

[twitter](#)[facebook](#)[linkedin](#)[youtube](#)

09/11/2020

**DOCUMENT DE CONCLUSION**

Réunion RAN C&amp;N – Utilisation des jeux vidéo par les extrémistes – Stratégies et discours

15 et 17 septembre 2020

Réunion virtuelle

# Utilisation des jeux vidéo par les extrémistes – Stratégies et discours

## Introduction

---

L'usage et l'abus que les extrémistes violents font non seulement des jeux vidéo, mais également des plates-formes de communication et de l'imagerie liées à ces jeux, font l'objet d'une forte médiatisation. Mais la nature et l'ampleur de ce problème restent néanmoins mal comprises par de nombreux praticiens de première ligne. L'objectif de la réunion du groupe de travail C&N (Communication and Narratives) qui s'est tenue du 15 au 17 septembre 2020 était d'explorer ce sujet avec des praticiens, des représentants de l'industrie des jeux et des experts. Au cours de la rencontre, les stratégies et discours actuellement utilisés par les groupes extrémistes violents islamistes et d'extrême droite ont été présentés et débattus. Il est clairement apparu qu'on peut identifier une grande variété de stratégies de propagande et de recrutement extrémistes, qui dépendent du support utilisé (c.à.d. par le biais des jeux eux-mêmes, des références culturelles qui leur sont attachées ou par la ludification). Les discours utilisés intègrent des mèmes, des symboles ou d'autres références linguistiques à la culture des gamers en ligne, la diffusion de récits complotistes et l'utilisation du jargon des gamers sur des plates-formes telle que 8chan. La réunion a d'autre part déterminé les problèmes rencontrés par les praticiens de première ligne et les décideurs, avant de définir certaines solutions possibles à ces problèmes. Plutôt que d'appliquer des approches uniques (comme de se contenter de travailler sur la connaissance des médias), il a été suggéré d'utiliser des approches multidimensionnelles pour traiter simultanément le problème sous différents angles. Les participants se sont également intéressés aux façons dont la communauté des gamers pourrait être autonomisée, par exemple en lui permettant

d'accéder plus facilement au signalement de contenu extrémiste. Cet article résume les problèmes généraux ainsi que les stratégies et discours utilisés ; il recommande également quelques nouvelles mesures concrètes.

## Quels sont les problèmes généraux rencontrés pour lutter contre l'utilisation des plates-formes de jeu vidéo par les extrémistes ?

---

L'utilisation des jeux vidéo par les extrémistes n'est pas une nouvelle tactique ; en 2003, des groupes tels que le Hezbollah créaient déjà des jeux vidéo en vue d'atteindre leurs objectifs de recrutement. Divers problèmes apparaissent dans la lutte contre les discours et stratégies émergeant de ces jeux vidéo et des plates-formes associées, dont, entre autres :

- **Comprendre le problème** : Il y a un risque d'amalgame entre la ludification basée sur les jeux vidéo ou les jeux vidéo extrémistes et la surveillance des fonctionnalités de chat intégrées aux jeux. Le tableau qui suit décompose l'éventail des activités extrémistes liées aux jeux vidéo susceptibles d'être rencontrées par les praticiens. Même si elles ont toutes plus ou moins un rapport avec les jeux, la ludification ou la culture des gamers, il s'agit de phénomènes complètement différents qui exigent des réponses très spécifiques. Il est donc malvenu et contre-productif de les confondre.
- **Éviter la stigmatisation** : Il existe une longue tradition consistant à blâmer les jeux vidéo pour leur violence généralisée, à nourrir le stéréotype consistant à faire des joueurs des individus solitaires et à qualifier la communauté des joueurs comme étant « à risque ». Les participants considèrent que ces points de vue sont erronés, non prouvés et contreproductifs et suggèrent de traiter le problème en collaborant avec la communauté des joueurs.
- **Comportement extrémiste** : Les extrémistes font preuve d'un comportement très souple sur les plates-formes associées aux jeux en ligne : pour éviter d'être détectés, ils passent souvent d'une plate-forme à l'autre et emploient un langage codifié. Ils sont souvent capables d'utiliser des fonctionnalités constitutives essentielles de ces environnements de jeu (comme les chats intégrés) pour promouvoir leurs discours, parfois au travers de conversations courantes.
- **Limites de la modération** : Les éléments qui rendent les environnements de jeu attractifs pour leur public font qu'ils sont difficiles à surveiller en vue de détecter des comportements extrémistes. Il existe souvent un fort degré d'anonymat dans les chats intégrés aux jeux et sur les plates-formes de communications liées. Les petites plates-formes peuvent donc rencontrer des difficultés pour modérer un grand volume de contenu.

## Types de stratégies liées à l'activité extrémiste dans les jeux vidéo

---

L'éventail complet des stratégies spécifiques utilisées par les extrémistes pour leurs activités de recrutement fait encore l'objet de recherches. De façon générale, on peut déjà distinguer sept axes d'utilisation des jeux vidéo par les extrémistes pour mener leurs activités de recrutement et de propagande :

	Jeux			Plates-formes de communications liées aux jeux	Références culturelles aux jeux	Ludification
	Production de jeux sur mesure	Modification (modding) des jeux grand-public	Chat intégré au jeu : Incitation			
<b>Exemple</b>	<p>Il y existe de nombreux exemples médiatisés d'extrémistes produisant leurs propres jeux vidéo.</p> <p>Le Hezbollah, par exemple, a produit son propre jeu vidéo au début des années 2000<sup>i</sup>, et plus récemment des groupes d'extrême droite violents ont produit des jeux tels qu'<i>Ethnic Cleansing</i><sup>ii</sup> et <i>Heimat Defender: Rebellion</i>.<sup>iii</sup></p>	<p>De nombreux jeux permettent aux utilisateurs de créer leurs propres modifications, ou mods. Cette fonctionnalité, a priori positive et propice à la créativité, peut être exploitée par les extrémistes. Il s'agit par exemple de certaines versions de <i>Grand Theft Auto</i><sup>iv</sup> et de <i>Call of Duty</i> modifiées par des partisans de Daesh.<sup>v</sup> Cette tactique met de puissants moteurs de jeu aux mains des extrémistes.</p>	<p>Les fonctions de chat intégrées aux jeux, sous forme de texte ou de discussions, constituent pour les extrémistes un moyen de manipuler des utilisateurs vulnérables. Les recruteurs peuvent cibler des personnes sur des plates-formes ouvertes, puis ils commencent à tisser des liens avec leurs cibles et les invitent à les rejoindre dans des environnements plus fermés. La nature et les fonctionnalités de ces fonctions de chat varient considérablement selon la plate-forme.</p>	<p>Alors que les extrémistes sont chassés de réseaux sociaux tels que Twitter, certains ont migré vers des plates-formes de communication dédiées aux jeux en ligne, comme Discord.</p> <p>Ces plates-formes, initialement mises en place pour apporter leurs services aux communautés de joueurs, sont rapidement devenues des plates-formes de médias sociaux très populaires.</p>	<p>L'utilisation par les extrémistes de références culturelles populaires a toujours été répandue, et les jeux vidéo ne font pas exception. On sait que Daesh s'approprie les visuels marketing de <i>Call of Duty</i> pour appuyer ses efforts de propagande.<sup>vi</sup></p> <p>L'auteur du massacre de Christchurch a ironiquement demandé à ses followers de « s'abonner à PewDiPie », un influenceur de premier plan.<sup>vii</sup></p>	<p>La ludification est un puissant outil de motivation, et l'extrémisme ne fait pas exception. Il s'agit d'utiliser des éléments propres à des jeux existants dans un contexte qui ne leur est pas lié, afin d'induire un changement de comportement. La ludification peut s'appuyer sur une stratégie « descendante » consistant à classer les utilisateurs extrémistes (à l'aide de « classements par niveau de radicalisation » incitant les joueurs à atteindre un niveau en réalisant certaines tâches et à accéder à des groupes secrets) ou sur une stratégie « ascendante » attribuant des « <b>scores élevés</b> » aux fans faisant l'éloge des <b>attaquants</b>.<sup>viii</sup></p> <p>Ces dernières années, les assaillants eux-mêmes ont poussé les choses plus loin en diffusant en direct des attaques sur des plates-formes telles que Twitch et Facebook Live d'une façon faisant penser aux jeux de tir à la première personne.<sup>ix</sup></p>
<b>Impact connu</b>	<p>Même si ces jeux font les gros titres, leur impact n'est pas clairement établi dans la mesure où ils sont en général vite supprimés des services de distribution numérique comme Steam et que leur création représente un gros investissement en temps pour le groupe.</p>	<p>Les mods extrémistes attirent l'attention de la presse et donnent l'illusion d'une crédibilité et d'une compétence technique à ceux qui ne sont pas familiers avec la facilité de création de ces mods. On ne sait pas si, au-delà de la propagande, les jeux modifiés ont déjà eu un impact sur le recrutement.</p>	<p>Les exemples d'utilisation de chats intégrés aux jeux sont rares mais connus des praticiens.</p>	<p>Les problèmes posés par les espaces extrémistes sur des plates-formes telles que Discord sont identiques à ceux qui étaient auparavant posés par les groupes Facebook. Pour les extrémistes, ces espaces sociaux peuvent constituer un terrain propice à la radicalisation et au recrutement d'autres personnes.</p>	<p>Les efforts pour utiliser les références culturelles des jeux en ligne se distinguent de la création de jeux ou des mods (voir le paragraphe sur les discours).</p> <p>Une propagande utilisant le même langage que ceux qu'elle cherche à recruter sera probablement plus efficace.</p>	<p>La ludification a tendance à provoquer un renforcement de l'engagement et de l'identification avec un contenu extrémiste.</p> <p>Des attaques telles que le massacre de Christchurch ont été vues en direct par des milliers de personnes, et les images ont ensuite été vues par des millions de personnes.<sup>x</sup></p>

## Quels sont concrètement les discours utilisés par les extrémistes ?

Comme cela est expliqué plus haut, l'activité extrémiste relative aux jeux vidéo est un phénomène varié et complexe. On dispose d'exemples d'activités extrémistes liées aux jeux vidéo menées par des extrémistes islamistes, des extrémistes de droite et des groupes ethno-nationalistes. Il serait donc futile de chercher à déterminer un discours commun à des groupes aussi divers et dans des circonstances aussi variées. Les intervenants et participants à cet événement ont réuni un grand nombre d'experts de l'extrême droite violente ; c'est ce qui explique que plusieurs mêmes d'extrême droite violente et de discours complotistes ont pu être identifiés. Ce travail ne doit cependant pas être considéré comme étant exhaustif ou représentatif.

### Mêmes, éléments de langage et symboles liés à la culture en ligne de l'extrémisme de droite

Les extrémistes de droite violents diffusent souvent des discours accélérationnistes ou apocalyptiques. Ceux-ci, qui peuvent s'appuyer sur des éléments visuels de la culture populaire tirés par exemple de *Call of Duty* et de *Grand Theft Auto*, sont souvent de nature sarcastique ou ironique et montrent des caricatures extrêmes. On peut citer comme exemples le même Pepe the Frog, des images de soleils noirs et de têtes de mort, qui sont souvent populaires chez les adeptes de la « Siege culture », ainsi que des variations du même « Happy Merchant ». La musique et l'art fashwave (une récupération par la droite alternative de la « synthwave », un genre de musique électronique fortement influencé par les pistes sonores et les jeux informatiques des années 1980) sont populaires et les injures centrées sur l'exclusion et des modes de pensée basés sur les parallèles et les contraires (comme noir/blanc, faible/fort, gouine, tapette etc.) sont répandues.



Figure 1 : Les extrémistes disséminent plusieurs types de mêmes sur les plates-formes de jeux vidéo, comme le Happy Merchant (à gauche) et Pepe the Frog (droite).

Le symbolisme utilisé peut intégrer des artefacts de la culture des mêmes, de la culture des armes à feu ou de la culture de guerre, des symboles populaires utilisés sur des canaux tels que 4chan, et même parfois des symboles occultes ou religieux. De nombreux jeux réalisés par des extrémistes utilisent une iconographie et des symboles dont la compréhension exige une connaissance spécialisée. Il est souvent admis que cette communication est destinée à des personnes connaissant et comprenant les symboles utilisés.

### Discours du complot

S'ils ont toujours été présents, les discours du complot connaissent depuis peu un regain de popularité dû à la pandémie de COVID-19. Exprimant souvent un sentiment hostile à l'égard des pouvoirs publics, ces discours obtiennent l'adhésion d'individus vulnérables qui veulent trouver un sens au monde et pensent détenir un esprit critique contrastant avec l'aveuglement attribué au grand public. Exemples bien connus :

- « le génocide des blancs », « le Grand Remplacement » et « l'islamisation », qui se focalisent tous sur le déclin de la race blanche.
- Le discours du complot de QAnon qui, cette année, s'est largement répandu dans le monde. Populaire au sein de la droite alternative, ce discours prétend qu'il existe au plus haut niveau un groupe de pédophiles adoreurs de Satan se livrant dans le monde entier à la traite sexuelle d'enfants.

### Jargon et symbolisme de la ludification

Le jargon et les symboles des jeux vidéo ont, entre autres, été fusionnés en ce qu'on appelle communément un « langage de ludification ». Il s'agit par exemple des **récits de héros protecteurs**. Dans les jeux vidéo en général, comme dans la culture populaire, il est très courant que les récits reposent sur la nécessité de protéger le monde contre le mal. Le combat et la guerre sont considérés comme des moyens légitimes de lutter contre les injustices. Parmi les expressions ludifiées on peut citer « **Fin de partie pour cette personne** » et « **Dépassez ce score** » (utilisé p. ex. sur 8chan pour indiquer le grand nombre de tués « atteint » par l'attaque de Christchurch et exhorter d'autres personnes à battre ce score).

La sous-culture des jeux vidéo peut également être utilisée comme cadre pour communiquer des idées extrémistes. Par exemple, le tireur de Halle a fait figurer une liste d'« exploits » dans l'un de ses documents rendus publics. Si l'on peut ici s'attacher à l'aspect ludification, il pourrait être plus utile d'admettre que les jeux

vidéo sont devenus un composant essentiel de l'esprit du temps et qu'on y fera de plus en plus référence. Le langage des jeux vidéo apporte des cadres linguistiques facilement compris par une grande partie du public.

## Problèmes et recommandations

Les participants ont indiqué que les praticiens rencontrent un certain nombre de problèmes dans ce domaine et ont apporté des précisions sur les besoins que pourraient avoir ces praticiens et la communauté des joueurs.

### Quelles difficultés les praticiens rencontrent-ils dans le cadre des jeux vidéo et de la prévention et de la lutte contre l'extrémisme violent ?

- **Méconnaissance des jeux vidéo** : Les praticiens ont une connaissance limitée du fonctionnement actuel des jeux vidéo, des principales tendances, des lieux où les extrémistes sont actifs, de la façon dont les personnes s'engagent sur ces plates-formes, et des différences entre jeux vidéo, ludification et plates-formes de communication associées aux jeux. Ils ont mis en évidence un manque de temps et de compétences pour pouvoir agir sur ces plates-formes.
- **Méconnaissance du symbolisme utilisé** : Les praticiens rencontrent des difficultés pour reconnaître, comprendre et combattre efficacement le langage et le symbolisme utilisés. Cette lacune est également due au fait que le langage et le symbolisme évoluent rapidement, ce qui fait que l'industrie des jeux elle-même a du mal à comprendre ce qui se déroule sur ses plates-formes.
- **Incapacité à établir un contact** : Les praticiens ont mis en évidence une incapacité à identifier les individus vulnérables sur les plates-formes associées aux jeux vidéo, du fait de l'anonymat assuré par l'environnement des jeux vidéo et de la nature fermée de certains groupes de jeu. Certains ont exprimé des doutes quant à la façon dont la communauté des joueurs pourrait accueillir les interventions d'utilisateurs individuels sur ces plates-formes. De plus, les praticiens ciblent souvent un public trop large, ce qui ne facilite pas le contact avec le public spécifique qu'ils ont à l'esprit.
- **Vision limitée** : Pour s'attaquer au problème, les praticiens emploient souvent des approches spécifiques (uniquement axées sur la connaissance des médias) plutôt que des approches pluridimensionnelles. Ces dernières attaquaient le problème selon plusieurs angles et seraient constituées, entre autres, de contre-discours et de récits alternatifs, d'une formation à la connaissance des médias et de la culture numérique, de la compréhension de la diversité et de l'inclusion.
- **Déficit de connaissances et de moyens** : Les praticiens souffrent d'un déficit de moyens et de compétences techniques nécessaires au développement de jeux ou d'applications ludifiées attrayants et efficaces pour prévenir et lutter contre l'extrémisme violent.

### De quoi les praticiens ont-ils besoin pour améliorer leurs propres compétences, connaissances et compréhension du problème ?

Comme il s'agit d'une nouvelle problématique, il faut mettre en place **plus de collaborations** entre les fournisseurs de plates-formes de jeu, la communauté des joueurs, les instituts de recherche et les praticiens sur **la façon de lutter contre les discours de recrutement, le fonctionnement de ces plates-formes, l'identification des mécanismes psychologiques utilisés par les recruteurs et les types de stratégies utilisées par les extrémistes** sur ces plates-formes. L'EUIF (EU Internet Forum) représente déjà un bon environnement pour se rencontrer, et il est recommandé d'élargir aux plates-formes de jeux vidéo le champ d'application de ce forum. Les praticiens ont d'autre part besoin d'accéder aux recherches consacrées à ces processus. Parmi les autres recommandations :

- **Les praticiens doivent se familiariser avec les environnements de jeux vidéo** en y jouant, en discutant avec la communauté des joueurs et en étant présents sur les plates-formes pour comprendre le langage et le symbolisme utilisés. La connaissance de l'environnement et de leur public cible est essentielle pour élaborer des contre-discours et des récits alternatifs ainsi que pour éviter de nuire.<sup>xi</sup>
- **Il faut développer les échanges ouverts et la coopération entre la police et les praticiens de première ligne** afin de garantir une relation de confiance dénuée de possibles stéréotypes ou accusations de « mouchardage ».

- **Pour leur travail de prévention, les praticiens ont besoin de disposer d'une vue d'ensemble des produits innovants utilisant les mécanismes des jeux vidéo.** Des modules de formation dynamique sur des guides théoriques et pratiques relatifs aux jeux en ligne, ou un manuel, pourraient leur permettre d'accéder à cette ressource. Cette vue d'ensemble devrait, entre autres, aborder les sujets suivants :
  - la connaissance de l'environnement des jeux en ligne, des plates-formes et des tendances correspondantes,
  - l'extrémisme violent au sein de l'environnement des jeux en ligne,
  - la dynamique et les aspects techniques de l'environnement en ligne,
  - les recherches sur les facteurs psychologiques et l'impact.
- **Les praticiens doivent mener une réflexion critique sur les hypothèses relatives à la corrélation entre jeux vidéo et radicalisation.** Dans de nombreux pays, une majorité de personnes sont des gamers<sup>xii</sup>, mais nous en savons très peu sur le nombre réel d'individus supposément radicalisés par ce moyen. Il y a beaucoup à apprendre du débat sur les jeux vidéo et la violence (et plus généralement sur les effets des médias) qui, d'après un grand nombre d'études, s'avère peu concluant tant au niveau des effets que des influences.

## De quoi la communauté des joueurs a-t-elle besoin ?

Il n'est pas nécessairement exact d'affirmer que la communauté des joueurs a besoin d'un soutien. Des actions ascendantes sont menées sur ces plates-formes pour lutter contre les extrémistes. Par exemple, les publicités pour *Heimat Defender : Rebellion*, un jeu du mouvement identitaire, ont déjà été rejetées par la communauté des joueurs (p. ex. par des efforts coordonnés pour signaler le jeu sur Steam et Reddit). Une première recommandation consiste donc à **ne pas sous-estimer ou même remettre en cause la résilience de cette communauté**. La communauté des joueurs peut s'associer aux praticiens de la prévention et de la lutte contre l'extrémisme violent et les aider non seulement à comprendre les jeux/ludification, mais également à les utiliser efficacement dans leur travail.

- **Les joueurs doivent disposer de plus d'outils et d'un meilleur accès aux mécanismes de signalement de contenus extrémistes.** Cela ne se limite pas au retrait de contenus ou au blocage d'utilisateurs, mais il faut également aider les joueurs à remettre en question certaines choses que les extrémistes ont pu déclarer ou partager sur les plates-formes. Les décideurs peuvent soutenir la création de logiciels capables d'identifier et de supprimer automatiquement le contenu extrémiste des plates-formes de jeux vidéo.
- **Les joueurs peuvent être aidés en améliorant leurs connaissances et leur sensibilisation** aux discours et tactiques utilisés par les extrémistes pour mener leurs actions de radicalisation et de recrutement.
- **Une éducation est nécessaire pour promouvoir une culture inclusive et tolérante sur les plates-formes de jeu vidéo.** Les compétences en connaissance des médias et en pensée critique sont des aspects essentiels de cette éducation. Celle-ci mettra l'accent sur une combinaison entre ces efforts en ligne et des actions hors ligne.
- **Il est nécessaire que les plates-formes soient plus réactives en matière de modération du contenu et de diffusion des discours extrémistes.** Cet objectif peut être atteint grâce à un partage d'expériences entre les plates-formes participant à l'EUIF et au GIFCT (Global Internet Forum to Counter Terrorism) afin d'améliorer leurs mesures de détection proactives, par exemple en intégrant dans leurs conditions d'utilisation des dispositions contre les contenus terroristes et extrémistes, ainsi qu'en renforçant leurs capacités.

## Suivi

Les activités extrémistes liées aux jeux vidéo sont extrêmement complexes et se manifestent de très nombreuses façons selon les plates-formes et les types d'extrémisme. Un grand nombre des problèmes évoqués au cours de cette réunion, comme celui de la diffusion en direct des massacres, sont mieux traités par l'intermédiaire de forums tels que l'EUIF et le GIFCT. L'utilisation de jeux vidéo éducatifs pour la prévention et la lutte contre l'extrémisme violent pourrait représenter un thème intéressant pour le Groupe de travail Jeunes et éducation du

RAN (RAN Y&E). Ceci étant, cette réunion a permis aux praticiens du RAN de dégager un certain nombre de possibilités de suivi dans ce domaine, que ce soit par le biais de rencontres ou d'actions :

- une réunion pour explorer le rôle positif que pourraient jouer les e-sports dans les efforts de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent, de façon similaire au rôle joué par les sports hors ligne ;
- une réunion de suivi pour explorer plus en profondeur la nature d'un « praticien numérique de première ligne » ;
- une rencontre réunissant des experts de l'incitation numérique et des praticiens de la prévention et de la lutte contre l'extrémisme violent, suite à la réunion H&SC de 2019 qui s'était penchée sur le profil psychologique des incitateurs et sur les tactiques générales d'incitation.

---

<sup>i</sup> ['Hezbollah game celebrates war vs. Israel'](#)

<sup>ii</sup> ['Games Elevate Hate to Next Level'](#)

<sup>iii</sup> ['A German Far-Right Group Is Trying to Recruit Kids with a Free Video Game'](#)

<sup>iv</sup> ['Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0'](#)

<sup>v</sup> ['ISIS'S CALL OF DUTY'](#)

<sup>vi</sup> *The Idols of ISIS: From Assyria to the Internet* (p. 37).

<sup>vii</sup> ['I didn't want hate to win': PewDiePie ends 'subscribe' meme after Christchurch shooter's shout-out'](#)

<sup>viii</sup> ['Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes'](#)

<sup>ix</sup> ['2,200 Viewed Germany Shooting Before Twitch Removed Post'](#)

<sup>x</sup> ['Facebook to reexamine how livestream videos are flagged after Christchurch shooting'](#)

<sup>xi</sup> ['Discours efficaces : actualisation du modèle GAMMMA+'](#)

<sup>xii</sup> Aux États-Unis, par exemple, 65 % des adultes jouent à des jeux vidéo : ['2019 ESSENTIAL FACTS About the Computer and Video Game Industry'](#)