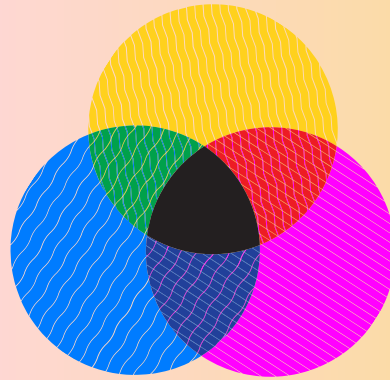




PLAIDOYER

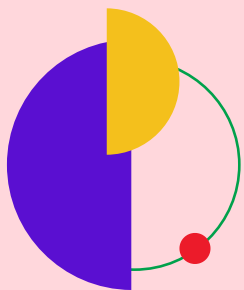
AGISSONS CONTRE LES CYBERVIOLENCES & POUR UN ÉGAL ACCÈS AUX JEUX VIDÉO



En Belgique, près d'un joueur sur deux
est une joueuse...

Loin des clichés, l'univers des jeux vidéo a été largement investi par les femmes. En Belgique, près d'un joueur sur deux est une joueuse^[1]. Pourtant, les femmes subissent dans les espaces vidéoludiques des violences spécifiques. Poursuivies par le sexisme qui préexiste dans notre société, elles sont aussi bien confrontées au sexisme de certains joueurs et de certaines communautés, qu'à l'architecture des jeux eux-mêmes. Qu'il s'agisse d'agressions verbales, de harcèlement, de représentations sexistes ou de pression sociale liée à la pratique vidéoludique, ces cyberviolences ternissent le plaisir et l'épanouissement qu'elles espèrent y trouver.

Les jeux vidéo ne sont plus aujourd'hui un secteur de niche, réservé à une poignée d'initié·es. Ils sont rentrés dans les pratiques culturelles quotidiennes d'un grand nombre d'individus et constituent un des loisirs courants de notre époque : d'après les derniers chiffres de la Video Games Federation Belgium, un peu plus d'un·e belge sur deux joue à des jeux vidéo. Or, les loisirs sont un droit. La Constitution belge stipule un « droit à l'épanouissement culturel et social », tandis que la Déclaration universelle des droits de l'Homme indique que « *toute personne a le droit de prendre part librement à la vie culturelle de la communauté, de jouir des arts et de participer au progrès scientifique et aux bienfaits qui en résultent.* »



Les jeux vidéo sont des œuvres culturelles et l'accès à la culture est un droit dont toutes les joueuses doivent bénéficier.

Pour les minorités de genre, il s'agit de s'assurer que les espaces de jeux en ligne soient les plus *safe* possible et qu'on puisse réagir face aux violences des autres joueurs. Il faut pour cela que le droit y soit appliqué et il faut pour cela qu'il soit pensé, dès le départ, pour être opérant dans les espaces dématérialisés. Si le Digital Service Act (DSA^[2]) en vigueur depuis 2024 constitue une avancée, son activation en Belgique reste floue et son application aux espaces de jeu en ligne n'est pas explicite. C'est également le cas pour l'application de la Loi sexisme 2014 dans les espaces publics numériques.

Les jeux doivent aussi être construits, à la base, dans l'optique d'éviter les représentations sexistes et de proposer des expériences inclusives. L'industrie reste largement masculine et les cyberviolences ne sont pas systématiquement abordées dans la formation des futur·es développeur·euses. Les studios doivent aussi être responsabilisés pour que ces questions soient intégrées dans les processus créatifs afin d'éviter des représentations sexistes ou des phénomènes d'invisibilisation des femmes et des minorités de genre.

Nos six associations revendiquent dans les pages qui suivent que l'État se donne les moyens de rendre l'expérience des joueuses plus accessible, respectueuse et épanouissante. Le sujet n'est pas trivial : l'égalité se bâtit dans toutes les dimensions de la société, en politique, dans le monde du travail, le système judiciaire et à travers les loisirs les plus quotidiens.

L'égalité concerne aussi l'épanouissement culturel à travers l'expérience vidéoludique.

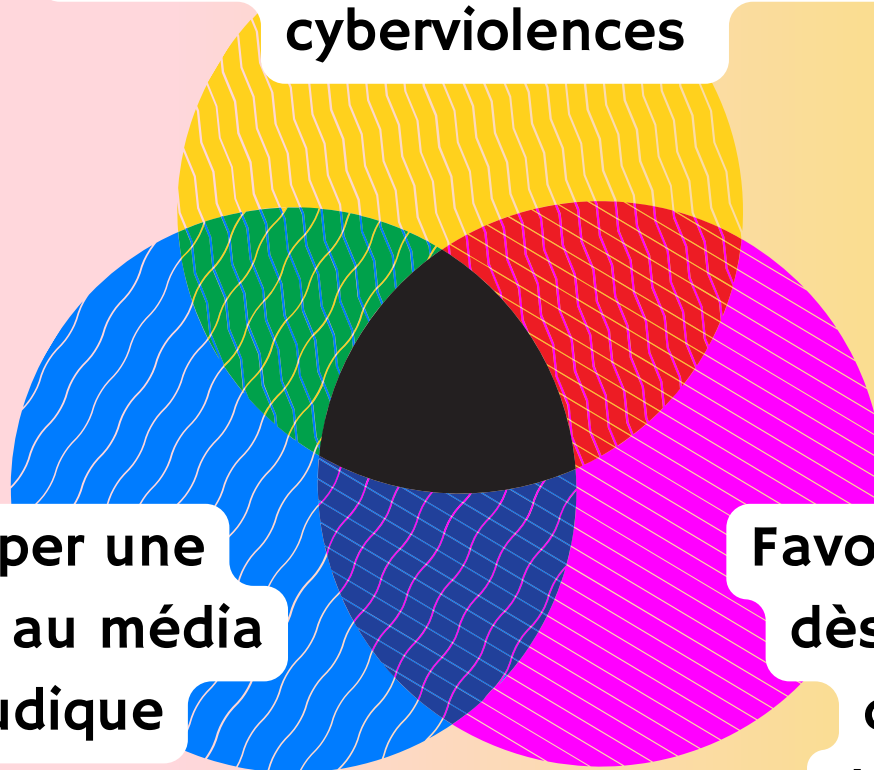
[1] D'après les chiffres de la Video Games Federation Belgium ; et de Women in Game France. [2] Règlement européen imposant des contraintes aux plateformes en ligne et fixant une législation commune des contenus illicites.

REVENDEICATIONS PRINCIPALES

Renforcer et simplifier les procédures
juridiques pour lutter contre les
cyberviolences

Développer une
éducation au média
vidéoludique

Favoriser l'inclusion
dès le processus
de création
des jeux vidéo



“

Je joue aux jeux vidéo depuis de nombreuses années, et comme beaucoup, j'ai découvert le plaisir de jouer à des parties en ligne, de collaborer avec mes coéquipier·ères et de progresser dans des univers compétitifs que j'adore. Pour moi, les jeux multijoueurs, en particulier ceux qui reposent sur la coopération et la communication vocale, devraient être des espaces d'échange positif et d'entraide. Pourtant, mon expérience m'a montré que la réalité est souvent différente.

Le cyberharcèlement dans le jeu vidéo est un phénomène que j'ai vu et vécu de près. J'ai découvert des comportements hostiles, allant de moqueries aux insultes sexistes, en passant par des menaces beaucoup plus graves, dont des menaces de viol.

Ces comportements ont des conséquences réelles. Moi-même, il m'est arrivé de couper mon micro, de limiter mes interactions ou même de renoncer à jouer à certains jeux que j'aimais, simplement pour éviter d'être exposée à ce climat toxique. Comme beaucoup d'autres joueur·euses, j'ai senti à quel point cette atmosphère peut priver quelqu'un du droit de profiter pleinement de sa passion, et cela installe un climat d'exclusion et d'insécurité qui va à l'encontre de ce que le jeu vidéo devrait représenter : un espace de divertissement, de créativité et de lien social.

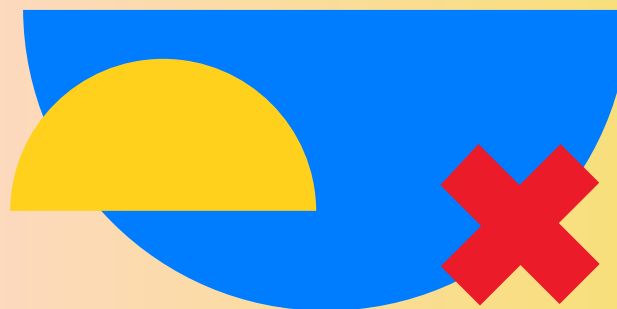
Mais je sais que toutes les communautés ne sont pas marquées par ce niveau de toxicité. Car j'ai aussi fait l'expérience de jeux et de plateformes capables de mettre en place des systèmes de modération efficaces, avec des sanctions claires et ayant une culture positive, où j'ai pu profiter pleinement de mon temps et rencontrer des personnes chaleureuses. Ces exemples me prouvent que le changement est possible si les professionnel·les du secteur s'engagent réellement à agir.

Pour moi, le cyberharcèlement dans les jeux vidéo n'est pas un simple « mauvais moment » en ligne. C'est un problème qui m'affecte personnellement, ma santé mentale et qui fait me sentir moins en sécurité. Je suis en constante inquiétude de la récurrence de ces comportements.

En tant que joueuse, je suis convaincue que nous, les communautés, les développeur·euses et les plateformes, avons toutes et tous un rôle à jouer. Derrière chaque pseudo, il y a une vraie personne. Se rappeler de cela et jouer avec respect, c'est ce qui permettra au jeu vidéo d'être ce qu'il devrait toujours être : un espace sûr, amusant et accueillant pour tous·tes.

Eleonore Melberg

”



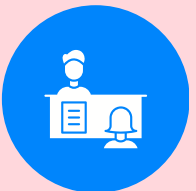
Nous plaçons pour :

I. Renforcer et simplifier les procédures juridiques pour lutter contre les cyberviolences



Une législation spécifique sur les cyberviolences

Le droit commun n'est globalement pas adapté aux violences subies dans les espaces en ligne. Même si une insulte peut être, par exemple, sanctionnée, elle ne conduira à une enquête que dans des circonstances exceptionnelles. Le législateur doit donner une définition juridique aux cyberviolences et prévoir des peines adaptées, notamment dans le cadre de la Loi sexisme. Il faut également reconnaître les espaces en ligne comme des espaces publics où la loi doit s'appliquer.



Faciliter le signalement et le dépôt de plaintes pour cyberviolences

Si le DSA prévoit une prise en charge particulière contre les contenus illicites, il reste peu connu du grand public. Le signalement et le dépôt de plaintes pour des cyberviolences restent également tortueux. La Belgique peut s'inspirer de plateforme comme Pharos, en France, rendre ces procédures plus simples et en faire la publicité. Les agents de première ligne doivent aussi être formés pour pouvoir réagir de manière adéquate lors des dépôts de plaintes.



Inscrire les espaces de jeu en ligne dans le champ d'application du DSA

Un flou persiste sur l'applicabilité du DSA aux jeux en ligne. Il s'agit pourtant de lieux de rencontres et d'interactions pour de très nombreux joueur·euses. Certains analystes, comme le chercheur Martin Sas^[3], considèrent que ces espaces peuvent être assimilés à des plateformes, au même titre que les réseaux sociaux. Nous plaçons pour que les instances belges reconnaissent explicitement que les règles établies par le DSA s'appliqueront également aux espaces de jeu en ligne et aux plateformes communautaires.



Renforcer les moyens de la Computer Crime Unit et faire des cyberviolences une de ses priorités

Parce que les cyberviolences se déroulent dans un cadre spécifique, elles nécessitent des enquêteur·euses rompu·es aux espaces dématérialisés. Les moyens de la Computer Crime Unit sont aujourd'hui largement insuffisants devant l'ampleur prise par le cyberespace. La lutte contre les cyberviolences quotidiennes et notamment dans les espaces de jeu en ligne doit devenir une de leurs priorités.

^[3] Martin Sas, "[Online games in the crosshair: Is the DSA protecting players?](#)", 28 mai 2024

“

Beaucoup de personnes que je forme ont des idées reçues sur le jeu vidéo : un passe-temps solitaire, sans importance, réservé aux enfants, en particulier aux garçons. Ils et elles font fausse route : les jeux vidéo sont aujourd'hui majoritairement pratiqués par des adultes, par des femmes aussi, et ils représentent le premier média de divertissement au monde en termes de chiffre d'affaires. Mais surtout, le jeu vidéo est un véritable espace social et politique, où s'exacerbent les tensions et les inégalités de notre société. Le sexisme y est omniprésent, et il pèse lourd sur les pratiques de loisir des femmes et des minorités de genre. En formation, on prend le temps d'analyser les stéréotypes dans les représentations et les pratiques de jeu, de voir comment ils influencent la culture en ligne, les débats publics et, plus largement, la démocratie.

Dénoncer le sexisme assumé dans les échanges en ligne, c'est aussi pointer l'entre-soi masculin façonné par l'histoire du jeu vidéo, son industrie, son marketing... et les dynamiques oppressives qui en découlent sur les réseaux sociaux. Faire prendre conscience que cette culture a longtemps nié la diversité de son public, c'est une première étape pour redonner de la légitimité à des formes de jeu plus variées, plus inclusives, à des pratiques souvent invisibilisées, mais porteuses d'un potentiel d'émancipation énorme. Bref, **les professionnel·les ont grand besoin d'éducation aux médias, et surtout, on ne peut pas éduquer au jeu vidéo sans déconstruire le sexisme profondément ancré dans sa culture.**

Chloé Tran Phu

”

Nous plaçons pour :

II. Développer une éducation aux médias vidéoludiques



Financer des dispositifs d'éducation aux médias sur les enjeux de genre dans les espaces numériques et les jeux vidéo

Si l'éducation au numérique commence à se développer au sein de l'enseignement public, elle reste trop souvent cantonnée à un apprentissage des outils et de la navigation. Il est primordial que les enfants et les adolescent·es, à partir du moment où ils et elles sont exposés aux espaces en ligne et aux jeux vidéo, puissent développer un regard critique sur ces médias. Il est également primordial de soutenir les initiatives d'éducation permanente en la matière, car une large majorité des joueurs et joueuses sont adultes.



Sensibiliser les acteur·ices de l'éducation aux enjeux de genre dans les jeux vidéo

Pour que cette évolution prenne réellement racine dans les écoles, elle doit aussi être soutenue par un effort de formation vis-à-vis des enseignant·es et de tout le personnel éducatif. Les espaces numériques et les jeux vidéo changent très vite, et une sensibilisation continue doit être favorisée pour permettre à tous et toutes d'envisager correctement l'importance des enjeux dans le développement des élèves.



Financer la recherche universitaire sur ces sujets

Ces objectifs nécessitent, aussi, que le monde de la recherche puisse soutenir ces efforts d'éducation et de formation. Le financement d'études sur l'utilisation et l'impact des jeux vidéo, laissées aujourd'hui largement à la charge des associations et institutions privées, doit être pris à bras le corps par les pouvoirs publics. La production règlementée de données chiffrées sur les violences sexistes en ligne est aussi un prérequis de premier ordre.

“

J'ai travaillé pendant un an et demi comme league opératrice freelance pour Ubisoft. Mon rôle était de gérer les compétitions eSport et les joueurs, en binôme avec un collègue masculin. Nous faisons exactement le même travail, avec les mêmes messages standardisés seuls nos pseudos étaient identifiables. Pourtant, j'ai été la seule à devenir la cible de la haine des joueurs au fil des mois. À chaque sanction prise contre des joueurs pour triche ou non-respect du règlement par Ubisoft c'est moi qu'on insultait, qu'on harcelait sur les réseaux sociaux, sur Discord, par mail... Mon collègue, lui, n'a jamais rien reçu. Même lorsque la décision venait de lui, on disait que je l'avais manipulé. Des casters professionnels ont relayé ces mensonges en les appuyant, ils m'ont dénigrée publiquement en live afin d'aider des copains à eux à récupérer ma place. Aucune sanction n'a été prise par l'éditeur. Mon numéro personnel a circulé, ce qui a permis aux personnes mal intentionnées de continuer le harcèlement au téléphone. Pendant des mois, j'ai reçu des messages mensongers et des menaces chaque jour sur différentes plateformes. M'obligeant à ne plus communiquer sur mon travail pour limiter le harcèlement, même si faire ça en tant qu'auto-entrepreneur n'est pas la meilleure chose à faire. J'ai alerté Ubisoft plusieurs fois durant des mois, en montrant les messages reçus et en expliquant la situation, le tout avec le soutien de mon collègue, spectateur impuissant de cette injustice. Leur silence a tout validé pour les joueurs et le staff. Le manager d'Ubisoft m'a simplement expliqué qu'il « n'était pas formé à gérer ce genre de situation » et que « les joueurs sont juste des passionnés trop intenses ». Mais que je n'avais pas à m'inquiéter, car « Ubisoft était content de mon travail

donc il suffisait juste que je ne tienne pas compte des messages des joueurs ». Aucune protection, aucune prise de position publique, aucune sanction sur les personnes travaillant pour eux comme les casters ou associations communautaires qui ont accentué mon harcèlement injustifié. Résultat : quand j'ai fait des émissions pour Women In Games ou la Cité des Sciences pour parler de mon parcours, ils étaient aussi dans le chat afin de m'insulter ou de me dénigrer, m'obligeant aussi à restreindre ce type d'activité, car c'était difficilement gérable par la modération.

La situation a culminé lors de la Paris Games Week 2022, alors que je m'occupais de la scène eSport d'Ubisoft, j'ai été physiquement agressée par 6 joueurs en sortie de stand. J'ai été insultée, secouée et attrapée violemment par les bras par ce groupe qui avait été disqualifié du tournoi il y a quelques semaines. Ubisoft n'avait pas prévu de sécurité malgré mes alertes et demandes. En conséquence, ce sont mes collègues de production qui ont dû m'escorter en lieu sûr comme ils ont pu, malgré leur nombre restreint. Suite à ça, Ubisoft a mis fin à mon contrat, expliquant qu'ils ne pouvaient pas garantir ma sécurité et que « les joueurs préféraient voir un homme à ma place ». Suite au refus de mon collègue de continuer sans moi le contrat tant il trouvait la situation injuste, mes haters (de l'association communautaire) ont récupéré ma place de gestion de league, en toute impunité, quelques semaines après. Aucune excuse, aucun soutien. Ni de l'entreprise ni des associations du milieu qui étaient au courant de la situation, car bien souvent Ubisoft fait partie des sponsors importants.



Nous plaçons pour :

III. Favoriser l'inclusion dès le processus de création des jeux vidéo



Favoriser la parité dans les formations et dans les studios

Si le public des jeux vidéo s'approche aujourd'hui de la parité, ce n'est pas le cas des étudiant·es et des professionnel·les du secteur. De 26,7% dans les écoles, la présence des femmes diminue à 24% dans les studios en 2023^[4]. Une année plus tard, la part des femmes dans les studios a chuté à 20% en 2024. Ce manque de diversité contribue à la persistance des clichés sexistes et du manque d'inclusion dans la production vidéoludique.

^[4] Chiffres de Women in Games France de 2023. Le chiffre de 24% correspond à toutes les salarié·es du studio, l'écart est encore plus important dans les fonctions de production.



Intégrer une analyse des cyberviolences sexistes dans les cursus

La question des cyberviolences sexistes doit aussi beaucoup à l'architecture des jeux et des espaces en ligne. De bonnes politiques de modération peuvent améliorer l'expérience des joueuses. Mais cela nécessite que les développeur·euses soient au fait de ces réalités et que leur formation ait compté des outils pédagogiques spécifiques pour comprendre comment les cyberviolences se déploient et comment les combattre.



Instauration d'une charte pour l'inclusion par l'entière du secteur

L'industrie des jeux vidéo a pris une place toute particulière en Belgique et en particulier en Wallonie. Si ce secteur « brille à l'international », il doit aussi montrer l'exemple. Les pouvoirs publics doivent piloter l'instauration d'une charte pour l'inclusion et contre les cyberviolences, coconstruite par les associations de terrain avec les studios et tous les acteur·ices du secteur.



Lier les subventions à la lutte contre les cyberviolences

La lutte contre les cyberviolences ne doit pas être facultative. Si l'industrie est supportée par de l'argent public, quelle que soit la forme prise par ces aides (subsides, aides aux entreprises, fiscalité avantageuse), elles doivent être subordonnées à des objectifs de lutte contre les cyberviolences.