

## Sécuriser les interactions en ligne :

# Un chat plus sûr pour les joueurs de Rainbow 6 Siege

Depuis sa sortie en 2015, Rainbow 6 Siege d'Ubisoft est devenu une référence dans l'univers des jeux de tir tactiques. Avec une communauté engagée et une compétition intense, la toxicité dans le chat textuel in-game est devenue un enjeu fréquemment soulevé par les joueurs.

En avril 2024, **Ubisoft** a choisi **Bodyguard** pour renforcer la modération en temps réel de son chat textuel sur PC. Comme l'explique Lancelot Satge, Directeur associé de la protection des joueurs et de la sécurité du jeu Rainbow 6 chez **Ubisoft**, « Nous avons besoin d'un filtre plus robuste pour garantir une expérience de jeu plus accueillante ».



## Une configuration personnalisée

L'implémentation de la solution **Bodyguard** a nécessité une adaptation spécifique à l'environnement de Rainbow 6 Siege. Le chat du jeu se distingue par son volume élevé d'interactions instantanées, composées de messages courts, souvent truffés d'abréviations et de vocabulaire dédié. L'optimisation technique a été cruciale afin de ne pas impacter l'expérience de jeu. Comme le souligne Lancelot Satge, « nous avons procédé à une analyse des risques approfondie, testant la latence et les serveurs pour garantir que la solution n'altérerait pas le confort des joueurs ».

Au-delà des aspects techniques, la mise en place a impliqué un important travail éthique pour déterminer la juste mesure de la modération. « Pendant six mois, nous avons ajusté et testé en permanence la solution, réalisant un véritable travail d'arbitrage sur ce qui devait être accepté ou non », explique-t-il.

## Périmètre de la collaboration

1/3

de joueurs sur PC

5M+

nombre d'auteurs actifs (joueurs postant des messages dans le chat)

150M+

nombre de messages analysés chaque mois

## Une modération qui comprend le jeu

L'une des grandes forces de **Bodyguard** a été sa capacité à adapter ses règles de modération au langage de Rainbow 6 Siege. Certains termes, à première vue offensants, se sont révélés anodins dans le contexte du jeu. Par exemple, « I wall bang you », qui pourrait être perçu comme du harcèlement sexuel, décrit en réalité une action tactique où un joueur tire à travers un mur. De même, l'expression « Go back to the kitchen », souvent utilisée dans des propos misogynes, peut aussi renvoyer à un lieu du jeu.

Pour affiner la compréhension du contexte, **Ubisoft** a fourni à **Bodyguard** une liste de 2000 mots en 18 langues. « Il était essentiel que les termes du jeu, notamment les noms d'armes et d'opérateurs, soient bien identifiés afin d'éviter des détections erronées », précise Lancelot Satge.

La collaboration avec les experts NLP de **Bodyguard** s'est avérée essentielle, avec des échanges réguliers pour ajuster les paramètres et corriger les faux positifs. « Notre priorité est de déterminer collectivement ce qui est acceptable dans le chat, en accord avec notre code de conduite », ajoute-t-il.

## Une communication transparente

**Ubisoft**, et particulièrement les équipes de Rainbow 6, ont mis un point d'honneur à informer les joueurs des mesures mises en place. Lorsqu'un message est supprimé ou signalé, une notification indique clairement la raison de cette action. De plus, les équipes rappellent régulièrement leur engagement envers les joueurs et le travail mené en continu pour peaufiner et ajuster la modération. Grâce à cela, les règles sont de plus en plus acceptées, et déclenchent même « des débats constructifs et un soutien grandissant envers cette initiative », explique Lancelot Satge.

De nombreux joueurs ont aussi remarqué une nette baisse de la toxicité et l'ont souligné publiquement. En termes de résultats, le volume total de messages publiés est resté stable, mais les messages inappropriés ont été divisés par deux. « L'environnement de jeu est définitivement plus sain et sécurisé, et même si nous ne pouvons pas encore quantifier le nombre de joueurs qui commencent ou reviennent jouer grâce à cela, nous observons une diminution importante des plaintes et signalements », conclut-il.

## Résultats de la collaboration

5.4%

part de messages toxiques

1.5M

nombre de messages supprimés  
par mois

-42%

diminution des messages toxiques



**Bodyguard est une solution armée pour répondre aux besoins de modération en live, car elle permet de capitaliser sur des ressources technologiques éprouvées, et une équipe expérimentée de linguistes avec qui itérer.**

Lancelot Satge  
Directeur associé de la protection des joueurs et  
de la sécurité du jeu pour Rainbow 6 chez Ubisoft

## Conclusion

La collaboration entre **Ubisoft** et **Bodyguard** a apporté des résultats concrets, avec une diminution significative de la toxicité dans les communications écrites tout en garantissant une modération adaptée et équilibrée. « **Bodyguard** nous permet de détecter les contenus toxiques avec une granularité fine et précise, le tout en live », résume Lancelot Satge. En mettant en place une solution robuste et en s'appuyant sur un dialogue constant avec sa communauté, **Ubisoft** continue d'affiner l'expérience Rainbow 6 Siege pour offrir un environnement plus sain à ses joueurs.

## Envie de rejoindre nos clients satisfaits ?

Découvrez comment Bodyguard associe modération avancée et intelligence d'audience pour vous offrir une protection complète.

Demandez une démo gratuite et voyez par vous-même à quel point il est simple et rapide de créer un environnement en ligne sûr et engageant pour votre communauté.

Contactez-nous