



# ASSEMBLÉE NATIONALE

15ème législature

## Discriminations dans les jeux vidéo

Question écrite n° 19557

### Texte de la question

M. Bastien Lachaud interroge, M. le ministre de la culture sur les contenus insultants et discriminants dans les jeux vidéo. En effet, dans de nombreux jeux, des insultes et comportements sexistes, LGBTQIphobes, et discriminants de façon générale, y ont libre cours, que ce soit dans la narration, ou dans les modules de discussion instantanée pour les jeux en ligne. Les jeux vidéo ont une large audience dans la société, et leur influence sur les représentations des joueurs est réelle. Ce faisant, ils diffusent des propos qui sont pourtant interdits par la loi, bénéficiant d'une forme d'impunité. Cela est particulièrement grave quand ces jeux sont pratiqués par un public jeune, qui pourrait à cette occasion intérioriser une fausse acceptabilité de tels propos discriminants, sexistes ou LGBTQIphobes. De tels propos sont contraires au principe d'égalité de la République. Ils ne sauraient être tolérés, pas plus dans les jeux vidéo qu'ailleurs. Cela rend leur banalisation par les jeux vidéo d'autant plus dommageable et condamnable. Beaucoup de LGBTI sont aussi des *gamers*, ou *gaymers* comme ils aiment s'appeler. Ils et elles sont les premières victimes de ces insultes et comportements. L'exposition *Rainbow Arcade - A queer history of video games 1985-2018* au Schwules Museum à Berlin montre par exemple la violence du harcèlement en ligne subi par des joueurs et joueuses de vidéos sur les discussions instantanées et sur Twitter aujourd'hui. Aussi, il souhaite apprendre de sa part quelle réglementation il compte prendre pour mettre fin aux discours et comportements discriminants, sexistes, LGBTQIphobes dans les narrations des jeux vidéos commercialisés en France et pour que les sociétés de jeux vidéo assurent une véritable modération des espaces de conversation entre joueurs qui soit respectueuse des lois et de la devise de la République française.

### Texte de la réponse

Le jeu vidéo est devenu en vingt ans la deuxième industrie culturelle en France, derrière le livre. Près des trois quarts des Français déclarent jouer aux jeux vidéo, de manière régulière ou occasionnelle. Cette pratique culturelle traverse désormais toutes les générations et est aussi répandue chez les hommes que les femmes. En outre, la quasi-totalité des 15-24 ans jouent aux jeux vidéo, et 70 % jouent au moins une fois par semaine. Les pouvoirs publics ont une responsabilité particulière à l'égard de cette industrie culturelle dont les contenus ont le pouvoir d'influencer directement les représentations des joueurs, comme toute œuvre audiovisuelle. Les comportements et dérives dénoncés sont en effet intolérables. Le ministre de la culture tient à rappeler qu'ils pourraient, selon que les échanges entre joueurs sont publics ou privés, constituer des infractions au sens du droit pénal, et notamment des dispositions de la loi du 29 juillet 1881 sur la liberté de la presse, qui permettent d'incriminer les comportements visés, relevant de la diffamation, de l'injure ou de la provocation à la haine ou à la violence. Bien évidemment, le combat pour l'égalité, la lutte contre les discriminations, et la diversité des représentations dans la société doit se mener sur tous les fronts. C'est pourquoi dans le cadre des actions que le Gouvernement mène en faveur de l'égalité entre les femmes et les hommes, le ministère de la culture travaille actuellement à l'élaboration d'un socle de mesures destinées à prévenir toute forme de discrimination et ciblant spécifiquement le secteur du jeu vidéo. L'enjeu est double. D'une part, il s'agit d'œuvrer en faveur de l'égalité professionnelle et de renforcer la présence des femmes et des minorités dans les équipes de création des jeux.

D'autre part, il convient de travailler sur les représentations à l'image et de valoriser les jeux qui participent de la promotion de ces valeurs d'égalité et de diversité. Le premier axe de travail est sur le point d'aboutir, avec l'élaboration d'une charte pour l'égalité et la diversité destinée aux établissements d'enseignement supérieur formant aux métiers du jeu vidéo. La diversité des genres, des orientations sexuelles et des origines des personnes qui composent les équipes de création des jeux est certainement la clé qui permettra de varier les points de vue et d'éradiquer toute forme de discrimination. En outre, il s'agit d'exploiter pleinement la puissance de ce médium au service de nouvelles représentations, en suivant les évolutions profondes que le cinéma et l'audiovisuel ont connu ces dernières années. A cet égard, le succès du jeu mobile « A Normal Lost Phone », développé par l'équipe entièrement féminine du studio Accidental Queens basé à Tourcoing, et abordant le sujet de la transidentité, démontre que le jeu vidéo peut produire un impact fort et positif tout en rencontrant son public.

## Données clés

**Auteur :** [M. Bastien Lachaud](#)

**Circonscription :** Seine-Saint-Denis (6<sup>e</sup> circonscription) - La France insoumise

**Type de question :** Question écrite

**Numéro de la question :** 19557

**Rubrique :** Jeux et paris

**Ministère interrogé :** [Culture](#)

**Ministère attributaire :** [Culture](#)

## Date(s) clé(s)

**Question publiée au JO le :** [14 mai 2019](#), page 4425

**Réponse publiée au JO le :** [27 août 2019](#), page 7683