paris, Versailles et Créteil.

Lauréate de France 2030, Fusion Jeunesse propose une démarche visant à lutter contre le décrochage scolaire en offrant des projets quasiment professionnels aux jeunes. Elle le fait avec une verticale jeux vidéo, mais aussi robotique, mode, design... L'association est également active dans les lycées agricoles, notamment autour de la vigne. Elle explore des thématiques très différentes, à chaque fois avec un grand sponsor ; nous sommes celui du jeu vidéo. L'idée est de réaliser des projets de jeux vidéo avec des mentors, issus de nos studios, qui interviennent dans les lycées. C'est par ce type d'action que nous pouvons aussi intéresser des personnes et déclencher des parcours plus tôt.

Vous avez parfaitement raison, l'un des enjeux principaux est de savoir comment faire pour que des collégiennes et des lycéennes s'orientent vers les filières scientifiques. C'est pour nous un réel besoin. Toute action qui pourrait être menée en ce sens, et à laquelle nous pourrions contribuer, serait extrêmement intéressante.

Concernant les joueuses professionnelles et leur visibilité, vous avez compris que nous n'en avons pas sur notre scène aujourd'hui, ce qui constitue une vraie difficulté. La question est de savoir comment en faire émerger. J'ai parlé de quelques dispositifs, comme des tournois 100 % féminins ou un incubateur avec *Women in Games*. La grande difficulté est de parvenir à ce que ces actions soient pérennes et couronnées de succès. Nous avons eu des expériences plus ou moins heureuses, car pour qu'une action fonctionne, elle doit susciter l'engouement des communautés. Nous devons arriver à créer cet engouement, mais nous n'avons pas encore complètement trouvé la bonne formule. C'est donc un travail important pour nous.

L'e-sport est un secteur encore très jeune, avec des marges de progression extrêmement importantes. Nous ferons notre maximum, mais ce secteur n'en est encore qu'à ses débuts.

Mme Béatrice Gosselin. – J'ai quelques questions qui rejoignent certaines déjà posées. Madame Bourgne, vous avez dit que, pour les femmes, le taux de renouvellement du personnel était un peu plus élevé que chez les hommes et que vous aviez mis en place dans votre entreprise des horaires réguliers, avec des heures supplémentaires effectuées sur la base du volontariat. C'est une façon de concilier vie professionnelle et vie familiale, ce qui concerne aussi les hommes. Toutefois, nous savons qu'une femme a parfois trois métiers dans sa propre vie ; c'est un point à considérer.

Je voulais vous interroger sur la régulation numérique que vous avez mentionnée concernant les comportements problématiques. Vous indiquez que, pour les cas les plus compliqués, une intervention humaine a lieu. Avez-vous pu réellement cibler les situations où cette intervention se produit ? Est-ce davantage pour des cas de harcèlement ou des conflits personnels ?

À ce propos, vous expliquez que votre jeu vidéo propose d'obtenir des récompenses ou des sanctions sous forme de points. Avez-vous constaté que des personnes ont quitté ce genre de jeu parce qu'elles n'adhèrent pas au principe, souhaitant rester libres de leurs propos et de leurs actes ?

Enfin, on nous a expliqué à Montréal que, face à des comportements problématiques, une sanction possible consistait à menacer les personnes d'utiliser leurs données personnelles, puisqu'il est assez facile de les obtenir. Il ne s'agirait pas de les diffuser, mais de les avoir à disposition pour pouvoir intervenir si le comportement persiste. Est-ce une solution que vous avez pu envisager ?

M. Emmanuel Martin. – Concernant l'endroit où nous avons le plus de signalements, notre rapport sur le DSA est assez touffu. Je reviendrai vers vous par écrit sur ce point, car je n'ai pas de hiérarchie claire sous les yeux. Je vous préciserai cela dans la contribution écrite que nous vous enverrons après l'audition.

Sur la question de savoir si des joueurs ont quitté Rainbow Six Siege à cause du système de fair-play, je n'ai pas de données. Les gens sont passionnés par ces jeux. Le fait d'avoir des incitations et des récompenses lorsqu'ils se comportent bien est quelque chose qu'ils intègrent très vite. Nous avons vu une amélioration des comportements extrêmement rapide. Nous avons donc peut-être perdu quelques

joueurs, mais dans ce cas, ce n'est pas un problème, car ils étaient déjà extrêmement toxiques. Ce qui est certain, c'est que l'ambiance générale du jeu s'est améliorée.

Enfin, sur l'utilisation des données personnelles, cela ne me semble pas possible d'un point de vue RGPD. Je ne vois pas comment nous pourrions utiliser des données personnelles des joueurs pour les sanctionner. Spontanément, je ne vois pas de cas d'usage auquel je pourrais me référer.

Mme Béatrice Gosselin. – C'est une réflexion issue d'un entretien avec une chercheuse québécoise que nous avons rencontrée à Montréal.

Mme Cécile Russeil. – Je ne le crois pas non plus. En revanche, peut-être faisait-elle référence au fait que, lorsqu'un joueur est banni, il revient. Il faut donc être en mesure d'identifier et de détecter les joueurs qui reviennent avec de nouveaux noms de comptes. Nous avons certains moyens pour croiser des données de façon anonyme et nous sommes en ultra-vigilance sur le retour des joueurs déjà bannis.

Mme Béatrice Gosselin. – Techniquement, est-il possible de bloquer quelqu'un qui a déjà été banni et qui reviendrait par une autre porte ? En effet, la personne peut changer de pseudonyme. Ces individus ont des façons d'agir et de contourner les règles en utilisant un autre compte.

Mme Cécile Russeil. – Nous avons des méthodes de surveillance pour éviter le retour des joueurs bannis sous de nouveaux numéros de compte, sans pour autant utiliser les données personnelles. Nous croisons un certain nombre de données qui nous donnent des faisceaux de similitudes et, à partir de là, nous effectuons une surveillance humaine, et pas seulement technique. Nous avons des cellules qui sont dédiées à cela et qui y sont habituées. Mais le retour des joueurs bannis est effectivement un réel problème.

Mme Béatrice Gosselin. – C'est peut-être l'une des solutions pour éviter la présence de ces personnes toxiques sur les jeux. En ce qui concerne les tournois, nous observons un comportement similaire.

Mme Marie Mercier, rapporteure. – S'agissant de l'efficacité de ce que soulignait à juste titre notre collègue, peut-être pourrez-vous nous le préciser par écrit. Cette efficacité nous interroge quelque peu.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Très clairement, les harceleurs bannis se recréent un compte et reviennent. Ce qui nous a également été dit, c'est que ce qui se passait en ligne pouvait avoir des répercussions hors ligne. Nous avons d'ailleurs rencontré une victime qui a été très physiquement agressée, et une joueuse en ligne nous a dit que, lors d'un tournoi, son harceleur était présent. Comme la justice dans notre pays est un peu lente, il ne faisait pas encore l'objet d'une interdiction d'approcher. Comment faire et comment vérifier que cela ne se produise pas ? C'est tout l'aspect compliqué du passage du virtuel au physique et le fait qu'en ligne, on puisse revenir d'un bannissement et continuer à harceler.

Cela s'est effectivement passé sur Twitch. La joueuse Ultia a été harcelée, mais seuls trois de ses harceleurs ont été condamnés et l'un d'eux a continué à la harceler en ligne. La modération devrait être plus forte. La question est de savoir comment nous arrivons à vraiment éliminer ces personnes toxiques des jeux.

M. Emmanuel Martin. – La question de la modération se pose également dans les espaces physiques de tournois et de rencontres. C'est tout l'enjeu du guide des organisateurs édité par France Esports, qui vise à donner des clés aux organisateurs de tournois, pas forcément sensibilisés à ces questions. Même sans décision de justice interdisant l'accès à quelqu'un, il faut savoir réagir, mettre les personnes en sûreté et les écouter.

Women in Games a aussi un dispositif remarquable, *Checkpoint*, qui est amené à se généraliser sur tous les tournois amateurs. Il consiste à avoir des personnes présentes, formées, capables d'écouter et d'intervenir. C'est ce type de dispositif qu'il faudra généraliser. L'expertise existe, mais il faut des moyens pour y parvenir.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Ce qui m'a surprise – il en a déjà été question hier, puisque nous avons rencontré des travailleuses du jeu vidéo –, c'est le fait que l'on puisse harceler des créateurs de jeux vidéo.

Nous savions déjà que les joueurs subissaient du harcèlement, mais désormais on va jusqu'à harceler les créateurs, entre autres parce qu'ils créent des personnages gays ou représentant la diversité... Ce phénomène prend-il réellement de l'ampleur ?

Mme Cécile Russeil. – Ce phénomène est très nouveau, et nous en avons constaté l'ampleur, qui est nouvelle du fait de l'extrême polarisation des sociétés. Nous l'avons particulièrement vécu de façon massive à partir de l'été 2025, en septembre et en octobre.

Les réponses que nous pouvons apporter pour protéger nos salariés, en l'occurrence des femmes et des salariés issus de la diversité, sont extrêmement compliquées. Nous devons faire des arbitrages entre la voie juridique – pour faire cesser l'agissement, pour faire retirer une vidéo offensante, discriminante ou insultante –, qui est de facto lente, et les plateformes, qui ne répondent pas toujours très vite. Nous arrivons à faire retirer les contenus, mais les harceleurs parviennent à les republier en permanence.

Ce sont des décisions que nous prenons en concertation avec les salariés victimes. Nous organisons des rendez-vous avec des avocats dans les pays concernés pour qu'ils puissent comprendre les différentes mesures à notre disposition. Mais à un certain moment, il faut prendre une décision très dure : ignorer et surveiller le nombre de vues, ou agir. Nous travaillons avec des sociétés d'intelligence économique capables de surveiller la croissance des vues sur les réseaux sociaux et de nous dire si une publication va disparaître, engloutie par

d'autres. Il faut donc accepter de ne rien faire en attendant que les vues diminuent, ou prendre des mesures, soit vis-à-vis des plateformes, soit en apportant des réponses, mais qui augmenteront la visibilité que ces personnes recherchent.

Nous avons fait différents tests et nous agissons toujours en concertation avec les victimes. Nous leur apportons non seulement une aide juridique encadrée, mais également une aide psychologique : pas seulement des lignes d'écoute, mais aussi des rendez-vous avec des psychologues pour surmonter cette épreuve. C'est extrêmement difficile et frustrant, car nous n'avons pas de solution efficace.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Comment ces harceleurs connaissent-ils vos créateurs, comment savent-ils qu'il s'agit de M. X ou de Mme Y ?

Mme Cécile Russeil. – Parfois, les salariés font la promotion de leur travail en postant sur leurs réseaux sociaux. La question est de savoir si nous devons les inciter à ne pas poster leur passion, le fruit de leur travail, à ne pas dire « je suis la narratrice d'*Assassin's Creed Shadow* ». Nous ne pouvons pas le faire, car il y a une liberté.

Ce que nous faisons, c'est qu'à Montréal, par exemple, au moment de la sortie d'*Assassin's Creed Shadow*, nous avons formé 300 collaborateurs des équipes de développement – en particulier des femmes, mais pas uniquement – pour leur expliquer à quoi ils s'exposent en faisant la promotion de leur travail sur les réseaux sociaux, tout en leur laissant la liberté de le faire. Il faut sensibiliser, former, et ensuite chacun prend la décision de s'exposer – puisque c'est le terme aujourd'hui – et non plus simplement de promouvoir la qualité de son travail.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – Voilà une belle conclusion ! Enfin, je ne sais pas si c'en est une, malheureusement, mais il est intéressant de voir que le phénomène s'étend, y compris à ceux qui créent.

Merci beaucoup pour toutes ces explications très éclairantes.

Mme Cécile Russeil. – Merci de nous avoir invités et écoutés. Nous sommes un acteur majeur et avons donc une responsabilité majeure pour travailler sur ces problèmes et trouver des solutions.

Je souhaite ajouter quelques mots sur les violences faites aux femmes qui s'exercent dans la sphère privée. L'entreprise n'est pas uniquement un lieu de travail. Elle peut être un espace d'émancipation, mais aussi un point d'appui essentiel, voire un rempart pour les femmes confrontées à ces situations dans leur vie personnelle. En effet, elle offre les conditions de l'indépendance, maintient un lien essentiel avec le collectif, contribue à rompre l'isolement dans lequel ces violences s'inscrivent et il s'agit d'un sujet de société d'une ampleur majeure.

L'entreprise, par les moyens dont elle dispose, ne peut-elle pas contribuer davantage pour aider les femmes à se libérer de ces violences ? Ubisoft

est volontaire pour rejoindre toute initiative en ce sens qui pourrait découler de vos travaux, au-delà du secteur du jeu vidéo, et qui pourrait fédérer davantage d'entreprises pour œuvrer en faveur de plus d'égalité et lutter contre ces violences sous toutes leurs formes.

Mme Dominique Vérien, présidente, rapporteure. – C'est un bel engagement. S'il y a bien un endroit où l'on peut repérer une femme victime de violences intrafamiliales, c'est l'entreprise. Même si, en règle générale, la femme fait face et veille à ne pas trop le montrer, c'est peut-être là où, si elle dispose d'un espace où elle sent qu'elle peut parler, elle peut être accompagnée.

Les élus ruraux, par exemple, s'organisent pour avoir dans chaque commune une personne référente, les élus ruraux référents de l'égalité, afin de disposer de toutes les informations et de savoir orienter. Il ne s'agit pas forcément de savoir aider nous-mêmes, mais de savoir orienter vers la bonne association, vers la bonne façon d'être pris en charge – le CIDFF, France Victimes, etc. –, de mesurer l'urgence et d'avoir immédiatement les numéros utiles.

Ce qui se passe au niveau des élus ruraux, avec un référent dans chaque conseil municipal, pourrait se faire dans les entreprises, avec cette formation et ce lien avec les associations qui peuvent aider. C'est donc une très bonne idée et nous nous appuierons sur vous pour commencer à porter cette proposition aux entreprises.

D'ailleurs, nous allons maintenant immédiatement en séance pour expliquer que le devoir conjugal n'existe pas. Et selon mon principe : désir conjugal, oui ; devoir conjugal, non.