

Si la commission d'enquête décide du lancement d'une enquête, elle désigne des personnes internes ou externes en charge de cette enquête, en coordination avec le *Compliance Officer* de l'entité concernée en tenant compte de la nature des faits, des compétences requises et de l'absence de conflit d'intérêts potentiel.

Des formations sont régulièrement dispensées aux personnes habilitées à enquêter sur un signalement par des avocats spécialisés dans les enquêtes internes.

#### ■ 2.1.3.4. Le reporting des alertes

Les *Compliance Officers* concernés font un reporting trimestriel auprès de la Direction compliance de Vivendi concernant toutes les alertes reçues sur la plateforme d'alerte et via les autres canaux d'alerte de manière anonymisée. Ce reporting est communiqué au Secrétaire général et à la Directrice de la stratégie ressources humaines de Vivendi.

Vivendi SE et Gameloft n'ont pas fait l'objet de condamnation ni d'amende pour infraction à la législation sur la lutte contre la corruption et les actes de corruption au cours de l'exercice 2024.

De plus, au cours de l'exercice 2024, Vivendi SE et Gameloft n'ont pas recensé :

- de cas avérés de corruption ou de versement de pots-de-vin ;
- de cas avérés ayant entraîné le renvoi ou la sanction de travailleurs pour corruption ou versement de pots-de-vin ;
- de cas avérés de contrats ayant été résiliés ou n'ayant pas été renouvelés avec des partenaires commerciaux en raison d'infractions liées à de la corruption ou au versement de pots-de-vin ;
- de procédures judiciaires publiques ouvertes à l'encontre de l'entreprise et de ses travailleurs pour corruption ou versement de pots-de-vin au cours de l'exercice 2024, ni au cours des années précédentes et dont l'issue n'a été connue qu'en 2024.

Vivendi SE et Gameloft n'ont fait l'objet d'aucune condamnation ni d'amende pour infraction à la législation sur la lutte contre la corruption ou pour des cas de corruption impliquant des acteurs intervenants dans leur chaîne de valeur et pour lesquels l'entreprise ou ses salariés auraient été directement impliqués.

## 2.1.4. LES MESURES DE CONTRÔLE

### ■ 2.1.4.1. Les procédures de contrôle comptable

S'agissant des contrôles comptables anticorruption, une liste de contrôles a été établie avec l'assistance d'un cabinet spécialisé, permettant de limiter les risques identifiés dans les cartographies des risques de corruption.

Les travaux se poursuivront en 2025 afin de revoir la liste de ces contrôles comptables anticorruption au regard des mises à jour des cartographies des risques de corruption effectuées au niveau de Vivendi SE et de Gameloft.

### ■ 2.1.4.2. Les audits de conformité

Dans le cadre de son plan d'audit, la cellule Audit conformité, rattachée à la Direction de l'audit du groupe, a procédé à plusieurs types de contrôles, transversaux et verticaux, visant à s'assurer de la bonne application des éléments du dispositif anticorruption au sein des métiers et de la mise en œuvre des recommandations.

Les contrôles transversaux permettent à la cellule Audit conformité d'évaluer le niveau de déploiement et de maîtrise du dispositif anticorruption au niveau du groupe. Des contrôles verticaux sont également effectués sur des mesures spécifiques du dispositif. Ainsi, en 2024, un audit sur l'adéquation du traitement de l'alerte avec la procédure interne prévue par Vivendi SE pour gérer les alertes a été réalisé.

Les travaux d'audit ont également mesuré l'adéquation entre la cartographie des risques de corruption, le Code de conduite anticorruption, la formation proposée, et les contrôles en lien avec les dispositifs de maîtrise mis en place au sein du périmètre analysé.

Les travaux ont enfin intégré une analyse des taux de formation des collaborateurs et collaboratrices de Vivendi SE et de Gameloft sur les dispositifs compliance.

Des missions de suivi d'audit ont été réalisées au cours de l'exercice afin de s'assurer de la mise en œuvre des recommandations émises lors des audits effectués au cours des années précédentes.

Les conclusions relatives à ces travaux ont été restituées aux membres du Comité compliance en 2024.

## 2.2. LES MESURES DE VIGILANCE

Bien que n'étant plus soumis aux obligations liées au devoir de vigilance des sociétés mères et des entreprises donneuses d'ordre, Vivendi a choisi de poursuivre une démarche de vigilance volontaire qui vise à mettre en œuvre des mesures raisonnables de prévention des risques et d'atténuation des atteintes graves susceptibles d'être causées par ses activités ou par celles de ses fournisseurs et sous-traitants envers les droits humains, les libertés fondamentales, la santé, la sécurité, et l'environnement.

Cette démarche s'appuie notamment sur un socle de principes éthiques formalisés dans une Charte éthique diffusée en 2024. Cette Charte contribue à l'accompagnement des collaborateurs et des collaboratrices de Vivendi SE, de Gameloft et de leurs filiales respectives dans la gestion de leurs activités et dans leurs prises de décision.

En ce qui concerne Gameloft, cette démarche intègre également un Code de bonne conduite appelé « *Play by the Rules* » qui comporte trois séries d'engagement : *Commitment to our Work Environment* (santé et sécurité au travail, diversité et inclusion, respect des droits humains), *Commitment to our Company* (protection des salariés, des informations, des données personnelles, etc.) et *Commitment to our community* (anticorruption, conflit d'intérêts, etc.)

Cette démarche intègre par ailleurs les fournisseurs et sous-traitants au travers d'une Charte achats responsables.

## 2.2.1. LE PÉRIMÈTRE DES MESURES DE VIGILANCE

Les mesures de vigilance couvrent les activités de Vivendi SE et de Gameloft. Il est cependant précisé que l'analyse des risques vigilance a privilégié les activités opérationnelles et conduit à présenter ci-après la cartographie des risques vigilance établie à l'échelle de Gameloft et de ses filiales.

## 2.2.2. LES RISQUES VIGILANCE

### ■ 2.2.2.1. La cartographie des risques vigilance

L'analyse des risques réalisée par Gameloft donne une vision d'ensemble des risques prioritaires en matière de droits humains, de libertés fondamentales, de santé, de sécurité des personnes et d'environnement liés aux activités de ces sociétés. Elle couvre la chaîne d'approvisionnement de la société en intégrant les risques liés aux sous-traitants et aux fournisseurs de premier rang avec lesquels une relation commerciale a été établie.

Cette cartographie est fondée sur un univers de 15 risques liés aux spécificités des activités de Gameloft et sur des entretiens avec les représentants de ses directions opérationnelles. Cet exercice inclut le recensement des politiques et des mesures d'atténuation existantes, avec pour objectif d'évaluer le niveau de maîtrise des risques. La gravité du risque, sa fréquence, mais également l'existence et l'efficacité des dispositifs de gestion des risques mis en place en matière de gouvernance ont guidé ces évaluations.

Seuls les risques identifiés comme prioritaires pour Gameloft à la suite des travaux d'analyse sont présentés dans cette section. Pour chaque catégorie de risques, des mesures d'atténuation ont été mises en œuvre sous forme de plans d'action spécifiques.

En 2024, Gameloft a poursuivi la mise en œuvre de ses plans d'action afin de couvrir l'ensemble des risques identifiés avec des mesures raisonnables visant à prévenir et à atténuer les risques potentiels identifiés.

### ■ 2.2.2.2. L'identification des risques

#### Principaux risques en lien avec les activités de Gameloft

##### **Risques en matière de droits humains et de libertés fondamentales**

Gameloft porte une attention particulière aux enjeux en matière de droits humains et de libertés fondamentales. Au regard de ses activités, les risques concernés ressortent de manière modérée dans l'analyse des risques.

#### • L'utilisation des données personnelles des joueurs

Les risques inhérents à la collecte et au traitement des données personnelles des joueurs sont une priorité pour Gameloft qui place la protection des données à caractère personnel au cœur de sa politique de gestion des risques. Les risques de fraude, de piratage ou de faille de sécurité des systèmes informatiques peuvent ainsi provoquer la perte ou le vol de données confidentielles et donner lieu à des actions visant à réparer le préjudice subi par les personnes auxquelles appartiennent ces données.

La mise en place du principe de « *privacy by design* » permet de prendre en compte le respect des données personnelles dès la conception de nouveaux services ou l'établissement de nouveaux traitements de données à caractère personnel. Par ailleurs, un *Data Protection Officer* est chargé de contrôler et superviser la conformité de Gameloft à la réglementation applicable en matière de protection des données personnelles.

Tout utilisateur est invité à se référer à la politique de confidentialité générale de Gameloft. Une politique de confidentialité à l'attention des parents et une politique de confidentialité de Gameloft à l'attention des enfants sont également proposées au parent et/ou au tuteur légal d'un utilisateur mineur ainsi qu'aux enfants qui utilisent les services de Gameloft (ou le parent et/ou le tuteur légal d'un utilisateur mineur des services de l'entreprise).

En 2025, l'automatisation partielle de la gestion des droits des utilisateurs pour faciliter le traitement des demandes, le renforcement des process liés au traitement des données personnelles par l'intelligence artificielle et la mise en place d'indicateurs contribueront à une meilleure prévention des risques en matière de données personnelles des joueurs.

#### • La discrimination et le harcèlement des collaborateurs

Les risques liés à la discrimination et au harcèlement des collaborateurs font l'objet d'une vigilance particulière et conduisent à l'adoption de mesures visant à prévenir tous comportements inappropriés afin d'assurer un environnement de travail sûr, inclusif et respectueux. À cet effet, le Code de conduite *Play The Rules* rappelle les principes que Gameloft promeut sur ce sujet auprès de l'ensemble de ses collaborateurs et collaboratrices ainsi que les comportements attendus au sein de l'entreprise. Celui-ci est accessible sur le site intranet de Gameloft et est partagé dans le processus d'intégration de tout nouveau collaborateur.

Au cours de l'année 2024, Gameloft a poursuivi ses efforts dans la lutte contre le harcèlement et la discrimination en lançant une nouvelle campagne de formation. L'objectif de ce module de formation étant de faire connaître les règles auxquels est soumis chaque collaborateur dans son environnement professionnel et de donner des clés pour prévenir et identifier les comportements répréhensibles susceptibles de donner lieu à un signalement.

En ce qui concerne la lutte contre les discriminations, cet engagement est porté par la Direction générale de Gameloft et se traduit par des politiques de ressources humaines ciblées. Des programmes de formation et de sensibilisation aux enjeux de la diversité et de l'inclusion ont notamment été déployés auprès des équipes RH et des managers.

Les mesures mises en œuvre par Gameloft en matière de lutte contre les discriminations et le harcèlement sont présentées de manière détaillée dans la section 3.4. « Diversité et inclusion » de la partie « Rapport de durabilité » du présent chapitre. Ces efforts se poursuivront en 2025.

#### **Risque en matière de santé et de sécurité des personnes**

#### • La santé et sécurité des consommateurs et joueurs

Cet enjeu vise plus spécifiquement l'impact des écrans sur les enfants en bas âge, l'addiction aux écrans et jeux vidéo et l'exposition des joueurs à des contenus inappropriés. Compte tenu de l'activité de Gameloft, les mesures de maîtrise de ce risque sont particulièrement observées et régulièrement renforcées.

Gameloft a la responsabilité de fournir la meilleure expérience de jeu possible à ses joueurs et joueuses. Dès lors, la gestion des comportements inappropriés contre d'autres joueurs (insultes, harcèlement virtuel, piratage de comptes, menaces répétées de violence physique ou raciale...) via divers canaux de communication ou des contenus générés par les joueurs est un sujet prioritaire. Aucune forme de harcèlement, racisme, discrimination, menace, fraude ou triche dans les jeux ou dans les communautés n'est tolérée.

En ce qui concerne le risque lié à l'addiction au sein des jeux vidéo en *free-to-play*, Gameloft a mis en place un système d'information plus transparent en lien avec sa stratégie de monétisation afin d'éviter des usages excessifs et permettre aux joueurs de prendre des décisions en connaissance de cause sur tout achat éventuel. En effet, le système de monétisation communément appelé « *loot box* » qui est généralement présenté sous forme de coffre et contient un ou plusieurs objets virtuels donnant la possibilité d'obtenir aléatoirement des améliorations dans le jeu est parfois controversé car il peut s'apparenter à un jeu de hasard et créer une addiction chez les joueurs. La présence de *loot boxes* est clairement signalée lors de la promotion d'un jeu sur les plateformes et lors du téléchargement de celui-ci. Gameloft publie également le pourcentage de chances d'obtenir un objet virtuel spécifique dans les *loot boxes*.

En 2024, le Comité RSE s'est réuni régulièrement et a poursuivi son travail de surveillance des différentes législations et bonnes pratiques de l'industrie du jeu vidéo, afin de partager ses avis et recommandations avec les équipes de Gameloft et ainsi contribuer à la mise en œuvre d'une politique de prévention et de règles en matière de protection de la santé et de la sécurité des consommateurs dans les jeux distribués par Gameloft.

- **L'absence d'information et d'accompagnement des consommateurs dans l'utilisation de ses produits et services**

Le risque lié à l'absence d'information et d'accompagnement des consommateurs vise plus spécifiquement les démarches commerciales agressives, la communication non transparente des conditions générales de vente, et l'absence de service après-vente ou d'assistance.

S'agissant de Gameloft, ce risque vise également la protection des mineurs. Les joueurs mineurs peuvent se trouver exposés à des contenus ou des mécaniques de jeu inappropriés susceptibles de porter atteinte à leur sensibilité. Gameloft s'engage à protéger les jeunes joueurs et joueuses pour leur offrir une expérience de jeu adaptée à leur âge. Ainsi sur les jeux mobiles destinés aux jeunes joueurs, un *Age Gate* est déployé au niveau mondial dans le but de désactiver automatiquement les publicités ciblées, le partage de données et les offres promotionnelles ciblées pour les joueurs mineurs.

Dans le cadre de sa politique d'accompagnement, Gameloft a mis en place un espace d'écoute dédié pour les joueurs en situation de mal-être ou en situation d'addiction. Il est également ouvert aux parents de joueurs qui sont en demande de conseil pour leurs enfants.

En 2025, des travaux d'actualisation des principes et règles spécifiques protégeant les jeunes joueurs afin de s'adapter aux dernières évolutions réglementaires seront réalisés.

### **Risques environnementaux**

Les travaux d'analyse menés en matière de risques environnementaux permettent de conclure que les activités de Gameloft ne présentent pas de risques environnementaux significatifs et immédiats sur l'environnement, dans la mesure où la société distribue ses jeux vidéo essentiellement de manière dématérialisée.

Néanmoins, Gameloft est attentif aux risques indirects en relation avec le développement et la distribution des jeux vidéo. Ainsi, certains équipements informatiques ou les centres de données (*data centers*) sont très énergivores et peuvent avoir un impact sur l'environnement.

Le suivi de ces risques s'inscrit dans la stratégie environnementale de Vivendi (voir section 2. de la partie « Rapport de durabilité » du présent chapitre) mobilisé depuis plusieurs années sur les enjeux de protection de l'environnement et de lutte contre le changement climatique.

En 2025, l'accent sera porté sur le plan de sobriété énergétique avec l'augmentation de la part au recours à l'énergie renouvelable et la mise en place d'un plan de transition 2025, répondant aux critères de la CSRD, qui couvrira des actions dans plusieurs domaines.

### **Risques en lien avec les activités des fournisseurs et sous-traitants**

Au-delà de ses propres activités, Gameloft prend en considération les risques au sein de sa chaîne d'approvisionnement et adresse ceux liés aux achats, qu'il s'agisse des achats relatifs au fonctionnement quotidien de la société ou ceux qui couvrent l'activité de création et de diffusion de jeux vidéo.

Ainsi, les risques en lien avec les activités des fournisseurs et sous-traitants visent principalement les conditions de travail des sous-traitants de Gameloft dans le cadre du développement de ses jeux vidéo. Ce risque reste limité dans la mesure où Gameloft internalise une part importante du développement de ses jeux ainsi que des activités adjacentes à celui-ci. Des éléments d'information détaillée sont présentés dans la section 4. de la partie « Rapport de durabilité » du présent chapitre.

### **Risque de travail forcé ou de travail dissimulé**

Ce risque vise principalement les contrats d'outsourcing et les contrats de sous-traitance en lien avec le développement de certains aspects des jeux vidéo. Afin de limiter ce risque, Gameloft insère systématiquement une clause de vigilance dans les contrats avec ses partenaires afin qu'ils s'engagent à respecter la réglementation en matière de droit du travail.

La Charte achats responsables de Vivendi est également intégrée dans le processus de contractualisation avec les fournisseurs et sous-traitants de Gameloft afin de rappeler à ces derniers les engagements attendus vis-à-vis des salariés qui interviennent dans le développement des jeux.

Dans le cadre de sa politique d'évaluation des tiers Gameloft s'est engagé dans un processus d'évaluation de ses partenaires commerciaux afin de refléter ses engagements en matière de pratiques commerciales éthiques. Au titre des mesures de prévention, Gameloft adresse des questionnaires d'évaluation à ses futurs partenaires commerciaux afin d'identifier toute éventuelle pratique de travail illégal tels que le travail forcé ou le travail dissimulé.

### 2.2.3. LA PRÉVENTION DES RISQUES

Le respect des engagements en matière de vigilance repose sur la formation et la sensibilisation de tous les collaborateurs et toutes les collaboratrices de Vivendi. Leur accompagnement sur la compréhension des risques auxquels ils sont susceptibles d'être exposés est indispensable pour garantir la bonne application des mesures de vigilance.

La formation en ligne obligatoire intitulée « Devoir de vigilance – Droits humains, libertés fondamentales, santé et sécurité, environnement » a fait l'objet d'un suivi tout au long de l'année 2024 afin de s'assurer de la participation des collaborateurs à ce programme. À fin 2024, 91 % des collaborateurs du groupe avaient suivi la formation sur le devoir de vigilance.

#### ■ 2.2.3.1. L'évaluation des engagements des tiers en matière de vigilance

La méthodologie d'évaluation, détaillée dans la section 2.1.2. de la partie « Rapport de durabilité » du présent chapitre, intègre une analyse des engagements des tiers concernés en matière de vigilance. Cette dernière est commune aux volets corruption et vigilance et utilise les mêmes outils de recherche et de stockage de l'information.

Vivendi SE et Gameloft ont défini des politiques d'évaluation de leurs tiers et ont mis en évidence les principales typologies de tiers en lien avec leurs activités respectives. Cette analyse a notamment permis d'établir qu'une grande partie des fournisseurs de Gameloft sont des acteurs internationaux sur le marché des jeux vidéo qui font référence dans leur domaine. De ce fait, ces fournisseurs ne sont pas en relation de dépendance vis-à-vis de Gameloft.

### 2.2.4. LA DÉTECTION DES RISQUES

La plateforme du groupe dédiée aux alertes professionnelles intègre la possibilité de signaler des situations qui relèvent d'un manquement à ses engagements relatifs aux droits humains, aux libertés fondamentales, à la santé, à la sécurité et à l'environnement.

L'examen des alertes liées à un manquement relatif aux engagements en matière de vigilance est réalisé selon la même procédure que celles relatives aux alertes relevant de la loi Sapin 2 (voir section 2.1.3. de la présente partie). La Commission d'enquête est également compétente pour examiner et traiter de toute alerte en matière de vigilance, et est en lien avec les représentants des entités concernées.

### 2.2.5. LE CONTRÔLE DES MESURES DE VIGILANCE

Le contrôle des mesures de vigilance relève de la Direction de l'audit interne et de l'audit de conformité. Les audits réalisés consistent à s'assurer de la mise en œuvre de dispositifs spécifiques permettant de réduire les risques identifiés dans les cartographies vigilance établies au sein des métiers.

#### ■ 2.2.3.2. La Charte achats responsables

Les principes applicables aux activités relatives aux achats et à la chaîne d'approvisionnement sont encadrés par une Charte achats responsables. Fondée sur le développement de relations commerciales éthiques et durables ainsi que sur la volonté de maintenir un dialogue constructif, elle rappelle les attentes du groupe en matière éthique, sociale et environnementale.

Pour Vivendi, le respect de cette Charte est une condition essentielle de la relation commerciale. Le groupe demande ainsi à ses fournisseurs de s'engager formellement à appliquer eux-mêmes des standards élevés d'éthique et de veiller à préserver les droits humains.

#### ■ 2.2.3.3. La clause vigilance

Aux côtés de la clause anticorruption, une clause vigilance vient consolider les dispositions contractuelles prévues en matière de conformité. Intégrée dans les accords commerciaux, elle encadre les engagements des parties à la relation commerciale sur les enjeux de vigilance.

Le déploiement de cette clause s'est poursuivi en 2024, notamment dans les contrats avec les fournisseurs et sous-traitants qui relèvent des achats de production et de diffusion.

En 2024, Vivendi SE n'a pas recensé d'incident ou de plainte liée au travail ni d'incidence grave en matière de droits de l'homme au sein de ses effectifs, ainsi que d'amende, sanction ou indemnisation importante infligée dans ce contexte.

Sa filiale Gameloft n'a pas recensé d'incident grave en matière de droits de l'homme en 2024. Gameloft a reçu en 2024 deux signalements liés à des incidents de discrimination salariale et de harcèlement au travail. Ces signalements ont été reçus par l'intermédiaire de la plateforme d'alerte de Vivendi et de l'adresse e-mail Gameloft dédiée et ont fait l'objet d'investigations et d'actions par les départements concernés. Le premier signalement a fait l'objet d'un classement sans suite. Le second signalement fait l'objet d'une procédure en cours auprès des tribunaux compétents.

Parmi les mesures auditées, figure la formation des collaborateurs, sur les sujets des droits humains, du droit du travail et du respect de l'environnement. Les travaux ont ainsi conduit à analyser, chez Vivendi SE et Gameloft, les taux de formation des modules dédiés au dispositif de vigilance et de lutte contre le harcèlement.

Le suivi des recommandations proposées lors de ces audits fera également l'objet de revues lors des Comités compliance de 2025.