

# Intel investit 300 millions de dollars dans la diversité

**Intel** va investir 300 millions de dollars sur cinq ans pour promouvoir la diversité dans les technologies, a déclaré son CEO, **Brian Krzanich**, lors d'une intervention remarquée [au CES de Las Vegas](#). Le fondateur, qui emploie **77% d'hommes et 23% de femmes** à l'heure actuelle, veut ainsi contribuer à la création d'un pipeline de talents sous-représentés dans les métiers IT, recruter davantage de femmes et de minorités ethniques. Et, enfin, financer des programmes qui soutiennent une représentation plus positive des technologies et du jeu vidéo.

## Intel prend ses distances avec le Gamergate

Pour y parvenir, Intel prévoit de travailler avec des organisations à but non lucratif, dont l'IGDA (International Game Developers Association) et le NCWIT (National Center for Women in Technology). L'initiative fait suite à une polémique sur le sexisme dans le jeu vidéo et l'éthique de journalistes. Cet automne, sous la pression d'internautes et de joueurs réunis sous la bannière **#GamerGate**, Intel avait retiré une campagne de publicité du site *Gamasutra*. Ce dernier avait publié en août [un article](#) acerbe de la journaliste **Leigh Alexander** sur l'univers du jeu vidéo, intitulé « Les Gamers sont finis » (« Gamers are over »). Dépassé par la violence des propos échangés sur les réseaux sociaux à l'encontre des femmes, Intel a révisé sa copie. Le groupe s'est excusé et la campagne a été relancée.

Intel a précisé lors du CES diversifier ses équipes « à tous les niveaux » et augmenter d'au moins 14% le nombre de femmes et de minorités dans le groupe d'ici 2020. Comme [d'autres entreprises IT](#), de Google à Microsoft, Intel veut convaincre les marchés de la pertinence de sa démarche.

**Lire aussi :**

[CES 2015 : Intel lance ses puces Broadwell à l'assaut de la mobilité](#)  
[Microsoft publie d'autres données sur la diversité pour convaincre](#)