



Edition: **Global** ▾

**Newsletters**

Become an author

Sign up as a reader

Sign in

# THE CONVERSATION

Academic rigour, journalistic flair

Search analysis, research, academics...



## Streaming de jeux vidéo : femmes, LGBTQIA+ et personnes racisées face à la cyberviolence

Published: January 15, 2026 2.59pm GMT

Maghla, une des streameuses les plus connues en francophonie, a dénoncé publiquement le cyberharcèlement sexiste dont elle était victime. Maghla, CC BY



**La cyberviolence est omniprésente dans le domaine du streaming – en particulier de jeux vidéo – et touche particulièrement les personnes minorisées, au point d'infléchir carrières et pratiques. Quels mécanismes sont à l'œuvre ? À l'heure où la visibilité se paie cher, comment rendre ces espaces numériques plus vivables ?**

Depuis le milieu des années 2010, l'intérêt porté par la recherche et par le grand public s'est progressivement déplacé des « effets des jeux vidéo violents » ou des jeux vidéo « qui rendent violents » à la place de la violence ordinaire dans les interactions entre membres d'une situation de jeu. Parmi les terrains de la cyberviolence, la diffusion en direct de sessions de jeux vidéo (streaming) est fortement concernée.

Cette violence s'observe entre les joueurs et joueuses, au cours des parties en ligne, mais également de la part du public qui peut participer activement à travers l'interface de discussion (chat). Selon une récente étude de l'ADL Center for Technology and Society, plus du trois quarts des joueurs adultes aux États-Unis ont subi une forme de cyberviolence, allant de l'insulte en ligne au harcèlement.

### Authors



**Thomas Jammet**

Professeur associé, Haute école spécialisée de Suisse occidentale (HES-SO)



**Michael Perret**

Enseignant-chercheur en communication, médias sociaux et jeux, Haute école spécialisée de Suisse occidentale (HES-SO)

### Disclosure statement

The authors do not work for, consult, own shares in or receive funding from any company or organisation that would benefit from this article, and have disclosed no relevant affiliations beyond their academic appointment.

### Partners

[View all partners](#)

### DOI

<https://doi.org/10.64628/AAK.jtp9pv9xq>



Le streaming prend aujourd’hui des formes variées et se déploie sur une pluralité de plateformes, dont Twitch, YouTube ou Kick. Twitch demeure la plus utilisée : en 2024, elle représentait environ 61 % du total des heures de visionnage live dans le secteur de la webdiffusion.

Dans nos travaux, nous nous intéressons aux violences que subissent les streameurs et stameuses de jeux vidéo, un phénomène encore largement sous-estimé malgré ses effets concrets sur les pratiques et la carrière des vidéastes.

## Les personnes minorisées tenues à l’écart

La cyberviolence touche durement Twitch, un « environnement communicationnel » où la personne qui diffuse est placée dans une « position exposée », livrée aux regards et aux prises de parole – parfois peu amènes – d’un large public. Le streaming fonctionne comme un régime de visibilité qui valorise l’« authenticité », la « proximité », l’humour et la « spontanéité ». Il se caractérise par une forte dimension spectatorielle et spectaculaire, qui cristallise la cyberviolence.

D’une part, les comportements violents surgissent de manière cyclique dans les environnements multijoueurs et les chats : les provocations et la toxicité entre les joueurs et joueuses sont monnaie courante, la violence peut même être encouragée par les streamers et stameuses. D’autre part, le public peut se comporter en perturbateur intentionnel et faire dérailler la performance de la webdiffusion par des propos inappropriés, voire violents, publiés dans le chat, surtout quand ces propos deviennent collectifs et prennent la forme de « raids haineux ».

Comme en témoignait, en 2023, une vidéaste de Suisse romande déplorant la banalité et la violence de ces actes de harcèlement :

*« On reçoit des compliments, des propositions sexuelles, mais aussi des menaces de mort. »*

Ces agressions semblent même encouragées par le modèle économique des plateformes, dans la mesure où elles suscitent des controverses qui permettent d’augmenter le nombre de vues, mais aussi d’abonnés (*followers*) et de dons monétaires de leur part.

Les micro-agressions s’y accumulent de telle sorte qu’elles peuvent créer un environnement hostile et excluant pour les personnes minorisées qui s’adonnent à l’activité de webdiffusion. Par « groupes minorisés », on désigne notamment les femmes, les personnes racisées ou encore les personnes LGBTQIA+, qui sont statistiquement très exposées aux attaques : 49 % des

femmes, 42 % des personnes noires et 39 % des personnes LGBTQIA+ déclarent avoir été harcelées en ligne sur la base de leur identité, tandis que 82 % des victimes de violences sexistes ou sexuelles sont des femmes ou des filles.

 **cosmopolitan\_fr** and **afrogameuses**  
Original audio

[View profile](#)



[View more on Instagram](#)

---

   

329 likes

**cosmopolitan\_fr**

Jennifer Lufau, fondatrice d'Afrogameuses et de Narratify, se bat pour une industrie du jeu vidéo plus inclusive et plus représentative des personnes minorisées. Elle nous livre ses conseils pour réussir en tant qu'entrepreneure dans des projets à impact [@invinciblejane](#)

[View all 25 comments](#)

---

Add a comment... 

## Une brutalisation croissante

Dans le contexte de la culture vidéoludique, historiquement façonnée par la masculinité hégémonique toxique et geek, la position exposée des streameurs et streameuses est loin de garantir aux personnes minorisées la légitimité accrue qu'elle

confère aux joueurs (blancs et) masculins.

Cette visibilité fonctionne de manière différenciée : si elle tend à renforcer la crédibilité des hommes, elle offre en revanche davantage de prises aux critiques et aux attaques visant celles et ceux qui n'appartiennent pas à cette catégorie, les exposant à la surveillance de leurs comportements en jeu, à la mise en cause de leur légitimité et à du cyberharcèlement, ce qui rend leur maintien dans les environnements en ligne comparable à une course d'obstacles.

Participant à part entière à la dynamique de la webdiffusion, que ce soit par le soutien ou la moquerie, mais aussi l'insulte, le public contribue à la présence systémique de comportements sexistes, racistes, et parfois à l'humiliation constante de streameurs et stameuse. Ce dernier point s'est tristement et fatallement illustré avec le décès en direct du streamer Jean Pormanove en août 2025 sur Kick, une plateforme critiquée pour la faiblesse de son système de modération. Ici, les encouragements du public ont conduit au pire, poussant les personnes humiliant Jean Pormanove à poursuivre leurs sévices des jours durant.

Les recherches les plus récentes semblent indiquer ainsi une brutalisation croissante dans les usages quotidiens du Web, caractérisée par un double processus de banalisation et de légitimation de la violence dans les espaces (publics) numériques.

## **Une régulation déficiente, des stratégies d'adaptation épuisantes**

Les règles de modération sur les plateformes de streaming oscillent entre approches réactives punitives – fondées sur la sanction *a posteriori* et, dans les cas les plus extrêmes, le bannissement définitif – et approches proactives, qui visent à prévenir les comportements offensants.

Sur Twitch, la régulation consiste essentiellement à punir les auteurs de troubles. Elle s'exerce, d'une part, de manière centralisée, *via* des algorithmes et des lignes de conduite générales. Ces règles peuvent mener à la suppression de contenus, une suspension temporaire ou un bannissement, mais leur application dépend largement des signalements et du travail de modérateurs et modératrices bénévoles. D'autre part, la régulation s'opère de manière décentralisée par l'entremise des streameurs et stameuse (qui disposent d'un pouvoir discrétionnaire sur leur chaîne) et de leurs équipes. Son efficacité est limitée puisqu'elle repose aussi en grande partie sur le travail gratuit des modérateurs et modératrices qui font face à des offenses massives et continues.

---



Dans ce contexte, les stremeurs et stremeuses subissant des agressions entreprennent de nombreux efforts pour se préserver en essayant de « recadrer » les membres de leur audience qui les agressent. Nous avons étudié à ce propos le cas de l'expulsion d'un spectateur sexiste par une stremeuse amatrice, et celui d'un stremeur à succès qui, confronté à des sous-entendus racistes et par ailleurs harcelé en dehors de la plateforme, a fini par renoncer à son activité. D'autres travaux montrent que, face à l'absence de communication et de soutien technique de Twitch, certains stremeurs et stremeuses s'organisent en réseau pour partager des outils et des stratégies permettant de gérer le public pendant les attaques et d'apporter un soutien émotionnel à leurs pairs.

Ces exemples témoignent d'un important travail de sensibilisation du public, souvent épuisant, entrepris par les stremeurs et stremeuses minorisés pour pallier le manque de régulation offert par les plateformes qui hébergent leur activité. Ce travail, destiné à rendre moins acceptables les actes de cyberviolence, est encore insuffisamment étudié à ce jour.

## Accompagner les stremeurs et stremeuses dans leur travail de régulation

La recherche pourrait venir prêter main-forte aux acteurs et actrices du streaming dans leur effort crucial pour favoriser une dynamique saine des interactions avec le public. Mobiliser le savoir expérientiel des joueurs et des joueuses, des modérateurs et des modératrices est essentiel pour comprendre comment les stremeurs et stremeuses peuvent transformer, au quotidien, un environnement parfois hostile en espace viable.

Dans cette optique, une démarche participative associant chercheurs et communautés vidéoludiques permettrait d'identifier des moyens de réparer l'offense et de formaliser des dispositifs de régulation plus inclusifs que les outils techniques existants. À l'heure où la cyberviolence pousse nombre de

personnes minorisées à abandonner leur activité de streaming, il est urgent de débrutaliser les pratiques vidéoludiques.

 racisme discrimination harcèlement jeux vidéo sexism streaming

## Events

[More events](#)

## Jobs

[Manager, Innovation Programs](#)

[Postdoctoral Research Fellow or Research Fellow](#)

[Lecturer / Sr. Lecturer / A/Professor in Statistics for Omics](#)

[Lecturer/Senior Lecturer, Terrestrial Ecology](#)

[Associate Professor/ Professor - Film and Screen](#)

[More jobs](#)

[Editorial Policies](#)

[Community standards](#)

[Republishing guidelines](#)

[Analytics](#)

[Our feeds](#)

[Get newsletter](#)

[Who we are](#)

[Our charter](#)

[Our team](#)

[Partners and funders](#)

[Resource for media](#)

[Contact us](#)



[Privacy policy](#) [Terms and conditions](#) [Corrections](#)

Copyright © 2010–2026, The Conversation