



L'utilisation par les extrémistes des plateformes de communication liée aux jeux

Réflexions sur les mesures de prévention primaire et secondaire

Rédigé par **Linda Schlegel**, experte externe du RAN

Radicalisation Awareness Network

RAN 
Practitioners

L'utilisation par les extrémistes des plateformes de communication liée aux jeux

Réflexions sur les mesures de prévention primaire et secondaire

Ce document est également disponible en allemand et en ligne à l'adresse
https://ec.europa.eu/home-affairs/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications_en

La version d'origine est en anglais.

AVIS JURIDIQUE

Bien que le présent document ait été élaboré pour la Commission européenne, il reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite de la présente publication. De plus amples informations sur l'Union européenne sont disponibles sur Internet (<http://www.europa.eu>).

Luxembourg: Office des publications de l'Union européenne, 2021

© European Union, 2021



La politique de réutilisation des documents de la Commission européenne est régie par la décision 2011/833/UE du 12 décembre 2011 sur la réutilisation des documents de la Commission (JO L 330 du 14.12.2011, p. 39). Sauf indication contraire, la réutilisation du présent document est autorisée dans le cadre d'une licence Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Cela signifie que la réutilisation est autorisée moyennant citation appropriée et indication de toute modification

Toute utilisation ou reproduction d'éléments qui ne sont pas la propriété de l'Union européenne peut requérir une autorisation, directement demandée auprès des titulaires des droits respectifs.

Introduction

Ces dernières années, en particulier depuis l'attaque en direct de Christchurch en Nouvelle-Zélande, en 2019, les jeux vidéo, les communautés de joueurs et les plateformes en ligne conçues pour les jeux et les activités connexes, sont devenus le centre d'attention des politiques, pratiques et recherches universitaires dans le domaine de la prévention et de la lutte contre l'extrémisme violent (P/CVE). Le coordinateur de l'Union européenne pour la lutte contre le terrorisme a récemment mis en garde contre le potentiel des environnements de jeu numérique en matière de soutien à diverses activités terroristes et extrémistes, y compris la radicalisation des jeunes.¹ Le Réseau de sensibilisation à la radicalisation (RAN) classe les plateformes de communication liée aux jeux dans la catégorie des «foyers» de radicalisation.²

De même, le Rapport sur la situation et les tendances du terrorisme en Europe (Rapport TE-SAT) 2021 précise que les jeux vidéo et les plateformes de jeux sont de plus en plus utilisés, en particulier par des acteurs d'extrême droite, aux fins de la propagation d'une idéologie extrémiste et de la diffusion de propagande. Le TE-SAT avertit également que la pandémie de COVID-19 et l'augmentation subséquente du temps passé devant un écran ont contribué à une augmentation des opportunités pour les acteurs extrémistes d'entrer en contact avec les jeunes via des plateformes de communication liée aux jeux.³ On pense que les acteurs extrémistes cherchent à «capitaliser sur le public jeune de masse et sur l'intégration profonde du monde du jeu vidéo dans la culture populaire.»⁴

Un récent document de conclusion du RAN présente une typologie des six modes d'utilisation du contenu lié au jeu utilisés par les acteurs extrémistes pour atteindre leurs objectifs. Notamment, la production de jeux vidéo, la modification de jeux existants, l'utilisation des fonctions de chat des jeux, l'utilisation de plateformes de communication liée aux jeux, les références culturelles au jeu et la ludification.⁵ L'article suivant se concentre sur les plateformes de communication liée aux jeux. Cependant, il convient de noter d'emblée que le contenu publié sur de telles plateformes est souvent construit autour de références culturelles propres au jeu. Ainsi, les deux derniers types cités se chevauchent dans une certaine mesure dans la réflexion qui suit.

La première partie de l'article examine comment les plateformes de communication liée aux jeux traditionnelles ont contribué aux activités extrémistes. Les plateformes non liées aux jeux doivent être considérées parallèlement plateformes classiques axées sur les jeux. Le document explorera également les utilisations stratégique et organique de ces plateformes par les individus et les organisations extrémistes. La deuxième partie se concentre sur les opportunités de prévention primaire et secondaire sur les plateformes de communication liée aux jeux. L'expérience des mesures de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent sur ces plateformes étant limitée, le présent document fournit les considérations et recommandations qu'il conviendrait de prendre en compte lors de la conception et de la mise en œuvre des efforts de prévention dans ces environnements.

L'activité extrémiste sur les plateformes de communication liée aux jeux

Il n'y a pas de définition claire de ce qui constitue une plateforme de jeu, une plateforme de communication liée aux jeux et une plateforme publiant des contenus liés aux jeux. Le document suivant se penche sur les principales plateformes traditionnelles de communication liée aux jeux, consacrées à un jeu ou créées pour la communauté des joueurs, pour lesquelles un lien à des activités extrémistes a pu être établi. L'accent sera également mis sur les autres plateformes sélectionnées de communication liée aux jeux et de contenu, notamment disponible par le biais de publications redondantes, et qui doivent être considérées comme constituant l'écosystème élargi du contenu lié aux jeux.

(1) EU Counter-Terrorism Coordinator, 9066/20 Online gaming in the context of the fight against terrorism

(2) Le rôle des foyers de radicalisation

(3) Europol, European Union Terrorism Situation and Trend Report 2020, p

(4) Tielemans, A Survey of Violent Extremist and Terrorist Activities Across the Gaming Environment

(5) Utilisation des jeux vidéo par les extrémistes – Stratégies et discours

Plateformes traditionnelles de communication liée aux jeux

Discord

La plateforme Discord a été conçue pour être un moyen de communication efficace pour les joueurs de jeux vidéo en réseau. Ses utilisateurs peuvent créer des serveurs publics ou privés comprenant des forums, des fonctions de chat, permettant la communication audio et vidéo, afin de se connecter avec des joueurs partageant les mêmes idées. La plupart des serveurs privés sont auto-modérés. Discord compte, dans le monde, près de 7 millions de serveurs, plus de 300 millions de comptes enregistrés et plus de 140 millions d'utilisateurs actifs par mois, qui non seulement communiquent sur les jeux, mais ont également créé des serveurs de discussion sur tous les sujets imaginables, du sport à la politique en passant par la musique.⁶ Bien qu'à l'origine conçu spécifiquement pour les joueurs, il s'est rapidement mué en une plateforme de médias sociaux utilisée également par de nombreuses personnes qui ne sont pas des joueurs passionnés mais souhaitent simplement discuter avec d'autres des sujets qui les intéressent. Discord fait partie de l'écosystème numérique d'extrême droite⁷ dans divers pays et héberge des centaines de serveurs privés, sur lesquels l'idéologie néo-nazie, les discours d'extrême droite et les mêmes haineux sont partagés. Par ailleurs, des utilisateurs passionnés du forum 8chan, désormais fermé, auraient migré vers Discord, y important leur humour noir.⁸ Plus particulièrement, certains des émeutiers de la manifestation «Unite the Right» à Charlottesville s'étaient connectés et organisés via les serveurs Discord, mais la plateforme a également été utilisée par les Boogaloo Boys, les partisans de QAnon ainsi que d'autres groupes et individus d'extrême droite.⁹ La plateforme est également liée à la sous-culture des incels, dont les partisans se connectent via des serveurs privés pour communiquer et partager du contenu potentiellement dangereux.¹⁰

Malgré diverses séries de déplateformage, notamment contre des serveurs prenant en charge QAnon, Boogaloo Boys, Atomwaffen Division et d'autres groupes d'extrême droite, un certain nombre de partisans d'extrême droite et d'incels sont toujours présents sur la plateforme.¹¹ Les utilisateurs créant des serveurs peuvent ajouter des balises en décrivant le thème principal, permettant aux autres utilisateurs d'identifier plus facilement les serveurs qui pourraient les intéresser. À l'heure actuelle, 3 634 serveurs de la plateforme Discord sont associées à la balise «toxique», 272 serveurs à la balise «extrême-droite», 182 à la balise «haine», 222 à la balise «nazi», 177 à la balise «homophobe» et 194 à la balise «incel», et ce en dépit des efforts de déplateformage.¹² Cette liste concernant uniquement les balises affichées publiquement, on peut penser que le nombre de serveurs publiant du contenu haineux est beaucoup plus important que ces chiffres ne l'indiquent. Les notes descriptives des serveurs spécifient parfois quels utilisateurs sont autorisés à les rejoindre, indiquant par exemple «pas de minorités, pas de femmes, pas de Noirs», ou qu'un serveur spécifique est utilisé à des fins de contrôle, par la mention «Fascist Friends Verification». Cette dernière mention suggère que certains serveurs Discord sont utilisés comme intermédiaires avant l'ajout de nouveaux membres à des serveurs Discord privés mieux dissimulés ou à des groupes actifs sur d'autres plateformes.

Steam

Steam est la plus grande plateforme de distribution numérique de jeux sur PC et comptait en 2020 120 millions d'utilisateurs actifs par mois.¹³ En plus des jeux, les hôtes de Steam ont accès à des vidéos Let's Play, un forum de discussions, des illustrations, des captures d'écran, des guides et un «atelier» présentant aux utilisateurs les modifications intervenues sur des jeux populaires. Steam a été impliquée dans l'attaque

⁽⁶⁾ Statistiques issues de : <https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/>

⁽⁷⁾ L'extrême droite est utilisée ici comme un terme générique englobant à la fois la droite radicale et l'extrémisme de droite.

⁽⁸⁾ Patterson, 8chan users are moving to Discord, where your kids are playing video games

Guhl et al, The Online Ecosystem of the German Far-Right

⁽⁹⁾ Farokhmanesh, White supremacists who used Discord to plan Charlottesville rally may soon lose their anonymity

Brewster, Revealed: FBI Raided Discord Chats Of 'Unite The Right' Leader

⁽¹⁰⁾ Morgensen & Holding Rand, Angry Young Men

⁽¹¹⁾ Allyn, Group-Chat App Discord Says It Banned More Than 2,000 Extremist Communities

Alexander, Discord is purging alt-right, white nationalist and hateful servers

Clayton, Discord deleted thousands of 'violent extremist' servers last year

⁽¹²⁾ Chiffres issus de disboard.org, le 22 mai 2021

⁽¹³⁾ Statistiques issues de : <https://www.statista.com/statistics/308330/number-stream-users/#:~:text=Steam%20had%20approximately%20120%20million,monthly%20active%20users%20in%202019.>

de 2016 à Munich, l'auteur ayant participé à des forums Steam, glorifiant les fusillades de masse et propageant des discours anti-musulmans.¹⁴

En 2019, un individu a été arrêté pour avoir proféré des menaces contre des cibles juives «de grande valeur» et avoir publié la question «Voulez-vous voir une fusillade de masse avec un nombre de corps de plus de 30 sous-hommes ?» sur Steam.¹⁵ Comme le montrent les recherches de l'ADL (Anti-Defamation League, «Ligue antidiffamation»), Steam semble abriter un nombre important d'extrémistes de droite et de suprémacistes blancs, qui expriment leurs opinions dans sur leurs photos de profil, à travers leur nom, des descriptions biographiques et sur des forums de discussion. Certains utilisateurs, tel celui désigné sous le numéro de code 1488 (14 en référence au slogan «Nous devons garantir l'existence de notre peuple et un avenir pour les enfants blancs» et 88 en tant que référence à «Heil Hitler»), ont obtenu des badges «ambassadeur de la communauté» sur Steam, ce qui traduit leur haut niveau d'engagement dans la communauté Steam. Ces utilisateurs avaient également fait la louange des attaquants d'Oslo et de Christchurch, adressant à ce dernier des éloges tels que «I saw you dominate in kebab removing simulator and I wanted to say well done» («Je vous ai vu dominer dans le simulateur d'élimination de kebab et je voulais vous dire bravo»).¹⁶ Comme Discord, Steam fonctionne également partiellement comme un site de médias sociaux, avec des forums de discussion et un degré élevé de participation des utilisateurs. Cela permet aux discussions de passer tout naturellement des jeux à l'idéologie politique.

Twitch

Twitch est une plateforme de diffusion en direct (streaming), comptant 9,5 millions de diffuseurs actifs. En moyenne, 2 milliards d'heures de vidéos diffusées en direct sont regardées chaque mois par les utilisateurs, dont plus de 70 % ont entre 16 et 34 ans.¹⁷ Bien que la plateforme ait été initialement développée pour héberger des vidéos de jeux, des vidéos sur un large éventail de sujets y sont désormais diffusées, comprenant notamment les activités de plein air, les (e-)sports, la cuisine, les arts et l'artisanat, la musique, les animaux, les débats politiques, les podcasts et les vidéos de simples interventions («just chatting»).

La diffusion en direct est, on le sait, difficile à contrôler, non seulement parce qu'elle se déroule en direct, mais parce que le contenu oral est moins facilement repéré par les outils de détection que, par exemple, le texte, dans lequel il est possible de rechercher des mots clés. De plus, les vidéos en direct peuvent simplement disparaître à l'issue de leur diffusion, ce qui rend presque impossible leur analyse à moins d'avoir été visionnées en temps réel. Lorsque l'auteur de l'attentat Halle a diffusé son attaque en direct sur Twitch en 2019, la vidéo a été supprimée en moins de 35 minutes, après que «seules» 2 200 personnes, environ, l'ait visionnée.¹⁸ Cependant, ce contenu avait été téléchargé puis diffusé sur d'autres plateformes, y compris Twitter et dans les groupes d'extrême droite Telegram, où il a cumulé plus de 72 000 vues au cours des cinq premiers jours suivant l'attaque.¹⁹ Cela montre la popularité de ces vidéos en direct, même alors qu'elles sont rapidement retirées du site Web d'origine.

Hormis ce cas d'attaque diffusée en direct, Twitch a été impliqué dans le financement involontaire d'acteurs d'extrême droite, qui gagnent de l'argent en diffusant en direct des vidéos liées à des jeux vidéo, tout en propageant leurs messages politiques et de la désinformation. Il peut s'agir de désinformation sur la pandémie de COVID-19, les masques, l'élection présidentielle américaine de 2020 et les idées de QAnon, ou des idées de l'influenceur des Proud Boys et de discours d'extrême droite. Les influenceurs d'extrême droite bénéficient également de leur popularité sur Twitch, car les téléspectateurs leur font des dons considérables. Ainsi 84 000 USD ont été collectés à l'occasion de l'anniversaire de l'influenceur.²⁰

(14) Der Spiegel, The Growing Threat of Online-Bred Right-Wing Extremism

(15) ADL, This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists

(16) Ibid.

(17) Statistiques issues de : <https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/>

(18) BBC, Germany shooting: 2,200 people watched on Twitch

(19) Counter Extremism Project, Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram

(20) Browning, Extremists find a financial lifeline on Twitch

Grayson, Twitch Isn't Overwhelmed With Far-Right Extremists, But It Does Have A Big Misinformation Problem

Gonzalez, QAnon believers and anti-maskers build new audiences at Twitch, report says

DLive

DLive, plateforme créée comme alternative au streaming sur YouTube et Twitch, comptait plus de 125 000 diffuseurs actifs et comptait 5 millions d'utilisateurs actifs par mois en avril 2019.²¹ Semblable à Twitch, DLive n'héberge pas seulement des diffusions en direct consacrées aux jeux, mais également une variété de sujets ainsi que des événements numériques, et dispose d'une «plateforme communautaire» dédiée à la publication d'autres types de contenu. Cette plateforme est partiellement ludifiée car les téléspectateurs sont récompensés pour leur fidélité aux diffuseurs et peuvent gagner des «Lemons», une devise intégrée à la plateforme, issus d'un «coffre au trésor». Bien que certains diffuseurs d'extrême droite et partisans du suprémacisme blanc aient été déplateformés,²² DLive est toujours considéré comme un «refuge extrémiste», le «nouveau nid douillet» abritant les activités de propagande de droite. Cela est principalement dû à la modération indulgente du contenu, permettant effectivement la publication de discours de haine, antisémites, la glorification du nazisme et les appels à la violence.²³ On craint de plus en plus que le jeune public, dans un premier temps attiré par les vidéos de jeu en direct, soient ensuite lentement entraîné dans la spirale de l'extrémisme par d'habiles diffuseurs d'extrême-droite.²⁴

À titre d'exemple, l'activiste du Mouvement identitaire Martin Sellener compte près de 12 000 abonnés sur DLive et diffuse régulièrement. Il utilise également DLive pour faire la publicité de ses autres chaînes sur Trovo, Telegram, Gab et autres, ainsi que pour solliciter des dons auprès de ses abonnés. Le Southern Poverty Law Center a découvert que plusieurs personnalités d'extrême droite aux États-Unis et en Europe gagnaient des sommes considérables grâce à leurs diffusions sur DLive, certaines prétendant gagner des centaines de milliers d'euros.²⁵ La plateforme a été liée à divers cas de désinformation, d'extrémisme et de violence. En pleine pandémie de COVID-19 et à l'approche des élections américaines de 2020, des diffuseurs d'extrême droite ont diffusé des discours complotistes sur le virus et les événements politiques via DLive.²⁶ QAnon était et continue d'être un thème populaire pour les diffuseurs.²⁷ Par conséquent, DLive a également joué un rôle de premier plan avant et pendant la prise d'assaut du Capitole aux États-Unis, le 6 janvier 2021. Certains auteurs ont diffusé l'événement en direct, encourageant le public à suivre leur diffusion, lequel a envoyé des dons et exprimé des suggestions telles que «brisez la fenêtre» ou «pendez tous les membres du Congrès». Cet événement a entraîné un contrôle de DLive de la part du Congrès.²⁸

(21) DLive, DLive Daily Active Users Grow Six-Fold in New Report

(22) Cohen, White nationalists are moving from YouTube to DLive

(23) D'Anastico, A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven
Andrews & Pym, The Websites Sustaining Britain's Far-Right Influencers

(24) Keierleber, How white supremacists recruit teen culture warriors in gaming communities

(25) Gais & Haiden, Extremists Are Cashing in on a Youth-Targeted Gaming Website

(26) Bergengruen, How Far-Right Personalities and Conspiracy Theorists Are Cashing in on the Pandemic Online

(27) Kaplan, DLive may have cracked down on some extremists following the Capitol attack, but QAnon supporters remain on the platform.

(28) D'Anastico, A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven
Kelly, DLive is under congressional scrutiny over Capitol attack

PlayStation et autres consoles

Plus de 100 millions d'utilisateurs se connectent, communiquent et jouent entre eux via le réseau PlayStation (PSN) de Sony.²⁹ Les utilisateurs peuvent participer à des discussions de groupe ou communiquer avec d'autres en temps réel, via des dispositifs vocaux. Les auteurs de l'attaque de Paris en novembre 2015 ont été soupçonnés d'avoir utilisé le PSN pour organiser leur action coordonnée tout en évitant d'être repérés.³⁰ La communication vocale par PlayStation est considérée par certains comme encore plus difficile à surveiller que les discussions privées sur WhatsApp, car la communication vocale laisse moins de preuves pouvant être tracées par les agences de sécurité. Des problèmes similaires peuvent se produire sur d'autres consoles telles que Xbox Live.³¹ Les consoles peuvent également être utilisées pour stocker du contenu extrémiste, comme révélé lors du procès d'un Autrichien de 14 ans, qui aurait téléchargé des plans de fabrication de bombes avant de les stocker sur sa PlayStation.³²

Autres plateformes à prendre en compte

Forums de jeu

Parallèlement aux plateformes de communication liée aux jeux concernées, il existe une multitude de forums de jeu plus ou moins spécialisés.³³ Par exemple, Reddit compte plus de 30 millions de membres discutant du contenu lié au jeu sur «r/gaming», tandis que le forum MMORPG compte 1,3 million de commentaires sur le seul forum de discussion général «Pub» et des centaines de milliers dans d'autres parties du forum. Le forum Minecraft compte plus de 5 millions de membres et des centaines de milliers d'utilisateurs discutent quotidiennement de leurs jeux Ubisoft préférés sur le forum de l'entreprise. La liste des forums de jeux disponibles en ligne est longue, mais l'information de base à retenir est la suivante. Chaque jour, des millions d'utilisateurs discutent de milliers de jeux sur un nombre toujours croissant de forums consacrés aux jeux et à des thèmes liés. Bien qu'aucun de ces forums en particulier n'ait été lié à des activités extrémistes, il est presque certain qu'il existe un certain chevauchement entre les utilisateurs de ces forums et les individus radicalisés. La prévalence du contenu extrémiste sur ces plateformes est cependant difficile à estimer. Il n'est pas non plus facile de déterminer s'ils ont été utilisés pour la diffusion de propagande ou à des fins de recrutement. Néanmoins, en théorie, ces forums sont un moyen efficace d'atteindre potentiellement des millions de personnes intéressées par les jeux.

YouTube

Hormis les sites de streaming les plus spécialisés, tels que Twitch et DLive, il est également possible de diffuser et de télécharger du contenu lié aux jeux sur YouTube, la plus grande plateforme vidéo au monde avec une moyenne d'un milliard d'heures de contenu regardé par jour.³⁴ Cela inclut les diffusions en direct, que les téléspectateurs ont la possibilité de commenter en temps réel ainsi que les contenus préenregistrés ou les enregistrements de diffusions en direct.

Les opportunités sont multiples pour les diffuseurs extrémistes. Premièrement, les diffusions en direct, même sur une plateforme majeure comme YouTube, sont difficiles à modérer en temps réel. Cela est particulièrement vrai si le contenu vidéo est déguisé en chaîne de cuisine ou de jeu et que seul le discours révèle une certaine idéologie politique. Étant donné que des chaînes telles que *Baklava Küche* (Baklava Cuisine), se faisant passer pour une chaîne de cuisine mais propageant en réalité l'idéologie néo-nazie³⁵, sont toujours disponibles sur YouTube, le contenu des jeux pourrait être utilisé de la même manière pour cacher des messages extrémistes derrière une activité sans aucun lien. Deuxièmement, publier du contenu sur une plateforme grand public telle que YouTube, même s'il est supprimé par la suite, pourrait augmenter

(29) Statistiques issues de : <https://www.statista.com/statistics/272639/number-of-registered-accounts-of-playstation-network/>

(30) Day, Why terrorists love PlayStation 4

(31) Tassi, How ISIS Terrorists May Have Used PlayStation 4 To Discuss And Plan Attacks [Updated]

(32) Reuters, Teenager in Austrian 'Playstation' terrorism case gets two years

(33) Voir <https://www.gamedesigning.org/gaming/forums/> et https://blog.feedspot.com/gaming_forums/ concernant les forums de jeu populaires

(34) Statistiques issues de : [https://www.youtube.com/intl/en-](https://www.youtube.com/intl/en-GB/about/press/#:~:text=One%20billionhours%20watched%20daily,day%2C%20generating%20billions%20of%20views.)

[GB/about/press/#:~:text=One%20billionhours%20watched%20daily,day%2C%20generating%20billions%20of%20views.](https://www.youtube.com/intl/en-GB/about/press/#:~:text=One%20billionhours%20watched%20daily,day%2C%20generating%20billions%20of%20views.)

(35) Forchtner & Tomic, Kalashnikov and Cooking-spoon: Neo-Nazism, Veganism and a Lifestyle Cooking Show on YouTube.

la portée des diffuseurs et potentiellement encourager certains téléspectateurs à suivre le diffuseurs vers une plateforme moins réglementée telle que DLive. On peut également imaginer la publication redondante d'enregistrements de streaming sur Twitch ou DLive sur YouTube pour en accroître la popularité, à l'instar des diffusions en direct postées sur Telegram.³⁶ Troisièmement, du contenu relatif aux jeux, directement lié à des organisations extrémistes, est disponible sur la plateforme. Par exemple, concernant la série de jeux vidéo du Hezbollah *Special Forces* et *Heimatdefender: Rebellion*, un jeu associé à la branche germanophone du mouvement identitaire³⁷, on peut retrouver des vidéos Let's Play en libre accès sur YouTube. Ceci est particulièrement inquiétant étant donné que *Heimatdefender* est répertorié dans la liste allemande des contenus dangereux. Dans l'ensemble, le lien entre les plateformes de communication liée aux jeux et YouTube est double. Premièrement, des contenus relatifs aux jeux tels que des vidéos Let's Play de jeux extrémistes peuvent être publiés directement sur la plateforme. Deuxièmement, les contenus créés sur des plateformes de communication liée aux jeux, notamment les contenus diffusés en direct, peuvent être postés sur YouTube pour en accroître la portée. Plus important encore, ce lien pourrait également se développer avec d'autres plateformes vidéo et n'est pas nécessairement unique à YouTube.

Forums de discussion et forums à images

Des liens ont pu être établis entre les forums de discussion et les forums à images tels que 4chan, 8kun (anciennement 8chan), Endchan, entre autres, et des contenus relatifs aussi bien aux jeux qu'à l'extrémisme, et devraient donc être inclus dans l'écosystème plus large des plateformes de communication liée aux jeux. Bien qu'il soit difficile de trouver des statistiques précises sur les utilisateurs, les données suggèrent que l'utilisateur typique est un homme jeune, âgé entre 16 et 34 ans, qui s'intéresse aux jeux vidéo, à la technologie et aux dessins animés.³⁸ À une époque, le forum 8chan désormais interdit cumulait 5 000 publications par heure, ce qui en faisait une plateforme très animée et populaire jusqu'à ce qu'elle soit interdite³⁹. De son côté, le forum 4chan attirait, en 2020, environ 27 700 000 visiteurs individuels par mois.⁴⁰ Les forums de discussion étaient le principal moyen d'expression des attaques misogynes telles que #gamergate, de la part d'acteurs de la «manosphère», dont certains sont étroitement liés à des acteurs d'extrême droite.⁴¹ Ces forums ont également été impliqués dans la propagation de discours racistes, antisémites et extrémistes,⁴² souvent véhiculés à travers des memes «humoristiques»⁴³ mais aussi par des tableaux de classement virtuels des auteurs d'attaques, les utilisateurs extrémistes de droite exprimant le désir de «battre» le «score» d'un attaquant donné.⁴⁴ Plusieurs auteurs d'attaques, y compris ceux de Christchurch, El Paso, Bærum et Halle, avaient publié des commentaires ou des manifestes sur des forums de discussion avant leurs attaques.⁴⁵ Le manifeste des attaquants de Halle contenait également plusieurs références à la «chan-culture», la culture des forums, et aux jeux, notamment des mentions à certaines «réalisations» telles que «Crusty Kebab : Brûlez une mosquée». ⁴⁶ Cela illustre le lien étroit entre la chan-culture, les références culturelles des jeux, la ludification et la relation entre le contenu lié aux jeux et la glorification d'actions violentes telles sur de telles plateformes.

Contenu lié aux jeux sur des plateformes non liées aux jeux

Théoriquement, n'importe quelle plateforme peut être transformée en plateforme de communication liée aux jeux, à condition qu'un nombre suffisant d'utilisateurs y publient et consomment un tel contenu, même si des plateformes de communication liée aux jeux classiques ont été conçues spécifiquement pour la communauté des joueurs. Il existe un chevauchement considérable entre le contenu publié sur les plateformes de communication liée aux jeux classiques et d'autres réseaux de médias sociaux. En outre, les plateformes de communication liée aux jeux ressemblent de plus en plus à des sites de médias sociaux, où les utilisateurs

⁽³⁶⁾ Counter Extremism Project, Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram

⁽³⁷⁾ Schlegel, No Child's Play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' video game

⁽³⁸⁾ Gonzalez, 8chan, 8kun, 4chan, Endchan: .

⁽³⁹⁾ Keen, After 8chan

⁽⁴⁰⁾ Keen et al, Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures, p.8

⁽⁴¹⁾ Nagle, *Kill All Normies*

Crawford, Chan Culture and Violent Extremism

⁽⁴²⁾ Brace, The Role of the Chans in the Far-Right Online Ecosystem

⁽⁴³⁾ Article du RAN « It's not funny anymore. L'utilisation de l'humour par les extrémistes de droite

⁽⁴⁴⁾ Schlegel, Jumanji Extremism?, p

⁽⁴⁵⁾ Keen et al, Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures, p.8

⁽⁴⁶⁾ Ibid.

discutent de sujets sans rapport avec les jeux. Cela brouille encore plus la distinction entre les plateformes de communication liée aux jeux et les autres sites de médias sociaux. Comme évoqué plus haut, les acteurs marginaux et extrémistes, par exemple, diffusent sur Twitch, puis publient les enregistrements sur Telegram, étendant leur portée et archivant les contenus diffusés en direct, qui risquent d'être supprimés de la plateforme de streaming.⁴⁷ Une fois téléchargés, ces contenus peuvent réapparaître n'importe où, sur n'importe quelle plateforme et atteindre des utilisateurs qui ne visitent pas fréquemment Twitch ou DLive. Instagram permet également la diffusion en direct, difficile à contrôler en temps réel, ainsi que la diffusion de vidéos plus longues, publiées via IGTV. Il s'agit là d'autant d'autres opportunités de publier du contenu afin de gagner en influence. Il est également de plus en plus probable que de petites plateformes deviendront rapidement des plateformes incontournables pour la publication ou la publication redondante de contenu lié aux jeux et d'autres matériaux de propagande, alors que les grandes plateformes entreprennent de déplateformer de tels acteurs, ce qui est un véritable challenge pour les modérateurs.

Par exemple, la plateforme VidMe n'avait que six employés, dont aucun ne parlait arabe, lorsque Daesh a envahi la plateforme en 2014-2015.⁴⁸ Bien que les vidéos de Daesh puissent relativement facilement être identifiées comme de la propagande, il n'en va peut-être pas de même pour des contenus relatifs aux jeux, et si les petites plateformes n'ont pas les connaissances subculturelles nécessaires pour identifier de tels contenus comme étant liés à l'extrémisme, leur suppression et leur modération pourraient prendre beaucoup plus de temps que dans le cas de VidMe.

Globalement, il est facile d'établir un lien clair avec deux autres catégories de la typologie du RAN : références culturelles aux jeux et ludification.⁴⁹ Comme dans les vidéos de jeu en direct, ces deux éléments peuvent apparaître sur n'importe quelle plateforme. Les discussions sur les jeux, l'utilisation du langage et de références propres aux jeux, l'appropriation d'images de *Call of Duty* et d'autres jeux dans des vidéos de propagande, les mêmes de jeu à l'humour noir et la propagande ludifiée ne sont pas nécessairement cantonnées aux plateformes de communication et forums de discussion consacrés aux jeux, mais peuvent se propager à l'écosystème élargi. Par exemple, si la ludification a souvent été observée sur les serveurs Discord, elle pourrait également apparaître sur des plateformes comme Instagram ou Facebook,⁵⁰ et il n'existe aucun obstacle à discuter de références culturelles liées à un sur d'autres plateformes, comme l'illustre le célèbre tweet d'un recruteur de Daesh : "Vous pouvez rester assis chez vous et jouer à Call of Duty ou venir répondre au véritable appel du devoir... le choix vous appartient."⁵¹ Un contenu lié aux jeux peut facilement se propager sur d'autres plateformes, transformant efficacement des sections de ces plateformes en des environnements numériques liés aux jeux. Par conséquent, dans le cadre de la discussion sur les contenus extrémistes liés aux jeux, il convient de tenir compte non seulement des plateformes de communication liée aux jeux traditionnelles, mais également de l'écosystème élargi des plateformes sur lesquelles ce contenu est publié, lequel doit être constamment mis à jour, les contenus liés aux jeux émergeant sans cesse sur diverses (nouvelles) plateformes.

⁽⁴⁷⁾ Counter Extremism Project, Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue Shooting Proliferating on Telegram

⁽⁴⁸⁾ Singer & Brooking, *LikeWar*, p.247

⁽⁴⁹⁾ RAN, Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives, p.3

⁽⁵⁰⁾ Article du RAN « Ludification de l'extrémisme violent et leçons pour la prévention et la lutte contre l'extrémisme violent », ,9

⁽⁵¹⁾ Schlegel, Can You Hear Your Call of Duty? The Gamification of Radicalization and Extremist Violence

Principaux enseignements

1. Le contenu extrémiste est presque sur toutes les plateformes de communication liée aux jeux, depuis les diffusions en direct aux mêmes d'humour noir, en passant par les appels à la violence. Une quantité substantielle de ce contenu est liée aux jeux.
2. Ces plateformes ne sont pas intrinsèquement dangereuses. Elles sont utilisées par les extrémistes comme toute autre plateforme numérique. De plus, la grande majorité du contenu publié sur les plateformes de communication liée aux jeux n'est pas liée à l'extrémisme.
3. Les plateformes de communication liée aux jeux fonctionnent souvent en partie comme des sites de médias sociaux. Elles encouragent la discussion entre les utilisateurs et par l'intermédiaire de diffusions en direct, sur divers sujets, y compris les idéologies politiques. Les acteurs marginaux et extrémistes utilisent ces plateformes pour communiquer entre eux et avec leurs nouvelles recrues potentielles, exprimant souvent leurs points de vue à travers leurs profils et leurs publications.
4. La modération du contenu, en particulier des diffusions en direct, est difficile à réaliser en temps réel, surtout lorsque ces «livestreams» sont réalisés dans des langues autres que l'anglais.
5. Pour obtenir une vue globale, il convient de prendre en compte l'ensemble de l'écosystème des contenus liés aux jeux à travers toutes les plateformes, plutôt que les plateformes de communication liée aux jeux traditionnelles, seulement. Les contenus provenant de plateformes de communication liée aux jeux sont souvent postés de manière redondante ou réapparaissent sur d'autres plateformes, ce qui augmente leur portée et la difficulté de supprimer de tels éléments de contenu.

Utilisations stratégique et organique des plateformes de communication liée aux jeux

Les questions logiques que suscite de la présence d'acteurs extrémistes et de contenu de propagande sur les plateformes de communication liée aux jeux sont de savoir comment cette présence est dirigée et si ce contenu est diffusé de manière descendante. Si tel n'est pas le cas, il pourrait s'agir d'un état de chose naturel, le contenu apparaissant sur les plateformes de manière ascendante. Comme dans tant d'autres contextes, ces deux situations peuvent être observées. Cependant, il convient de déterminer si, dans le cadre d'un environnement numérique aussi fragmenté et d'une tendance à une organisation moins formelle de l'activité extrémiste, il est possible de réellement parler d'utilisation descendante ou ascendante des plateformes. Il serait peut-être plus juste de parler d'utilisations stratégique et organique des plateformes de communication liée aux jeux.

Utilisation stratégique

La présence d'influenceurs d'extrême droite sur des plateformes telles que DLive, la présence de jeux produits par les extrémistes mêmes, tels que *Heimatdefender*, sur de grandes plateformes comme Steam, et l'existence de serveurs Discord dédiés à des groupes comme Atomwaffen Division (depuis déplateformée) suggère l'existence d'un facteur stratégique de la présence extrémiste sur les plateformes de communication liée aux jeux. Tout d'abord, cela accroît la portée et mobilise l'attention. La publicité pour *Heimatdefender* sur Steam a contribué à attirer une large attention pour le jeu, avant même sa sortie. Cette publicité est susceptible d'avoir stimulé le nombre de téléchargements du jeu, malgré le refus final de Steam de l'héberger. La simple présence de ce jeu a également pu attiser l'attention portée aux influenceurs extrémistes et favoriser leur influence sur ces plateformes, qui leur offrent une visibilité et la possibilité d'être contactés en personne, tout en diffusant leur message à un large public. Comme mentionné plus haut, chaque plateforme accueille souvent des millions d'utilisateurs, et la diffusion de leurs messages via ces canaux populaires revêt une importance stratégique pour les acteurs extrémistes.

Par ailleurs, les acteurs extrémistes utilisent souvent plusieurs plateformes simultanément à des fins différentes ou en tant que plan de secours, s'ils devaient être déplateformés. Leur objectif est de diriger le plus d'utilisateurs possible vers le plus de chaînes possible afin de s'assurer que leur déplateformage d'un site n'entraînera pas une baisse substantielle de l'audience. Par conséquent, des influenceurs tels que l'Identitaire Martin Sellner utilisent leurs comptes DLive en partie pour annoncer leur présence sur d'autres plateformes. Par conséquent, certaines des plateformes de communication liée aux jeux peuvent être utilisées simplement parce que ces acteurs n'en ont pas (encore) été déplateformés. Dans un climat de pression croissante, exercée sur les entreprises exploitant des sites de médias (sociaux) pour qu'ils déplateforment les acteurs extrémistes, les espaces de communication liée aux jeux sont devenus un refuge logique.

Enfin, Discord en particulier bénéficie également de serveurs privés. Les extrémistes peuvent les utiliser pour communiquer et s'organiser sans trop d'interférences extérieures, car nombre de ces serveurs sont auto-modérés. Ainsi, la communication interne ainsi que le recrutement potentiel peuvent y avoir lieu et le contenu extrémiste ou les mêmes d'humour noir peuvent y être librement partagés sans provoquer de réaction. Cependant, comme nous l'avons vu, Discord a déployé des efforts considérables pour supprimer les serveurs ayant des liens évidents avec des organisations extrémistes. Si Discord est encore largement utilisé pour les communications en groupe, cela se fait de manière plus dissimulée qu'auparavant. Il n'en demeure pas moins que certains serveurs comportent toujours autant de balises comprenant le terme «Nazi» ou des termes similaires.

Outre une présence stratégique, le contenu diffusé sur certaines plateformes de communication liée aux jeux peut également être stratégique. Comme le soutient un récent article du RAN sur l'utilisation stratégique de l'humour par les acteurs d'extrême droite, les extrémistes et leurs mouvements se doivent être «divertissant(s) et participatif(s)»⁵² pour réussir dans la sphère numérique. Une partie de l'attrait stratégique des plateformes de communication liée aux jeux est qu'elles répondent à ces deux critères. Les utilisateurs se retrouvent sur ces plateformes pour jouer et échanger autour d'activités ludiques. Toute personne intéressée peut participer à une discussion sur une diffusion en direct, publier un mème humoristique ou commenter les illustrations de jeu partagées par d'autres utilisateurs. Il s'agit donc de l'environnement idéal pour une introduction à l'idéologie extrémiste, exprimée à travers des mèmes sombres et «drôles», des références au jeu et des messages «politiquement incorrects».

Une partie de la culture du jeu faisant la part belle à la misogynie, l'exclusion des minorités et des femmes, à l'expression de la violence et de haine, il est facile de se fondre dans ce paysage et ainsi éviter d'être repéré. Il est encore plus facile de s'appuyer sur le contenu problématique déjà existant dans certains espaces de jeu pour être apte à «prêter une oreille attentive» c'est-à-dire s'appuyer sur les sentiments d'insatisfaction existants et les modes de communication des nouvelles recrues potentielles pour faciliter les processus de radicalisation. De plus, le contenu lié au jeu dispose d'un attrait «pop-culturel» car il est familier à beaucoup, en particulier aux hommes jeunes.⁵³ Par conséquent, comme d'autres références de la culture populaire, l'utilisation de contenu lié au jeu peut augmenter l'attrait de la propagande extrémiste aussi bien dans les espaces de jeu vidéo et au-delà, dotant l'usage de telles références d'un bénéfice stratégique.

Les tactiques de mise en confiance utilisées par les acteurs extrémistes sur les plateformes de communication liée aux jeux et les espaces de chat suscitent également des inquiétudes. Un récent article du RAN sur la question a averti que les recruteurs-manipulateurs pouvaient jouer avec d'autres utilisateurs, leur parler pendant le jeu, puis essayer d'orienter la conversation vers des sentiments de colère ou autres griefs, qu'ils pourraient ensuite chercher à exploiter dans d'autres conversations, facilitant potentiellement le processus de radicalisation. Les acteurs extrémistes peuvent également faire appel aux sentiments de solitude, d'insécurité et d'autres facteurs de risque potentiels présents chez un joueur, qu'ils découvrent en jouant à des jeux vidéo avec lui.⁵⁴ De telles activités de mise en confiance peuvent avoir lieu via l'espace de chat du jeu, mais aussi sur des serveurs Discord, via la communication vocale pendant le jeu vidéo, ou sur des plateformes de diffusion en direct telles que Twitch. Plus important encore, on pense que les acteurs d'extrême droite sont plus susceptibles d'utiliser du contenu humoristique et de cibler de vastes groupes comme tactique de mise en confiance, les islamistes pouvant, eux, adopter une approche plus individualisée

⁽⁵²⁾ Article du RAN « It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour », 4

⁽⁵³⁾ Schlegel, Jumanji Extremism ?

⁽⁵⁴⁾ Tactiques d'incitation en ligne sur les plates-formes de jeu (et domaines adjacents) : menaces et opportunités

de la mise en confiance.⁵⁵ Cette croyance, cependant, doit être étayée par des études empiriques, dans le cadre de futurs travaux de recherche.

Utilisation organique

Les plateformes de communication liée aux jeux sont également utilisées de manière ascendante ou organique par des individus associés à des croyances extrémistes.

Premièrement, il existe un chevauchement entre joueurs et individus radicalisés. Avec environ 2,5 milliards de joueurs dans le monde, il serait très surprenant qu'il n'y ait pas d'individus radicalisés qui jouent à des jeux vidéo et aiment communiquer avec les autres via des plateformes de communication liée aux jeux. Cependant, rien n'indique qu'il existe un lien de causalité entre le plaisir des jeux vidéo et le risque de radicalisation. Néanmoins, étant donné que des individus radicalisés sont présents sur ces plateformes et peuvent y exprimer leurs convictions idéologiques tout en communiquant avec d'autres joueurs, ce chevauchement conduit à une utilisation organique des plateformes de communication liée aux jeux par ces acteurs.

Deuxièmement, comme suggéré ci-dessus, certaines parties de la communauté des joueurs ont des attitudes problématiques telles que la promotion de la misogynie, de la suprématie masculine, la diffusion de mêmes haineux et antisémites, l'adhésion à un contre-mouvement au «politiquement correct» et la publication de références et même d'appels à la violence.⁵⁶ À cet égard, un récent rapport de l'ADL a révélé que si la majorité des joueurs mettaient l'accent sur les aspects positifs du jeu, une majorité d'entre eux a également été témoin ou victime de harcèlement, de doxxing (divulgaration de données personnelles), de racisme et de manifestations de haine contre les communautés LGBTQ+. Près d'un quart des joueurs ont déclaré avoir été exposés à l'idéologie d'extrême droite et du suprémacisme blanc.⁵⁷ Autoriser un tel contenu en raison de lacunes en matière de modération sur les plateformes de jeu (ou liée aux jeux) peut faciliter la participation d'individus radicalisés dans de tels espaces.⁵⁸

Les individus radicalisés peuvent se tourner vers les espaces de jeu vidéo où de tels modes de communication sont utilisés, non pas pour des raisons stratégiques mais simplement parce qu'ils sentent que leurs points de vue y seront soutenus. Cela peut non seulement les conforter dans leurs points de vue, mais pourrait potentiellement faciliter les processus de radicalisation, car un collectif social et un endogroupe perçu, accueillant favorablement les appels à la violence, par exemple, peuvent également être considérés comme soutenant ce type d'acte dans la vie réelle. Les auteurs d'attaques violentes étant souvent encensés dans ces communautés, certaines personnes pourraient y puiser l'audace de passer elles aussi à l'action.

Enfin, une telle interaction a pu être observée, concernant certaines attaques récentes, entre certains pans des communautés numériques et les auteurs d'attaques extrémistes, stimulés par ce qu'ils avaient perçu comme un groupe de soutien auquel ils «rendront hommage», par exemple en diffusant en direct leurs attaques ou en publiant des manifestes. Les acteurs isolés, eux-mêmes, ne sont en général pas solitaires. Ils font partie ou se perçoivent comme faisant partie d'une communauté (numérique) de soutien.⁵⁹ Les diffusions en direct des attaques de Christchurch et de Halle découlent, en partie, de l'intégration des auteurs dans des communautés de jeu (adjacentes), familiarisées avec le style visuel aussi bien des jeux de tir à la première personne que des vidéos «Let's Play», dont s'inspirent leurs diffusions.⁶⁰

Il est peu probable que quelqu'un leur ait ordonné de diffuser leurs attaques ou qu'ils l'aient fait pour des raisons purement stratégiques. Il est plus vraisemblable qu'ils aient utilisé les outils auxquels l'univers du jeu les avaient familiarisés, avant d'interpeler, sur les forums et autres plateformes, leur endogroupe souvent apte à faire l'éloge des auteurs d'extrême-droite, en leur offrant l'expérience immersive ultime d'une attaque diffusée en direct. Le manifeste de l'attaquant de Halle contient également des références spécifiques à la culture des forums ainsi que des éléments de ludification tels que des «réalisations», indiquant clairement

⁽⁵⁵⁾ Ibid., p.4

⁽⁵⁶⁾ Nagle, *Kill All Normies*

Won & Lewis, Male Supremacism, Borderline Content, and Gaps in Existing Moderation Efforts
DeCook, The Issue Isn't Incels. It's Racist Misogyny

⁽⁵⁷⁾ ADL, Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games

⁽⁵⁸⁾ Terroristes numériques et «acteurs isolés»

⁽⁵⁹⁾ Ibid.

⁽⁶⁰⁾ Schlegel, Jumanji Extremism ?

qu'il se considérait comme faisant partie de cette communauté et s'adressait à ses pairs à travers son manifeste.

Comme évoqué plus haut, plusieurs auteurs d'attaque ont affiché leurs manifestes sur des forums de discussion, avertissant ce qu'ils percevaient comme leur endogroupe de leur imminent passage à l'acte.⁶¹ L'auteur de l'attaque de Christchurch avait tristement divulgué ses plans à la communauté en publiant «Well lads, it's time to stop shitposting and time to make a real life effort post» («Eh bien les gars, il est temps d'arrêter de faire du shitposting et de faire un post sur la vraie vie») peu de temps avant son attaque⁶². Par conséquent, de nombreux acteurs isolés semblent se percevoir comme faisant partie de ces communautés en ligne, auxquelles ils adressent du contenu par le biais de manifestes, de diffusions en direct et de commentaires.

Principaux enseignements

1. Les plateformes de communication liée aux jeux et les sites associés sont utilisés à la fois de manière stratégique et organique par des acteurs extrémistes.
2. Des lacunes en matière de réglementation, une aire d'influence potentiellement importante et la possibilité d'exploiter les modes de communication existants rendent les espaces de communication liés aux jeux attrayants pour les extrémistes.
3. Les acteurs isolés, en particulier, peuvent se sentir en confiance dans de telles communautés et chercher à attirer leur attention en les «récompensant» par la publication de manifestes et la diffusion en direct de leurs attaques.

⁽⁶¹⁾ Keen et al, Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures, p.8

⁽⁶²⁾ Crawford, Chan Culture and Violent Extremism

Prévention primaire et secondaire sur les plateformes de communication liée aux jeux

Actuellement, peu d'interventions de prévention primaire ou secondaire ont lieu sur les plateformes de communication liée aux jeux. Nous allons examiner les approches potentielles et les considérations importantes pour le développement et la mise en œuvre de futurs programmes dans ces espaces de jeu. Compte tenu des preuves limitées de l'efficacité des interventions de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent dans l'univers du jeu vidéo, celles-ci doivent être considérées comme des suggestions plutôt que comme des recommandations fermes.

Connaissances subculturelles

Le langage adopté sur les plateformes de communication liée aux jeux concernant les mèmes d'humour noir, les codes à la sous-culture et les références de jeu ainsi que le ton spécifique de chaque plateforme ne sont généralement pas faciles à comprendre de manière intuitive. Tout comme la mise en œuvre de mesures de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent dans d'autres contextes, les efforts de prévention sur les plateformes de communication liée aux jeux nécessitent des connaissances subculturelles complètes. Sans cela, il existe un risque d'être immédiatement identifié comme faisant partie de l'exogroupe et que le contenu publié ne soit tout simplement pas attrayant pour le public des joueurs. Dans ce contexte, force est de constater qu'il n'existe pas une *seule et unique* culture du jeu n'existe pas et que les joueurs ne représentent pas un public cible homogène. Bien qu'une connaissance subculturelle générale des références aux jeux soit la base, chaque plateforme et, selon le contexte, chaque discussion sur un jeu particulier, peut avoir ses propres conventions, codes et ton. Une partie du défi réside dans le fait que le contenu peut ne pas être facilement identifié comme faisant référence à des récits extrémistes, comme l'a révélé un récent article du RAN sur l'utilisation de l'humour dans les mèmes d'extrême droite et les contenus associés.⁶³ D'un autre côté, certaines références⁶³ ouvertement violentes concernant des jeux particuliers peuvent être sans aucun lien avec des discours de haine ou extrémistes dans le monde hors ligne. Savoir distinguer les références à la culture des jeux violents d'autres commentaires violents et haineux n'est possible que pour les personnes ayant acquis une connaissance suffisante de ces deux catégories. En fin de compte, seule une connaissance approfondie de ces codes humoristiques et des références et conventions de jeu peut garantir que les mesures de prévention ont une chance de réussir dans les communautés de joueurs.

Comme point de départ, les organisations de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent peuvent consulter des personnes ayant une connaissance approfondie d'une plateforme ou d'un jeu particulier, en tant que membres de la communauté des joueurs. Considérant qu'il y a 2,5 milliards de joueurs dans le monde, il est presque certain que plusieurs professionnels de la prévention et de la lutte contre l'extrémisme violent, d'ores et déjà dotés de telles connaissances d'initiés, travaillent dans ce domaine, ce qui signifie que certaines organisations ont probablement déjà accès à des connaissances subculturelles, sans obligatoirement en être conscientes. Encourager ces personnes à soutenir les mesures de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent sur les plateformes de communication liée aux jeux sera primordial pour le succès de tout effort de prévention au sein de l'univers du jeu vidéo. D'autres organisations et personnes peuvent également être consultées avant d'élaborer et de mettre en œuvre des mesures de prévention sur les plateformes de communication liée aux jeux. Les universitaires dont le domaine d'étude est soit le jeu en général, soit l'utilisation des contenus liés au jeu par des acteurs extrémistes, et certaines associations connexes, telles que la Digital Games Research Association,⁶⁴ peuvent contribuer à l'élaboration de théories solides pour les programmes de prévention dans les espaces de jeu vidéo. D'autres organisations qui pourraient potentiellement aider les organisations de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent à acquérir des connaissances subculturelles pertinentes sont la Fédération internationale des sports électroniques,⁶⁵ la Fair Play Alliance,⁶⁶ l'association Games for Change,⁶⁷ le projet Game Changer de

⁽⁶³⁾ Article du RAN « It's not funny anymore. L'utilisation de l'humour par les extrémistes de droite

⁽⁶⁴⁾ <http://www.digra.org/>

⁽⁶⁵⁾ <https://iesf.org/>

⁽⁶⁶⁾ <https://fairplayalliance.org/>

⁽⁶⁷⁾ <https://www.gamesforchange.org/>

TechSoup,⁶⁸ et Keinen Pixel den Faschisten (Pas de pixel pour les fascistes).⁶⁹ Consulter et utiliser les connaissances acquises par d'autres organisations liées à l'univers du jeu vidéo peut aider les prestataires de la prévention primaire et secondaire à acquérir les connaissances subculturelles nécessaires pour mener à bien des campagnes sur des plateformes de communication liée aux jeux.

Identifier les joueurs à risque

L'idéal serait que les personnes à risque puissent être identifiées sur plateformes de communication liée aux jeux, approchées, puis dirigées vers les dispositifs d'assistance appropriés. Dans un récent document de conclusion du RAN, il est conseillé d'utiliser les outils d'évaluation des risques et d'évaluation des risques d'automutilation dans les environnements numériques aux fins de l'identification des utilisateurs potentiellement prêts à passer à l'action dans le monde hors ligne. En outre, les signes avant-coureurs tels que l'expression d'un besoin urgent d'agir et de l'existence d'une menace existentielle pour le groupe ou la recherche de manuels pour fabriquer des armes, doivent toujours être pris en considération lors d'interventions sur des plateformes numériques.⁷⁰ Cependant, l'identification des joueurs à risque est très difficile sur les plateformes de communication liée aux jeux. Premièrement, les diffusions en direct sont souvent supprimées une fois la diffusion terminée, ce qui rend difficile le suivi des utilisateurs qui publient du contenu dérangeant sur les forums de discussion. Sur Discord, de nombreux serveurs ne sont pas ouverts au public et il est impossible pour les acteurs de la prévention et de la lutte contre l'extrémisme violent de rejoindre chacun des presque 7 millions de serveurs de la plate-forme. Par conséquent, il sera difficile d'accéder au matériel nécessaire pour juger si un utilisateur individuel est à risque. Deuxièmement, les références à la violence abondent dans les environnements de discussion de jeux violents. Il peut être difficile de déterminer si un commentaire fait référence à la violence dans un contexte de jeu ou utilise le contenu d'un jeu violent pour commenter des événements hors ligne. Troisièmement, les communautés de joueurs font face à des publications problématiques telles que le shitposting, le trolling, l'humour noir et la misogynie.

Dans certaines communautés, le ton peut être généralement dérangeant mais n'être indicateur d'aucun risque hors ligne. Dans ces contextes, les commentaires des personnes à risque peuvent se fondre dans la grande quantité de contenu dérangeant, rendant l'identification au niveau individuel extrêmement difficile. Rien de tout cela ne devrait dissuader les praticiens de chercher à identifier les joueurs à risque, tout en étant cependant conscients des défis spécifiques que posent ces environnements. Une voie potentielle à emprunter pourrait être celle de la sensibilisation aux mesures ou programmes de soutien familial existants, en informant la famille et les amis exprimant leurs préoccupations à l'égard des personnes potentiellement à risque et en incluant spécifiquement des références aux environnements de jeu ou en soulignant les moyens possibles de favoriser une participation saine aux jeux et aux espaces de jeux.⁷¹ Ceci n'est cependant conseillé que lorsque les organisations possèdent une connaissance subculturelle suffisante de ces espaces pour fournir le soutien adéquat aux familles, ou lorsqu'une coopération a été mise en place avec des acteurs qui soutiennent déjà les joueurs et les membres de leur famille.

Promouvoir le contre-discours ascendant

Bien que très peu de mesures soient prises contre l'extrémisme au niveau professionnel, dans certains cas, des pans de la communauté des joueurs ont repoussé les extrémistes de leurs plateformes. Par exemple, lorsque le jeu identitaire *Heimatdefender : Rebellion* a été annoncé sur Steam, une partie de la communauté germanophone a résisté. Le jeu a été signalé par des centaines d'utilisateurs avant même sa sortie et Steam a finalement décidé de ne pas héberger le jeu sur sa plateforme. De tels efforts de promotion du contre-discours ascendant peuvent être soutenus par des acteurs de la prévention et de la lutte contre l'extrémisme violent, de la même manière qu'ils soutiennent d'autres mouvements populaires de contre-discours hors ligne et en ligne, tels que, par exemple, le projet YouthCAN géré par l'Institute for Strategic Dialogue, qui permet aux jeunes de participer au contre-discours.⁷² De même, les efforts de promotion de l'inclusion, de la

⁽⁶⁸⁾ <https://gamechangereu.org/>

⁽⁶⁹⁾ <https://keinenpixeldenfascisten.de/>

⁽⁷⁰⁾ Terroristes numériques et «acteurs isolés»

⁽⁷¹⁾ <https://www.healthygamer.gg/>

<https://youngminds.org.uk/find-help/for-parents/parents-guide-to-support-a-z/parents-guide-to-support-gaming/>

⁽⁷²⁾ <https://www.isdglobal.org/youth-civil-activism-network-youthcan/>

tolérance, et de la démocratie de certains influenceurs positifs sur les plateformes de communication liée aux jeux pourraient être soutenus par les organisations de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent. Les influenceurs pourraient recevoir une formation ou être sensibilisés à la possibilité de contacter des experts de la lutte contre l'extrémisme lorsqu'ils repèrent des contenus potentiellement dangereux ou des utilisateurs potentiellement extrêmes sur leurs plateformes. En outre, il pourrait être fructueux de travailler directement avec des plateformes de communication liée aux jeux et de trouver des moyens productifs d'alerter les utilisateurs de la présence d'un contenu préjudiciable, et de les encourager à signaler les contenus extrémistes ou les commentaires haineux qu'ils rencontrent lors de leur navigation sur la plateforme.

Faire partie d'espaces de communication liée aux jeux

Hormis la promotion d'un contre-discours ascendant, les organisations de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent pourraient également chercher à faire partie de plateformes de communication liée aux jeux. Le simple fait d'être activement présent, par exemple en créant des comptes et en postant des publications sur le travail de sortie ou en diffusant des messages alternatifs positifs venant contrebalancer les messages extrémistes ou complotistes, pourrait contribuer à renforcer la sensibilisation aux extrémistes sur les plateformes et à changer le ton adopté sur les plateformes de communication liée aux jeux. Une telle présence pourrait également motiver d'autres utilisateurs à accéder aux comptes des praticiens de la prévention et de la lutte contre l'extrémisme violent et à les alerter concernant des utilisateurs qu'ils perçoivent comme étant radicalisés ou à risque. Outre la création de comptes propres, il existe d'autres moyens de faire partie des espaces de jeux sans nécessairement entreprendre dans un travail de prévention active. Une publicité ciblée pourrait par exemple être utilisée selon une variante de la méthode de redirection,⁷³ pour s'adresser aux utilisateurs, membres de serveurs Discord affichant la balise «Nazi» ou des balises similaires. Une autre option serait la participation aux canaux existants, par exemple des apparitions dans des débats sur Twitch pour établir une présence visible mais relativement discrète dans ces espaces et tester la réaction des utilisateurs.

Utiliser des plateformes de communication liée aux jeux comme canaux de communication

De nombreuses plateformes de communication liée aux jeux ne sont pas seulement utilisées pour les jeux, mais d'une manière similaire aux réseaux de médias sociaux, pour discuter de toutes sortes de questions. Par conséquent, les approches tentées dans d'autres environnements de communication numérique sont susceptibles d'être un point de départ fructueux pour réfléchir à l'utilisation de plateformes de communication liée aux jeux comme canaux de communication. Par exemple, il pourrait être demandé aux diffuseurs (streamers) d'autoriser les acteurs de la prévention et de la lutte contre l'extrémisme violent à être présents dans les sections de chat au cours des diffusions en direct et à participer aux conversations. Bien que cela nécessite une présence en temps réel, cela pourrait contribuer à établir une communication entre le compte utilisé par l'agent de prévention et les autres utilisateurs de la plateforme. Il est important de noter qu'il n'est pas nécessaire ni probablement souhaitable que l'agent révèle d'emblée que sa présence vise à contrer l'extrémisme sur la plateforme de diffusion en direct, mais qu'il s'intègre plutôt au flux de la conversation. Ces interventions pourraient également être utilisées pour acquérir plus de connaissances sur l'atmosphère et le langage utilisés sur la plateforme, avant de mettre en œuvre des projets sur la plateforme en question.

Selon un récent rapport publié par le Center for Research and Evidence on Security Threats (CREST), on observe une augmentation de la participation des acteurs de la prévention et de la lutte contre l'extrémisme violent aux publics en ligne, mais en grande partie de manière ponctuelle et plutôt non coordonnée. Cependant, l'importance du travail socio-éducatif en ligne, de manière général et de l'information en ligne en matière de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent est susceptible d'augmenter encore dans les années à venir.⁷⁴ Des projets initiaux existent, tels que le projet [streetwork@online](https://www.streetwork.online/) allemand,⁷⁵ mais il est nécessaire de renforcer la formation aux interventions socio-éducatives en ligne, dans le domaine de la

⁽⁷³⁾ <https://moonshotteam.com/redirect-method/>

⁽⁷⁴⁾ Lewis & Marsden: Countering Violent Extremism Interventions: Contemporary Research, p.31

⁽⁷⁵⁾ <https://www.streetwork.online/> [in German]

prévention et lutte contre l'extrémisme violent. Les connaissances dans le cadre d'une telle information en ligne pourraient également soutenir les mesures de prévention sur les plateformes de communication liée aux jeux. Bien que les jeux puissent faire partie de la conversation ou aider à initier des conversations, la participation en ligne pourrait être multiforme et se rapporter à une variété de sujets abordés par le public sur ces plateformes. La Fondation allemande Amadeu Antonio a d'ores et déjà pris cette voie avec un projet pilote utilisant la diffusion numérique sur Steam et Twitch, mais il est trop tôt pour en tirer des conclusions ou en évaluer l'efficacité.⁷⁶ Néanmoins, il semble prometteur d'envisager une telle information numérique sur des plateformes de communication liée aux jeux, dans le cadre de futurs projets de prévention.

Utiliser le jeu pour amorcer des conversations

Tout comme les extrémistes utilisant le jeu et les discussions sur le jeu pour entamer une conversation avec des personnes qu'ils pourraient potentiellement entraîner dans un processus de radicalisation, la prévention primaire et secondaire pourrait utiliser le jeu pour engager des conversations positives avec un public intéressé par le jeu. La police néerlandaise, par exemple, a mis en œuvre un projet pilote «Gamen met de Politie» (Joue avec la police), dans lequel les joueurs ont la possibilité de jouer à divers jeux - de *Fifa* à *Fortnite*, *Call of Duty* et *Mario Kart* - avec des policiers.⁷⁷ Plutôt que de déclarer le projet comme visant à prévenir ou à lutter contre l'extrémisme et orienter les conversations sur cette question, les officiers de police parlent avant tout aux joueurs du jeu et des thèmes de la vie quotidienne qui émergent naturellement dans la discussion. En tant que tel, le jeu est un moyen accessible et positif de démarrer une conversation. À partir de cette interaction positive, il devient alors plus facile de suivre des sujets potentiellement plus controversés.

En outre, comme suggéré dans un récent numéro du magazine Spotlight du RAN, les sports électroniques pourraient être un moyen d'entamer des conversations avec les communautés de joueurs.⁷⁸ Le sport hors ligne est reconnu depuis longtemps comme un moyen de soutenir les efforts de prévention car il permet des interactions positives, augmente la résilience, favorise l'inclusion sociale et responsabilise les participants.⁷⁹ Des mécanismes similaires sont en jeu lors de compétitions en ligne. En outre, les sports électroniques peuvent générer des interactions positives, un sentiment d'unité grâce découlant de la coopération et montrer comment un intérêt commun peut transcender les barrières culturelles. Dans ce numéro de Spotlight, les praticiens sont appelés à exploiter les connaissances accumulées dans des projets sportifs hors ligne et à concevoir des programmes eSports reflétant ce qui a fonctionné dans la sphère hors ligne. Ces programmes pourraient alors tenir lieu de point de départ positif à des interactions avec les communautés, dans la lignée du projet organisé par la police néerlandaise.

Il existe également d'autres façons de démarrer une conversation via les jeux. Par exemple, on pourrait facilement imaginer qu'une chaîne Twitch ou des vidéos «Let's Play» suscitant des discussions et mettant en scène des jeux positifs véhiculant un message politique ou social, tels que *Through the Darkest of Times*,⁸⁰ pourraient faire partie d'un projet de prévention primaire visant à établir une ligne de communication avec le public des diffusions en direct. Toutes les mesures de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent reconnaissant le jeu comme une force positive, le plaisir et le bien-être générés par le jeu pouvant même être plus efficaces que les approches suggérant que le jeu en lui-même ou les plateformes de communication liée aux jeux sont dangereux et que le public doit être «protégé» contre de telles influences.

Utiliser des jeux sérieux

Tous les jeux ne sont pas destinés uniquement au divertissement. Il existe des «jeux sérieux», développés à des fins éducatives et visant à transmettre des leçons importantes aux joueurs. Ces jeux sont utilisés dans divers domaines, y compris les soins de santé et la formation militaire, et ont également été suggérés comme outil pour transmettre des connaissances sur le terrorisme et la lutte contre le terrorisme.⁸¹ Le Centre international de lutte contre le terrorisme (ICCT) à La Haye, par exemple, a édité un jeu sérieux explorant

⁽⁷⁶⁾ <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/projekte/good-gaming-well-played-democracy/> [in German]

⁽⁷⁷⁾ <https://gamenmetdepolitie.nl/> [en néerlandais]; <https://www.instagram.com/gamenmetdepolitie/?hl=de> [en néerlandais]

⁽⁷⁸⁾ RAN Spotlight, Online Gaming Platforms, p.11

⁽⁷⁹⁾ UNODC, Preventing Violent Extremism Through Sport

⁽⁸⁰⁾ <https://paintbucket.de/en/ttdot>

⁽⁸¹⁾ Xiang, Bridging the Gap Between Counterterrorism Research and Practice Through Game-Based Learning

les conséquences de l'attaque de 2011 en Norvège.⁸² Des jeux sérieux aux thématiques diverses ont également été développés dans le cadre du projet Game Changer de TechSoup,⁸³ et de plus en plus d'applications et de jeux visant à lutter contre la désinformation voient le jour.⁸⁴ Des jeux sérieux faisant la promotion d'idées contre l'extrémisme pourraient faire l'objet d'une publicité sur des plateformes de communication liée aux jeux. Ceux-ci pourraient être diffusés sur des chaînes établies par des acteurs de la prévention et de la lutte contre l'extrémisme violent, ou pourraient être promus avec l'aide de diffuseurs désignés, discutant et jouant à ces jeux sur leurs propres chaînes, potentiellement avec la contribution d'acteurs de la P/CVE, intervenant en cours de diffusion.

Références aux jeux et «culture nerd»

Le fait que les joueurs trouvent non seulement les plateformes de communication liée aux jeux, mais également les références culturelles aux jeux, attrayantes n'est pas surprenant. L'utilisation de telles références, à la fois sur ces plateformes et au-delà, peut faciliter l'accès aux communautés de jeu, devenant public d'autres mesures de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent, telles que des discours alternatifs ou contre-discours. Les joueurs, en tant que public, ne se limitent pas aux plateformes de communication liée aux jeux, ils regardent également des vidéos sur YouTube, consultent Instagram et discutent sur d'autres plateformes. Mais s'ils sont des joueurs passionnés, ils pourront trouver les références et l'esthétique du jeu particulièrement attrayantes. Par conséquent, utiliser de telles références et s'approprier les styles visuels de jeux populaires peut contribuer à rendre les contenus de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent plus attractif pour les amateurs de jeux. Par exemple, des campagnes narratives basées sur des vidéos pourraient imiter le style visuel de jeux vidéo populaires similaires à celui de Daesh en utilisant une perspective de tir à la première personne et des images réelles de Call of Duty dans certaines de ses vidéos de propagande.⁸⁵ L'appropriation d'une telle esthétique n'implique pas nécessairement l'utilisation d'images violentes. La campagne narrative autrichienne Jamal al-Khatib,⁸⁶ par exemple, s'approprie certains éléments stylistiques figurant en bonne place dans les jeux vidéo Assassin's Creed, notamment un protagoniste portant un capuchon, des plans de toits et des prises de vue par-dessus l'épaule, utilisés dans de nombreux jeux vidéo pour renforcer le sentiment de présence du joueur dans les événements affichés à l'écran. Les vidéos pourraient également s'approprier les styles de bandes dessinées, comme dans les jeux Super Mario Brothers. Étant donné que les jeux rétro nostalgiques sont populaires auprès de nombreux joueurs et que des acteurs extrémistes ont également utilisé de tels styles visuels rétro dans leurs efforts de propagande, par exemple dans le jeu Heimatdefender,⁸⁷ il n'est pas déraisonnable de croire que de tels styles visuels pourraient séduire les joueurs. Des campagnes narratives utilisant une telle appropriation des styles visuels trouvés dans le jeu pourraient être placées sur des plateformes de communication liée aux jeux mais également sur d'autres sites populaires tels que YouTube ou Instagram car il est probable que les personnes familiarisées avec cette esthétique visiteront également ces plateformes.

Par ailleurs, un joueur peut avoir de nombreuses autres casquettes, et d'autres intérêts, en-dehors du jeu, comme l'illustre la variété des thèmes abordés sur les serveurs Discord. Ces thèmes sont ceux, par exemple, de la «culture nerd», notamment les dessins animés (près de 140 000 serveurs), les mangas (15 000 serveurs), KPop (plus de 10 000 serveurs), les mêmes (plus de 50 000 serveurs), les jeux de rôle (plus de 98 000 serveurs) et les mondes imaginaires (plus de 10 000 serveurs).⁸⁸ Comme indiqué plus haut, il peut être difficile d'utiliser du contenu lié au jeu sans les connaissances subculturelles suffisantes. Cependant, avoir des connaissances sur d'autres sujets populaires tels que les séries animées et entamer des conversations sur des thèmes de la «culture nerd» pourrait faciliter l'établissement d'un canal de communication, alors même que les connaissances en matière de jeu sont moins solides au sein de l'équipe du projet de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent. En outre, il peut également être possible de s'approprier l'esthétique habituellement retrouvée dans les dessins animés ou les vidéos KPop pour des campagnes de discours alternatif et de contre-discours, qui pourraient ensuite être diffusées sur des

⁽⁸²⁾ <http://icct.nl/flashpoints-game/>

⁽⁸³⁾ <https://gamechangereu.org/play/>

⁽⁸⁴⁾ Plaum, Fighting the infodemic, one game at a time

⁽⁸⁵⁾ Schlegel, Jumanji Extremism ?

⁽⁸⁶⁾ Voir https://ec.europa.eu/home-affairs/content/jamal-al-khatib-%E2%80%93-my-path_en

⁽⁸⁷⁾ Schlegel, No Child's Play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' video game

⁽⁸⁸⁾ Chiffres issus de disboard.org, le 27 juin 2021

plateformes de communication liée aux jeux et au-delà. Compte tenu du grand nombre de serveurs dédiés à ces thèmes, les chances que des utilisateurs cliquent sur de tels contenus lorsqu'ils sont placés dans les espaces appropriés peuvent être considérées comme relativement élevées. Le fait de reconnaître l'importance des autres thèmes abordés sur les plateformes de communication liée aux jeux et d'exploiter le potentiel d'une telle diversité sur ces plateformes pourrait renforcer l'impact d'un contenu de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent dénué de toute référence au jeu, publié dans ces espaces.

Ce qu'il ne faut pas faire

Comme pour toute autre mesure de prévention primaire ou secondaire, certaines mises en garde sont à prendre en compte avant de mettre en œuvre des mesures de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent sur les plateformes de communication liée aux jeux, et certaines hypothèses et actions doivent absolument être évitées.

1. **Considérer le jeu comme un problème à résoudre** : Que l'on choisisse d'intervenir directement auprès de communautés de joueurs, que l'on cherche à mettre en œuvre des mesures de prévention sur les plateformes de communication liée aux jeux ou que l'on veuille utiliser du contenu lié au jeu pour d'autres types d'interventions, ni les jeux, ni les plateformes de communication liée aux jeux, ni les joueurs ne doivent être traités comme une menace ou un problème à résoudre. Les communautés de joueurs peuvent très bien détecter le fait que l'hypothèse sous-jacente justifiant qu'on les aborde est celle de la gestion des menaces et des risques, même si celle-ci n'est pas explicitement exprimée. Depuis les années 1990, de nombreux débats publics sur le jeu et son lien avec la violence, par exemple les fusillades dans les écoles, ont eu lieu, malgré des preuves peu claires de ce lien.⁸⁹ Ainsi, les joueurs sont désormais particulièrement attentifs aux nouvelles perceptions en matière de risque et aux accusations de violence dirigées contre leurs communautés. Par conséquent, toute suggestion selon laquelle les jeux ou les joueurs sont une menace doit être évitée.
2. **Traiter les joueurs comme étant plus susceptibles de céder à la radicalisation** : Il n'existe aucune preuve montrant que les joueurs sont, plus que d'autres, sensibles à la radicalisation ou à la propagande et devraient être considérés comme une communauté «à risque». Il n'est guère surprenant qu'il y ait un certain chevauchement entre les joueurs et les individus radicalisés, étant donné que plus de 2,5 milliards de personnes dans le monde sont des joueurs, mais cette corrélation ne signifie pas qu'il existe un lien de causalité entre le jeu et la radicalisation.⁹⁰ Percevoir les joueurs comme étant «à risque» est non seulement problématique alors que l'on cherche à les impliquer dans les efforts de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent, mais pourrait également entraîner les initiatives politiques et pratiques dans la mauvaise direction.
3. **Ignorer l'extrémisme religieux** : Une grande partie du débat sur les contenus extrémistes présents sur les plateformes de communication liée aux jeux est concentrée sur l'extrémisme de droite. Cela est logique puisque la plupart des crimes commis dans le monde réel et liés aux espaces de jeu ont été perpétrés par des individus de droite et qu'une grande partie du contenu extrémiste accessible au public sur ces plateformes provient du spectre d'extrême-droite. Cependant, cela ne signifie pas que l'extrémisme religieux doit être ignoré. Le fait qu'il n'y ait, par exemple, qu'une poignée de serveurs Discord associés à la balise «dijhad» ne signifie pas nécessairement qu'une plateforme donnée n'accueille aucun djihadiste, mais uniquement qu'ils sont moins «bruyants» que les acteurs d'extrême droite qui affichent avec audace et ouvertement leur croyances idéologiques à travers leur nom d'utilisateur, leur profil et le nom de leur serveur.
4. **Essayer de tout faire à la fois** : Il serait vain d'essayer d'inclure chacune des suggestions évoquées ci-dessus dans un projet de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent sur les plateformes de communication liée aux jeux ou d'être présent sur toutes ces plateformes à la fois. Toutes les pistes évoquées peuvent être intéressantes mais un seul et même projet d'intervention pourra difficilement s'occuper d'interventions socio-éducatives en ligne, d'identifier les joueurs à risque, de jouer avec la communauté et d'organiser un tournoi d'eSports. De plus, comme il n'y a eu jusqu'à présent que très peu d'actions de P/CVE entreprises dans ces espaces, il est conseillé de procéder par tâtonnement pour

⁽⁸⁹⁾ American Psychological Association, APA Resolution on Violent Video Games

⁽⁹⁰⁾ RAN Spotlight, Online Gaming Platforms, p.11

déterminer quelle plateforme de communication liée aux jeux est la plus prometteuse pour tel ou tel type spécifique d'initiative de prévention primaire ou secondaire.

5. **Intervenir dans le cadre de la P/CVE en imitant:** Essayer de copier les mèmes d'humour noir et le langage propres aux jeux ou utiliser le jeu simplement parce que les acteurs extrémistes sont censés les utiliser avec succès, n'est pas judicieux. Bien que l'inspiration puisse et doive en effet être tirée de ce qui «fonctionne» pour ces acteurs, il n'est ni nécessaire ni conseillé d'intervenir dans le cadre de la prévention et de la lutte contre l'extrémisme violent en imitant dans l'espace de jeu. Les risques que les joueurs s'en aperçoivent et prennent cela, au mieux, pour une supercherie, sont relativement élevées.
6. **Prêter une oreille attentive vs être envahissant:** Il existe une tension inhérente, notamment en matière de prévention numérique, entre la nécessité de prêter une oreille attentive aux individus et le fait d'être perçu comme envahissant leur espace, au point de provoquer des réactions violentes. Une certaine prudence est nécessaire au début de la mise en œuvre de mesures de prévention sur les plateformes de communication liée aux jeux. Il est peu utile de rejoindre des serveurs Discord et d'entreprendre, plus ou moins au hasard et certainement sans y être invité, un travail de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent. De plus, il n'est pas toujours possible de rejoindre les serveurs à l'égard desquels il serait approprié d'appliquer des mesures de prévention secondaires, en raison des processus de vérification mis en place sur les serveurs extrémistes. En outre, s'infiltrer pour tenter de lutter contre l'extrémisme violent est susceptible d'être perçu comme une invasion et se révéler infructueux. Il convient de se faire une idée juste de ce que le public jugera comme étant approprié, des espaces se prêtant au travail de prévention et de ceux sur lesquels il est préférable de ne pas s'aventurer.

Principaux enseignements

1. Le développement des connaissances subculturelles est à la base de tous les efforts de prévention primaire et secondaire dans les espaces de jeux.
2. L'implication dans les espaces de jeu peut aller de la promotion d'un contre-discours ascendant à l'établissement d'une présence sur les plateformes, l'utilisation de jeux (sérieux) et les références au jeu ou à la «culture nerd» dans les campagnes narratives.
3. Il est déconseillé de considérer les espaces de communication liés aux jeux ou les joueurs comme une menace potentielle et un groupe «à risque».

Principales recommandations pour la prévention et la lutte contre l'extrémisme violent sur les plateformes de communication liée aux jeux

Les plateformes de communication liée aux jeux sont devenues des espaces importants, permettant non seulement de parler de jeux et visionner des vidéos de jeu en direct, mais également de se connecter avec des personnes partageant les mêmes idées pour discuter de toutes sortes de sujets. Étant donné que ces plateformes sont fréquentées par des millions d'individus, cela les rend intéressantes à l'égard des interventions de prévention numérique dans l'espace de prévention primaire et secondaire, indépendamment de la présence d'acteurs extrémistes sur ces plateformes. Des recherches supplémentaires doivent être menées pour mieux comprendre l'impact de la présence d'extrémistes dans ces espaces et pour juger des contre-mesures potentielles. Ainsi, à l'heure actuelle, seules des recommandations génériques peuvent être fournies à partir des informations disponibles.

Recommandations

1. **Consultez des initiés:** De nombreux acteurs et organisations dotés d'une connaissance théorique et pratique des espaces de jeu et du contenu lié au jeu peuvent nous aider à acquérir une meilleure compréhension de ces espaces, à mettre au point des interventions appropriées et acquérir des connaissances subculturelles.
2. **Prenez contact avec les plateformes:** Bien que toutes les plateformes de communication liée aux jeux ne soient pas disposées à prendre en charge les mesures de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent, un certain nombre d'entre elles sont, par exemple, membres du Global Internet Forum to Counter Terrorism (GIFCT).⁹¹ Prendre contact avec ces plateformes favorisera le développement de projets de prévention qui correspondent au style et à l'atmosphère de la plateforme en question.
3. **Commencez quelque part:** Les projets de P/CVE incluant des plateformes de communication liée aux jeux sont encore rares. Compte tenu de leur popularité générale et de leur implication dans la propagation des récits extrémistes, il serait opportun d'inclure davantage les plateformes de communication liée aux jeux dans les efforts de prévention numérique, les organisations de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent identifiant, à cet égard, les aspects de leur expertise utiles à l'élaboration de programmes dans de tels espaces.
4. **Utilisez tous les aspects du contenu lié au jeu :** Les plateformes de communication liée aux jeux ne sont pas seulement des conçus pour jouer, mais aussi pour parler de jeux, plaisanter sur les jeux, discuter de thèmes de la vie quotidienne, échanger des illustrations sur des jeux, etc. Dans votre réflexion sur les mesures de prévention primaire et secondaire dans les espaces de jeux, considérez de manière globale l'attrait du contenu lié aux jeux et évitez de vous concentrer uniquement sur les jeux.
5. **Pensez au-delà du contenu lié au jeu :** Ces plateformes de communication liée aux jeux se sont transformées en sites de médias sociaux dont les utilisateurs discutent de tout, de leur musique préférée aux séries animées et à la politique. Aussi n'est-il pas nécessaire de se limiter au contenu lié au jeu présent sur ces plateformes, car d'autres sujets pourraient également ouvrir des pistes de conversation avec les communautés concernées.
6. **Sachez bien où vous mettez les pieds :** Les plateformes de communication liée aux jeux diffèrent considérablement des autres plateformes, non seulement en ce qui concerne leurs fonctions principales, mais aussi les communautés d'utilisateurs et le ton qui y est employé. Par exemple, des

⁽⁹¹⁾ <https://gifct.org/membership/>

mesures de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent sur Twitch seront très différentes de celles menées sur Steam ou Discord. Tenez compte des spécificités de la plateforme que vous ciblez.

7. **Sachez bien à qui vous vous adressez** : Il n'y a pas qu'une seule communauté de joueurs, mais de nombreuses communautés différentes, se chevauchant parfois sur différentes plateformes. Ceux qui aiment regarder les diffusions en direct de Call of Duty sur Twitch peuvent être les mêmes personnes qui publient les mêmes de Mario Brothers dans Discord, ou pas. Cibler «les joueurs» ne sera pas d'une grande utilité dans le cadre projets de prévention sur les plateformes de communication liée aux jeux.
8. **Ne réinventez pas la roue** : Demandez-vous si l'espace de jeu que vous ciblez pour votre projet de prévention est réellement *fondamentalement* différent des autres espaces (numériques) dans lesquels vous avez de l'expérience. Dans de nombreux cas, il sera possible de tirer profit des enseignements tirés et des approches de projets hors ligne, ainsi que d'autres projets en ligne, précédemment mis en œuvre. L'étiquette «jeu» ne doit pas vous empêcher d'utiliser ces enseignements lors de l'élaboration de mesures de prévention dans les espaces de jeu.
9. **Faites des recherches**: L'utilisation de plateformes de communication liée aux jeux par des acteurs extrémistes et les problèmes connexes de l'utilisation des jeux vidéo, de la ludification et des références aux jeux sont encore largement sous-étudiés. On peut, à l'heure actuelle, parler non pas de lacunes dans la recherche, mais plutôt d'un grand vide en matière de recherche sur cette question. La recherche empirique sur les plateformes de communication liée aux jeux et sur la manière dont le contenu des jeux pourrait influencer les processus de radicalisation en ligne fait cruellement défaut. Mener plus de recherches afin de mieux comprendre et traiter le problème est essentiel. Les principales questions de recherche pourront inclure les suivantes.
 - Quelle est la prévalence de la présence d'acteurs extrémistes et de contenus extrémistes dans les espaces de jeu ?
 - Les plateformes de communication liée aux jeux sont-elles utilisées par ces acteurs comme n'importe quelle autre plateforme de communication numérique ou ces espaces de jeux recèlent pour eux un attrait intrinsèque ?
 - Comment les espaces de jeu et des contenus liés aux jeux influencent-ils les processus de radicalisation en ligne par rapport à d'autres facteurs facilitant la radicalisation ?
 - Dans quelle mesure les espaces de jeu sont-ils utilisés de manière différente (ou similaire) par les extrémistes de divers horizons idéologiques ?

Pour approfondir

1. Réseau de sensibilisation à la radicalisation (RAN) (2020). Utilisation des jeux vidéos par les extrémistes – Stratégies et discours. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran_cn_conclusion_paper_videogames_15-17092020_fr.pdf
2. ADL (s.d.) Disruption and Harms in Online Gaming Framework. <https://www.adl.org/fpa-adl-games-framework>
3. ADL (2019). Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games. <https://www.adl.org/media/13139/download>
4. Morgensen, C. and Holding Rand, S. (2019). Angry Young Men: A look inside extreme online communities. <https://cfdp.dk/wp-content/uploads/2020/11/Angry-Young-Men-English-DIGITAL-version-cfdp-oct-2020.pdf>
5. Réseau de sensibilisation à la radicalisation (RAN) (2021). Ludification de l'extrémisme violent et leçons pour la prévention et la lutte contre l'extrémisme violent. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_ad-hoc_pap_fre_humor_20210215_en.pdf

Bibliographie

ADL (s.d.) This is Not a Game: How Steam Harbors Extremists.

<https://www.adl.org/steamextremism#introduction>

ADL (2019). Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games.

<https://www.adl.org/media/13139/download>

Alexander, J. (2018) . Discord is purging alt-right, white nationalist and hateful servers. Polygon, 28 février

<https://www.polygon.com/2018/2/28/17061774/discord-alt-right-atomwaffen-ban-centipede-central-nordic-resistance-movement>

Allyn, B. (2021). Group-Chat App Discord Says It Banned More Than 2,000 Extremist Communities. NPR,

5 avril <https://www.npr.org/2021/04/05/983855753/group-chat-app-discord-says-it-banned-more-than-2-000-extremist-communities>

American Psychological Association (2020). APA Resolution on Violent Video Games.

<https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf>

Andrews, F. et Pym, A. (2021). The Websites Sustaining Britain's Far-Right Influencers. BellingCat, 24

février <https://www.bellingcat.com/news/uk-and-europe/2021/02/24/the-websites-sustaining-britains-far-right-influencers/>

BBC, (2019). Germany shooting: 2,200 people watched on Twitch. BBC, 10 octobre

<https://www.bbc.com/news/technology-49998284>

Bergengruen, V. (2020). How Far-Right Personalities and Conspiracy Theorists Are Cashing in on the

Pandemic Online. Time, 20 avril <https://time.com/5881595/right-wing-conspiracy-theorists-coronavirus/>

Brace, L. (2021). The Role of the Chans in the Far-Right Online Ecosystem. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/04/01/the-role-of-the-chans-in-the-far-right-online-ecosystem/>

Brewster, T. (2020). Revealed: FBI Raided Discord Chats Of 'Unite The Right' Leader. Forbes, 8 janvier

2020 <https://www.forbes.com/sites/thomasbrewster/2020/01/08/revealed-fbi-raided-discord-chats-of-unite-the-right-organizer/?sh=4006757878ed>

Browning, K. (2021). Extremists find a financial lifeline on Twitch. The Denver Post, 8 mai 2021

<https://www.denverpost.com/2021/05/08/extremists-find-a-financial-lifeline-on-twitch/>

Clayton, N. (2021). Discord deleted thousands of 'violent extremist' servers last year. PC Gamer, 7 avril

2021 <https://www.pcgamer.com/discord-deleted-thousands-of-violent-extremist-servers-last-year/>

Cohen, L. (2021). White nationalists are moving from YouTube to DLive. Daily Dot, 19 mai 2021

<https://www.dailydot.com/upstream/dlive-streaming-white-nationalism/>

Counter Extremism Project (2019). Extremist Content Online: Twitch Streamed German Synagogue

Shooting Proliferating on Telegram. <https://www.counterextremism.com/press/extremist-content-online-twitch-streamed-german-synagogue-shooting-proliferating-telegram>

Crawford, B. (2019). Chan Culture and Violent Extremism. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2019/12/31/chan-culture-and-violent-extremism-past-present-and-future/>

D'Anastasio, C. (2021). A Game Livestreaming Site Has Become an Extremist Haven. Wired, 1er juillet

2021 <https://www.wired.com/story/dlive-livestreaming-site-extremist-haven/>

Day, K. (2015). Why terrorists love PlayStation 4. Politico, 15 novembre 2015

<https://www.politico.eu/article/why-terrorists-love-playstation-4/>

DeCook, J. (2021). The Issue Isn't Incels. It's Racist Misogyny. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/03/19/the-issue-isnt-incels-its-racist-misogyny/>

Der Spiegel (2019). The Growing Threat of Online-Bred Right-Wing Extremism. Der Spiegel, 28 mars 2019

<https://www.spiegel.de/international/world/the-growing-threat-of-online-bred-right-wing-extremist-a-1259742.html>

- DLive (2019). DLive Daily Active Users Grow Six-Fold in New Report. GlobeNewsWire, 17 juillet 2019 <https://www.globenewswire.com/news-release/2019/07/17/1883829/0/en/DLive-Daily-Active-Users-Grow-Six-Fold-in-New-Report.html>
- EU Counter-Terrorism Coordinator (2020). 9066/20 Online gaming in the context of the fight against terrorism. <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9066-2020-INIT/en/pdf>
- Europol (2021). European Union Terrorism Situation and Trend Report. <https://www.europol.europa.eu/activities-services/main-reports/european-union-terrorism-situation-and-trend-report-2021-tesat>
- Farokhmanesh, M. (2018). White supremacists who used Discord to plan Charlottesville rally may soon lose their anonymity. The Verge, 7 août 2018 <https://www.theverge.com/2018/8/7/17660308/white-supremacists-charlottesville-rally-discord-plan>
- Forchtner, B. et Tominc, A. (2017). Kalashnikov and Cooking-spoon: Neo-Nazism, Veganism and a Lifestyle Cooking Show on YouTube. *Food, Culture & Society* 20, no.3: 415-441
- Gais, H. et Hayden, M. (2020). Extremists Are Cashing in on a Youth-Targeted Gaming Website. <https://www.splcenter.org/hatewatch/2020/11/17/extremists-are-cashing-youth-targeted-gaming-website>
- Gonzalez, O. (2021). QAnon believers and anti-maskers build new audiences at Twitch, report says. CNet, 27 avril <https://www.cnet.com/news/qanon-believers-and-anti-maskers-build-new-audiences-at-twitch-report-says/>
- Gonzalez, O. (2019). 8chan, 8kun, 4chan, Endchan: . CNet, 7 novembre 2019 <https://www.cnet.com/news/8chan-8kun-4chan-endchan-what-you-need-to-know-internet-forums/>
- Grayson, N. (2021). Twitch Isn't Overwhelmed With Far-Right Extremists, But It Does Have A Big Misinformation Problem. Kotaku, 5 mai 2021 <https://kotaku.com/twitch-isnt-overwhelmed-with-far-right-extremists-but-1846783597>
- Guhl, J., Ebner, J. et Rau, J. (2020). The online ecosystem of the German far-right. <https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2020/02/ISD-The-Online-Ecosystem-of-the-German-Far-Right-English-Draft-11.pdf>
- Kaplan, A. (2021). DLive may have cracked down on some extremists following the Capitol attack, but QAnon supporters remain on the platform. Media Matters, 19 janvier 2021 <https://www.mediamatters.org/qanon-conspiracy-theory/dlive-may-have-cracked-down-some-extremists-following-capitol-attack-qanon>
- Keen, F. (2020). After 8chan. <https://crestresearch.ac.uk/comment/after-8chan/>
- Keen, F., Crawford, B. et Suarez-Tangil, G. (2020). Memetic Irony And The Promotion Of Violence Within Chan Cultures. <https://crestresearch.ac.uk/resources/memetic-irony-and-the-promotion-of-violence-within-chan-cultures/>
- Keierleber, M. (2021). How white supremacists recruit teen culture warriors in gaming communities. Fast Company, 1er février 2021 <https://www.fastcompany.com/90599113/white-supremacists-gaming-sites-dlive>
- Kelly, M. (2021). DLive is under congressional scrutiny over Capitol attack. The Verge, 9 février 2021 <https://www.theverge.com/2021/2/9/22274169/dlive-capitol-riot-attack-extremism-video-baked-alaska>
- Lewis, J. et Marsden, S. (2021). Countering Violent Extremism Interventions: Contemporary Research. file:///C:/Users/Linda/Downloads/countering_violent_extremism_interventions_contemporary_research.pdf
- Morgensen, C. et Helling Rand, S. (2019). Angry Young Men: A look inside extreme online communities. <https://cfdp.dk/wp-content/uploads/2020/11/Angry-Young-Men-English-DIGITAL-version-cfdp-oct-2020.pdf>
- Nagle, A. (2017). *Kill all normies: Online Culture Wars from 4chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right*. Winchester: Zero Books
- Patterson, D. (2019). 8chan users are moving to Discord, where your kids are playing video games. CBS News, 26 août 2019 <https://www.cbsnews.com/news/8chan-users-are-moving-to-discord-where-your-kids-are-playing-video-games/>

Plaum, A. (2020). Fighting the infodemic, one game at a time. DW Innovation, 3 septembre 2020 <https://innovation.dw.com/fighting-the-infodemic-one-game-at-a-time/>

Réseau de sensibilisation à la radicalisation (RAN) (2020). Utilisation des jeux vidéo par les extrémistes – Stratégies et discours. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran_cn_conclusion_paper videogames_15-17092020_fr.pdf

Réseau de sensibilisation à la radicalisation (RAN) (2020). Le rôle des foyers de radicalisation. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_ad-hoc_pap_fre_humor_20210215_en.pdf

Réseau de sensibilisation à la radicalisation (RAN) (2021). Ludification de l'extrémisme violent et leçons pour la prévention et la lutte contre l'extrémisme violent. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_ad-hoc_pap_fre_humor_20210215_en.pdf

Réseau de sensibilisation à la radicalisation (RAN) (2021). Terroristes numériques et «acteurs isolés». https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_ad-hoc_pap_fre_humor_24022021_en.pdf

Réseau de sensibilisation à la radicalisation (RAN) (2021). It's not funny anymore. Far-right extremists' use of humour. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/homeaffairs/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/ran-papers/docs/ran_ad-hoc_pap_fre_humor_20210215_en.pdf

Réseau de sensibilisation à la radicalisation (RAN) (2021). Tactiques d'incitation en ligne sur les plateformes de jeu (et domaines adjacents) : menaces et opportunités. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/about-ran/ran-c-and-n/docs/ran_cn_conclusion_paper videogames_15-16032021_fr.pdf

Réseau de sensibilisation à la radicalisation (RAN) (2021). Spotlight : Enjeux numériques. https://ec.europa.eu/home-affairs/sites/default/files/what-we-do/networks/radicalisation_awareness_network/docs/spotlight_digital_challenges_en.pdf

Reuters (2015). Teenager in Austrian 'Playstation' terrorism case gets two years. Reuters, 26 mai 2015. <https://www.reuters.com/article/us-mideast-crisis-austria-idUSKBN0OB0LK20150526>

Schlegel, L. (2020). Jumanji extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes. *Journal for Deradicalization*, no. 23. <https://journals.sfu.ca/jd/index.php/id/article/view/359/223>

Schlegel, L. (2020). No child's play: The Identitarian Movement's 'Patriotic' video game. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2020/09/17/no-childs-play-the-identitarian-movements-patriotic-video-game/>

Schlegel, L. (2020). Can You Hear Your Call of Duty? The Gamification of Radicalization and Extremist Violence. *European Eye on Radicalization*, 17 mars 2020 <https://eeradicalization.com/can-you-hear-your-call-of-duty-the-gamification-of-radicalization-and-extremist-violence/>

Singer, P. et Brooking, E. (2018). *LikeWar: The Weaponization of Social Media*. New York: Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company

Tassi, P. (2015). How ISIS Terrorists May Have Used PlayStation 4 To Discuss And Plan Attacks [Updated]. Forbes, 14 novembre 2015 <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/11/14/why-the-paris-isis-terrorists-used-ps4-to-plan-attacks/?sh=10292d705549>

Tielemans, A. (2021). A Survey of Violent Extremist and Terrorist Activities Across the Gaming Environment. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/06/28/a-survey-of-violent-extremist-and-terrorist-activities-across-the-gaming-environment/>

UNOCD (2021). Preventing violent extremism through education: A practical guide. https://www.unodc.org/documents/dohadecaration/Sports/PVE/Guide_PVE_Ebook.pdf

Xiang, T. K. (2021). Bridging the Gap Between Counterterrorism Research and Practice Through Game-Based Learning. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/04/19/bridging-the-gap-between-counterterrorism-research-and-practice-through-game-based-learning/>

Won, Y. et Lewis, J. (2021). Male Supremacism, Borderline Content, and Gaps in Existing Moderation Efforts. GNET Insight. <https://gnet-research.org/2021/04/06/male-supremacism-borderline-content-and-gaps-in-existing-moderation-efforts/>

À propos de l'auteur:

Linda Schlegel est doctorante à l'Université Goethe de Francfort et chercheuse associée de l'Institut de recherche sur la paix de Francfort (PRIF). Elle est membre associé du Global Network on Extremism and Technology (GNET) et modus | du Centre for Applied Research on Deradicalisation (modus | zad).

TROUVER DES INFORMATIONS SUR L'UE

En ligne

Vous trouverez des informations sur l'Union européenne dans toutes les langues officielles de l'UE sur le site internet Europa à l'adresse suivante : https://europa.eu/european-union/index_fr

Publications de l'UE

Vous pouvez télécharger ou commander des publications européennes gratuites et payantes sur : <https://op.europa.eu/fr/web/general-publications/publications>. Plusieurs exemplaires de publications gratuites peuvent être obtenus en contactant Europe Direct ou votre centre d'information local (consultez le lien https://europa.eu/european-union/contact_fr).

Droit de l'UE et documents connexes

Pour accéder aux informations juridiques de l'UE, y compris à l'ensemble du droit de l'UE depuis 1952 dans toutes les versions linguistiques officielles, consultez EUR-Lex à l'adresse suivante : <http://eur-lex.europa.eu>

Données ouvertes de l'UE

Le portail des données ouvertes de l'UE (<http://data.europa.eu/euodp/fr>) permet d'accéder à l'ensemble de données de l'UE. Ces données peuvent être téléchargées et réutilisées gratuitement, à des fins commerciales ou non.

Radicalisation Awareness Network



Publications Office
of the European Union