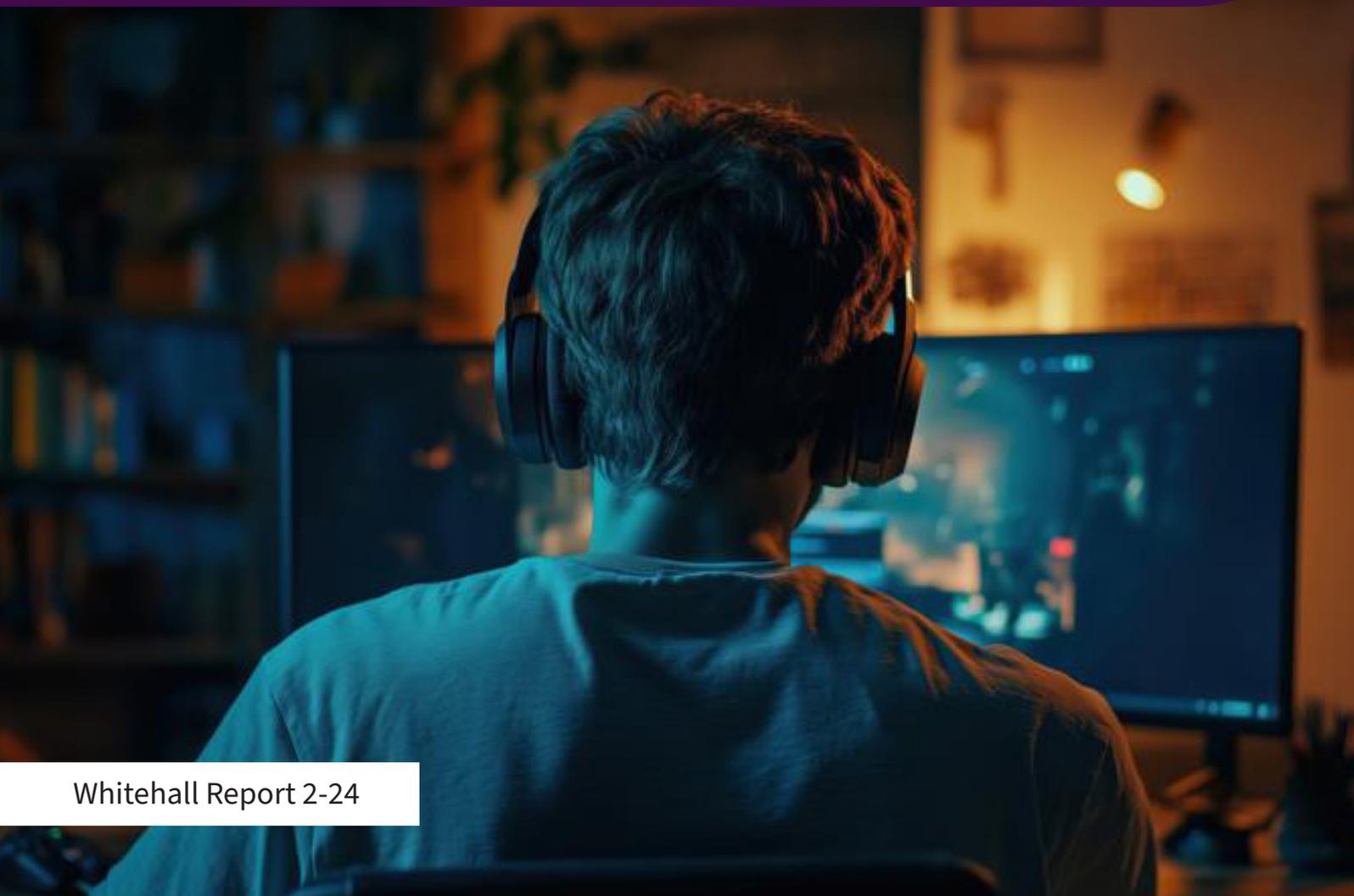


Whitehall Report

Radicalisation par les Jeux Vidéo

Le Rôle de l'Identité Sociale Genrée

Jessica White, Claudia Wallner, Galen Lamphere-Englund,
Love Frankie, Rachel Kowert, Linda Schlegel, Ashton Kingdon,
Alexandra Phelan, Alex Newhouse, Gonzalo Saiz et Petra Regeni



Fort de 193 années de réflexion indépendante sur la défense et la sécurité

Le Royal United Services Institute (RUSI) est le plus ancien institut de réflexion au monde et le principal centre de réflexion du Royaume-Uni sur la défense et la sécurité. Sa mission est d'informer, d'influencer et d'enrichir le débat public en faveur d'un monde plus sûr et plus stable. Le RUSI est un institut axé sur la recherche, produisant des analyses indépendantes, pratiques et innovantes pour répondre aux défis complexes d'aujourd'hui.

Depuis sa fondation en 1831, le RUSI s'appuie sur ses membres pour soutenir ses activités. Grâce aux revenus tirés de la recherche, des publications et des conférences, le RUSI a maintenu son indépendance politique pendant 193 ans.

Le contenu de cette publication est fourni à titre informatif seulement. Il ne vise pas à constituer un avis sur lequel il ne faut pas se fier sans réserve. Vous devez obtenir un avis professionnel ou spécialisé avant de prendre, ou de vous abstenir de prendre, toute décision fondée sur le contenu de cette publication.

Les opinions exprimées dans cette publication sont celles des auteurs et ne reflètent pas nécessairement celles du RUSI ou de toute autre institution.

Dans les limites prévues par la loi, le RUSI n'est pas responsable de toute perte ou de tout dommage, de quelque nature que ce soit, prévisible ou non (y compris, sans s'y limiter, en matière de diffamation), découlant de ou en lien avec la reproduction, l'utilisation ou la confiance accordée à cette publication ou à toute information qu'elle contient par vous ou un tiers. Les mentions du RUSI incluent ses administrateurs et ses employés.

© 2024 The Royal United Services Institute for Defence and Security Studies (Institut royal des services unis pour les études de défense et de sécurité)



Ce travail est publié sous licence Creative Commons Attribution – Pas d'utilisation commerciale – Pas de modification 4.0 International. Pour plus d'informations, voir : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

Date de publication : décembre 2024.

Image de couverture : Gorodenkoff / Adobe Stock

Royal United Services Institute
for Defence and Security Studies
Whitehall
London SW1A 2ET
United Kingdom
+44 (0)20 7747 2600
www.rusi.org

RUSI is a registered charity (No. 210639)



Contents

Remerciements	iv
Résumé	1
Introduction	3
Contexte	5
Cadre Conceptuel	7
I. Portée et Méthodologie du Projet	10
Questions de Recherche	10
Portée du Rapport	11
Conception de la Recherche	12
Définitions	13
Collecte de Données	15
Techniques d'Analyse	18
Enjeux et Limites	19
Considérations Éthiques	20
II. Exposition: Évaluation de la Prévalence du Contenu Extrémiste	23
Prévalence du Contenu Extrémiste sur les Plateformes de Jeu	23
Tendances Générales d'Exposition: Extrémisme, Harcèlement et Toxicité	24
Différences par Pays	31
Tendances Spécifiques aux Plateformes	34
Preuves de Financement de l'Extrémisme sur les Plateformes de Jeu	36
III. L'importance de l'Identité (Hors Ligne) et de la Culture dans la Formation de l'Identité des Joueurs et des Communautés	41
IV. Normes et Dynamiques de Genre dans les Communautés de Jeu et Leur Potentielle Exploitation pour la Radicalisation et le Recrutement	51
V. De la Socialisation à la Radicalisation: Exploration des Dimensions Croisées de l'Identité, de l'Exposition et de l'Expérience	59
Identité	59
Exposition	61
Expérience	61
Importance Croisée	63
Conclusion	65
À Propos des Auteurs	67

Annexe 1: Instrument de Sondage	70
Sections du Sondage	70
Annexe 2: Ressources Complémentaires	79
Réseaux et Organisations	79
Lectures Courtes et Intermédiaires	79
Lectures Longues	80
À Regarder et Écouter	81

Remerciements

Ce projet a été réalisé grâce au financement du Fonds de la résilience communautaire de Sécurité publique Canada. Les auteurs tiennent à remercier leurs collègues de Sécurité publique Canada pour leur soutien et leurs commentaires judicieux tout au long du projet.

De plus, les auteurs souhaitent remercier toutes les personnes ayant consacré leur temps et leur expertise à la révision et à l'édition de ce rapport, y compris les réviseurs internes et externes ainsi que l'équipe des publications du RUSI.

Résumé

Alors que la popularité et l'importance sociale des jeux vidéo en ligne ont explosé, avec plus de trois milliards de joueurs représentant un large éventail de la population mondiale, il est plus essentiel que jamais de comprendre comment les espaces de jeu constituent des environnements déterminants pour la construction de l'identité et des communautés. Bien que de nombreux joueurs vivent des expériences positives, ce projet vise à comprendre, à travers une perspective genrée et intersectionnelle, comment les processus de socialisation, combinés à l'exposition au harcèlement, à la discrimination fondée sur la haine et au contenu extrémiste, peuvent potentiellement diminuer la résilience face à la radicalisation dans les espaces de jeu vidéo et les plateformes connexes.

Les gouvernements accordent une attention croissante à cette question, envisageant des exigences réglementaires et l'élaboration d'interventions efficaces. Cette prise de conscience accrue nécessite une analyse plus approfondie des nuances et des complexités des menaces et des risques. Par conséquent, ce rapport cherche à fournir une analyse indispensable de ces enjeux, en guidant le lecteur à travers les principales conclusions du projet "Examen de la socialisation liée à la radicalisation sur les plateformes de jeu (et connexes) à travers une perspective genrée", financé par Sécurité publique Canada, dirigé par le RUSI et mis en œuvre par un consortium de membres du Réseau de recherche sur l'extrémisme et les jeux vidéo (EGRN).

En adoptant une approche mondiale et interculturelle et en s'appuyant sur des données primaires issues d'un sondage ainsi que sur des données collectées à partir de et sur plusieurs plateformes de jeu vidéo et connexes, ce projet vise à offrir une analyse de recherche accessible et sensible au genre, accompagnée de recommandations pragmatiques pour les praticiens et les décideurs engagés dans ces espaces. Après une section sur le cadre conceptuel et un chapitre décrivant la portée et la méthodologie du projet, l'analyse met en lumière quatre axes analytiques clés:

1. Une évaluation de la prévalence du contenu nuisible, toxique et extrémiste dans les espaces de jeu.
2. L'identification de l'importance de l'identité (hors ligne) et de la culture dans la formation de l'identité des joueurs et des communautés.
3. Une analyse des normes et dynamiques de genre dans les communautés de jeu et leur potentielle exploitation pour la radicalisation et le recrutement.

4. Une exploration des cas où les processus de socialisation genrés, combinés à une exposition normalisée à des idées et contenus extrémistes, peuvent réduire la résilience à la radicalisation.

Globalement, ce projet apporte de nouvelles pistes de réflexion au corpus croissant de recherches sur l'extrémisme et les jeux vidéo grâce à la perspective genrée et intersectionnelle qu'il applique pour comprendre les relations complexes entre les jeux vidéo, l'identité, la communauté et la radicalisation menant à la violence. De plus, il innove en mettant l'accent sur la collecte de données interculturelles. Cependant, il souligne également le besoin de recherches supplémentaires pour saisir pleinement comment ces dynamiques se manifestent dans divers contextes et au sein de différentes identités, contribuant ainsi à des approches plus nuancées et efficaces pour contrer la radicalisation dans les espaces de jeu.

Introduction

A une époque où les interactions numériques façonnent notre quotidien, l'intersection entre les jeux vidéo et la radicalisation menant à la violence est devenue une préoccupation majeure. Les plateformes de jeu en ligne, autrefois considérées exclusivement comme des lieux de divertissement et de socialisation, sont désormais reconnues comme des espaces où des idéologies extrémistes peuvent prospérer. Avec environ 3,2 milliards de personnes jouant à des jeux vidéo dans le monde,¹ représentant un large éventail de la population mondiale, l'urgence de comprendre comment ces espaces peuvent devenir des foyers de radicalisation n'a jamais été aussi grande. Les gouvernements accordent une attention croissante à cette question et envisagent des exigences réglementaires; les entreprises réfléchissent à des politiques de protection des utilisateurs; et les parents, tuteurs et enseignants s'inquiètent du bien-être des enfants. Cette prise de conscience accrue nécessite une analyse plus approfondie des nuances et des complexités de ces menaces et risques.

Ce rapport vise à fournir une analyse indispensable de ces enjeux, en guidant le lecteur à travers les principales conclusions et analyses du projet "Examen de la socialisation liée à la radicalisation sur les plateformes de jeu (et connexes) à travers une perspective genrée", financé par Sécurité Publique Canada, dirigé par le RUSI et mis en œuvre par un consortium de membres du Réseau de recherche sur l'extrémisme et les jeux vidéo (EGRN).² Le projet cherche à comprendre, à travers le modèle d'analyse comparative entre les sexes Plus (ACS Plus),³ comment les processus de socialisation, combinés à l'exposition à du contenu extrémiste, peuvent potentiellement diminuer la résilience face à la

-
1. Linda Schlegel et Rachel Kowert, 'Introduction: Extremism in Digital Gaming Spaces', in Linda Schlegel et Rachel Kowert (dir.), *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds*, 1re édition (New York, NY: Routledge, 2024), pp. 1-8.
 2. Pour plus d'information sur le projet, voir RUSI, 'Examining Radicalisation in Gaming Spaces Through a Gender Lens', <<https://rusi.org/explore-our-research/projects/examining-radicalisation-gaming-spaces-through-gender-lens>>, consulté le 16 août 2024; voir aussi Extremism and Gaming Research Network (Réseau de recherche sur l'extrémisme et le jeu), <<https://extremismandgaming.org/>>, consulté le 16 août 2024.
 3. L'Analyse comparative entre les sexes plus (ACS+) est un outil analytique intersectionnel, créé par le gouvernement du Canada (Femmes et Égalité des genres Canada – FEGC), pour analyser les aspects "génrés" des politiques gouvernementales et évaluer les expériences différentes vécues par les femmes, les hommes et les personnes non binaires dans le cadre des politiques, programmes et autres initiatives gouvernementales, tout en tenant compte de facteurs au-delà des différences biologiques (sexe) et socioculturelles (genre), incluant par exemple l'âge, le handicap, l'origine ethnique, la race et la religion. Voir Gouvernement du Canada, FEGC (Femmes et Égalité des genres Canada), 'What is Gender-based Analysis Plus', 31 juillet 2024, <<https://www.canada.ca/en/women-gender-equality/gender-based-analysis-plus/what-gender-based-analysis-plus.html>>, consulté le 8 août 2024.

radicalisation menant à la violence sur les plateformes de jeu vidéo et connexes.⁴ Plus précisément, il examine si ces processus se forment autour d'identités spécifiques au sein de groupes internes ou de la marginalisation de groupes externes, et comment ils sont influencés par la nature numérique et transnationale de ces espaces.

Grâce à une analyse par sondage et données, la recherche vise à contribuer aux réflexions sur l'extrémisme dans ces espaces en identifiant les dynamiques des environnements de jeu qui pourraient accroître la vulnérabilité face aux croyances extrémistes. En tenant compte du genre et d'autres facteurs identitaires intersectionnels tels que l'âge, la religion, la race, etc., le modèle ACS Plus permet une analyse exhaustive de la manière dont la misogynie et d'autres formes de discrimination fondées sur l'identité peuvent réduire la résilience à la radicalisation et faciliter la propagation de l'extrémisme dans différents contextes culturels et géographiques au sein des environnements de jeu. L'ACS Plus permet également aux conclusions et recommandations de ce rapport de soutenir les efforts visant à développer des politiques, programmes et autres initiatives plus réactifs et inclusifs, en tenant compte des facteurs liés au genre et à la diversité, de l'analyse à la mise en œuvre.

La recherche repose sur une approche mondiale et interculturelle, en s'appuyant sur des données primaires recueillies au Canada, aux États-Unis, au Royaume-Uni, en Allemagne, en France, en Australie et en Indonésie. Le projet vise à fournir une analyse de recherche accessible, accompagnée de recommandations pragmatiques pour les praticiens et les décideurs, afin de renforcer les connaissances et d'optimiser l'efficacité des programmes pour répondre à ces enjeux pressants. En comprenant les types de contenu et les dynamiques communautaires ayant le plus d'influence, les conclusions de ce rapport cherchent à éclairer les efforts de lutte contre la radicalisation menant à la violence et le développement de communautés de jeu inclusives et sécuritaires.

En complément de ce rapport, qui offre un aperçu des conclusions et analyses de la recherche de ce projet, un ensemble de ressources pour les praticiens sera publié, discutant des possibilités potentielles de protection, de prévention et d'intervention dans les espaces de jeu numériques, sur la base des conclusions plus larges de ce projet.⁵ Une note d'orientation présentera des recommandations et des conclusions clés pour les décideurs travaillant à la lutte contre la

-
4. Pour en savoir plus sur l'approche du Canada, son intégration et ses engagements politiques en lien avec l'ACS+, Voir Gouvernement du Canada, FEGC (Femmes et Égalité des genres Canada), 'Government of Canada's Approach on Gender-based Analysis Plus', 31 juillet 2024, <<https://www.canada.ca/en/women-gender-equality/gender-based-analysis-plus/government-approach.html>>, consulté le 8 août 2024.
 5. Linda Schlegel, Moonshot, Jessica White et Petra Regeni, 'Implementing Positive Gaming Interventions: A Toolkit for Practitioners', RUSI, à paraître en 2025. Pour un aperçu du projet et des liens vers les publications à venir, voir RUSI, 'Examining Radicalisation in Gaming Spaces Through a Gender Lens'.

radicalisation menant à la violence (CRV)⁶ et à la politique réglementaire pour l'espace des jeux vidéo.⁷ Enfin, un article de revue académique proposera une approche novatrice pour analyser les facteurs de résilience des joueurs selon une perspective ACS Plus.⁸

L'analyse principale du rapport est présentée dans les quatre chapitres suivants. Le chapitre II examine les principales conclusions sur la prévalence du contenu extrémiste, toxique et harcelant sur les plateformes de jeu vidéo et connexes. Le chapitre III explore la formation des identités des joueurs et leurs intersections avec les identités hors ligne. Le chapitre IV analyse comment les comportements et attentes genrés influencent les interactions et la susceptibilité au contenu extrémiste au sein des communautés de jeu. Le chapitre V considère comment les dynamiques de l'identité, de la socialisation et de l'exposition convergent pour créer des voies potentielles vers la radicalisation dans ces espaces.

Contexte

L'industrie du jeu vidéo a connu un essor sans précédent en popularité ces dernières années, "avec des revenus qui devraient dépasser 300 milliards de dollars américains en 2028 – soit plus du double de leur niveau en 2019".⁹ Cette croissance s'accompagne d'une augmentation significative de la diversité de l'environnement de jeu en ligne. Le marché du jeu vidéo s'est élargi pour inclure les jeux sur mobile, sur console, dans les navigateurs et sur PC, ainsi qu'une variété d'environnements de jeu, tels que les sports électroniques, les publications, les forums et les plateformes connexes aux jeux vidéo, sans oublier la croissance des références culturelles liées au jeu. Les plateformes connexes aux jeux vidéo – des espaces qui soutiennent et enrichissent l'expérience de jeu sans être des jeux en tant que tels – comprennent notamment Discord (forums/messagerie),

-
6. "Contre la radicalisation menant à la violence", ou CRV, est le terme choisi par Sécurité publique Canada. Ces types d'interventions peuvent également être désignés sous les appellations de prévention et lutte contre l'extrémisme violent (P/CVE), de prévention de la violence ciblée, entre autres. Pour plus d'information, voir Gouvernement du Canada et Centre canadien d'engagement communautaire et de prévention de la violence, *Stratégie nationale sur la lutte contre la radicalisation menant à la violence* (Ottawa : Gouvernement du Canada, 2019).
 7. Claudia Wallner, Jessica White et Petra Regeni, 'Extremism in Gaming Spaces: Policy for Prevention et Moderation', RUSI Policy Brief, à paraître en 2025. Pour un aperçu du projet et des liens vers les publications à venir, voir RUSI, 'Examining Radicalisation in Gaming Spaces Through a Gender Lens'.
 8. Galen Lamphere-Englund et al., 'Digital Resilience Against Violent Extremism – A New Approach Among Gamers in 7 Countries', *Frontiers in Psychology: Media Psychology* (Vol. 15, Pour un aperçu du projet et des liens vers les publications à venir, voir RUSI, 'Examining Radicalisation in Gaming Spaces Through a Gender Lens'.
 9. PwC, 'As the E&M Industry Grows to US\$3.4 Trillion by 2028, Large New Revenue Pools – in Advertising, Streaming et Emerging Markets – are Forming', *Insight*, 16 juillet 2024, <<https://www.pwc.com/gx/en/issues/business-model-reinvention/outlook/insights-and-perspectives.html#>>, consulté le 25 novembre 2024.

Steam (forums/messagerie et portail de jeux), Twitch (diffusion en direct) et DLive (diffusion en direct). Ces plateformes sont essentielles pour comprendre le paysage actuel du jeu en ligne, car elles offrent des espaces où les joueurs interagissent, partagent du contenu et forment des communautés au-delà de l'expérience de jeu elle-même.¹⁰

À mesure que la popularité et la portée sociale des jeux vidéo en ligne ont explosé, les préoccupations concernant leur exploitation par des entités terroristes ont également augmenté. Des événements tels que l'attaque terroriste (reprenant les codes du jeu vidéo) à Christchurch, en Nouvelle-Zélande, le 15 mars 2019, ont mis en lumière des liens potentiels entre les jeux vidéo et l'extrémisme violent, faisant de ce sujet un domaine émergent à la fois préoccupant et digne de recherche.

Bien que les recherches dans ce domaine en soient encore à leurs débuts, des progrès significatifs ont été réalisés dans l'exploration des intersections complexes entre les jeux vidéo et l'extrémisme. Ces recherches incluent, sans s'y limiter, l'examen des actes de terrorisme reprenant les codes du jeu vidéo, l'étude de la manière dont les espaces vidéoludiques pourraient favoriser la radicalisation, ainsi que l'analyse de risques plus larges, souvent interconnectés, associés à la toxicité dans la culture du jeu, tels que la discrimination fondée sur la haine, le harcèlement, le sexisme et le racisme.¹¹

Au cours des cinq dernières années, une série d'études a cartographié les principales façons dont les extrémistes exploitent les espaces vidéoludiques, identifiant six méthodes clés:

1. La création de jeux sur mesure et de modifications ("mods") de jeux existants.
2. L'utilisation de la ludification (l'emploi d'éléments de conception de jeux dans des contextes non ludiques) pour la radicalisation.
3. La communication dans le jeu.
4. L'intégration de références culturelles vidéoludiques dans la propagande.
5. L'exploitation des espaces connexes aux jeux vidéo.

10. Galen Englund et Jessica White, 'The Online Gaming Ecosystem: Assessing Digital Socialisation, Extremism Risks and Harms Mitigation Efforts', Global Network on Extremism and Technology (GNET), King's College London, 26 mai 2023, <<https://gnet-research.org/2023/05/26/the-online-gaming-ecosystem/>>, consulté le 2 août 2024.

11. Claudia Wallner, Jessica White, Petra Regeni et RAN Policy Support, 'Building Resilience to Extremism in Gaming: Identifying and Addressing Toxicity in Gaming Culture', Radicalisation Awareness Network (RAN) Policy Support (Réseau de sensibilisation à la radicalisation [RAN] - soutien aux politiques), 6 September 2023, <https://home-affairs.ec.europa.eu/document/download/dda185bb-9132-4c1b-9cdc-8deed2085b3c_en?filename=RAN-building-resilience-extremism-gaming_en.pdf&prefLang=el>, consulté le 3 décembre 2024.

6. L'utilisation des jeux vidéo à des fins de financement et de blanchiment d'argent.¹²

Des recherches émergentes ont également exploré les dynamiques sociales et identitaires au sein des jeux vidéo, révélant des vulnérabilités face à la radicalisation. Par exemple, la “fusion identitaire” avec la culture vidéoludique, où un individu forme un alignement profond et viscéral avec son groupe social, en l'occurrence les joueurs, a été démontrée comme prédisant de manière unique, dans certaines communautés, des attitudes antisociales et des résultats négatifs, tels que le racisme, le sexisme et une potentielle adhésion à des idées et comportements extrêmes.¹³

Cadre Conceptuel

Alors que les recherches existantes ont documenté l'utilisation stratégique et organique des espaces vidéoludiques par des acteurs extrémistes, la compréhension de l'impact de l'exposition au contenu extrémiste ou à d'autres contenus nuisibles dans ces espaces sur la susceptibilité des individus et des communautés à la radicalisation reste limitée.

Dans les environnements vidéoludiques, cette exposition implique souvent la haine, la discrimination, le harcèlement et des comportements toxiques, qui se manifestent fréquemment sous forme de haine et de harcèlement fondés sur le genre et d'autres facteurs identitaires.

Les recherches montrent que la haine, la discrimination et le harcèlement sont omniprésents dans les espaces de jeu en ligne. Un rapport de 2023 a indiqué qu'aux États-Unis, environ 83 millions des 110 millions de joueurs en ligne ont été exposés à la haine et au harcèlement en jouant à des jeux vidéo cette même année.¹⁴ Des études indiquent que l'exposition répétée à des récits fondés sur la

-
12. Merle Verdegaal et Lieke Wouterse, 'Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives', Radicalisation Awareness Network, RAN Centre of Excellence (Centre d'excellence RAN), 9 novembre 2020, <https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2020-11/ran_cn_conclusion_paper_videogames_15-17092020_en.pdf>, consulté le 3 décembre 2024; Linda Schlegel, 'Countering the Misuse of Gaming-Related Content & Spaces: Inspiring Practices and Opportunities for Cooperation with Tech Companies', RAN Centre of Excellence (Centre d'excellence RAN), 16 novembre 2022, <https://home-affairs.ec.europa.eu/document/download/f355fa6c-41f0-431c-96ac-948ba765b990_en?filename=countering_misuse_gaming-related_content_spaces_inspiring-practices_112022_en.pdf>, consulté le 3 décembre 2024; Englund et White, 'The Online Gaming Ecosystem'.
 13. Rachel Kowert, Alexi Martel et William B Swann, 'Not Just a Game: Identity Fusion and Extremism in Gaming Cultures', *Frontiers in Communication* (Vol. 7, 17 October 2022), pp. 1-16.
 14. Anti-Defamation League (ADL, Ligue anti-diffamation) Center for Technology and Society (Centre pour la technologie et la société), 'Hate is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2023', 6 février 2024, <<https://adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023>>, consulté le 6 août 2024.

haine et la participation à des communautés qui renforcent des dynamiques divisées entre groupes internes et externes peuvent façonner les attitudes des individus envers l'extrémisme.¹⁵

Cette recherche élargit son champ d'étude à ces types d'exposition à la haine et au harcèlement, en plus de l'exposition à des idéologies extrémistes spécifiques. Ce faisant, elle reconnaît que, bien que davantage de recherches soient nécessaires pour comprendre les liens avec la radicalisation ou le recrutement dans des groupes ou idéologies extrémistes violents, une telle exposition peut façonner les normes communautaires et potentiellement rendre les individus plus vulnérables face aux idéologies extrémistes. Cela est particulièrement pertinent pour les personnes immergées dans des communautés qui encouragent de telles attitudes, car ces environnements peuvent socialiser efficacement leurs membres dans un état d'esprit propice à l'adoption d'idées extrémistes.

Une autre caractéristique déterminante du paysage vidéoludique est la forte prévalence des attitudes sexistes et misogynes, largement documentée par les recherches dans ces espaces, en raison des caractéristiques spécifiques de ces environnements.¹⁶ Des rapports ont révélé que les femmes sont le groupe le plus souvent harcelé dans les espaces vidéoludiques en raison de leur identité, avec 48% des joueuses déclarant avoir subi de la haine et du harcèlement en 2023, contre 47% en 2022.¹⁷ L'exemple de la controverse #Gamergate de 2014¹⁸ ainsi que d'autres événements similaires, met en évidence la manière dont les récits misogynes circulent largement dans les espaces vidéoludiques, servant souvent de vecteurs à des idéologies plus larges fondées sur la haine et l'extrémisme.

La misogynie est devenue un élément central dans de nombreuses idéologies extrémistes, créant des passerelles entre les courants idéologiques opposés et facilitant la diffusion de ces récits dans divers contextes culturels.¹⁹ Compte tenu

-
15. Kowert, Martel et Swann, 'Not Just a Game'; Kurt Braddock et al., 'Engagement in Subversive Online Activity Predicts Susceptibility to Persuasion by Far-Right Extremist Propaganda', *New Media & Society* (Vol. 26, No. 4, 2022), pp. 1,775–98; Linda Schlegel, 'Jumanji Extremism? How Games and Gamification Could Facilitate Radicalization Processes', *Journal for Deradicalization* (Revue sur la déradicalisation) (n° 23, été 2020), pp. 1–44; Jacob Davey, 'Extremism on Gaming(-Adjacent) Platforms', in Kowert et Schlegel (dir.), *Gaming and Extremism*, pp. 95–109.
 16. Johannes Breuer et al., 'Sexist Games = Sexist Gamers? A Longitudinal Study on the Relationship Between Video Game Use and Sexist Attitudes', *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* (Vol. 18, No. 4, 2015), pp. 197–202.
 17. ADL Center for Tech and Society, 'Hate is No Game'.
 18. David Nieborg et Maxwell Foxman, 'Mainstreaming Misogyny: The Beginning of the End and the End of the Beginning in Gamergate Coverage', dans Jacqueline Ryan Vickery et Tracy Everbach (dir.), *Mediating Misogyny: Gender, Technology, and Harassment* (Cham: Palgrave Macmillan, 2018), pp. 111–30; Kristin M S Bezio, 'Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a Precursor to the Rise of the Alt-Right', *Leadership* (Vol. 14, No. 5, 2018), pp. 556–66; Renee Barnes, 'Lessons from #Gamergate', in Renee Barnes (ed.), *Uncovering Online Commenting Culture: Trolls, Fanboys and Lurkers* (Cham: Palgrave Macmillan, 2018), pp. 93–111.
 19. Te Mana Whakaatu, Classification Office, New Zealand, 'Online Misogyny and Violent Extremism – Online Resource', 'Section 2.2.: Misogyny, Violence and Violent Extremist Ideologies', mai 2024, <<https://www.classificationoffice.govt.nz/resources/research/online-misogyny-and-violent-extremism-index/>

du rôle démontré des dynamiques de genre dans la normalisation de la haine et des récits extrémistes,²⁰ cette recherche vise à fournir des preuves empiriques sur la manière dont la haine et le harcèlement ciblant le genre peuvent contribuer à un environnement hostile qui prépare les individus à recevoir des messages extrémistes.

Le rôle de la misogynie dans les cultures vidéoludiques souligne la nécessité de comprendre si, et comment, ces éléments misogynes peuvent faciliter la diffusion de l'extrémisme à travers différents contextes. Cela met en évidence l'importance d'ancrer cette recherche dans des modèles analytiques intersectionnels, en particulier l'approche ACS Plus (analyse comparative entre les sexes plus), afin d'analyser systématiquement les conceptions culturelles des rôles de genre et leur reproduction potentiellement nuisible dans les espaces vidéoludiques. Une telle approche est cruciale pour évaluer si les plateformes de jeux agissent comme des vecteurs de récits misogynes pouvant constituer des indicateurs et des moteurs de radicalisation et d'extrémisme (violent).

La relation entre l'exposition au contenu haineux dans les jeux vidéo et les processus de radicalisation nécessite une exploration plus approfondie pour être pleinement comprise. Bien que ce rapport souligne la présence de contenus proches de l'extrémisme, il n'implique pas que toutes les personnes exposées à la haine et au harcèlement dans les espaces vidéoludiques soient plus susceptibles d'adopter des opinions extrémistes. Le rapport insiste plutôt sur la nécessité de poursuivre les recherches pour identifier les mécanismes spécifiques par lesquels l'exposition dans ces espaces pourrait influencer la vulnérabilité face à l'extrémisme.

misogyny-and-violent-extremism/misogyny-violence-and-violent-extremist-ideologies/>, consulté le 14 novembre 2024; Melissa Johnston et Sara Meger, 'The Linkages Between Violent Misogyny and Violent Extremism and Radicalization that Lead to Terrorism', OSCE Policy Brief, 6 septembre 2022, <<https://www.osce.org/files/f/documents/d/c/525297.pdf>>, consulté le 14 novembre 2024; UN Development Programme, Oslo Governance Centre, 'Misogyny: The Extremist Gateway?', Extremism InFocus, Issue Brief 2, Note d'information n° 2, 16 juin 2021, <https://www.undp.org/sites/g/files/zskgke326/files/migration/oslo_governance_centre/Misogyny-The-Extremist-Gateway.pdf>, consulté le 15 novembre 2024.

20. Alexandra Phelan et al., 'Misogyny, Hostile Beliefs and the Transmission of Extremism: A Comparison of the Far-Right in the UK and Australia', Centre for Research and Evidence on Security Threats (CREST), 10 mai 2023, <<https://crestresearch.ac.uk/resources/misogyny-hostile-beliefs-and-the-transmission-of-extremism/>>, consulté le 29 novembre 2024.

I. Portée et Méthodologie du Projet

Ce chapitre présente la portée et le cadre méthodologique employés dans ce rapport, y compris les questions de recherche et la conception qui ont guidé le rapport, les méthodes utilisées pour collecter et analyser les données, les mesures prises pour assurer le respect des normes éthiques et la fiabilité des conclusions, ainsi que les techniques analytiques utilisées pour explorer les interactions complexes entre la culture du jeu, la formation de l'identité, les dynamiques de genre et la propagation du contenu extrémiste.

Questions de Recherche

La question de recherche principale guidant cette étude est: «Comment les processus de socialisation sur les plateformes de jeu vidéo et connexes contribuent-ils à la radicalisation menant à la violence, notamment par la formation d'identités spécifiques au sein de groupes internes et la marginalisation de groupes externes, et comment ces processus sont-ils influencés par les dynamiques de genre et la nature des espaces numériques transnationaux et trans-idéologiques?»

Pour répondre à cette question globale, la recherche aborde plusieurs sous-questions clés (chacune correspondant à un chapitre de ce rapport):

1. **Prévalence du contenu extrémiste:** Chapitre II, «Exposition: Une Évaluation de la Prévalence du Contenu Extrémiste». Sur quelles plateformes les joueurs sont-ils exposés à du contenu extrémiste, et quels types de contenu extrémiste rencontrent-ils? Existe-t-il des preuves de transactions financières liées à l'extrémisme sur ces plateformes?
2. **Formation de l'identité:** Chapitre III, «Importance de L'identité (hors ligne) et de la Culture dans la Formation de L'identité des Joueurs et des Communautés». Comment les identités de groupes internes se forment-elles dans les espaces de jeu, et comment la marginalisation des groupes externes se produit-elle? Quels facteurs contribuent à ces processus, et comment les espaces numériques transnationaux et trans-idéologiques les influencent-ils? Quel rôle joue l'identité de joueur dans la vie des individus selon les genres et les pays?
3. **Impact des dynamiques de genre:** Chapitre IV, «Normes et Dynamiques de Genre dans les Communautés de Jeu et leur Potentielle Exploitation pour la

Radicalisation et le Recrutement». Comment les dynamiques de genre influencent-elles les processus de socialisation et de radicalisation dans les espaces de jeu? Quel est le rôle de la misogynie dans la diminution de la résilience face à la radicalisation, et comment affecte-t-elle les communautés de jeu?

4. **Processus de socialisation:** Chapitre V, «De la Socialisation à la Radicalisation: Exploration de L'importance Croisée de L'identité, de L'exposition et de L'expérience». Comment les processus de socialisation dans les espaces de jeu contribuent-ils à la radicalisation?

En répondant à ces questions, la recherche vise à fournir une compréhension nuancée des dynamiques complexes à l'œuvre sur les plateformes de jeu vidéo et connexes, offrant des perspectives et des recommandations précieuses pour créer des environnements numériques plus sûrs et inclusifs.

Portée du Rapport

La portée de ce rapport reflète la complexité de l'écosystème vidéoludique, englobant un large éventail d'entreprises, de plateformes et d'espaces qui varient considérablement en termes d'accessibilité, de finalité et d'engagement des utilisateurs; ainsi que l'utilisation mondiale de diverses plateformes où se déroulent des processus de socialisation, de formation de l'identité et de radicalisation. La recherche adopte une approche mondiale et interculturelle, en s'appuyant sur des données provenant de sept pays:

- Le Canada.
- Les États-Unis.
- Le Royaume-Uni.
- L'Allemagne.
- La France.
- L'Australie.
- L'Indonésie.

Pour répondre à Ces pays ont été choisis comme cas d'étude pour explorer la représentation à travers des contextes géographiques, linguistiques, culturels et idéologiques. Ils ont été identifiés en fonction de la popularité des jeux vidéo et des préoccupations liées à la radicalisation dans les espaces de jeu, ainsi que pour refléter l'accès diversifié des partenaires du projet. La sélection des études de cas a été limitée par les compétences linguistiques de l'équipe du projet, et il est noté que les études futures gagneraient à compléter cette liste pour inclure d'autres pays avec des cultures de jeu importantes.

La recherche se concentre à la fois sur les plateformes de jeu vidéo et connexes, couvrant une large portée géographique, diverses communautés de joueurs et multiples formes d'interaction numérique. Les efforts de collecte de données ont permis de rassembler des informations sur et/ou à partir de centaines de plateformes connexes aux jeux vidéo, y compris des forums et des plateformes de communication comme Steam, Reddit et 4chan. La recherche porte sur du contenu lié à plusieurs des jeux et plateformes de jeu les plus populaires, tels que Call of Duty, Valorant, World of Warcraft, PlayerUnknown's Battlegrounds, Fortnite, Roblox et Minecraft, entre autres.

Ces jeux et plateformes ont été sélectionnés pour leurs bases d'utilisateurs importantes, la présence de communautés de joueurs actives et le potentiel de prolifération de contenu et de comportements extrémistes. Ils ont également été choisis en raison de leur identification, par le sondage de ce projet et par d'autres recherches, comme des lieux où des comportements discriminatoires fondés sur la haine sont observés.²¹ Chaque plateforme offre différentes formes d'interaction, allant du chat en temps réel et des jeux multijoueurs aux forums et au contenu généré par les utilisateurs, ce qui en fait des espaces cruciaux pour analyser les dynamiques de la radicalisation menant à la violence.

Conception de la Recherche

La recherche utilise une approche à méthodes mixtes, intégrant la collecte et l'analyse de données quantitatives et qualitatives. Cette conception permet un examen approfondi des questions de recherche, combinant l'ampleur des données du sondage avec la profondeur de l'analyse qualitative.

Une caractéristique clé de la conception de la recherche est l'intégration du cadre ACS Plus. En incorporant l'ACS Plus, la recherche s'assure que le genre et d'autres facteurs identitaires intersectionnels, tels que la race, l'âge et l'orientation sexuelle, sont pris en compte dans la conception du sondage et l'analyse des données. Cette approche permet d'explorer comment différents groupes identitaires vivent les processus de socialisation dans les espaces de jeu, et comment ces expériences peuvent varier selon les contextes culturels.

Bien que cette recherche capture un large spectre d'identités de genre, y compris les répondants transgenres, intersexués et non binaires, le rapport se concentre principalement sur les distinctions entre les joueurs masculins et féminins pour offrir une analyse concise dans les limites du cadre disponible. Nous reconnaissons

21. Rachel Kowert et Elizabeth Kilmer, 'Extremism in Gaming: A Primer', Take This, octobre 2023, <https://www.takethis.org/wp-content/uploads/2023/10/ExtremismInGames_APrimer_FINAL-1.pdf>, consulté le 14 août 2024; ADL Center for Technology and Society, 'Hate is No Game'.

toutefois que les personnes de genres divers sont souvent confrontées à des défis et à des préjudices uniques dans les espaces de jeu. Des recherches futures gagneraient à approfondir l'analyse de ces expériences afin de mieux cerner les répercussions nuancées sur la résilience et la susceptibilité à l'égard des récits extrémistes au sein de ces communautés.

Définitions

Extrémisme et extrémisme violent: dans le contexte de cette étude, «l'extrémisme» est compris comme la promotion d'idéologies ou de pratiques qui s'opposent aux valeurs démocratiques, à l'inclusion sociale et à l'égalité des droits, impliquant souvent des récits fondés sur la haine, l'exclusion ou la discrimination.²² Pour les besoins de ce rapport, «l'extrémisme violent» va plus loin en approuvant ou incitant à la violence pour faire avancer des idéologies, franchissant la ligne entre les systèmes de croyances nuisibles et les actions qui entraînent ou soutiennent des dommages hors ligne.²³ Cette distinction est importante, car tout extrémisme n'implique pas une violence explicite, bien que les deux puissent être étroitement liés, les idéologies extrémistes offrant souvent un terrain fertile pour la radicalisation menant à la violence.

Étant donné que les espaces de jeu ont une portée transnationale, définir l'extrémisme et l'extrémisme violent est complexe en raison des différentes normes juridiques et interprétations culturelles existant entre les pays. Par exemple, un contenu qualifié d'extrémiste dans une juridiction peut être jugé permissible dans une autre. Cette ambiguïté est encore compliquée par les perceptions individuelles, car il n'existe pas de norme universelle quant à ce qui constitue l'extrémisme. Reconnaisant cette complexité, cette recherche a cherché à capturer l'exposition à une gamme de types de contenu reflétant différents niveaux d'extrémisme, allant des appels explicites à la violence à des récits de marginalisation plus subtils qui peuvent favoriser des attitudes extrémistes.

Contenu extrémiste: Le terme “contenu extrémiste” dans ce rapport englobe un large spectre de contenus, y compris, sans s'y limiter, du contenu qui promeut des idéologies fondées sur la haine, la suprématie raciale ou la misogynie, ou

-
22. Il n'existe pas de définition universellement acceptée de l'extrémisme. Toutefois, pour un exemple, voir HM Government, 'New Definition of Extremism (2024)', 14 March 2024, <<https://www.gov.uk/government/publications/new-definition-of-extremism-2024/new-definition-of-extremism-2024#>>, consulté le 30 novembre 2024.
 23. Il n'existe pas de définition universellement acceptée de l'extrémisme violent. Toutefois, pour divers exemples, voir UN Office on Drugs and Crime, 'Definitional Approaches to “Violent Extremism”', <<https://www.unodc.org/e4j/en/terrorism/module-2/key-issues/radicalization-violent-extremism.html#>>, consulté le 30 novembre 2024.

qui approuve la violence contre des groupes spécifiques. Cette définition inclut non seulement le contenu illégal ou lié à des groupes interdits, mais aussi le contenu qui, bien que potentiellement légal, contribue à un environnement d'hostilité et de division. De plus, la recherche a pris en compte le concept de "contenu limite": du matériel qui ne promeut pas ouvertement l'extrémisme, mais qui, par la normalisation de rhétoriques fondées sur la haine ou de dynamiques divisées entre groupes internes et externes, peut jouer un rôle dans la radicalisation des individus susceptibles.²⁴

Toxicité, harcèlement et discrimination fondée sur la haine: "Toxicité", "harcèlement" et "discrimination fondée sur la haine" sont des concepts cruciaux pour comprendre le paysage social du jeu vidéo. Ces comportements incluent des actions nuisibles telles que les insultes verbales, les menaces et le langage discriminatoire ciblant des individus en fonction de leur genre, race, ethnicité, orientation sexuelle ou autres marqueurs identitaires. Bien que ces comportements ne constituent pas nécessairement de l'extrémisme ou de l'extrémisme violent, la recherche a montré que l'exposition à de telles interactions sociales négatives peut créer un environnement propice à la radicalisation menant à la violence, en normalisant l'hostilité et en promouvant une cohésion de groupe interne basée sur des croyances exclusionnaires.²⁵ Par exemple, comme mentionné précédemment, la misogynie, un problème répandu dans de nombreux espaces de jeu, peut servir de passerelle vers des croyances extrémistes en ancrant des récits de supériorité et d'exclusion qui s'alignent avec des idéologies extrémistes plus larges.²⁶

Radicalisation: "Radicalisation" désigne le processus par lequel un individu adopte des vues de plus en plus extrêmes, pouvant potentiellement mener à l'approbation ou à l'utilisation de la violence pour atteindre des objectifs idéologiques.²⁷ Ce processus peut impliquer l'acceptation graduelle de récits fondés sur la haine, la supériorité du groupe interne et la déshumanisation des groupes externes. Il peut être accéléré par une exposition répétée à du contenu

-
24. Erin Saltman et Micalie Hunt, 'Borderline Content: Understanding the Gray Zone', Global Internet Forum to Counter Terrorism, 1er juin 2023, <<https://gifct.org/wp-content/uploads/2023/06/GIFCT-23WG-Borderline-1.1.pdf>>, consulté le 25 novembre 2024.
 25. Luke Munn, 'Toxic Play: Examining the Issue of Hate within Gaming', *First Monday* (Vol. 28, No. 9, 2023); Bastian Kordyaka, Katharina Jahn et Bjoern Niehaves, 'Towards a Unified Theory of Toxic Behavior in Video Games', *Internet Research* (Vol. 30, No. 4, 2020), pp. 1,081-102; Mark Klein et Nouhayla Majdoubi, 'The Medium is the Message: Toxicity Declines in Structured vs Unstructured Online Deliberations', *World Wide Web* (Vol. 27, article n° 3, 2024), p. 31; Kowert, Martel et Swann, 'Not Just a Game'.
 26. Phelan et al., 'Misogyny, Hostile Beliefs and the Transmission of Extremism'; Te Mana Whakaatu, Classification Office, New Zealand, 'Online Misogyny and Violent Extremism – Online Resource'; Johnston et Meger, 'The Linkages Between Violent Misogyny and Violent Extremism and Radicalization that Lead to Terrorism'.
 27. Il n'existe pas de définition universellement acceptée de la radicalisation, mais voir UN Office on Drugs and Crime, "'Radicalization" and "Violent Extremism"', <<https://www.unodc.org/e4j/en/terrorism/module-2/key-issues/radicalization-violent-extremism.html#>>, consulté le 30 novembre 2024.

extrémiste, des interactions toxiques ou des dynamiques communautaires dans les contextes de jeu ou autres environnements en ligne qui renforcent les idéologies extrémistes.

Collecte de Données

Sondages auprès des joueurs en ligne: des sondages ont été réalisés via Pollfish,²⁸ recueillant les réponses de 2244 participants dans les sept pays étudiés, répartis équitablement par pays, genre et groupe d'âge. Le sondage visait 300 réponses par pays (150 femmes, 150 hommes), avec une distribution égale entre deux tranches d'âge (18-28 ans et 29-44 ans). Le tableau 1 présente le nombre exact de répondants par pays, également ventilé par identification de genre. Les sondages ont été actifs du 4 au 28 août 2023.

Tableau 1: Répartition des réponses au sondage par pays

	Pays						
	Australie	Canada	Allemagne	France	Royaume-Uni	Indonésie	États-Unis
Total des répondants	320	336	300	300	352	300	336
Répondants masculins	156	170	155	149	171	150	153
Répondantes féminines	163	166	145	148	178	149	165
Autres genres (transgenres, intersexués, non-binaires, préfèrent ne pas s'identifier)	1	0	0	3	3	1	18

Source: Données du sondage.

Les questions du sondage portaient sur l'identité individuelle et la formation de communautés dans les espaces de jeu, l'exposition à la discrimination fondée sur la haine et à l'extrémisme sur les plateformes de jeu, ainsi que sur les expériences des joueurs (voir les questions du sondage à l'Annexe 1). L'outil de sondage, initialement en anglais, a été revu avant d'être traduit dans les langues des pays étudiés. Il a ensuite fait l'objet d'une révision distincte pour garantir une terminologie précise et appropriée pour les questions clés. Le sondage a été testé avec des organisations partenaires avant son lancement pour confirmer l'adéquation du langage, des sujets et de la longueur, lors d'une phase de pré-lancement.

L'équipe du projet a estimé que les joueurs pourraient ne pas être familiers avec les descripteurs scientifiques sociaux des positions idéologiques, et en raison du manque d'espace pour détailler les définitions dans le format du sondage,

28. Pollfish, <<https://www.pollfish.com/>>, consulté le 7 août 2024.

ainsi que du désir de l'équipe de capturer une compréhension organique de l'expérience des joueurs, le sondage n'a pas défini l'extrémisme ni fait référence à des idéologies spécifiques. À la place, il a utilisé des descripteurs des discriminations fondées sur la haine qui sous-tendent diverses formes d'extrémisme et d'idéologies extrémistes violentes, laissant aux répondants la liberté de définir leur propre expérience. Cela implique que l'étude ne peut pas établir empiriquement un lien entre les réponses au sondage et des influences idéologiques particulières. Cependant, en s'appuyant sur le corpus plus large de connaissances sur la manière dont la normalisation de la discrimination fondée sur la haine peut accroître la vulnérabilité face à la radicalisation, l'étude se concentre sur l'exploration des dynamiques de formation individuelle et communautaire. Celles-ci sont ensuite utilisées pour explorer l'importance de la socialisation, plutôt que de se focaliser sur l'exposition à un contenu extrémiste spécifiquement défini.

Récupération et collecte de données à partir de plateformes de jeu vidéo et connexes sélectionnées: les données ont été récupérées via des interfaces de programmation d'applications (API) pour chercheurs à partir de multiples plateformes connexes aux jeux vidéo, y compris Steam et Reddit, en se concentrant sur les canaux de jeu où les répondants au sondage ont signalé la plus forte exposition au contenu extrémiste. Roblox était initialement prévu pour être inclus dans le rapport, mais des changements dans la structure des appels API externes de l'entreprise ont rendu les métadonnées sur les expériences difficilement accessibles à l'équipe de recherche. Les mentions de Roblox ont été enregistrées à partir de forums tiers, comme X/Twitter, mais aucune donnée de la plateforme Roblox n'a été collectée dans le cadre de ce rapport.

Les données de Steam ont été obtenues via des appels API publics en janvier 2024, en s'appuyant sur une liste de 17 jeux établie selon la fréquence la plus élevée signalée dans le sondage, ainsi que sur des titres fréquemment mentionnés dans les sondages annuels de l'Anti-Defamation League (la Ligue anti-diffamation) auprès des joueurs américains.²⁹ Pour chaque jeu, les avis, commentaires, réactions et images associées du portail Steam, ainsi que des pages et groupes publics du Hub de la communauté, ont été extraits via un outil de collecte de données Python personnalisé développé par l'équipe de recherche. Cela a résulté en un ensemble de fichiers plats comprenant environ 15 millions de publications de Steam. Ces données ont été analysées à l'aide de classifications produites par le modèle d'apprentissage automatique Detoxify, un classifieur fondé sur l'architecture Transformer et entraîné sur le jeu de données Jigsaw's Unintended Bias in Toxicity Classification (biais involontaires dans la classification de la toxicité).

29. ADL Center for Technology and Society, 'Hate is No Game'.

De plus, d'août 2023 à août 2024, une collecte de données automatisée a été réalisée via Brandwatch, un outil de surveillance des médias sociaux, à partir de données publiques sur X/Twitter, 4chan, les forums communautaires Steam, Tumblr et des centaines d'autres forums. La collecte a été effectuée sur la base d'une requête textuelle combinant des références à des jeux populaires avec des termes de discours haineux en anglais, français, allemand et indonésien. Au total, 313 330 mentions/publications ont été enregistrées par 101 260 auteurs uniques sur la période de 12 mois à travers tous les espaces en ligne analysés.

En outre, les memes et le contenu basé sur des images ont été collectés manuellement sur les plateformes connexes aux jeux vidéo suivantes: YouTube, TikTok, Gab, 4chan, Steam, Bitchute et Odyssey. Accéder à la propagande peut être notoirement difficile,³⁰ car ses créateurs veillent à coder et à dissimuler le symbolisme de leur contenu dans les apparences du discours dominant. En conséquence, les images ont été collectées manuellement plutôt que par des méthodes computationnelles, les données recueillies nécessitant une analyse sémiotique minutieuse pour identifier, extraire et traduire les messages cachés et les images codées contenus dans un contenu visuel apparemment inoffensif.

Des techniques d'échantillonnage non probabiliste ont été utilisées pour collecter les données les plus pertinentes à partir de plateformes de médias sociaux contrastées. Cela incluait l'échantillonnage par commodité, l'échantillonnage ciblé et l'échantillonnage en boule de neige, recueillant des informations à partir de lieux disponibles, pour contourner les difficultés d'accès à la propagande. En raison de la nature sensible de cette recherche, aucun critère d'inclusion structuré n'a été défini pour la stratégie d'échantillonnage de la propagande basée sur des images. Cependant, les critères d'exclusion ont rejeté toute image potentiellement partagée sur des comptes dans des conversations/salons de discussion par des utilisateurs exprimant des opinions manifestement privées et non destinées à un public plus large. Cela s'ajoute à l'exclusion des images provenant de comptes d'utilisateurs de personnes (potentiellement) âgées de moins de 18 ans, dans la mesure du possible.

Données secondaires: pour compléter les données primaires, une revue de la littérature existante sur les jeux vidéo et l'extrémisme a été menée et mise à jour continuellement tout au long de la durée du projet, incluant les recherches produites par les membres de l'équipe du projet et le Réseau de recherche sur l'extrémisme et les jeux vidéos (EGRN, Extremism and Gaming Research Network) et le jeu vidéo dans son ensemble.

30. Benjamin Lee, 'Overview of the Far-Right', CREST, 19 juillet 2019, <https://assets.publishing.service.gov.uk/media/5d8b88c3e5274a08c92fd795/Ben_Lee_-_Overview_of_the_far_right.pdf>, consulté le 3 décembre 2024.

Techniques d'Analyse

La recherche a utilisé une combinaison d'analyse statistique, de traitement automatique du langage naturel (TALN) et d'analyse qualitative du contenu, assurant une approche multidimensionnelle à l'interprétation des données qualitatives et quantitatives. La fiabilité inter-codeurs a été garantie par un accord centralisé de l'équipe du projet sur la terminologie et les définitions de codage. Un processus de gestion de projet régulier et rigoureux a été adopté pour assurer la communication et la coordination inter-équipes.

Les données du sondage collectées auprès des joueurs dans sept pays ont été nettoyées, et une analyse exploratoire et multivariée a été réalisée dans SPSS et Tableau. L'objectif de cette analyse était de déterminer la prévalence de l'exposition au contenu extrémiste, au harcèlement et à la discrimination au sein des communautés de jeu, et d'explorer les relations entre les variables, telles que la corrélation entre l'exposition au contenu extrémiste et certains facteurs démographiques (par exemple, l'âge, le genre ou la localisation géographique).

Le traitement automatique du langage naturel (TALN) a été une composante essentielle de l'analyse, en particulier pour examiner la vaste quantité de données textuelles collectées à partir des plateformes de jeu et des forums connexes. Cela incluait l'utilisation d'un lexique prédéfini de discours haineux et de langage extrémiste, qui a aidé à identifier et à quantifier la prévalence du contenu nuisible sur les plateformes. Le lexique développé pour cette recherche comprenait une terminologie fondée sur la haine en anglais, français, allemand et indonésien, et était catégorisé en cinq typologies: liée au mouvement incel/misogyne;³¹ d'extrême droite/raciste; anti-LGBTQI+; islamiste; et validiste; ainsi qu'une sixième typologie de «classe» pour l'allemand.³²

Un total de 1247 termes fondés sur la haine (552 en anglais, 261 en français, 269 en allemand et 165 en indonésien) ont été inclus dans le lexique et utilisés pour la recherche. De plus, la modélisation de sujets a aidé à identifier les récits et discours clés prévalents dans les espaces de jeu étudiés, offrant des perspectives sur les types de contenu qui peuvent contribuer à la radicalisation.

Enfin, une analyse qualitative du contenu a été utilisée sur un sous-ensemble des jeux de données collectés pour interpréter les données complexes et nuancées recueillies à partir de diverses plateformes. Cette analyse inclut la sémiotique pour examiner les images utilisées dans les espaces connexes aux jeux vidéo.

31. «Incel» fait référence à la sous-culture en ligne des « célibataires involontaires », fortement liée à la misogynie.

32. La sixième typologie pour l'allemand a été incluse en raison de la fréquence des mentions, dans cette langue, de ce type de terminologie fondée sur la haine.

En analysant les signes et symboles dans la propagande et les mèmes, la recherche a exploré comment le contenu visuel transmet des idéologies extrémistes et renforce les identités de groupe. Les données d'images et de mèmes ont été collectées uniquement en anglais, en raison de l'expertise linguistique des membres clés de l'équipe.

Enjeux et Limites

Malgré la conception complète et les techniques analytiques robustes employées dans ce rapport, plusieurs enjeux et limites doivent être notés.

Accès aux données et coopération des plateformes: l'un des enjeux les plus significatifs rencontrés durant la recherche a été l'accès limité aux données de certaines plateformes et communautés de jeu. Obtenir la coopération des fournisseurs de plateformes s'est révélé difficile. En conséquence, la recherche a dû s'appuyer principalement sur des données publiques disponibles, qui pourraient ne pas capturer pleinement l'étendue des activités extrémistes ou autres nuisibles se déroulant dans des espaces fermés ou chiffrés. Cette limitation réduit la portée et la représentativité des conclusions, car les canaux ou groupes privés à accès restreint peuvent héberger un contenu différent de celui visible publiquement.

Taille de l'échantillon et généralisabilité: malgré la collecte de données de sondage auprès de 2244 répondants dans sept pays, les contraintes de ressources ont limité la taille de l'échantillon. Bien que cet échantillon fournisse des perspectives précieuses sur les expériences des joueurs à travers différentes démographies et régions, une taille d'échantillon plus grande aurait permis une analyse plus fine et amélioré la généralisabilité des conclusions. De plus, la dépendance aux données autodéclarées du sondage introduit la possibilité de biais de réponse, qui pourrait conduire à une sous-estimation ou une surestimation de la prévalence des activités liées à la radicalisation dans les espaces de jeu.

Variations culturelles et analyse inter-contextuelle: étant donné la nature mondiale des jeux vidéo, les différences culturelles peuvent avoir un impact significatif sur les processus de socialisation et les facteurs de résilience observés dans les différents pays. L'approche interculturelle de l'étude met en évidence des modèles régionaux distincts, mais souligne également que les résultats pourraient ne pas tenir pleinement compte des significations culturelles spécifiques de la haine, du harcèlement ou de l'identité. Les perceptions culturelles du harcèlement, par exemple, et ce qui constitue un discours extrémiste par opposition à un discours acceptable varient largement et peuvent affecter la manière dont les participants ont répondu aux questions du sondage. Cette

limitation met en lumière le besoin d'analyses spécifiques au contexte lors de l'examen de la résilience et de l'extrémisme dans les espaces de jeu numériques.

Portée de la recherche et complexité de l'écosystème du jeu: la complexité de l'écosystème du jeu, qui englobe une vaste gamme de types de jeux, de plateformes et de niveaux d'engagement des utilisateurs, rend difficile la formulation de conclusions générales. Les jeux vidéo incluent tout, des jeux mobiles occasionnels aux jeux multijoueurs complexes et aux plateformes connexes, chacun avec des dynamiques communautaires et des comportements d'utilisateurs distincts. Les niveaux variables de socialisation et de formation de l'identité dans ces espaces signifient que, bien que certaines plateformes puissent favoriser des comportements de groupe interne, d'autres ne facilitent qu'une interaction sociale limitée, rendant difficile la généralisation des conclusions à tous les environnements de jeu. De plus, le contenu extrémiste et les comportements dans les communautés de jeu ne sont pas statiques; ils évoluent à mesure que les plateformes mettent en œuvre de nouvelles politiques, que les bases d'utilisateurs changent et que les groupes extrémistes adaptent leurs stratégies, ce qui a posé un défi pour maintenir les conclusions du rapport à jour. Cette variabilité temporelle signifie que les conclusions de la recherche représentent un instantané dans le temps, et une surveillance continue serait nécessaire pour capturer les tendances et évolutions à plus long terme.

Considérations Éthiques

Les implications éthiques de la recherche sur l'extrémisme, notamment en ce qui concerne la sécurité des chercheurs, ont été une préoccupation majeure. Cette attention portait non seulement sur les risques pour la santé mentale liés à l'exposition à de la propagande violente, mais aussi sur les complexités éthiques découlant de la diffusion des conclusions de la recherche.³³ Ce rapport, qui a reçu une approbation éthique complète des comités d'éthique compétents du RUSI et de l'Université de Southampton,³⁴ et qui est conforme aux réglementations antiterroristes, a abordé plusieurs enjeux éthiques clés tout au long de son investigation, dont les plus prédominants sont décrits ci-dessous.

L'utilisation des données des médias sociaux pour la recherche soulève des préoccupations éthiques concernant l'utilisation de données publiques et le respect de la vie privée des utilisateurs, notamment en ce qui concerne le consentement éclairé et l'anonymat. Ce rapport utilise exclusivement des données

33. Ashley A Mattheis et Ashton Kingdon, 'Does the Institution Have a Plan for That? Researcher Safety and the Ethics of Institutional Responsibility', dans Anita Lavorgna et Thomas J Holt (dir.), *Researching Cybercrimes: Methodologies, Ethics, and Critical Approaches* (Cham: Palgrave Macmillan, 2021), pp. 457-72.

34. Université of Southampton Numéro de dossier du comité d'éthique: ERGO/92202.

publiques disponibles sur des plateformes qui autorisent l'analyse par des tiers, conformément à leurs conditions d'utilisation. Ces conditions permettent généralement le partage et l'analyse de contenu public, reconnaissant que, une fois publié en ligne, le contenu peut perdurer indéfiniment. La méthodologie de recherche emploie des recherches par mots-clics pour garantir que seules les publications intentionnellement publiques sont incluses, et utilise une collecte de données manuelle pour se conformer aux politiques des plateformes contre l'extraction automatisée. Bien que ce rapport utilise des données publiques conformément aux conditions des plateformes, des questions demeurent quant au consentement réel des utilisateurs à l'utilisation pour la recherche.³⁵ Pour répondre à ces enjeux, l'étude a mis en place des mesures de protection, telles que la limitation de la collecte de données aux comptes publics et l'exclusion des comptes de participants de moins de 18 ans, dans la mesure du possible. Des procédures strictes d'anonymisation sont appliquées, avec toutes les informations identifiables supprimées, répondant ainsi aux défis de la gestion de données sensibles des médias sociaux.

Il y avait également des questions de droits d'auteur concernant l'utilisation de mèmes, impliquant la doctrine de l'utilisation équitable, la nature transformative des mèmes et les droits sur les images originales. Les défis incluent l'utilisation commerciale, l'attribution, les licences, les variations du droit international et la diffusion rapide.³⁶ Dans le cas de cette recherche, il est entendu que si le créateur n'avait pas les droits sur l'image originale, ce qui est le cas des exemples utilisés dans ce rapport, il est peu probable que des protections de droits d'auteur puissent être obtenues.³⁷ L'étude a mis en œuvre des protocoles stricts de collecte et de stockage des données pour garantir la sécurité et protéger les chercheurs. Ceux-ci incluaient des ordinateurs portables désignés, l'utilisation de réseaux privés virtuels, un stockage chiffré, des contrôles d'accès stricts, et l'utilisation de serveurs institutionnels et de documents protégés par mot de passe, avec un stockage à long terme dans les dépôts des institutions.

La recherche sur un contenu potentiellement traumatique peut entraîner divers problèmes de santé mentale et autres pour les chercheurs, y compris le

-
35. Christian Fuchs, "Dear Mr. Neo-Nazi, Can You Please Give Me Your Informed Consent so that I Can Quote Your Fascist Tweet?": Questions of Social Media Research Ethics in Online Ideology Critique', dans Graham Meikle (dir.), *Routledge Companion to Media and Activism*, 1re édition (Abingdon: Routledge, 2018), pp. 385-94.
 36. Joao Paulo Capelotti, 'The Dangers of Controlling Memes Through Copyright Law', *European Journal of Humour Research* (Vol. 8, No. 3, 2020), pp. 115-36; Elena Elmerinda Scialabba, 'A Copy of a Copy of a Copy: Internet Mimesis and the Copyrightability of Memes', *Duke Law & Technology Review* (Vol. 18, No. 1, 2020), pp. 332-52; Nafila Andriana Putri, 'Copyright Protection for Internet Memes: The Doctrine of Fair Use in Indonesia', *Journal of Intellectual Property* (Vol. 6, No. 2, 2023), pp. 81-99.
 37. Mark Marciszewski, 'The Problem of Modern Monetization of Memes: How Copyright Law Can Give Protection to Meme Creators', *Pace Intellectual Property, Sports & Entertainment Law Forum* (Vol. 9, No. 1, 2020), p. 61.

traumatisme vicariant, la fatigue de compassion et l'épuisement professionnel.³⁸ Une exposition prolongée à un contenu perturbant peut également causer des préjudices psychologiques durables par "effet d'infusion progressive".³⁹

Comprendre ces risques et adopter des stratégies de protection est crucial pour maintenir le bien-être des chercheurs étudiant le contenu extrémiste en ligne. Pour protéger leur santé mentale, le projet a intégré certaines considérations et limitations. Par exemple, les chercheurs ont été encouragés à limiter leur exposition à des matériels potentiellement traumatisants, à mettre en place des routines d'autosoins et à établir des mécanismes de sécurité.

-
38. Kenna R Griffin, *Journalists as Witnesses to Executions: Processing the Viewing Room* (London: Lexington Books, 2019); Mattheis et Kingdon, 'Does the Institution Have a Plan for That?'; Hannah Storm, *Mental Health and Wellbeing for Journalists: A Practical Guide* (New York, NY: Routledge, 2024).
39. Gavin Rees, 'Handling Traumatic Imagery: Developing a Standard Operating Procedure', Dart Center for Journalism and Trauma at the Columbia University Graduate School of Journalism, 4 avril 2017, <<https://dartcenter.org/resources/handling-traumatic-imagery-developing-standard-operating-procedure>>, consulté le 19 août 2024; Charlie Winter, 'Researching Jihadist Propaganda: Access, Interpretation, & Trauma', Researching Violent Extremism Series, RESOLVE Network, mai 2019.

II. Exposition: Évaluation de la Prévalence du Contenu Extrémiste

Ce chapitre analyse l'exposition des joueurs et des communautés de jeu à du contenu extrémiste ainsi qu'à des formes connexes, telles que certaines formes sévères de harcèlement, la toxicité et les attaques fondées sur l'identité, à travers diverses plateformes vidéoludiques et connexes. En évaluant la prévalence de ce contenu, ce rapport vise à quantifier l'ampleur du problème et à identifier les plateformes et environnements spécifiques, au sein de l'échantillon du rapport, où ces types de contenu sont les plus présents. Cette analyse est cruciale pour comprendre l'échelle de l'exposition et son impact potentiel sur différentes démographies au sein de la communauté des joueurs.

Prévalence du Contenu Extrémiste sur les Plateformes de Jeu

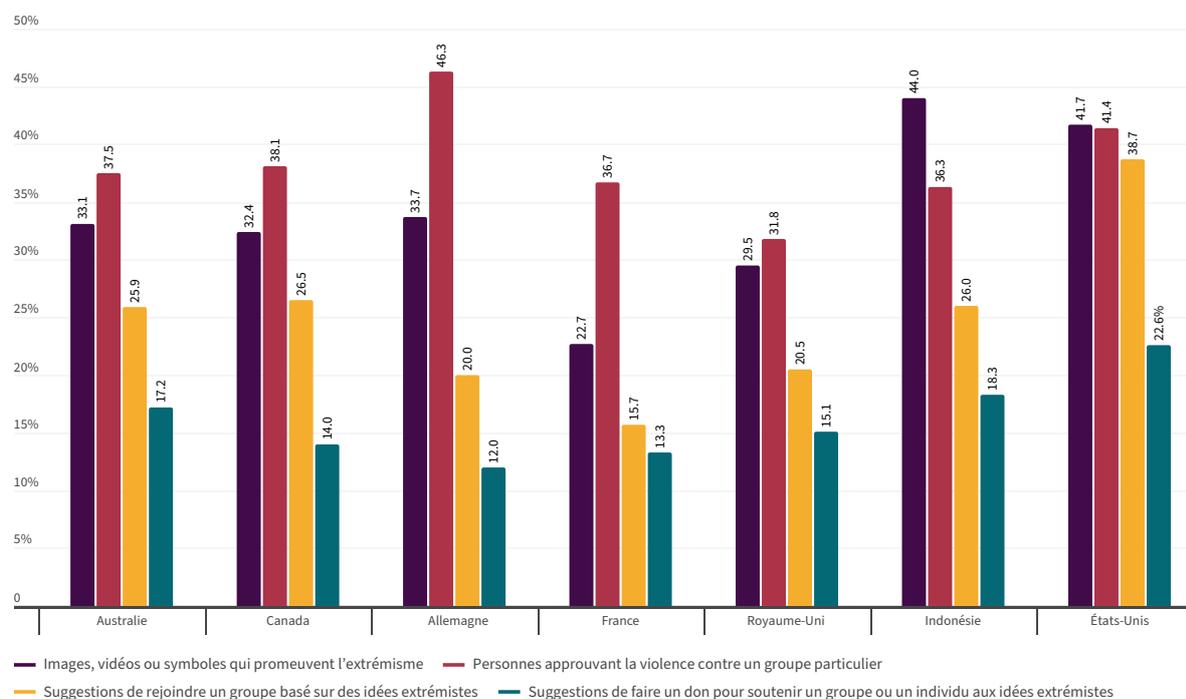
La prévalence de l'exposition au contenu extrémiste est l'un des aspects les plus fréquemment étudiés des espaces de jeu, dans le contexte des préoccupations liées à la radicalisation menant à la violence et au recrutement.⁴⁰ Ce rapport approfondit les recherches précédentes en examinant cette question à travers plusieurs pays et en considérant les différents types de contenu qui peuvent être pertinents. Il offre ainsi une compréhension plus complète de la manière dont ce contenu se diffuse dans les espaces vidéoludiques et de son impact potentiel sur diverses communautés.

40. Rachel Kowert, Elizabeth Kilmer et Alex Newhouse, 'Taking it to the Extreme: Prevalence and Nature of Extremist Sentiment in Games', *Frontiers in Psychology* (Vol. 15, 16 août 2024); Linda Schlegel et Amarnath Amarasingam, 'Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism', UN Office of Counter-Terrorism, UN Counter-Terrorism Centre, 5 octobre 2022, <<https://www.un.org/counterterrorism/events/research-launch-examining-intersection-between-gaming-and-violent-extremism>>, consulté le 5 août 2024.

Tendances Générales d'Exposition: Extrémisme, Harcèlement et Toxicité

Selon les répondants au sondage, l'exposition au contenu extrémiste à travers les plateformes vidéoludiques et connexes est courante. Un tiers (33,9%) a rencontré des images, vidéos ou symboles promouvant l'extrémisme, tandis que 38,2% ont vu des approbations de la violence contre des groupes sociaux spécifiques. Un quart (24,9%) a été confronté à du contenu suggérant de rejoindre des groupes extrémistes, les répondants plus jeunes (27,7%, 18-28 ans) étant plus fréquemment ciblés que leurs aînés (22,2%, 29-44 ans).

Figure 1: Exposition à différents types de contenu extrémiste par pays



Source: Données du sondage.

Cette exposition se produit dans les espaces de jeu où la toxicité et l'extrémisme sont normalisés, avec 30,3% (35,6% des hommes / 24,9% des femmes) considérant la toxicité comme normalisée, et 22,5% (25,1% des hommes / 20% des femmes) voyant l'extrémisme comme normalisé.⁴¹ De plus, on a demandé aux répondants si la toxicité et l'extrémisme étaient culturellement acceptables et justifiés. Les répondants américains en particulier (12,2%) estiment que la toxicité dans les jeux est culturellement acceptable.

41. On a également demandé aux répondants s'ils se sentaient capables de faire la distinction entre la toxicité ordinaire et le contenu extrémiste en ligne. À l'échelle mondiale, 89% ont affirmé qu'ils en étaient capables (entre 87% et 91%, selon le pays).

Il y a une différence notable selon le genre dans les perceptions de la toxicité: 10,4% des hommes trouvent la toxicité culturellement acceptable et 3,9% la jugent justifiée, contre seulement 5,1% des femmes qui la trouvent culturellement acceptable et 1,4% qui la jugent justifiée. Étonnamment, il y avait moins de distinction selon le genre dans les réponses sur l'extrémisme: 8,4% des hommes estiment que l'extrémisme est culturellement acceptable et 3,2% qu'il est justifié, contre 5,6% des femmes qui le trouvent culturellement acceptable et 2,4% qui le jugent justifié.

Outre leur exposition au contenu extrémiste, les répondants au sondage ont largement signalé avoir été témoins de discours haineux et de harcèlement ciblé basé sur l'identité. Près des deux tiers (60,8%) considèrent que le harcèlement est courant dans les jeux en ligne, une opinion particulièrement répandue aux États-Unis (72,3%). Globalement, 74,6% des répondants ont rapporté avoir été témoins de harcèlement, principalement ciblant l'ethnicité/la race (50,8%), l'orientation sexuelle (43,3%) et la religion (38,3%).

Les jeunes répondants (18-28 ans) ont déclaré plus fréquemment être témoins de harcèlement que ceux de 29 à 44 ans, ce qui suggère soit une plus grande sensibilisation, soit une plus forte exposition à la haine et au harcèlement. Seulement 25,4% des répondants n'ont pas été témoins de harcèlement, les femmes (28,7%) et le groupe de 29 à 44 ans (32,5%) rapportant moins d'exposition que les hommes (22,0%) et le groupe de 18 à 28 ans (17,8%). Près de la moitié (45,7%) des répondants ont rapporté avoir subi du harcèlement, plus fréquemment parmi le groupe d'âge plus jeune (53,5%) que parmi le groupe plus âgé (39,3%). Les cibles les plus courantes du harcèlement étaient l'ethnicité/la race (18,0%), l'identité de genre (15,1%) et l'âge (17,3%).

La toxicité et le harcèlement fondés sur l'identité ne créent pas seulement un environnement hostile, mais servent également de passerelle potentielle pour la propagation d'idéologies extrémistes. Lorsque les comportements toxiques sont normalisés au sein d'une communauté, ils peuvent contribuer à la radicalisation des individus en renforçant les stéréotypes nuisibles et en favorisant une dynamique entre groupes d'appartenance et groupes extérieurs, souvent exploitée par les groupes extrémistes, dans le but de recruter et de radicaliser des individus vulnérables.⁴²

Au-delà des données du sondage, la recherche a également examiné le contenu généré par les utilisateurs sur les plateformes de jeu. Elle s'est concentrée sur

42. Kowert, Martel et Swann, 'Not Just a Game'; Rachel Kowert et Christine L Cook, 'The Toxicity of Our (Sim) Cities: Prevalence of Dark Participation in Games and Perceived Effectiveness of Reporting Tools', dans Tung X Bui (éd.), *Proceedings of the 55th Hawaii International Conference on System Sciences* (Honolulu, HI: HICSS, 2022); Rachel Kowert et Elizabeth Kilmer, 'Toxic Gamers are Alienating Your Core Demographic - The Business Case for Community Management', *Take This*, 16 août 2023, <https://www.takethis.org/wp-content/uploads/2023/08/ToxicGamersBottomLineReport_TakeThis.pdf>, consulté le 16 août 2024.

les avis postés sur la plateforme Steam, en raison de leur accessibilité et de la fréquence à laquelle ces avis servent de vecteurs de harcèlement et de haine dirigés contre les développeurs de jeux ou d'autres joueurs lisant les avis, et du contexte dans lequel les avis sont publiés. À l'aide de l'apprentissage automatique, l'équipe de recherche a analysé 15 millions d'avis Steam avec le modèle Detoxify, un classifieur fondé sur l'architecture Transformer et entraîné sur le jeu de données Jigsaw's Unintended Bias in Toxicity Classification (biais involontaires dans la classification de la toxicité).

Le modèle catégorise les discours nuisibles en domaines tels que "Toxique", "Insultes", "Obscène", "Attaque identitaire", "Sexuellement explicite" et "Menaces".⁴³

Les résultats ont montré que "Toxique" et "Insultes" étaient les catégories les plus courantes de discours nuisibles. Bien que ces résultats correspondent aux attentes d'un contenu toxique répandu en ligne, une prudence est nécessaire, car les systèmes automatisés comme Detoxify peuvent produire des faux positifs. Cependant, les catégories avec des seuils plus élevés, comme "Attaque identitaire", offrent probablement une estimation plus précise de la prévalence du contenu extrême sur Steam.

Tableau 2: Occurrences des formes courantes de discours haineux dans les avis Steam

Toxique	Gravement Toxique	Insulte	Obscène	Attaque identitaire	Sexuellement Explicite	Menaces
146,402	247	37,661	23,653	473	19,979	774

Source: Données Steam.

Malgré les mesures de censure automatique mises en place par Steam pour filtrer le langage offensant, l'analyse a révélé que certains avis transmettaient encore des opinions haineuses ou extrémistes. Par exemple, bien que les insultes puissent être partiellement censurées, l'intention sous-jacente du message reste souvent claire pour les lecteurs humains, soulignant les limites des systèmes de modération automatisés.

Au-delà du contenu des avis, l'analyse a également mis au jour un nombre significatif de pseudonymes d'utilisateurs Steam qui font référence à des idées haineuses ou extrémistes. En utilisant le lexique de discours haineux de l'équipe du projet, les chercheurs ont identifié des comptes qui promouvaient activement des idéologies racistes, antisémites et néo-nazies à travers leurs pseudonymes. Parmi les exemples, on trouve 580 comptes incluant une insulte raciale commençant par "n", 177 utilisant une insulte antisémite commençant par "k",

43. Les catégories proviennent du Jigsaw Unintended Bias in Toxicity Classification competition dataset (jeu de données de la compétition Jigsaw sur les biais involontaires dans la classification de la toxicité). Le modèle Detoxify (Detoxify) utilise le modèle linguistique RoBERTa basé sur un transformeur (RoBERTa transformer-based language model) comme fondation.

plus de 150 valorisant Hitler, et un petit nombre utilisant des slogans néo-nazis comme “1488” et “RaHoWa” (Guerre sainte raciale, Racial Holy War).

Contrairement à de nombreux autres types de publications sur les médias sociaux, les avis Steam ne sont pas conçus pour recevoir des réponses directes: ce sont des communications unilatérales exprimant un point de vue à la fois au développeur du jeu évalué et aux autres joueurs potentiels. L'analyse a révélé que beaucoup de contenu extrémiste dans les avis Steam cible les développeurs de jeux eux-mêmes, utilisant des insultes, des attaques identitaires et de la haine pour propager des récits anti-développeurs.

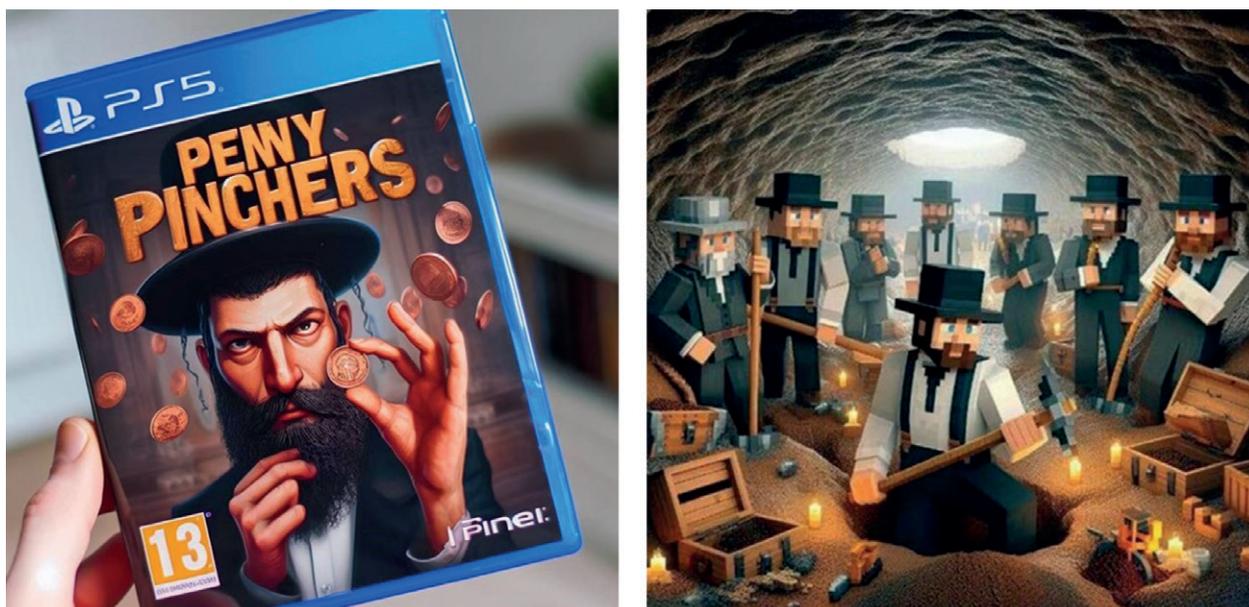
Le projet a également analysé les données basées sur des images, qui jouent un rôle clé dans la propagation du contenu extrémiste à travers les plateformes vidéoludiques et connexes. Une découverte significative est la migration rapide des images extrémistes depuis les plateformes grand public comme YouTube et TikTok vers des plateformes alternatives⁴⁴ telles que Gab, et finalement vers des sites marginaux comme 4chan, ce qui présente un risque de propagation idéologique et d'exposition accrue dans des espaces ayant moins de politiques ou de pratiques de contrôle de contenu en place. Le contenu partagé sur Gab se diffuse fréquemment sur Steam, Bitchute et Odysee. L'intelligence artificielle générative (IA) accroît considérablement ce risque en produisant de grandes quantités de contenu adapté rapidement et efficacement.⁴⁵ Elle peut personnaliser la propagande, créer du faux contenu réaliste et automatiser le processus de création et de distribution.⁴⁶ À mesure que le contenu généré par IA devient plus sophistiqué, il s'adapte aux différentes plateformes, exploite les vulnérabilités psychologiques et est difficile à retracer, réduisant la responsabilisation.⁴⁷ L'IA amplifie également les biais et peut ajuster rapidement les stratégies en fonction des réponses du public.

À mesure que le contenu extrémiste se diffuse à travers les plateformes, certains types d'images deviennent particulièrement omniprésents, le matériel antisémite

-
44. Les plateformes alt-tech sont des alternatives aux plateformes web et de réseaux sociaux grand public qui imposent moins de restrictions en matière de modération de contenu.
 45. Tech Against Terrorism, 'Early Terrorist Experimentation with Generative Artificial Intelligence Services', novembre 2023, <<https://techagainstterrorism.org/hubfs/Tech%20Against%20Terrorism%20Briefing%20-%20Early%20terrorist%20experimentation%20with%20generative%20artificial%20intelligence%20services.pdf>>, consulté le 19 août 2024; Gabriel Weimann et al., 'Generating Terror: The Risks of Generative AI Exploitation', *Combating Terrorism Center at West Point* (Vol. 17, No. 1, 2024), pp. 17-24.
 46. Weimann et al., 'Generating Terror'; Maggie Engler, 'Considerations of the Impacts of Generative AI on Online Terrorism and Extremism', GIFCT Red Team Working Group, Global Internet Forum to Counter Terrorism, 20 septembre 2023, <<https://gifct.org/wp-content/uploads/2023/09/GIFCT-23WG-0823-GenerativeAI-1.1.pdf>>, consulté le 19 août 2024; Tech Against Terrorism, 'Early Terrorist Experimentation with Generative Artificial Intelligence Services'.
 47. eSafety Commissioner, Australian Government, 'Tech Trends Position Statement – Generative AI', 15 août 2023 <<https://www.esafety.gov.au/sites/default/files/2023-08/Generative%20AI%20-%20Position%20Statement%20-%20August%202023%20.pdf?v=1729598856774>>, consulté le 16 août 2024; Engler, 'Considerations of the Impacts of Generative AI on Online Terrorism and Extremism'.

se démarquant comme particulièrement répandu, surtout après les attaques du Hamas du 7 octobre 2023. Les groupes extrémistes ont également créé des jeux vidéo comme "Tunnel Rabbi" et "Yiddish Catacombs". Bien que ces jeux ne séduisent généralement pas un large public, ils diffusent, tout comme le contenu antisémite généré par IA sur des plateformes telles que Gab, des stéréotypes haineux envers les Juifs. Par exemple, ils déploient haineusement des caricatures représentant notamment des nez crochus et des barbes épaisses, ainsi que des marqueurs d'identité juive comme la kippa et les chapeaux Borsalino. Ces images représentent souvent des personnages juifs tenant des pièces de monnaie, reflétant des théories du complot antisémites de longue date liant les Juifs au contrôle financier. De plus, les fonctionnalités de personnalisation des jeux sont fréquemment exploitées pour créer des personnages ressemblant à Hitler, aux officiers SS, au Ku Klux Klan et à des auteurs de fusillades de masse tristement célèbres.

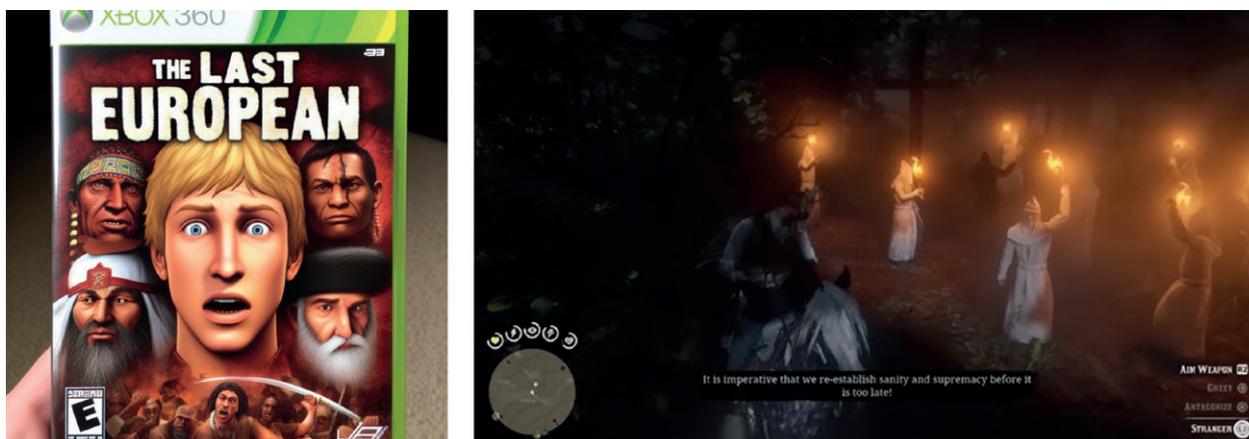
Figure 2: Exemples de mèmes et contenu de jeu antisémites



Source: Images collectées manuellement le 29 juin 2024 à partir du groupe de jeu Gab.

Les images racialisées sont un autre élément courant dans les mèmes liés aux jeux extrémistes. Cela implique souvent des caricatures anti-Noirs et des stéréotypes remontant aux ères de la Reconstruction et de Jim Crow aux États-Unis, comme des représentations impliquant du poulet frit, des pastèques et des bananes. Ces préjugés historiquement enracinés sont ravivés et diffusés dans les espaces vidéoludiques modernes, liant les injustices passées à la culture numérique contemporaine.

Figure 3: Exemples de mèmes et contenu de jeu suprémacistes blancs



Source: Image (gauche) collectée manuellement le 26 juin 2024 à partir du groupe de jeu Gab; image (droite) collectée manuellement le 13 juillet 2024 à partir de TikTok.

La sortie de la bande-annonce de Grand Theft Auto 6 (GTA 6) en décembre 2023 a déclenché une vague d'images racistes sur des plateformes comme Gab et 4chan, avec de nombreuses versions générées par IA des visuels du jeu apparaissant. Ces images altérées portaient des titres tels que "Grand Theft Auto K*ke City", "Grand Theft Auto London", "GTA Third Reich" et "GTA Somalia". La sortie du jeu a entraîné une augmentation spectaculaire de 194% du contenu haineux.⁴⁸

Figure 4: Exemple d'un mème de jeu suprémaciste blanc



Source: Image collectée manuellement le 3 janvier 2024 à partir de Gab.

48. Données provenant de Brandwatch, un outil payant de surveillance des médias sociaux.

Figure 5: Surveillance du discours haineux dans le contenu de jeu montrant un pic autour de la sortie de la bande-annonce de GTA 6



Source: Données Brandwatch.

En plus du contenu antisémite et raciste, les commentaires anti-LGBTQI+ et suprémacistes blancs étaient également répandus dans les discussions entourant la sortie de GTA 6, en particulier sur des plateformes comme 4chan. Les jeux montrant un soutien aux droits des personnes trans et de genres divers sont souvent moqués et ciblés avec des références codées comme “1488”, un symbole suprémaciste blanc connu.

Minecraft, un jeu connu pour ses possibilités créatives ouvertes, a été détourné par certains utilisateurs pour construire des répliques de camps de concentration, où des caricatures de personnes juives sont représentées en train d’être brûlées en masse. Des images faisant référence aux croisades, au Moyen Âge et à l’Angleterre anglo-saxonne apparaissent fréquemment, souvent en idéalisant ces époques d’une manière qui reflète des idéologies extrémistes.

Figure 6: Exemple de contenu nazi dans le jeu vidéo

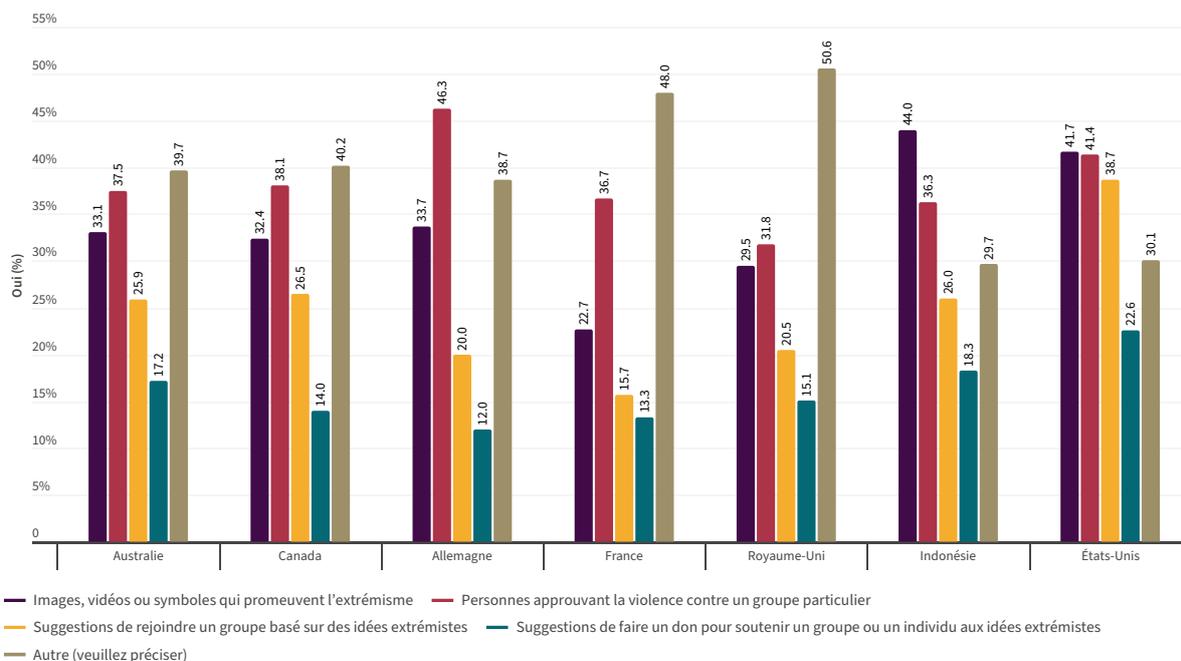


Source: Image de Minecraft collectée manuellement le 7 juillet 2024 sur YouTube.

Différences par Pays

Les données par pays montrent que l'Indonésie (44,0%) avait la plus forte proportion de répondants exposés à des images, vidéos ou symboles promouvant l'extrémisme, tandis que la France (22,7%) avait la plus faible. L'Allemagne (46,3%) était en tête pour l'exposition à du contenu approuvant la violence contre des groupes spécifiques. Aux États-Unis, 38,7% des répondants ont rapporté avoir rencontré du contenu suggérant de rejoindre des groupes extrémistes, contre 15,7% à 26,5% dans les autres pays.

Figure 7: Réponses affirmatives (%) par pays à la question 18 du sondage: «Avez-vous vu l'un des contenus extrémistes suivants dans les espaces de jeu (Sélectionnez toutes les réponses applicables)?»



Source: Données du sondage

Les données par pays montrent que l'Indonésie (44,0%) avait la plus forte proportion de répondants exposés à des images, vidéos ou symboles promouvant l'extrémisme, tandis que la France (22,7%) avait la plus faible. L'Allemagne (46,3%) était en tête pour l'exposition à du contenu approuvant la violence contre des groupes spécifiques. Aux États-Unis, 38,7% des répondants ont rapporté avoir rencontré du contenu suggérant de rejoindre des groupes extrémistes, contre 15,7% à 26,5% dans les autres pays.

84,2% des répondants américains déclarent avoir été exposés au harcèlement, en particulier lié à l'ethnicité/la race (63,4%), l'identité de genre (53,9%), l'orientation sexuelle (52,4%) et la religion (42,0%). Les répondants canadiens (49,1%) ont

également signalé des niveaux élevés d'exposition au harcèlement spécifiquement basé sur l'identité de genre, similaires à ceux des États-Unis. En revanche, les répondants français ont rapporté l'incidence globale la plus faible d'exposition au harcèlement (59,3%), le Royaume-Uni signalant également des taux d'exposition globaux plus bas (68,5%) par rapport aux autres pays sondés (75,6%-84,2%). Parmi les autres conclusions par pays:

- Les répondants américains (39,9%) sont plus susceptibles d'être témoins de harcèlement basé sur l'âge que ceux de la plupart des autres pays, sauf l'Australie (31,9%) et le Canada (33,3%).
- Les répondants allemands (43,0%) sont plus susceptibles d'être témoins de harcèlement basé sur la nationalité, une proportion plus élevée que dans la plupart des pays, sauf le Canada (36,9%) et les États-Unis (38,7%).
- Les jeunes répondants déclarent plus fréquemment être témoins de harcèlement dans toutes les catégories, en particulier au Canada et au Royaume-Uni.

Les États-Unis (62,5%) avaient la plus forte proportion de répondants ayant rapporté avoir été harcelés eux-mêmes, tandis que la France (23,7%) avait la plus faible. Les répondants américains étaient plus susceptibles d'être harcelés en fonction de l'ethnicité/la race (33,6%) par rapport aux autres pays (7,7%-22,7%). Le harcèlement basé sur l'identité de genre (23,8%) et l'orientation sexuelle (18,5%) était également plus courant aux États-Unis qu'ailleurs (6,0%-19,1% et 4,0%-13,4%). De plus, 18,2% des répondants américains ont subi un harcèlement basé sur la religion, un taux plus élevé que dans les autres pays sondés (5,3%-9,8%), sauf en Indonésie (11,3%).

Tableau 3: Réponses affirmatives (%) par pays à la question 12 du sondage: «J'ai été harcelé en raison de mon/ma... (Sélectionnez toutes les réponses applicables)»

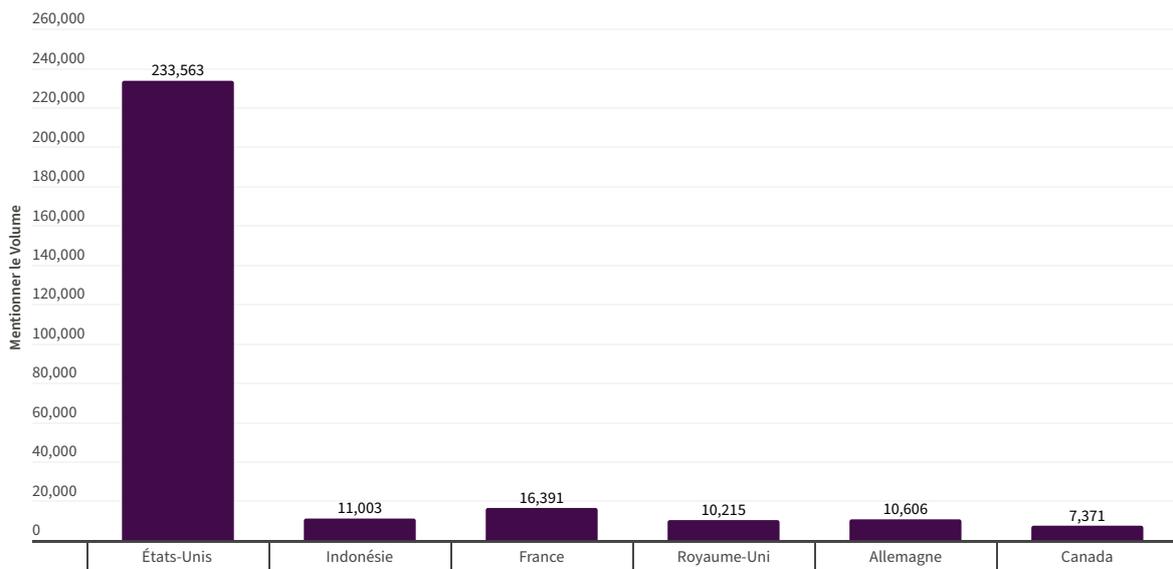
	Pays						
	Australie	Canada	Allemagne	France	Royaume-Uni	Indonésie	États-Unis
Religion	8.4	9.8	6.3	5.3	8.0	11.3	18.2
Ethnicité/Race	15.9	21.4	7.7	7.7	15.3	22.7	33.6
Identité de genre	19.1	18.5	12.0	6.0	13.9	11.0	23.8
Orientation sexuelle	13.4	13.1	7.7	4.3	8.5	4.0	18.5
Âge	20.6	22.3	18.3	6.7	15.9	12.7	23.5
Classe	9.7	8.6	5.3	5.3	7.4	7.7	14.6
Nationalité	12.2	15.2	14.0	9.0	12.8	12.3	17.0
Je n'ai pas subi de harcèlement (Exclusif) ¹	53.8	45.5	56.3	76.3	59.9	52.7	37.5

Source: Données du sondage.

Note: "Exclusif" signifie que répondre oui à cette question exclut le répondant de répondre "oui" à toute autre question dans ce tableau.

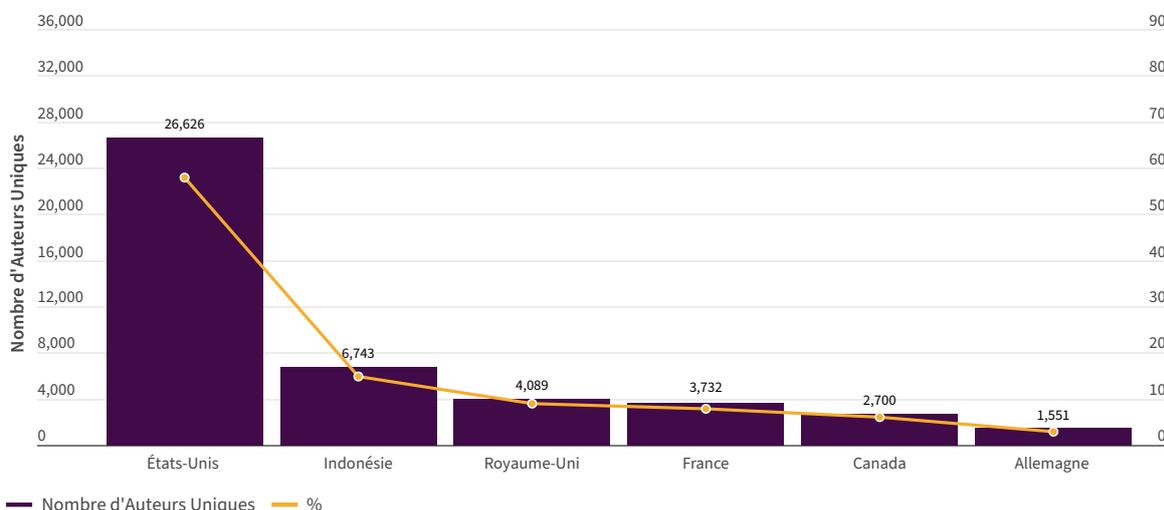
La partie de cette recherche portant sur la surveillance des médias sociaux (menée d'août 2023 à août 2024) a révélé que la plupart des mentions de discours haineux dans le contenu de jeu, où un pays d'origine pouvait être clairement identifié, provenaient des États-Unis. Cependant, cette constatation doit être interprétée avec prudence, car les outils de collecte de données automatisés sont biaisés envers les sources en langue anglaise et attribuent souvent par défaut une géolocalisation aux États-Unis lorsque les métadonnées spécifiques de l'IP ou du pays sont absentes. Une mesure plus précise est la répartition des auteurs originaux par pays: les États-Unis représentent 59%, suivis par l'Indonésie (15%), le Royaume-Uni (9%), la France (8%), le Canada (6%) et l'Allemagne (3%).

Figure 8: Prévalence des termes de discours haineux dans le contenu de jeu sur les médias sociaux, par pays (août 2023-août 2024)



Source: Données Brandwatch.

Figure 9: Prévalence des termes de discours haineux dans le contenu de jeu sur les médias sociaux, par auteurs uniques dans chaque pays (août 2023-août 2024)



Source: Données Brandwatch.

Tendances Spécifiques aux Plateformes

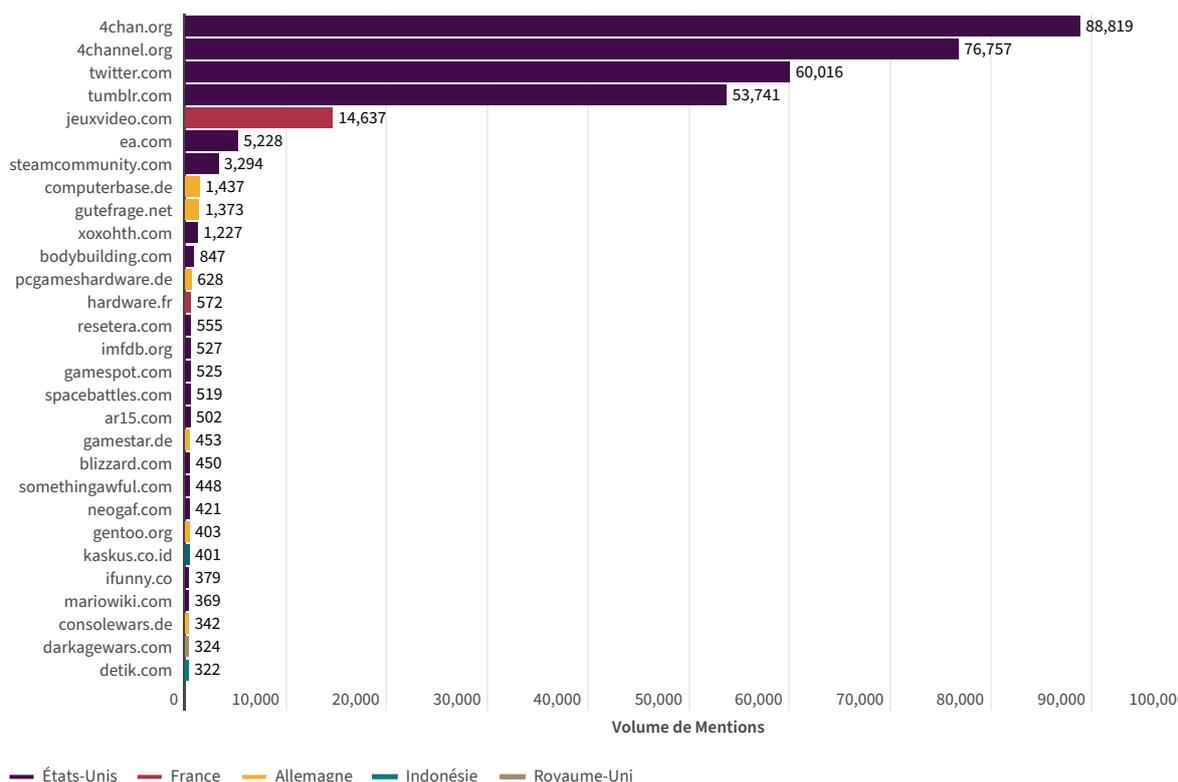
Dans l'ensemble, 79,4% des répondants au sondage ont rapporté avoir vu des formes sévères de harcèlement sur des plateformes vidéoludiques ou connexes. Call of Duty (14,1%) était le jeu le plus souvent cité comme lieu de harcèlement intensif dans les pays anglophones, en particulier parmi les hommes (16,7%) et dans le groupe d'âge de 18 à 28 ans (15,8%), probablement en raison de la popularité de ce jeu. Discord (8,2%) était le deuxième site le plus souvent mentionné, surtout parmi les utilisateurs plus jeunes (11,6%), par rapport aux plus âgés (5,0%), probablement en raison d'une utilisation plus importante de Discord parmi les jeunes audiences.

Dans la surveillance des médias sociaux concernant le discours haineux ciblé dans les conversations sur les jeux multijoueurs populaires dans cette recherche, un ensemble différent de plateformes est apparu.⁴⁹ Les plateformes 4chan, Tumblr et X/Twitter présentaient les occurrences les plus fréquentes, suivies par le forum français de jeux vidéo JeuxVideo (JX), les forums d'Electronic Arts (EA) et Steam. Deux sites allemands figuraient également parmi les dix premiers: Gutefrage, un site de questions-réponses; et les forums de Computerbase.de. La

49. Ces résultats proviennent d'une surveillance multicanale en anglais (English), bahasa indonesia (Bahasa Indonesia), français (French) et allemand (German) effectuée sur Brandwatch sur une période d'un an, du 1er août 2023 au 1er août 2024. Il est important de noter que ces plateformes affichaient la plus forte prévalence de termes liés aux discours haineux dans le contexte du jeu parmi celles surveillées par Brandwatch, bien que cela ne représente pas nécessairement une vue d'ensemble complète du web.

plus forte prévalence de contenu en indonésien a été trouvée sur Kaskus.co.id, un site communautaire indonésien de vote similaire à Reddit.

Figure 10: Principales plateformes par prévalence des termes de discours haineux dans le contenu de jeu par volume de mentions (août 2023-août 2024)



Source: Données Brandwatch.

Les jeux et plateformes présentant la plus forte prévalence de harcèlement intensif variaient considérablement selon les pays. Par exemple, des proportions plus élevées de répondants au Canada (25,3%) et au Royaume-Uni (22,4%) ont mentionné Call of Duty, tandis que les répondants en France ont rapporté la plus forte prévalence de harcèlement intensif sur Twitch (10,7%) et X/Twitter (13,0%). Les principaux jeux et plateformes signalés dans chaque pays étaient:

- **Australie:** Call of Duty (16%), Fortnite (8%), Twitch, autres jeux de tir à la première personne (FPS) et X/Twitter (7% chacun).
- **Canada:** Call of Duty (25%), Discord (9%), X/Twitter (8%), Fortnite, League of Legends et autres FPS (6% chacun).
- **France:** X/Twitter (13%), Twitch (11%), Discord (10%), Call of Duty (8%) et Fortnite (8%).
- **Allemagne:** Discord (10%), Call of Duty et Fortnite (9% chacun), autres FPS (8%), Twitch, X/Twitter et Steam (4% chacun).

- **Indonésie:** Autres arènes de combat en ligne multijoueurs (MOBA) (11%), PUBG, League of Legends, Discord et X/Twitter (5% chacun).
- **Royaume-Uni:** Call of Duty (22%), Discord (9%), autres FPS (7%), Fortnite (6%) et Twitch (4%).
- **États-Unis:** Call of Duty (14%), Discord (9%), Fortnite, X/Twitter (7% chacun), Twitch, autres FPS (5% chacun) et GTA (4%).

Tableau 4: Réponses ouvertes, codées par fréquence, (%) par pays à la question 19 du sondage: “Où avez-vous trouvé le harcèlement le plus extrême dans les espaces de jeu ou connexes? Soyez aussi précis que possible (quels jeux ou plateformes).”

Jeu/Plateforme	Pays						
	Australie	Canada	Allemagne	France	Royaume-Uni	Indonésie	États-Unis
Call of Duty	16.3	25.3	9.0	7.7	22.4	1.0	14.0
Fortnite	7.5	5.7	9.0	7.7	5.7	0.0	7.4
Autres FPS	6.9	5.7	7.7	1.0	6.5	1.7	4.8
Twitch	7.2	5.1	3.7	10.7	3.7	3.0	5.1
Discord	5.6	8.9	9.7	9.7	9.1	5.3	9.2
X/Twitter	7.2	8.0	4.0	13.0	4.5	5.0	6.8
Aucun	19.1	17.0	28.0	17.7	25.9	27.3	10.4

Source: Données du sondage.

Preuves de Financement de l'Extrémisme sur les Plateformes de Jeu

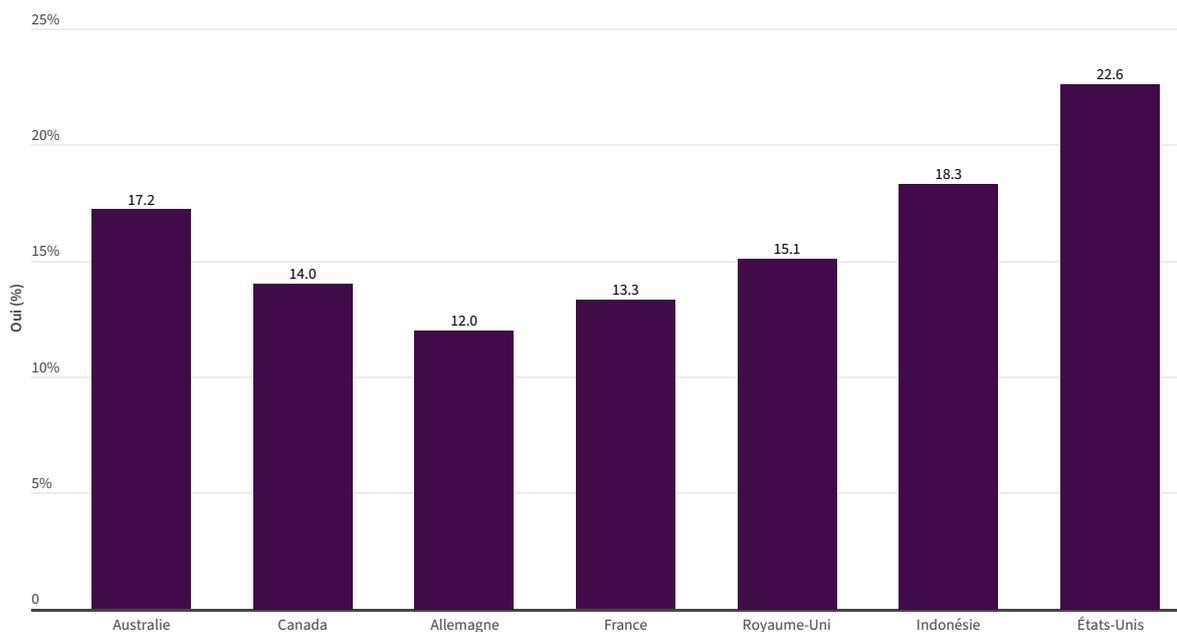
Les extrémistes ont de plus en plus reconnu le potentiel des jeux vidéo non seulement comme outils de recrutement et de propagande, mais aussi comme moyens de générer des revenus.⁵⁰ Par conséquent, l'exposition des utilisateurs au contenu extrémiste dans les espaces vidéoludiques présente également des risques liés aux initiatives de collecte de fonds par des groupes et individus extrémistes, ainsi que pour des activités extrémistes. Les méthodes incluent, sans s'y limiter, la vente de jeux sur mesure et de modifications dans le jeu (mods) et l'utilisation de plateformes connexes pour lever des fonds. Bien que les jeux vidéo ne constituent pas encore une source majeure de revenus pour les

50. Shane Kelly, 'Money Laundering Through Virtual Worlds of Video Games: Recommendations for a New Approach to AML Regulation', *Syracuse Law Review* (Vol. 71, No. 1487, 2021); Kellen Browning, 'Extremists Find a Financial Lifeline on Twitch', *New York Times*, 27 April 2021.

extrémistes par rapport aux méthodes traditionnelles, l'exploitation des failles dans cet espace mérite un examen plus approfondi.

Dans les pays sondés, environ 16% des répondants ont rapporté avoir rencontré sur une plateforme vidéoludique des demandes de dons pour soutenir un groupe ou un individu aux idées extrémistes. Cette exposition variait selon les pays, de 12% en Allemagne à 22,6% aux États-Unis. L'environnement en ligne mieux régulé en Allemagne, résultat combiné de la loi allemande sur l'application du droit sur les réseaux sociaux⁵¹ (législation exigeant le retrait de contenu illégal des plateformes comme Steam), du règlement sur les services numériques à l'échelle de l'UE,⁵² et de l'accord de commerce et de coopération entre l'Union européenne et le Royaume-Uni⁵³ peut expliquer cette divergence.

Figure 11: Réponses affirmatives (%) par pays à la question 18 du sondage: «Avez-vous vu l'un des contenus extrémistes suivants dans les espaces de jeu (sélectionnez toutes les réponses applicables)?» [Résultat pour une option seulement ci-dessous]



Source: Données du sondage.

51. Bundesministerium der Justiz, 'Regeln Gegen Hass im Netz – Das Netzwerkdurchsetzungsgesetz (NetzDG)', ['Rules Against Hatred Online – the Network Enforcement Act'], 21 December 2022, <https://www.bmj.de/SharedDocs/Gesetzgebungsverfahren/DE/2017_NetzDG.html>, consulté 12 décembre 2024. Traduction de l'auteur.
52. Commission européenne, Direction générale de la communication, 'The EU's Digital Services Act', <https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/digital-services-act_en>, consulté 2 septembre 2024.
53. 'Trade and Cooperation Agreement between the European Union and the European Atomic Energy Community, of the One Part, and the United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland, of the Other Part' (Accord de commerce et de coopération entre l'Union européenne et la Communauté européenne de l'énergie atomique, d'une part, et le Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord, d'autre part), *Official Journal of the European Union* (L 149, 30 avril 2021).

Le faible niveau général d'exposition aux demandes de dons suggère que, bien que les jeux vidéo soient un terrain fertile pour les récits extrémistes, ils ne sont pas encore un flux de financement privilégié pour ces acteurs. Cependant, les cas identifiés de financement extrémiste mettent en lumière des failles qui nécessitent une attention, car la dimension financière de l'activité extrémiste dans les jeux vidéo a été largement négligée jusqu'à présent.⁵⁴

Kvltgames, un site web vendant des jeux vidéo à thèmes extrémistes, illustre comment les groupes extrémistes utilisent les jeux comme outil de propagande et mécanisme de collecte de fonds. Les jeux vendus sur cette plateforme, qui présentent souvent des idéologies violentes, racistes et extrémistes, sont mal réalisés, avec des graphismes simples. Cependant, ils ciblent un public adhérent à ces opinions ou susceptible d'y adhérer.⁵⁵

Souvent gratuits ou vendus à bas prix (certains à des prix symboliques, comme 14,88 \$US ou 17,76 \$US), ces types de jeux restent accessibles à un large public et, dans certains cas, génèrent des revenus pour leurs créateurs. Dans quelques cas, ces jeux ont généré des centaines de milliers de dollars américains.⁵⁶

En vendant directement via leurs sites web ou des marchés souterrains numériques, les groupes extrémistes contournent les systèmes financiers traditionnels et échappent à la détection.

Les acteurs extrémistes et les groupes extrémistes violents et terroristes créent également des mods pour des jeux populaires, allant de simples ajustements visuels à des modifications complètes intégrant des idéologies extrémistes dans les mécanismes de jeu. Bien que de nombreux mods soient gratuits, certains sont vendus à petit prix, soutenant ainsi des activités extrémistes. L'État islamique, par exemple, a produit des mods pour des jeux comme GTA et Arma 3.⁵⁷ Des sites comme BasedMods hébergent des mods extrémistes en téléchargement gratuit mais encouragent les dons via des cryptomonnaies telles que Bitcoin, Ethereum et Monero.

Bien que les ventes de jeux sur mesure et de mods par les extrémistes soient limitées et ne constituent pas des sources de revenus substantielles, elles ne sont pas les seules sources de revenus dans l'espace vidéoludique. Les plateformes connexes axées sur la communication et les sites de diffusion en direct comme DLive ont introduit de nouvelles manières pour les extrémistes de lever des

-
54. Galen Lamphere-Englund, 'Theories of Digital Games and Radicalization', dans Schlegel et Kowort (dir.), *Gaming and Extremism*, pp. 32-56.
 55. Schlegel et Amarasingam, 'Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism'.
 56. Emily Thompson et Galen Lamphere-Englund, '30 Years of Trends in Terrorist and Extremist Games', GNET et Extremism and Gaming Research Network (EGRN), novembre 2024, p. 1, <https://gnet-research.org/wp-content/uploads/2024/10/GNET-47-Extremist-Games_web.pdf>, consulté 2 décembre 2024.
 57. Englund et White, 'The Online Gaming Ecosystem'.

fonds. DLive permet aux créateurs de contenu de gagner de l'argent grâce aux dons des spectateurs, souvent en cryptomonnaie, rendant les transactions difficiles à retracer. Ces dernières années, la plateforme a fait l'objet d'un examen en raison de sa popularité parmi les extrémistes et de son rôle dans la diffusion en direct de l'assaut du Capitole américain le 6 janvier 2021.⁵⁸ Une étude suivant 55 diffuseurs extrémistes sur DLive a révélé qu'ils ont récolté plus de 800 000 \$US en neuf mois.⁵⁹ Cependant, bien que DLive soit un site populaire dans la communauté des joueurs, les liens de ces flux financiers extrémistes significatifs ne semblent pas être liés à des activités en lien avec les jeux vidéo.

Le magazine en ligne *Machine Against the Rage* a analysé 12 millions de messages provenant de 1818 canaux Telegram, identifiant 265 000 messages indiquant une monétisation via des liens vers des boutiques en ligne, des places de marché et des plateformes de transactions.⁶⁰ La méthode la plus courante était le partage de coordonnées bancaires pour des transactions financières directes, avec près de 35 000 messages contenant des IBAN. Les canaux du mouvement anti-vaccin Querdenker et QAnon utilisaient fréquemment cette méthode. PayPal était particulièrement populaire dans le milieu extrémiste violent à motivation idéologique, spécifiquement d'extrême droite, apparaissant dans environ 28 000 messages. Des liens vers des plateformes d'adhésion payantes comme Patreon ou Buy Me a Coffee étaient dispersés, renvoyant souvent directement à des portefeuilles cryptographiques et des comptes bancaires.

Cependant, les liens vers des portefeuilles cryptographiques étaient globalement moins courants, trouvés dans seulement 2641 messages. Bien que ces activités ne soient pas directement liées à la communauté des joueurs, cette typologie de collecte de fonds révèle une faille qui facilite le financement de l'extrémisme via les plateformes connexes aux jeux vidéo, les sites de diffusion en direct et les médias sociaux plus généralement.⁶¹

En somme, bien que les jeux vidéo ne constituent pas encore un flux de revenus majeur pour les groupes extrémistes, le potentiel d'exploitation est significatif. La vente de jeux sur mesure et de mods montre comment les extrémistes s'adaptent aux nouvelles technologies pour lever des fonds, bien que modestement.

-
58. Elise Thomas, 'Gaming and Extremism: The Extreme Right on DLive', Gaming and Extremism Series, Institute for Strategic Dialogue, 26 août 2021.
 59. Megan Squire, 'Monetizing Propaganda: How Far-Right Extremists Earn Money by Video Streaming', *Proceedings of the 13th ACM Web Science Conference 2021* (New York, NY: Association for Computing Machinery, 2021), pp. 158–67.
 60. Harald Sick et al., 'Jeder Wirbt für Sich Allein? Wie auf Telegram der Aufruhr zum Geschäft Wird' ['Everyone Promotes Themselves? How Upheaval is Being Monetised on Telegram'], *Machine Against the Rage* (Vol. 3, 24 July 2023). Traduction de l'auteur.
 61. Tom Keatinge et Florence Keen, 'Social Media and Terrorist Financing: What are the Vulnerabilities and How Could Public and Private Sectors Collaborate Better?', RUSI, Global Research Network on Terrorism and Technology, Paper No. 10, 2 août 2019, pp. 1–19, <https://static.rusi.org/20190802_grntt_paper_10.pdf>, consulté le 12 août 2024.

L'utilisation de plateformes orientées vers la communication expose la facilité avec laquelle les extrémistes peuvent partager des informations financières pour collecter des fonds. Bien que les données collectées montrent une exposition modérée à faible aux demandes de dons de la part d'acteurs extrémistes, les failles existantes révèlent les vulnérabilités des plateformes connexes aux jeux vidéo, des sites de diffusion en direct et des médias sociaux pour faciliter le financement du terrorisme et de l'extrémisme, des domaines encore largement hors du cadre des réglementations anti-blanchiment d'argent et de lutte contre le financement du terrorisme.

III. L'importance de l'Identité (Hors Ligne) et de la Culture dans la Formation de l'Identité des Joueurs et des Communautés

Bien que la prévalence du contenu extrémiste et toxique sur les plateformes vidéoludiques et connexes soit une préoccupation significative, comprendre les mécanismes profonds qui conduisent les individus à adopter de telles idéologies nécessite un examen plus approfondi de la formation de l'identité et des dynamiques communautaires dans ces espaces. La formation de l'identité des joueurs et la cohésion communautaire jouent un rôle complexe dans la manière dont les interactions sociales et les réponses aux influences extérieures, y compris les récits extrémistes, sont façonnées. Ce chapitre explore comment les identités hors ligne et les contextes culturels contribuent à la façon dont les individus se regroupent autour d'identités partagées dans les espaces vidéoludiques, et comment ces communautés motivées par l'identité peuvent renforcer les dynamiques entre groupes d'appartenance et groupes extérieurs. Bien que former des communautés autour de marqueurs identitaires partagés soit courant et non intrinsèquement lié à l'extrémisme, des conditions spécifiques, telles qu'un haut degré d'exclusivité du groupe, un manque de liens sociaux diversifiés et une exposition à des récits fondés sur la haine, peuvent accroître la vulnérabilité des joueurs face à la radicalisation menant à la violence.⁶²

La formation de l'identité et les normes basées sur la communauté au sein des environnements vidéoludiques peuvent soit renforcer, soit contrer les idéologies

62. Kowert, Martel et Swann, 'Not Just a Game'; Kordyaka, Jahn et Niehaves, 'Towards a Unified Theory of Toxic Behavior in Video Games'; Susana Costa et al., 'Perceptions about Online Hate Speech in Games and Gaming Communities: Results from a Survey in Portugal', *Journal of Cyberspace Studies* (Vol. 8, No. 1, 2024), pp. 145–76.

extrémistes, ce qui en fait alors des facteurs clés dans la probabilité que des individus soient attirés par de telles croyances. La manière dont une personne s'identifie à un groupe social est souvent appelée son "identité sociale". Plus formellement, l'identité sociale est la "partie du concept de soi d'un individu qui découle de sa connaissance de son appartenance à un groupe social (ou des groupes), ainsi que de la valeur et de la signification émotionnelle de cette appartenance".⁶³ Cette idée provient du cadre plus large de la théorie de l'identité sociale, un cadre théorique pour aborder la tendance des individus à catégoriser le monde social en groupes.⁶⁴ Les êtres humains se classent continuellement eux-mêmes dans des catégories sociales afin d'apporter de l'ordre au paysage social et de s'y identifier. Les individus appartiennent à plusieurs catégories ("femme", "joueur"), et le degré auquel ils s'identifient à chacune varie. La force de l'alignement avec un groupe influence dans quelle mesure un individu adopte ses normes,⁶⁵ affectant sa perception de soi et sa vision du monde.⁶⁶ Les identités sociales sont également de nature comparative et relationnelle, ce qui explique en partie pourquoi une identité sociale positive favorise un sentiment d'estime de soi et d'appartenance.⁶⁷

La construction communautaire est centrale dans la radicalisation menant à la violence,⁶⁸ et les communautés vidéoludiques sont particulièrement bien adaptées à cet effet.⁶⁹ L'identité de joueur joue un rôle crucial, en particulier dans le contexte de la fusion identitaire. Contrairement à l'identité sociale plus large,

-
63. Henri Tajfel, 'Individuals and Groups in Social Psychology', *British Journal of Social and Clinical Psychology* (Vol. 18, No. 2, 1979), p. 255.
 64. Henri Tajfel, 'Experiments in Intergroup Discrimination', *Scientific American* (Vol. 223, No. 5, 1970), pp. 96-103; Henri Tajfel, 'Social Identity and Intergroup Behaviour', *Social Science Information/Sur Les Sciences Sociales* (Vol. 13, No. 2, 1974), pp. 65-93; H Tajfel, 'Experimental Studies of Intergroup Behaviour', dans Jean-Paul Codol et Jacques-Philippe Leyens (dir.), *Cognitive Analysis of Social Behavior* (Dordrecht: Springer Netherlands, 1982), pp. 227-46; Henri Tajfel et John Turner, 'An Integrative Theory of Intergroup Conflict', in William G Austin et Stephen Worchel (dir.), *The Social Psychology of Intergroup Relations* (Monterey, CA: Brooks/Cole Publishing Company, 1979), pp. 33-37.
 65. Dominic Abrams et Michael A Hogg, 'An Introduction to the Social Identity Approach', in Dominic Abrams et Michael A Hogg (dir.), *Social Identity Theory: Constructive and Critical Advances* (London: Harvester-Wheatsheaf, 1990), pp. 1-9.
 66. William B Swann Jr et Jennifer K Bosson, 'Self and Identity', in Susan T Fiske, Daniel T Gilbert et Lindzey Gardner (dir.), *Handbook of Social Psychology* (Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, 2010).
 67. Nyla R Branscombe et Daniel L Wann, 'The Positive Social and Self Concept Consequences of Sports Team Identification', *Journal of Sport and Social Issues* (Vol. 15, No. 2, 1991), pp. 115-27.
 68. Norhafezah Yusof et al., 'Group Identity and Extremism: The Reflective Experiences of Youths Regarding Persuasive Communication', *Children and Youth Services Review* (Vol. 120, No. 5, 2021).
 69. Elizabeth D Kilmer et Rachel Kowert, 'Grooming for Violence: Similarities Between Radicalisation and Grooming Processes in Gaming Spaces', GNET, 8 février 2024, <<https://gnet-research.org/2024/02/08/grooming-for-violence-similarities-between-radicalisation-and-grooming-processes-in-gaming-spaces/>>, consulté le 16 août 2024; Nick Robinson et Joe Whittaker, 'Playing for Hate? Extremism, Terrorism, and Videogames', *Studies in Conflict & Terrorism* (11 janvier 2021), pp. 1-36, doi: 10.1080/1057610X.2020.1866740; Schlegel, 'Jumanji Extremism?'

qui se concentre sur les liens collectifs avec un groupe interne,⁷⁰ la fusion identitaire met l'accent sur le soi-même personnel et les liens relationnels avec les autres membres du groupe.⁷¹ Il est à noter que la fusion identitaire s'est révélée être un prédicteur puissant de comportements pro-groupe extrêmes, tels que l'approbation de combattre et de mourir pour les autres membres du groupe,⁷² les comportements d'auto-sacrifice,⁷³ et l'approbation de croyances extrêmes du groupe interne, comme le nationalisme blanc.⁷⁴ Les espaces vidéoludiques sont souvent perçus comme des lieux propices à l'émergence d'identités fusionnées, en raison de leurs activités partagées, exigeantes et quelque peu stressantes.⁷⁵

Pour mieux comprendre les vulnérabilités que les espaces vidéoludiques peuvent créer chez les joueurs face à la radicalisation et à la mobilisation vers des actions violentes, l'équipe de recherche a exploré l'importance de l'identité de joueur, la participation aux communautés de jeu, ainsi que les normes culturelles et religieuses dans la formation des identités des participants. L'équipe a également examiné comment les identités de joueur s'alignent sur d'autres marqueurs d'identité sociale, tels que l'âge, la classe, l'ethnicité, la nationalité, la religion, l'identité de genre et l'orientation sexuelle, pour évaluer le potentiel de fusion identitaire.

L'équipe suppose que plus un grand nombre d'aspects identitaires sont représentés dans l'identité de joueur, plus l'identité d'une personne devient fusionnée, rendant cette identité plus susceptible à des prédicteurs de comportements pro-groupe extrêmes mentionnés ci-dessus. Le sondage a révélé que l'importance de l'identité de joueur est forte dans tous les pays, en particulier en Indonésie (87,7%), aux États-Unis (87,2%) et en France (86,3%). Dans tous les pays, la plupart des répondants (65,6%) estiment que leur identité de joueur représente leur âge, avec des proportions plus faibles la voyant comme reflétant leur identité de genre (39,8%), leur nationalité (37,8%) et leur classe (33,8%). De plus, lorsqu'on leur a demandé quels marqueurs identitaires communautaires ils recherchaient, l'âge

-
70. Tajfel et Turner, 'An Integrative Theory of Intergroup Conflict'; John C Turner et al., *Rediscovering the Social Group: A Self-Categorization Theory* (Oxford and New York, NY: Blackwell, 1987).
71. Ángel Gómez et al., 'Why People Abandon Groups: Degrading Relational vs Collective Ties Uniquely Impacts Identity Fusion and Identification', *Journal of Experimental Social Psychology* (Vol. 85, 2019).
72. Ángel Gómez et al., 'Rejected and Excluded Forevermore, But Even More Devoted: Irrevocable Ostracism Intensifies Loyalty to the Group Among Identity-Fused Persons', *Personality and Social Psychology Bulletin* (Vol. 37, No. 12, 2011), pp. 1,574–86; William B Swann Jr et al., 'Identity Fusion: The Interplay of Personal and Social Identities in Extreme Group Behavior', *Journal of Personality and Social Psychology* (Vol. 96, No. 5, 2009), pp. 995–1,011.
73. Gómez et al., 'Rejected and Excluded Forevermore, But Even More Devoted'; Ángel Gómez et Alexandra Vázquez, 'Personal Identity and Social Identity: Two Different Processes or a Single One? / Identidad personal e identidad social. ¿Dos procesos diferentes o uno solo?', *International Journal of Social Psychology* (Vol. 30, No. 3, 2015), pp. 468–80.
74. Kowert, Martel et Swann, 'Not Just a Game'.
75. *Ibid.*; William B Swann et al., 'When Group Membership Gets Personal: A Theory of Identity Fusion', *Psychological Review* (Vol. 119, No. 3, 2012), pp. 441–56.

commun (71%) était de loin l'attribut le plus recherché pour l'identité communautaire du groupe interne.

Les répondantes féminines (46,1%) et le groupe d'âge de 29 à 44 ans (41,8%) sont plus susceptibles d'associer leur identité de joueuse à leur identité de genre que les répondants masculins (33,3%) et le groupe de 18 à 28 ans (37,6%). Les hommes sont plus susceptibles d'associer leur identité de joueur à leur nationalité (40,9%) et leur classe (38,4%), par rapport aux femmes (34,8% et 29,3%). De même, les hommes sont également plus susceptibles de rechercher des communautés basées sur la nationalité (45,0%) que les femmes (38,3%).

La recherche a également révélé que les identités sociales autres que l'âge interagissent différemment avec les identités de joueur selon les géographies, suggérant que les cultures hors ligne jouent un rôle dialectique dans la manière dont les identités de joueur peuvent ou non fusionner à l'échelle mondiale.⁷⁶

Par exemple, la nationalité est fortement associée à l'identité de joueur en France (59,3%) et en Indonésie (54,3%), contrairement aux autres pays (29,0%-33,5%). On observe le même phénomène dans la recherche de communautés, avec 52,3% des répondants en France et 54,3% en Indonésie cherchant des communautés nationales en ligne, contre 36,0%-39,8% dans les autres pays.

Pendant ce temps, les répondants aux États-Unis (35,4%) sont plus susceptibles d'associer leur identité de joueur à leur ethnicité/race que ceux des autres pays (7%-21,7%). Concernant le genre, les femmes en Australie (42,3%), au Canada (40,4%), en France (56,0%) et aux États-Unis (47,4%) sont plus susceptibles de lier leur identité de joueuse à leur identité/expression de genre que les hommes dans ces pays (28,0%, 24,7%, 30,0% et 36,8%). En conséquence, les répondants américains sont à la fois plus susceptibles de rechercher des communautés basées sur l'ethnicité/race (38,4%) que ceux des autres pays (12,3%-25%) et de rechercher des communautés basées sur l'orientation sexuelle (19,3%) que ceux des autres pays (4,7%-10,5%), à l'exception de l'Australie (29,4% et 15,6% pour l'ethnicité/race et l'orientation sexuelle respectivement).

76. 'Le rôle dialectique fait référence à une méthode de raisonnement qui consiste à examiner les théories et les idées en tenant compte de leurs contradictions.

Tableau 5: Réponses affirmatives (%) par pays à la question 9 du sondage: «J'ai activement recherché/trouvé des communautés basées sur la similitude avec mon/ma... (Sélectionnez toutes les réponses applicables)»

	Pays						
	Australie	Canada	Allemagne	France	Royaume-Uni	Indonésie	États-Unis
Âge	71.3	70.8	68.7	70.3	74.4	63.3	77.1
Classe sociale	32.2	27.4	36.3	12.3	23.0	31.7	30.4
Origine ethnique / race	29.4	25.0	13.3	12.3	21.0	20.7	38.4
Nationalité	37.5	36.0	37.7	52.3	39.8	54.3	36.0
Religion	15.3	14.9	12.3	9.7	15.3	14.0	19.3
Identité / expression de genre	27.8	18.5	13.7	16.7	20.7	31.7	29.5
Orientation sexuelle	15.6	9.8	10.0	6.3	10.5	4.7	19.3

Source: Données du sondage.

L'identité de joueur a longtemps été considérée comme une construction genrée, les joueurs masculins étant plus susceptibles de s'identifier comme joueurs que les joueuses, une tendance confirmée par le sondage. Cette disparité a été attribuée, du moins en partie, aux taux élevés de misogynie, de sexisme, de violence genrée, de harcèlement et d'objectification dans les cultures de jeu, où les joueurs masculins discriminent souvent les personnes ne s'identifiant pas comme hommes.⁷⁷

Soutenant les recherches précédentes, les conclusions de cette recherche montrent que les participants masculins valorisent généralement leur identité de joueur plus que les femmes, mais cela varie selon les pays. Notamment, en Indonésie, la recherche n'a trouvé aucune différence significative entre les identités de joueur masculines et féminines, remettant en question l'hypothèse d'un schéma genré universel. Les modèles d'identité genrée étaient les plus prononcés au Canada et aux États-Unis, suggérant que, bien que les identités de joueur soient transnationales, leurs aspects genrés varient selon la géographie.

77. Lotte Vermeulen, Sofie Van Bauwel et Jan Van Looy, 'Tracing Female Gamer Identity. An Empirical Study into Gender and Stereotype Threat Perceptions', *Computers in Human Behavior* (Vol. 71, juin 2017), pp. 90-98; Daria J Kuss et al., 'To Be or Not to Be a Female Gamer: A Qualitative Exploration of Female Gamer Identity', *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 19, No. 3, 2022), p. 1,169; Blake A Oates, 'Gender Roles and Expectations as a Part of the "Gamer" Identity and Experience', 17 janvier 2020, <<https://medium.com/@blakeoates/gender-roles-and-expectations-as-a-part-of-the-gamer-identity-and-experience-81217b9b8347>>, consulté le 11 décembre 2024; Adrienne Shaw, 'Do You Identify as a Gamer? Gender, Race, Sexuality, and Gamer Identity', *New Media & Society* (Vol. 14, No. 1, 2012), pp. 28-44; Adrienne Shaw, *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture* (Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2015).

Les marqueurs culturels hors ligne semblent également jouer un rôle significatif dans la formation des identités en ligne. Le sondage montre que les identités de joueur, et leur chevauchement avec les identités hors ligne, varient considérablement selon les pays. La recherche a utilisé des marqueurs d'identité sociale pour explorer comment les répondants construisent leurs identités de joueur et comment ces identités se superposent à d'autres. Des recherches antérieures sur la résilience des écosystèmes sociaux, c'est-à-dire la capacité à résister aux chocs, y compris l'extrémisme violent, soulignent l'importance de l'identité sociale et de l'appartenance, incluant des facteurs comme la fierté culturelle et le sentiment que sa culture peut être acceptée par une communauté plus large.⁷⁸ Bien que les études sur l'identité et la résilience à l'extrémisme soient limitées, elles suggèrent un lien entre la recherche d'appartenance à des groupes, le désir d'appartenance et la tendance à rejoindre des groupes qui réaffirment ces identités, qu'ils soient violents ou pacifiques.⁷⁹

Cette recherche propose une analyse préliminaire de la manière dont ces identités de groupes d'appartenance contribuent à l'exclusion des groupes extérieurs, influençant les processus de socialisation. Le sondage a examiné la proximité des groupes extérieurs, ou "capital de liaison", conceptualisé comme la capacité à maintenir des amitiés significatives en dehors de son propre contexte. S'appuyant sur la recherche sur le capital social,⁸⁰ la recherche met l'accent sur l'importance des liens sociaux intergroupes pour favoriser des communautés inclusives moins enclines à approuver l'extrémisme violent.⁸¹ Des recherches antérieures indiquent que les individus manquant de liens sociaux complexes avec différents groupes sont plus sensibles aux stratégies de recrutement qui renforcent les dynamiques et la connectivité du groupe interne en ostracisant les groupes extérieurs.⁸² Le cadre "Construire la résilience contre l'extrémisme violent" explore davantage

-
78. Michele Grossman et al., 'Youth Resilience to Violent Extremism: Development and Validation of the BRAVE Measure', *Terrorism and Political Violence* (Vol. 34, No. 3, 2022), pp. 468–88.
79. Par exemple, voir J M Berger, *Extremism* (Cambridge, MA: MIT Press, 2018); Steven Talbot, "Us" and "Them": Terrorism, Conflict and (O)ther Discursive Formations', *Sociological Research Online* (Vol. 13, No. 1, 2008), pp. 15–30.
80. Robert Putnam, 'Social Capital: Measurement and Consequences', *Isuma: Canadian Journal of Policy Research* (Vol. 2, No. 1, printemps 2001), pp. 41–51; Robert D Putnam, *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community* (New York, NY: Simon and Schuster, 2000); Robert D Putnam, 'Bowling Alone: America's Declining Social Capital', *Journal of Democracy* (Vol. 6, No. 1, 1995), pp. 65–78; Mark S Granovetter, 'The Strength of Weak Ties', *American Journal of Sociology* (Vol. 78, No. 6, 1973), pp. 1,360–80.
81. B Heidi Ellis et Saida Abdi, 'Building Community Resilience to Violent Extremism Through Genuine Partnerships', *American Psychologist* (Vol. 72, No. 3, 2017), pp. 289–300.
82. Dina Al Raffie, 'Social Identity Theory for Investigating Islamic Extremism in the Diaspora', *Journal of Strategic Security* (Vol. 6, No. 4, 2013), pp. 67–91; Dharshika Sabanathan et al., 'Social Identity Complexity Theory: Attitudes Towards Diversity and its Relationship with Nationalism, Religiosity, and Aggression', *Papers from the International Association for Cross-Cultural Psychology Conferences* (1er janvier 2016), pp. 261–66.

ces idées à travers les liens de groupe interne (capital de lien) et les connexions avec les groupes extérieurs (capital de liaison).⁸³

Les auteurs ont examiné ces concepts dans le sondage et ont constaté que 41,3% des répondants estimaient qu'il n'était pas facile de faire confiance aux personnes en ligne issues de milieux différents, avec de légères différences selon le genre et l'âge. Malgré cela, une majorité (82,7%) engage régulièrement des conversations en ligne avec des personnes de contextes différents, les hommes (84,2%) étant légèrement plus susceptibles de le faire que les femmes (81,1%). De plus, 81% ont rapporté avoir des amitiés en ligne fortes et significatives avec des personnes d'identités différentes, les hommes (82,9%) étant plus susceptibles de signaler ces relations que les femmes (79,1%). Nous avons également examiné les comportements de recherche d'appartenance à des communautés homogènes, l'âge étant l'attribut identitaire le plus courant (71%). La nationalité était un autre facteur fréquent, avec une division selon le genre: 41,7% dans l'ensemble recherchent des communautés nationales, les hommes (45,0%) étant plus susceptibles de le faire que les femmes (38,3%). La confiance accordée aux personnes issues de milieux différents variait également: les répondants indonésiens étaient plus susceptibles de trouver difficile de faire confiance aux personnes en ligne différentes d'eux (59,3%) que ceux de tous les autres pays (31,7%-42,0%), à l'exception de l'Australie (47,2%). Cependant, les Indonésiens (93,3%) étaient également plus susceptibles d'engager régulièrement des conversations en ligne avec des personnes d'identités ou de contextes différents que les répondants des autres pays (78,1%-85,7%). Cela suggère la présence de liens faibles, mais un manque de capital de liaison fort à travers les groupes internes en Indonésie.

La recherche a également évalué dans quelle mesure les répondants se sentaient à l'aise à jouer aux côtés de personnes d'identités différentes en tant qu'un indicateur du capital de liaison dans les environnements virtuels, similaire au confort hors ligne avec des voisins diversifiés. Environ la moitié (51,2%) des répondants étaient à l'aise de jouer avec des personnes de toutes identités, les femmes (53,7%) étant plus susceptibles de le signaler que les hommes (48,8%). Cela signifie que près de la moitié ne se sentent pas à l'aise de jouer avec des personnes de toutes identités. Ceux ayant des préférences discriminatoires montraient plus de confort à jouer avec différents groupes d'âge (32,8%), nationalités (30,0%), ethnicités (24,6%) et classes (21,1%), mais moins de confort avec ceux de religions différentes (19,9%), d'identité/expression de genre différente

83. Ce cadre est utilisé pour analyser les facteurs de résilience des joueurs sondés dans le cadre de ce projet dans un article scientifique distinct – voir Lamphere-Englund et al., 'Digital Resilience Against Violent Extremism – A New Approach Among Gamers in 7 Countries'. Voir aussi Michele Grossman et al., 'Understanding Youth Resilience to Violent Extremism: A Standardised Research Measure', rapport final de recherche, Alfred Deakin Institute for Citizenship and Globalisation and Resilience Research Centre, octobre 2017.

(19,0%) ou d'orientations sexuelles différentes (13,0%). Les hommes étaient plus à l'aise de jouer avec différents groupes d'âge (35,8%), nationalités (32,1%) et classes (24,4%) que les femmes (29,8%, 28,0% et 17,7%). Notamment, il y avait une très faible préférence pour jouer exclusivement avec des personnes partageant la même identité (2,1%).

Tableau 6: Réponses affirmatives (%) par pays à la question 6 du sondage: «Je me sens à l'aise de jouer avec des personnes d'identités différentes, y compris différents et différentes... (Sélectionnez toutes les réponses applicables)»

	Pays						
	Australie	Canada	Allemagne	France	Royaume-Uni	Indonésie	États-Unis
Âge	24.7	22.6	42.0	37.7	27.8	53.7	24.7
Classe sociale	11.9	18.8	25.7	24.3	19.9	33.7	15.2
Origine ethnique / race	19.4	20.8	18.0	16.3	27.0	46.0	25.0
Nationalité	23.8	22.3	36.7	27.3	28.1	53.3	21.1
Religion	13.8	16.1	18.0	17.3	21.3	37.0	17.0
Identité / expression de genre	15.9	31.1	17.3	16.3	18.8	37.7	15.5
Orientation sexuelle	10.9	11.6	12.7	15.0	16.5	10.7	13.1
Tous les éléments ci-dessus	62.8	64.6	32.7	48.7	58.5	29.0	58.2
Je préfère jouer avec des personnes qui partagent mon identité (Exclusif)	1.6	1.8	6.7	3.0	1.1	1.0	2.1

Source: Données du sondage.

L'Indonésie (29,0%) et l'Allemagne (32,7%) se distinguent comme des pays où une proportion moindre de répondants se sentent à l'aise de jouer avec des personnes d'identités différentes des leurs par rapport aux autres pays (48,7%-64,6%). En Indonésie, ceux mal à l'aise avec des identités différentes ont rapporté être à l'aise avec différents âges (53,7%), classes (33,7%), ethnicités/races (46,0%), nationalités (53,3%), religions (37,0%) et identités/expressions de genre (37,7%). Cependant, seulement 10,7% ont signalé être à l'aise avec ceux ayant des orientations sexuelles différentes, reflétant un préjugé profondément enraciné contre ce groupe. Les hommes indonésiens (36,0%) sont plus à l'aise de jouer avec des personnes de toutes identités que les femmes indonésiennes (22,0%). Également, les répondants en Indonésie (92,7%) et aux États-Unis (88,4%) sont également plus susceptibles de signaler des amitiés en ligne fortes et significatives avec des personnes d'identités différentes que ceux des autres pays (68,7%-78,4%), à l'exception du Canada (86,6%).⁸⁴ Cette constatation mérite une investigation

84. Les Canadiens déclaraient également entretenir des amitiés significatives entre différents groupes (86,6%), les hommes (86,5%) étant plus susceptibles d'avoir ce type de relations que les femmes (78,3%).

plus approfondie, car l'Indonésie et les États-Unis ont montré une forte exposition au contenu extrémiste en plus de ce développement d'amitiés fortes et, dans le cas de l'Indonésie, de ces amitiés dans un environnement de faible confiance. Une recherche qualitative supplémentaire pourrait explorer cette dynamique. Notamment, les Indonésiens plus âgés (96,7%) sont plus susceptibles d'avoir des relations en ligne fortes avec des amis d'identités différentes par rapport aux plus jeunes (88,7%), ce qui peut indiquer un changement générationnel.

Enfin, la recherche a exploré l'exclusion des groupes extérieurs pour comprendre sa relation avec des identités de groupes d'appartenance fortes. Dans l'échantillon de sept pays étudiés sous-jacent à cette recherche, 33,3% des répondants se sont sentis incapables de rejoindre certaines communautés en raison d'aspects de leur identité. Le groupe d'âge de 18 à 28 ans (37,1%) était plus susceptible de citer des exclusions liées à l'âge que le groupe de 29 à 44 ans (34,2%), tandis que le groupe de 29 à 44 ans (36,6%) était plus susceptible de citer des exclusions liées à l'ethnicité/race que le groupe de 18 à 28 ans (31,3%). Les taux d'exclusion les plus élevés ont été signalés aux États-Unis (42,9%), en Australie (35,9%) et en Allemagne (35,7%). Concernant les marqueurs identitaires utilisés pour l'exclusion, environ un quart se sont sentis exclus en raison de leur identité de genre (29,8%) et de leur orientation sexuelle (23,7%). Les femmes (37,5%) étaient plus susceptibles de se sentir exclues en raison de leur identité de genre que les hommes (21,7%), reflétant une misogynie omniprésente dans les communautés vidéoludiques. De plus, le groupe d'âge plus jeune (32,8%) était plus susceptible de citer une exclusion basée sur l'identité de genre que le groupe plus âgé (26,1%).

De telles expériences d'exclusion, combinées à une exposition à des récits fondés sur la haine, peuvent créer des conditions propices à la radicalisation menant à la violence en renforçant les sentiments de marginalisation et de ressentiment envers les groupes extérieurs perçus. Une fois exposés à des idéologies haineuses ou extrémistes, ces groupes d'appartenance très soudés peuvent involontairement servir de chambres d'écho, amplifiant la rhétorique exclusionnaire et normalisant l'hostilité envers les groupes extérieurs. Cela peut également offrir des opportunités aux acteurs extrémistes cherchant à recruter ou à radicaliser des individus en exploitant des griefs partagés et en renforçant la loyauté au groupe interne comme moyen de combattre l'exclusion perçue.

Les auteurs ont également utilisé l'analyse des données Steam pour examiner les pratiques d'exclusion à travers différents groupes. Bien que la structure des avis Steam ne facilite pas la construction directe de relations, les avis reflètent des actions collectives alignées sur des objectifs antisociaux ou extrêmes. Un exemple notable est le "review bombing" (ou bombardement d'avis), un effort coordonné pour exprimer du dédain envers un jeu, un développeur et/ou un

groupe.⁸⁵ Ces actions incluent souvent une haine communautaire, la diabolisation des groupes extérieurs et l'imposition de frontières de groupe interne. L'analyse des 15 millions d'avis Steam sur 17 jeux a identifié des formes plus ou moins structurées de cette activité collective.⁸⁶ Un exemple est la diabolisation des joueurs russes, marquée par une virulence extrême et des appels à la violence, en particulier dans des jeux populaires auprès des joueurs d'Europe de l'Est, comme Counter-Strike 2. Une autre dynamique implique le ciblage collectif et le harcèlement des développeurs. L'analyse montre que les avis Steam mentionnant les développeurs ont des scores d'insultes cinq fois supérieurs à la moyenne, des scores d'obscénité quatre fois supérieurs, ainsi que des scores de toxicité et de toxicité sévère plus de trois fois supérieurs à la moyenne, selon le classificateur d'apprentissage automatique Detoxify.

Ces dynamiques d'exclusion sur des plateformes comme Steam mettent en lumière les manières dont les identités de groupes d'appartenance et extérieurs sont renforcées au sein des communautés vidéoludiques. Le bombardement d'avis et la diabolisation de certains joueurs ou développeurs ne reflètent pas seulement des actes isolés d'agression, mais un alignement plus profond avec l'identité collective et un sentiment de besoin de protéger ou de "purifier" le groupe interne. Dans ce contexte, l'identité devient un outil pour établir des frontières, où l'exclusion ou le ciblage des groupes extérieurs renforce les liens communautaires au sein d'un groupe interne. Cela s'aligne avec des théories plus larges de l'identité sociale, où la construction d'un groupe interne dépend souvent de l'existence d'un groupe extérieur stigmatisé. Pour les joueurs profondément fusionnés avec leur identité de joueur, les actes collectifs d'hostilité peuvent servir à renforcer non seulement leur sentiment d'appartenance, mais aussi un récit partagé qui positionne certains groupes ou individus comme des menaces pour la communauté. Comprendre ces pratiques d'exclusion comme faisant partie du processus de construction identitaire dans les espaces vidéoludiques est crucial pour examiner comment les environnements de jeu peuvent contribuer aux processus de socialisation qui favorisent la radicalisation menant à la violence.

-
85. Par exemple, voir Venera Tomaselli, Giulio Cantone et Valeria Mazzeo, 'The Polarising Effect of Review Bomb', arXiv prépublication, arXiv:2104.01140v1, 2 avril 2021.
86. Emma Vossen, 'On the Cultural Inaccessibility of Gaming: Invading, Creating, and Reclaiming the Cultural Clubhouse', thèse de doctorat, Université de Waterloo, 2018.

IV. Normes et Dynamiques de Genre dans les Communautés de Jeu et Leur Potentielle Exploitation pour la Radicalisation et le Recrutement

Après avoir exploré comment la fusion identitaire et les processus de socialisation peuvent contribuer à la formation de groupes d'appartenance et à l'exclusion de groupes extérieurs, il est crucial d'examiner plus en profondeur la manière dont ces dynamiques sont façonnées par les normes et dynamiques fondées sur le genre. Comprendre l'intersection du genre avec l'identité de joueur permet de mieux comprendre les défis uniques rencontrés dans ces espaces numériques. Ce chapitre examine comment les normes de genre sont établies et perpétuées au sein des communautés de jeu, et comment ces dynamiques influencent à la fois les identités individuelles et le tissu social plus large de ces espaces.

Le genre joue un rôle central dans la manière dont les communautés de jeu se forment, se maintiennent et, parfois, se divisent.⁸⁷ Pour comprendre le lien entre les normes de genre, la misogynie, le sexisme et la radicalisation violente dans les espaces de jeu, il est essentiel de reconnaître que les récits fondés sur le genre sont un élément omniprésent dans presque tous les types d'idéologies extrémistes. Ces récits servent d'outils de recrutement puissants qui résonnent dans divers contextes culturels et géographiques. Dans ce contexte, les espaces de jeu deviennent un terrain propice à la radicalisation, car ils permettent aux acteurs

87. Wallner, White et Regeni, 'Building Resilience to Extremism in Gaming'.

extrémistes d'exploiter les griefs et insécurités liés au genre, renforçant le sentiment d'appartenance et de solidarité au sein du groupe d'appartenance parmi les individus qui peuvent se sentir marginalisés ou désabusés.

Cela s'aligne avec les recherches montrant que l'intériorisation graduelle des croyances misogynes peut accroître la vulnérabilité à l'égard des récits extrémistes, en préparant les individus à adhérer à des idéologies fondées sur des marqueurs identitaires rigides et exclusionnaires.⁸⁸ Ainsi, la hausse des manifestations de haine fondée sur le genre dans les espaces de jeu ne constitue pas uniquement une forme de harcèlement lié à l'identité; elle représente également un facteur de vulnérabilité accru à la radicalisation, en favorisant la consolidation d'idéologies polarisantes et extrémistes.

Il est important de souligner, à partir du chapitre précédent, que les joueurs apportent avec eux une compréhension profondément ancrée des normes et attentes de genre formées socioculturellement, qui varient grandement selon les géographies. En même temps, les joueurs ont l'opportunité, à travers leur identité de joueur et la formation de leurs communautés, de décider comment ils souhaitent interpréter et s'engager avec leur identité de genre. Ainsi, le genre est un facteur d'identité personnel, mais aussi une norme souvent exploitée pour imposer des dynamiques de pouvoir et une structure sociale.

Les communautés de jeu peuvent potentiellement servir de "sites fondés sur le genre" qui normalisent et renforcent les stéréotypes de genre traditionnels, consolident les relations de pouvoir entre femmes et hommes, et marginalisent certaines communautés, favorisant la création de chambres d'écho homogènes. Les "pratiques quotidiennes" fondées sur le genre sont souvent renforcées par les communautés virtuelles, consolidant un sentiment de sens et d'objectif pour les individus au sein du groupe.⁸⁹ Les communautés de jeu peuvent servir de sites fortement ancrés dans le genre qui encadrent et renforcent les pratiques fondées sur le genre (surtout lorsque les hommes jouent avec d'autres hommes, et les femmes avec d'autres femmes), tout en excluant simultanément d'autres groupes en fonction du genre, de l'orientation sexuelle et de l'ethnicité. Comme discuté dans le chapitre précédent, le sondage a révélé qu'environ un quart des répondants estimaient que leur identité de genre et leur orientation sexuelle jouaient un rôle dans leur exclusion de certaines communautés. Les femmes

-
88. Phelan et al., 'Misogyny, Hostile Beliefs and the Transmission of Extremism'; David Meiering, Aziz Dziri et Naika Foroutan, 'Connecting Structures: Resistance, Heroic Masculinity and Anti-Feminism as Bridging Narratives Within Group Radicalization', *International Journal of Conflict and Violence* (Vol. 14, No. 2, 2020), pp. 1-19; Yasmine Wong, 'Misogyny and Violent Extremism – A Potential National Security Issue', *RSIS Commentary*, No. 139, 23 septembre 2024, <<https://www.rsis.edu.sg/wp-content/uploads/2024/09/CO24139.pdf>>, consulté le 9 novembre 2024.
89. Yannick Veilleux-Lepage, Alexandra Phelan et Ayse D Lokmanoglu, 'Gendered Radicalisation and "Everyday Practices": An Analysis of Extreme Right and Islamic State Women-Only Forums', *European Journal of International Security* (Vol. 8, No. 2, 2023), pp. 227-42.

ont rapporté être plus susceptibles que les hommes de se sentir exclues en raison de leur identité de genre.

Le jeu vidéo est souvent perçu comme une activité fortement marquée par le genre, et la représentation (ou son absence) peut contribuer à “renforcer les conceptualisations traditionnelles de la masculinité, de la féminité et des activités de loisir”.⁹⁰ Comme souligné dans le chapitre précédent, l'importance de l'identité de joueur résonne fortement dans tous les pays échantillonnés, avec des différences entre les genres apparaissant en Australie, au Canada, en Allemagne et aux États-Unis, où les hommes étaient plus susceptibles que les femmes de considérer l'identité de joueur comme importante.

Une proportion importante de répondants se sent guidée par les traditions, croyances, habitudes et normes de son groupe culturel/ethnique (65,3%), le groupe d'âge plus âgé (67,8%) étant plus susceptible de le signaler que le groupe plus jeune (62,7%). Bien que plus de la moitié des répondants (54,4%) aient affirmé l'influence de la religion sur leur comportement, les hommes (56,6%) sont plus susceptibles d'être d'accord que les femmes (52,3%). Ainsi, les contextes culturels peuvent façonner les dynamiques de genre dans le jeu, notamment en ce qui concerne la représentation des joueurs.

Les environnements de jeu reflètent souvent les normes de genre sociétales plus larges, mais ils peuvent aussi les amplifier ou les déformer d'une manière qui impacte significativement les comportements et attitudes communautaires. Cela devient encore plus complexe dans les espaces de jeu transnationaux, où une diversité de normes socioculturelles fondées sur le genre est représentée. C'est dans cet environnement complexe que les normes et dynamiques de genre peuvent être exploitées pour la radicalisation et le recrutement, ce qui peut se produire de deux manières significatives.

Premièrement, les communautés de jeu, comme d'autres communautés virtuelles, facilitent les connexions basées sur des intérêts partagés, le genre et l'orientation sexuelle,⁹¹ en tirant parti de l'anonymat, de l'accessibilité et de la disponibilité des plateformes en ligne mondiales. Elles permettent également aux individus intéressés par des idéologies extrémistes, y compris la misogynie, de s'engager et d'interagir avec des personnes partageant les mêmes idées au-delà des frontières

90. Jo Bryce et Jason Rutter, 'Gender Dynamics and the Social and Spatial Organization of Computer Gaming', *Leisure Studies* (Vol. 22, No. 1, 2003), p. 1.

91. Par exemple, voir Ayse Lokmanoglu et Yannick Veilleux-Lepage, 'Hatred She Wrote: A Comparative Topic Analysis of Extreme Right and Islamic State Women-Only Forums', in Derek M D Silva et Mathieu Deflem (dir.), *Radicalization and Counter-Radicalization: Sociology of Crime, Law and Deviance*, Vol. 25 (Leeds: Emerald Publishing Limited, 2020), pp. 183–205; Gabriel Weimann, *Terrorism in Cyberspace: The Next Generation* (New York, NY: Columbia University Press, 2015); Magdalena Wojcieszak, "'Don't Talk to Me": Effects of Ideologically Homogeneous Online Groups and Politically Dissimilar Offline Ties on Extremism', *New Media & Society* (Vol. 12, No. 4, 2010), pp. 637–55.

tout en tissant des liens via le jeu vidéo en ligne. Ainsi, les communautés de jeu peuvent jouer un rôle dans la facilitation des interactions qui renforcent l'hyper-masculinité et la masculinité toxique, lesquelles à leur tour contribuent à normaliser la violence. L'hyper-masculinité est l' "exagération de la masculinité et des stéréotypes masculins", mettant l'accent sur des traits tels que la force physique, l'agressivité et la domination.⁹² La masculinité toxique implique des pressions sociétales sur les hommes pour agir de manière pouvant causer des préjudices à eux-mêmes, aux femmes et à la communauté au sens large.⁹³ Elle promeut la violence et l'agressivité comme moyens de maintenir le pouvoir et le patriarcat, conduisant à l'intolérance et à un comportement compétitif.⁹⁴

La culture du jeu, dominée par des constructions de la masculinité et une conception centrée sur les hommes, met souvent l'accent sur la force, la compétition, et la quête de pouvoir et de statut, des qualités qui renforcent la masculinité toxique.⁹⁵

Par exemple, le sondage a montré que les jeux de tir (incluant les jeux de tir à la première personne et à la troisième personne) étaient le type de jeu le plus apprécié, avec 57,4% des répondants les préférant (72,6% des hommes contre 42,2% des femmes). Les jeux MOBA (jeux de combat en ligne en équipe dans une arène virtuelle) étaient préférés par 52,7% des répondants, le groupe d'âge de 29 à 44 ans les favorisant plus que le groupe de 18 à 28 ans (54,7% contre 50,6%), et les hommes (56,0%) plus que les femmes (49,4%). Les jeux de sport avaient également une préférence notable parmi les hommes (47,8%) par rapport aux femmes (32,8%), représentant 40,3% des préférences totales.

La domination de l'hyper-masculinité et de la masculinité toxique dans les communautés de jeu est exacerbée par un manque de représentation adéquate du genre dans les jeux, les protagonistes masculins menant souvent l'action tandis que les femmes et la féminité sont fréquemment objectifiées et délégitimées.⁹⁶

Deuxièmement, ces intersections du genre avec la culture du jeu peuvent conduire au renforcement de comportements toxiques, tels que le sexisme et la misogynie, qui non seulement affectent les expériences des joueurs, mais peuvent également servir de passerelle pour les idéologies extrémistes.⁹⁷ Les communautés de jeu peuvent devenir des lieux de harcèlement misogyne et fondé sur le genre envers

92. Alexandra Phelan et al., 'Misogyny and Masculinity: Toward a Typology of Gendered Narratives Amongst the Far-Right', CREST, 8 mars 2023, <<https://crestresearch.ac.uk/comment/misogyny-and-masculinity-toward-a-typology-of-gendered-narratives-amongst-the-far-right/>>, consulté le 21 août 2024.

93. *Ibid.*

94. *Ibid.*

95. Adrianna L Chandler, 'Gamer Speak: Analyzing Masculine Speech in Gaming Culture', *CLA Journal* (Vol. 7, 2019), pp. 11-34.

96. Chandler, 'Gamer Speak'.

97. Phelan et al., 'Misogyny, Hostile Beliefs and the Transmission of Extremism'.

les femmes et les membres de la communauté LGBTQI+, dont la banalisation peut réduire la résilience à la radicalisation et avoir des conséquences hors connexion.

En 2014, #Gamergate, une campagne de harcèlement en ligne misogyne et anti-féministe peu structurée, a illustré comment un mouvement a été mobilisé en ligne, “les médias sociaux servant, ironiquement, d’espace sûr pour les joueurs masculins afin de se rassembler et de partager un sentiment déroutant de victimisation de manière anonyme” tout en s’engageant simultanément dans une “agression axée sur le loisir” contre un petit groupe de femmes et leurs soutiens.⁹⁸ Cet événement, souvent associé à une réaction contre le féminisme et la diversité dans la culture du jeu, a conduit à une série d’incidents au cours desquels plusieurs personnes engagées dans la communauté du jeu (y compris des journalistes, des universitaires, des concepteurs et des critiques) ont été harcelées et menacées.⁹⁹ Bien que les cibles principales aient été la conceptrice de jeux Zoe Quinn et la critique Anita Sarkeesian, #Gamergate s’est déroulé sur plusieurs plateformes et a entraîné le départ de certaines développeuses et journalistes féminines de leurs domiciles après des menaces de mort et de viol.¹⁰⁰

Dix ans plus tard, “Gamergate 2.0” a émergé pendant la période de collecte de données pour ce rapport, centré sur une réaction contre les efforts de diversité et d’inclusion liés aux récits de jeu. Une petite firme de conseil qui aidait les grands studios à développer des intrigues pour des personnages féminins et non blancs, Sweet Baby Inc., s’est retrouvée au centre d’une campagne conspirationniste organisée sur Steam. Le harcèlement ciblé de l’entreprise, des employées féminines et des femmes qui ont pris leur défense a rapidement commencé à se diffuser en ligne en mars 2024 et s’est poursuivi jusqu’en juillet. Ce type de harcèlement envers les femmes découle en partie de:

“la perspective que les publics masculins sont plus importants que les femmes et les autres joueurs non stéréotypés en raison de leur association avec l’identité de “joueur” et que les hommes doivent protéger cette identité sociale en utilisant le harcèlement pour éloigner les individus extérieurs au groupe.”¹⁰¹

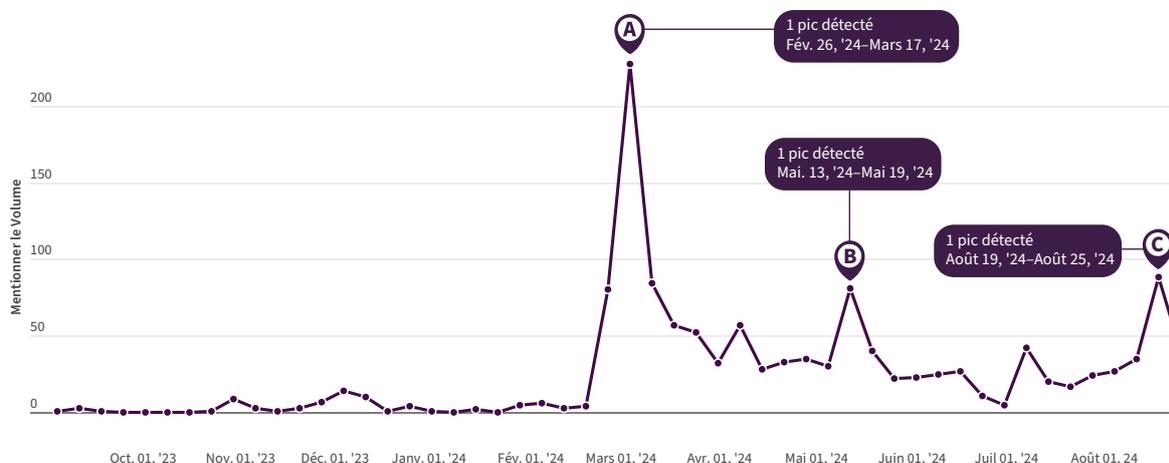
98. Nieborg et Foxman, ‘Mainstreaming Misogyny’, dans Ryan Vickery et Everbach (dir.), *Mediating Misogyny*, pp. 113–14.

99. Renee Barnes, *Uncovering Online Commenting Culture: Trolls, Fanboys and Lurkers* (Cham: Palgrave Macmillan, 2018), chapitre 5, pp. 93–111.

100. *Ibid.*

101. Amanda C Cote, “‘I Can Defend Myself’: Women’s Strategies for Coping with Harassment While Gaming Online”, *Games and Culture* (Vol. 12, No. 2, 2017), p. 150.

Figure 12: Discours haineux ciblé envers Sweet Baby Inc., 2024



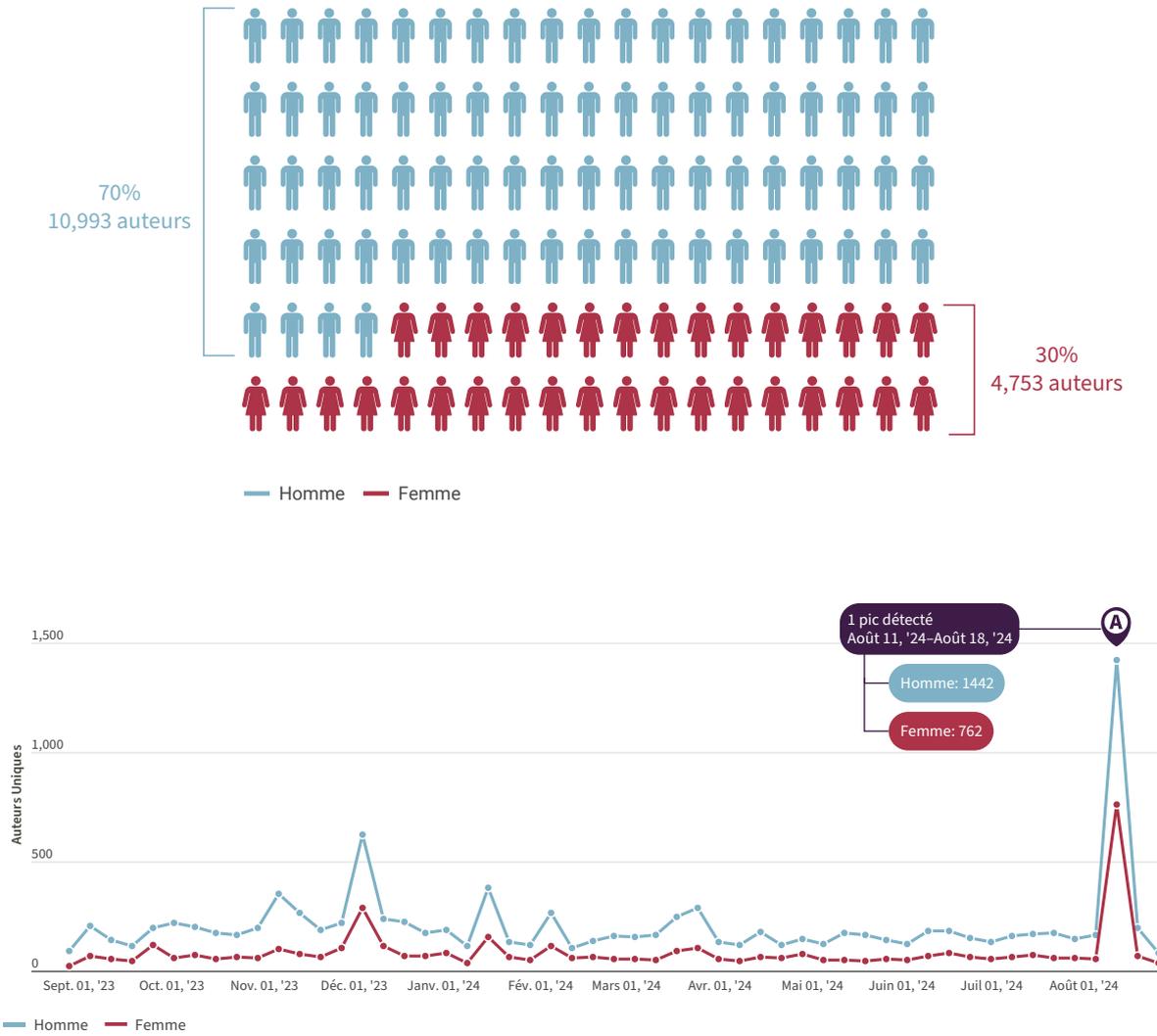
Source: Données Brandwatch.

Le harcèlement de la communauté LGBTQI+ entraîne également des réactions négatives et des abus en ligne envers les individus pour leurs choix et identités, et les abus en ligne envers la communauté LGBTQI+ sont devenus banalisés.¹⁰² Parmi les trois quarts des répondants ayant rapporté avoir été témoins de harcèlement, 43,3% ont été témoins de harcèlement basé sur l'orientation sexuelle. Les répondants aux États-Unis étaient plus susceptibles d'avoir été harcelés en raison de leur identité de genre (23,8%) et de leur orientation sexuelle (18,5%) que ceux des autres pays (6,0%-19,1% et 4,0%-13,4%).

Fait intéressant, le sondage a révélé que parmi la minorité de répondants (17,7%) ayant admis avoir participé à des actes d'intimidation ou de harcèlement, les hommes (21,9%) étaient plus susceptibles de le faire que les femmes (13,5%). L'âge (8,0%), l'ethnicité/race (6,5%) et l'identité de genre (5,4%) étaient les groupes identitaires les plus souvent soumis à l'intimidation ou au harcèlement, avec des pourcentages significativement plus élevés d'hommes rapportant avoir participé à des actes d'intimidation (6,4%-11,0%) que de femmes (3,3%-5,1%). En accord avec ces conclusions, la surveillance des médias sociaux de ce projet a révélé que 70% des discours haineux en ligne liés au jeu vidéo, dont l'auteur pouvait être attribué, étaient produits par des hommes.

102. Anindita Shome, 'Gendered Experiences in the Virtual World: Online Harassment of Women and LGBTQI', dans Vasundhara Mahajan et al., *Gender Equity: Challenges and Opportunities* (Singapour: Springer Nature, 2022), p. 77-83.

Figure 13: Discours haineux dans le jeu vidéo: auteurs des publications sur les médias sociaux par genre



Source: Données Brandwatch.

Une proportion importante des répondants (59,4%) estime que la toxicité dans l'espace de jeu est inacceptable, avec 30,3% la considérant comme normalisée. Les femmes (68,6%) et le groupe d'âge de 29 à 44 ans (64,1%) étaient plus susceptibles de la juger inacceptable que les hommes (50,0%) et le groupe de 18 à 28 ans (54,3%). De même, les deux tiers (67,7%) considéraient l'extrémisme dans l'espace de jeu comme inacceptable. Les femmes (72,0%) et le groupe d'âge de 29 à 44 ans (72,2%) étaient plus susceptibles de juger l'extrémisme dans le jeu inacceptable que les hommes (63,3%) et le groupe de 18 à 28 ans (62,9%).

La banalisation de la toxicité et de l'extrémisme dans les espaces de jeu, combinée aux dynamiques fondées sur le genre qui façonnent à la fois la perpétration et

la réception de la discrimination fondée sur la haine, peut créer un environnement où les normes hostiles et divisées deviennent le standard attendu des interactions. Un tel environnement peut contribuer à un effet de socialisation dans lequel les joueurs sont progressivement exposés, et potentiellement désensibilisés, à des idéologies exclusionnaires, haineuses ou violentes. Avec le temps, une exposition répétée à une telle atmosphère et sa normalisation, en particulier lorsqu'elle cible des individus en fonction de leur genre ou d'autres aspects de leur identité, peut réduire la résilience face à la radicalisation en favorisant l'acceptation ou la tolérance de ces vues.

V. De la Socialisation à la Radicalisation: Exploration des Dimensions Croisées de l'Identité, de l'Exposition et de l'Expérience

L'intersection des jeux vidéo en ligne et de la radicalisation violente est une question complexe et multidimensionnelle qui exige une compréhension nuancée de la manière dont les processus de socialisation fondés sur le genre dans les environnements de jeu peut accroître la vulnérabilité aux idéologies extrémistes.¹⁰³ La socialisation est le processus par lequel les individus apprennent et intériorisent les normes et les valeurs de leur communauté,¹⁰⁴ elle joue un rôle crucial dans la manière dont les individus interagissent dans les espaces en ligne. Dans le contexte des jeux vidéo, cette socialisation peut potentiellement influencer la susceptibilité à la radicalisation, en particulier lorsqu'elle implique la formation d'identités fondées sur l'appartenance et l'exclusion de groupes extérieurs. Ces espaces, souvent caractérisés par des dynamiques de groupe intenses et un fort sentiment d'appartenance, peuvent faciliter l'intériorisation des normes communautaires, y compris celles pouvant être toxiques ou extrémistes.

Identité

La nature immersive des jeux vidéo en ligne, combinée à l'anonymat et souvent à la non-modération des interactions en ligne, peut créer un terrain propice à

103. J M Berger, 'Extremist Construction of Identity: How Escalating Demands for Legitimacy Shape and Define In-Group and Out-Group Dynamics', *ICCT Research Paper* (avril 2017).

104. Peter F Titzmann, Mădălina A Paizan et Lara Aumann, 'Socialization', dans Wendy Troop-Gordon et Enrique Neblett (dir.), *Encyclopedia of Adolescence*, 2nde édition (Cambridge, MA: Academic Press, 2024), pp. 556-69.

la diffusion de contenus extrémistes.¹⁰⁵ À mesure que les individus s'intègrent davantage dans ces communautés, leurs identités personnelles tendent à s'aligner sur les normes du groupe, les rendant plus enclins à adopter des idéologies extrêmes.

Les conclusions suggèrent que le processus de socialisation dans les espaces de jeu ne concerne pas seulement l'adoption du langage et des comportements de la culture du jeu, mais aussi la manière dont ces éléments interagissent avec les identités hors connexion préexistantes.

La formation de l'identité est centrale pour comprendre comment les individus dans les communautés de jeu pourraient être attirés par des croyances extrémistes. La fusion identitaire, où l'identité individuelle d'une personne devient profondément liée à son identité de joueur, semble jouer un rôle critique dans cette relation. Comme discuté ci-dessus, lorsque les joueurs s'identifient fortement à leur communauté de jeu, ils peuvent être plus susceptibles d'adopter les normes et valeurs prévalentes dans cette communauté, y compris les idéologies extrémistes. Cela peut renforcer le sentiment d'appartenance et de loyauté envers le groupe d'appartenance, que les groupes extrémistes peuvent exploiter pour diffuser leurs messages.

Le sondage a révélé que les répondants considéraient leur identité de joueur comme importante dans tous les pays sondés; cependant, cette identité était particulièrement importante pour les répondants en Indonésie (87,7%) et aux États-Unis (87,2%). Les répondants de ces deux pays étaient également nettement plus susceptibles de dire que leur identité de joueur englobait un plus grand nombre d'aspects de leur identité sociale que ceux des cinq autres pays, indiquant qu'ils ressentent un degré plus élevé de connexion entre les marqueurs d'identité hors connexion et en ligne. En particulier, les répondants aux États-Unis et en Indonésie se classaient respectivement premiers et deuxièmes parmi tous les pays pour dire que leur identité de joueur représentait leur genre, leur religion et leur ethnicité/race.

Cela correspond aux classements d'identité hors connexion. La religion joue un rôle essentiel dans l'identité sociale indonésienne, avec 98,3% des répondants déclarant qu'elle "est importante pour moi et me guide sur la manière de me comporter dans la société", ce qui correspond aux conclusions précédentes soulignant comment l'identité religieuse guide la construction de l'identité chez les jeunes dans ce pays.¹⁰⁶ 58,9% des répondants américains, le deuxième

105. Il convient de noter que cela n'est ni unique ni une tendance propre aux plateformes et espaces de jeu en ligne.

106. Galen Lamphere-Englund, Amores Hamonangan et Farah Putri, 'Pathways of Resilience to Violent Extremism in Indonesian Higher Education: A Mixed Method Study Using the Building Resilience Against Violent Extremism (BRAVE) Approach', USAID, 2022.

pourcentage le plus élevé parmi les pays sondés, estimaient également que la religion était un guide important dans leur vie. Pour la majorité des répondants aux États-Unis et en Indonésie, les attributs identitaires les plus importants structuraient à la fois leurs identités hors connexion et en jeu. Cela est particulièrement intéressant en raison des importantes différences entre les appartenances socioculturelles dans ces deux lieux.

Exposition

Les conclusions du sondage indiquent que les individus qui s'identifient fortement à leur identité de joueur sont plus susceptibles de rencontrer du contenu extrémiste au sein des communautés de jeu, ce qui pourrait découler d'un temps de jeu plus important ou d'un engagement dans une plus grande diversité d'espaces de jeu. Les joueurs qui s'identifient étroitement à la communauté de jeu peuvent également être plus enclins à s'engager dans les aspects multi-joueurs et sociaux du jeu, tels que les forums, les salons de discussion et les plateformes de diffusion en direct, où ils interagissent avec une plus grande diversité de contenus et de participants. Ces espaces, bien que riches en communauté et en engagement, sont également des lieux où des récits extrémistes ou des contenus fondés sur la haine peuvent circuler, en particulier dans des environnements non modérés ou peu régulés. Cette corrélation est également particulièrement marquée aux États-Unis et en Indonésie, où des niveaux élevés d'identification à l'identité de joueur semblent coïncider avec des taux plus élevés d'exposition à des matériaux extrémistes.

Au niveau des pays, l'Indonésie (44%) et les États-Unis (41,7%) avaient la plus forte proportion de répondants déclarant avoir vu des images, vidéos ou symboles promouvant l'extrémisme. De plus, les répondants des États-Unis étaient significativement plus susceptibles (38,7%) d'avoir été exposés à du contenu suggérant de rejoindre des groupes extrémistes par rapport aux six autres pays (15,7%-26,5%). Les répondants aux États-Unis et en Indonésie étaient également plus susceptibles d'avoir vu des personnes suggérer de faire un don pour soutenir un groupe ou un individu aux idées extrémistes (22,6% aux États-Unis, 18,3% en Indonésie), par rapport aux autres pays (12%-17,2%).

Expérience

Dans l'ensemble, les statistiques ci-dessus mettent en évidence les dimensions croisées entre l'identité et l'exposition. Les hommes sont plus susceptibles que les autres de déclarer que leur identité de joueur est une partie importante de

leur identité globale, et ils signalent également une plus forte exposition au contenu extrémiste. Cependant, l'élément final essentiel dans la socialisation est l'expérience, qui est genrée.

Comme discuté dans le chapitre précédent, les stéréotypes liés au genre et la représentation au sein des jeux eux-mêmes et des communautés de jeu peuvent jouer un rôle dans l'influence de la formation de l'identité et de la socialisation. Les attentes socioculturelles liées à la masculinité et à la féminité peuvent influencer la manière dont les individus choisissent de se percevoir eux-mêmes et, en retour, comment ils formulent et s'engagent avec l'identité et la communauté dans les espaces de jeu.

Par exemple, bien qu'une forte proportion (63,3%) des répondants indonésiens ait rapporté associer leur identité/expression de genre à leur identité de joueur, parmi les répondants indonésiens qui considèrent l'identité/expression de genre comme faisant partie de leur identité de joueur, aucune différence n'a été trouvée entre les genres, contrairement aux répondants des autres pays sondés. Pendant ce temps, aux États-Unis, les répondantes (24,9%) sont plus nombreuses à rechercher des communautés en ligne partageant la même orientation sexuelle qu'elles que les répondants masculins (13,5%), suggérant une corrélation aux États-Unis entre les marqueurs d'identité de genre et de sexualité, et la construction communautaire.

Cette divergence dans les dynamiques de genre entre l'Indonésie et les États-Unis souligne l'importance de considérer à la fois le contexte culturel et l'expérience genrée lors de l'analyse des processus de socialisation au sein des communautés de jeu.

En Indonésie, l'absence de différences de genre dans la valeur que les répondants accordent à l'identité de joueur suggère que l'engagement dans les espaces de jeu pourrait être plus inclusif ou moins segmenté selon les frontières de genre qu'il ne l'est dans les contextes occidentaux, où les expériences genrées sont plus prononcées. Cela pourrait être lié à des normes sociétales plus larges ou aux manières spécifiques dont la culture du jeu s'est développée en Indonésie. Le contexte américain reflète une approche plus fragmentée de l'identité au sein des communautés de jeu, où le genre et l'orientation sexuelle influencent significativement la construction communautaire et la probabilité de rencontrer du contenu extrémiste ou d'être la cible de discriminations fondées sur la haine.

Fait intéressant, les hommes en Indonésie (51,3%) étaient plus susceptibles de voir des images, vidéos ou symboles promouvant l'extrémisme que les femmes (36,7%). Cette plus forte probabilité d'exposition des hommes au contenu extrémiste pourrait être liée au renforcement des idéaux hyper-masculins au sein des cultures de jeu, où l'agressivité, la domination et l'"autre"

sont souvent célébrées. En revanche, la manière dont les femmes naviguent dans ces espaces (comme en recherchant des communautés alignées sur leur identité/expression de genre) suggère que des stratégies différentes sont mises en œuvre selon le genre pour créer des espaces sûrs au sein de ces environnements potentiellement hostiles.

Cette expérience genrée des espaces de jeu influence non seulement la probabilité d'exposition au contenu extrémiste, mais façonne également la manière dont les individus s'engagent avec ou résistent à ces contenus.

Importance Croisée

Dans l'ensemble, il semble y avoir deux cas révélateurs (l'Indonésie et les États-Unis) où: a) l'identité de joueur fusionne avec d'autres attributs identitaires; et b) les joueurs à identité fusionnée sont plus susceptibles d'avoir été exposés à des contenus extrémistes. La corrélation n'est pas une causalité, et les contextes politiques, sociaux et culturels au-delà des jeux vidéo dans ces deux pays sous-tendent sans doute cette relation.

Cependant, cela suggère que plus le jeu vidéo occupe une place centrale dans la perception qu'un individu a de lui-même, plus cet individu est intégré dans les cultures de jeu, augmentant ainsi le potentiel d'exposition à des contenus extrémistes. De plus, ces conclusions indiquent que la culture, la localisation géographique, le genre et l'identité nationale d'un individu peuvent jouer un rôle dans les groupes avec lesquels les individus choisissent de s'identifier, les expériences qu'ils vivent dans les espaces de jeu, et ainsi comment ils se socialisent dans leurs communautés de jeu, impactant à leur tour les comportements dans lesquels ils s'engagent, et potentiellement leurs niveaux de résilience à la toxicité et à la radicalisation violente.

Les recherches précédentes se sont principalement concentrées sur la prévalence des contenus extrémistes dans les espaces de jeu; ce rapport apporte une nouvelle dimension en liant la prévalence et l'exposition aux processus complexes de formation de l'identité et de dynamiques communautaires, avec un accent particulier sur les dimensions genrée et interculturelle. Cette intersection offre une compréhension plus nuancée de la manière dont les environnements de jeu peuvent contribuer à la radicalisation, mais elle souligne également la nécessité d'une recherche plus approfondie.

Il sera utile dans les recherches futures d'explorer davantage la relation entre la socialisation et la radicalisation en étudiant plus en profondeur les dimensions croisées de l'identité, de l'exposition et de l'expérience. Il sera également important de combiner cela avec une étude plus poussée des pays, comme l'Allemagne, la

France et le Royaume-Uni, qui présentent une correspondance plus faible entre l'identité de joueur et les marqueurs d'identité sociale. Plutôt qu'une identité de joueur profondément fusionnée, les joueurs dans ces pays peuvent s'engager dans les espaces de jeu de manière plus fluide, en accordant moins d'importance à leur identité de joueur comme aspect central de leur perception globale de l'identité. Cependant, si et comment cela impacte la résilience à la radicalisation devra être exploré davantage. Par conséquent, bien que les pays à "faible identité sociale" ne montrent pas les mêmes liens directs entre l'identité de joueur et l'exposition à des contenus extrémistes que ceux observés aux États-Unis et en Indonésie, ils restent des espaces significatifs pour comprendre comment les dimensions croisées de l'identité, de l'exposition et de l'expérience peuvent influencer la résilience face à la radicalisation dans les communautés de jeu.

Les recherches futures devraient aussi viser à examiner, notamment sous l'angle du genre et d'autres facteurs identitaires, comment la socialisation dans les espaces de jeu intersecte avec l'exposition à des contenus extrémistes pour atténuer ou exacerber le risque de radicalisation. Puisque la fusion identitaire a été identifiée comme une vulnérabilité potentielle à la radicalisation, les recherches futures devraient également considérer le rôle de la fusion, en gardant à l'esprit les conclusions actuelles qui suggèrent que les modèles de socialisation et le rôle de l'identité de joueur ne peuvent plus être perçus comme un phénomène exclusivement masculin. Il serait particulièrement intéressant d'examiner ces phénomènes parmi les joueurs indonésiens, car cette recherche n'a pas trouvé le même modèle d'identité générée.

De plus, les conclusions de ce rapport mettent en évidence l'impact déterminant des appartenances culturelles, géographiques et nationales dans la manière dont les individus interagissent avec les cultures de jeu et, par conséquent, comment ils pourraient être influencés par des contenus extrémistes. Les recherches futures devraient examiner ces facteurs culturels et géographiques plus en détail, en se concentrant particulièrement sur la manière dont ils façonnent les processus de socialisation et l'adoption d'idéologies extrémistes.

Bien que le genre ait été un point central de ce projet de recherche et de ce rapport, les recherches futures devraient également considérer plus en détail d'autres facteurs identitaires intersectionnels, tels que la race, l'ethnicité et l'orientation sexuelle, et comment ces facteurs influencent la socialisation et la radicalisation dans les espaces de jeu. Comprendre comment ces identités croisées interagissent avec l'exposition à des contenus extrémistes peut fournir un portrait plus complet des vulnérabilités présentes dans les communautés de jeu et informer des stratégies d'intervention plus adaptées.

Conclusion

La recherche présentée dans ce *Whitehall Report* met en évidence que les espaces de jeu sont des écosystèmes dynamiques et très diversifiés, variant significativement selon les pays, les plateformes et les types de jeux. De même, les individus actifs dans les espaces de jeu sont loin d'être homogènes; ils diffèrent grandement selon leurs appartenances culturelles, nationales et individuelles, lesquelles influencent de diverses façons leur vulnérabilité et leur résilience face à la discrimination fondée sur la haine et à l'extrémisme. À titre d'exemple, tandis que les joueurs aux États-Unis et en Indonésie rapportent des niveaux élevés d'identification à leur identité de joueur et une plus forte exposition à des contenus extrémistes, les joueurs canadiens sont moins susceptibles d'être exclus en raison de facteurs identitaires que les joueurs des autres pays.

La recherche démontre que la haine et le harcèlement sont largement répandus dans les espaces de jeu, mais leurs manifestations et impacts varient, en particulier selon les frontières de genre. Les femmes et les personnes LGBTQI+ rapportent systématiquement des taux plus élevés d'exclusion, de harcèlement et de ciblage misogyne, indiquant une expérience intersectionnelle qui impacte l'exposition à des récits nuisibles. Bien que le harcèlement basé sur l'identité soit un problème mondial dans le jeu vidéo, des pays comme les États-Unis, l'Australie et l'Allemagne rapportent certains des taux les plus élevés d'exclusion fondée sur l'identité, révélant des domaines où la gestion des communautés et l'intervention réglementaire pourraient être davantage ciblées pour établir des environnements en ligne plus sûrs.

L'intersection de la culture du jeu en ligne et des identités et normes culturelles hors ligne peut créer un terrain fertile pour le renforcement de comportements toxiques et la diffusion d'idéologies extrémistes dans les espaces de jeu. La banalisation de la toxicité, du harcèlement et de l'extrémisme, combinée au renforcement des stéréotypes fondés sur le genre dans les espaces de jeu, indique un besoin urgent d'interventions qui abordent ces dynamiques nuisibles. Les conclusions de ce projet mettent en évidence l'importance de considérer le genre et d'autres identités intersectionnelles pour comprendre comment la radicalisation violente peut prendre racine dans les espaces de jeu, et comment elle se propage. Cela implique la nécessité de mieux comprendre comment l'idéologie genrée est instrumentalisée dans les espaces de jeu, et comment les récits fondés sur le genre partagés peuvent contribuer à relier et diffuser les idéologies extrémistes dans ces espaces. Un examen plus approfondi de ces interactions est crucial, car il révèle comment les récits extrémistes peuvent tirer parti ou renforcer les

inégalités sociales, rendant essentielles des interventions sensibles au genre et adaptées aux contextes culturels.

Ce rapport a ouvert de nouvelles perspectives pour comprendre les relations complexes entre les jeux vidéo, l'identité et la radicalisation violente. Cependant, il a également mis en lumière la nécessité de recherches complémentaires pour saisir pleinement comment ces dynamiques se déroulent à travers différents contextes et identités. En se concentrant sur l'intersection de la prévalence, de la socialisation et de la fusion identitaire, et en élargissant l'analyse pour inclure des facteurs culturels, géographiques et démographiques variés ainsi que les dynamiques de genre, les recherches futures peuvent contribuer à une approche plus nuancée et efficace pour contrer la radicalisation dans les espaces de jeu.

En fin de compte, ce rapport illustre que combattre l'extrémisme dans les espaces de jeu nécessite une approche nuancée, en reconnaissant la nature transnationale et interculturelle des communautés de jeu, l'importance de la socialisation à travers la formation de l'identité individuelle et communautaire, les différences dans l'engagement et l'exposition à travers les plateformes, et le besoin critique d'une analyse genrée et intersectionnelle. Les efforts visant à renforcer la résilience des communautés de jeu doivent prendre en compte la complexité des identités, favorisant l'inclusion non seulement par la conception des jeux, mais aussi par des pratiques de gestion des communautés qui abordent à la fois l'exclusion fondée sur l'identité et le harcèlement, ainsi que l'exposition aux récits extrémistes.

À Propos des Auteurs

Jessica White est directrice par intérim du groupe de recherche sur le terrorisme et les conflits du RUSI et chercheuse principale sur ce projet. Son expertise englobe les politiques et programmes de lutte contre le terrorisme et l'extrémisme violent, avec un accent sur les stratégies d'intégration du genre. Avec plus de 14 ans d'expérience, à la fois en tant que chercheuse et praticienne de la sécurité au sein du renseignement militaire américain, Jessica est cofondatrice du Réseau de recherche sur l'extrémisme et le jeu vidéo (EGRN) et codirige le programme de recherche sur l'extrémisme et le terrorisme d'extrême droite du RUSI. Elle a publié sur de nombreux sujets, y compris le genre dans la sécurité et l'extrémisme et le terrorisme d'extrême droite dans les médias et en ligne.

Claudia Wallner est chercheuse associée dans le groupe de recherche sur le terrorisme et les conflits du RUSI. Ses recherches portent sur la prévention et la lutte contre la radicalisation et le recrutement dans l'extrémisme violent, avec un accent particulier sur l'extrémisme et le terrorisme d'extrême droite. Claudia est cofondatrice de l'EGRN et codirige le programme de recherche sur l'extrémisme et le terrorisme d'extrême droite du RUSI. Avant de rejoindre l'institut en 2018, Claudia a travaillé comme assistante de recherche pour l'Initiative mondiale contre le crime organisé transnational (Global Initiative Against Transnational Organized Crime) et a effectué des stages à Chatham House (Institut royal des affaires internationales), à l'ambassade d'Autriche à Londres, au Bureau des Nations Unies contre la drogue et le crime, et à l'OSCE.

Galen Lamphere-Englund est consultant senior en recherche et gestion au cœur de l'extrémisme violent, des conflits et des questions technologiques, et chercheur associé au groupe de recherche sur le terrorisme et les conflits du RUSI. Il est co-investigateur pour ce projet. Pendant plus d'une décennie, il a examiné comment diverses formes de radicalisation peuvent mener à la violence et comment renforcer la résilience face aux divisions sociétales. Galen a dirigé des recherches mondiales pour des ONG humanitaires et de développement, des agences de l'ONU, des gouvernements, des groupes de réflexion et plusieurs des plus grandes plateformes technologiques. Il coordonne actuellement l'EGRN et conseille divers clients sur la prévention et la lutte contre l'extrémisme violent.

Love Frankie est une agence créative basée à Bangkok qui répond depuis 2014 aux défis sociaux et de développement affectant les populations de la région Asie-Pacifique et au-delà. Love Frankie fait partie du réseau mondial M&C Saatchi World Services.

Rachel Kowert est psychologue de recherche, autrice et chef de file dans le développement de politiques mondiales avec des organisations à but non lucratif, gouvernementales et non gouvernementales. Elle mène des recherches basées sur les données sur la santé mentale et la confiance et la sécurité dans les jeux numériques. Elle a pris la parole sur son travail auprès d'organisations incluant le Congrès des États-Unis, le Département de la sécurité intérieure, et l'ONU. Elle a publié des livres et des articles sur la psychologie des jeux et, plus récemment, spécifiquement sur la relation entre les jeux et la santé mentale.

Alex Newhouse est un scientifique social computationnel poursuivant actuellement un doctorat en sciences politiques à l'Université du Colorado à Boulder. Il se spécialise dans l'étude de la violence politique, de l'extrémisme et du fascisme, et son travail se concentre sur l'évolution des mouvements d'extrême droite en ligne à travers le monde. Il a précédemment travaillé comme consultant pour la Commission d'enquête du 6 janvier de la Chambre des représentants, et comme chercheur et directeur pour le Centre sur le terrorisme, l'extrémisme et la lutte contre le terrorisme de Middlebury.

Ashton Kingdon est maître de conférences en criminologie à l'Université de Southampton. Elle est également membre du conseil consultatif du Consortium de recherche sur l'accélérationnisme, chercheuse affiliée à VOX-Pol, membre principal de l'EGRN, membre du comité directeur du Réseau sur les crimes haineux la British Society of Criminology (Société britannique de criminologie), et ancienne responsable de la technologie et de l'éthique de la recherche au Centre d'analyse de l'extrême droite. Ses recherches sont interdisciplinaires, combinant la criminologie, l'histoire et l'informatique pour explorer les manières dont les extrémistes utilisent la technologie et l'imagerie pour le recrutement et la radicalisation.

Linda Schlegel est chercheuse associée à l'Institut de recherche sur la paix de Francfort et au centre modus pour la recherche appliquée sur la déradicalisation. Elle est également membre cofondateur de l'EGRN. Ses intérêts de recherche incluent les jeux vidéo et la lutte contre l'extrémisme, la radicalisation en ligne, les campagnes narratives contre l'extrémisme, ainsi que le travail de prévention numérique plus généralement.

Alexandra Phelan est maître de conférences en politique et relations internationales à l'Université Monash. Ses intérêts de recherche incluent la gouvernance et les activités de légitimation des insurgés, les femmes insurgées et le genre, la violence politique, le financement illicite et le crime organisé, avec un accent particulier sur l'Amérique latine. Elle est actuellement rédactrice associée pour *Studies in Conflict and Terrorism* et membre El Centro soutenant le *Small Wars Journal*. Alexandra est également chercheuse associée au groupe de recherche sur le terrorisme et les conflits du RUSI.

Gonzalo Saiz Erausquin est chercheur associé au Centre pour la finance et la sécurité du RUSI, se concentrant sur les sanctions et la lutte contre le financement des menaces. Ses recherches portent sur la mise en œuvre des sanctions, les tactiques de contournement et d'évasion, et l'application des sanctions. Il dirige les recherches de SIFMANet (Réseau de surveillance et d'analyse des sanctions et du financement illicite, Sanctions and Illicit Finance Monitoring and Analysis Network). Le travail de Gonzalo sur la lutte contre le financement des menaces inclut des études sur l'abus des organisations à but non lucratif concernant le financement du terrorisme, le financement du terrorisme facilité par le crime, et le financement de l'extrémisme de droite. Il fait partie du Projet CRAAFT (Collaboration, recherche et analyse contre le financement du terrorisme, Collaboration, Research and Analysis Against Financing of Terrorism).

Petra Regeni est analyste de recherche et agente de projet dans le groupe de recherche sur le terrorisme et les conflits du RUSI Europe, basé à Bruxelles. L'expertise de Petra englobe la radicalisation, l'extrémisme, et la prévention et la lutte contre l'extrémisme violent, principalement en Europe et dans les régions avoisinantes. Ses recherches se concentrent sur la technologie et les espaces en ligne, le financement et l'influence étrangers malveillants, la désinformation/mésinformation, et les politiques de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent. Petra est la gestionnaire de projet pour ce projet ainsi que pour le projet du RUSI "Exploring AI Adoption Among Russian Disinformation Actors" (Explorer l'adoption de l'IA parmi les acteurs de la désinformation russe). Elle agit également en tant que coordinatrice de l'EGRN.

Annexe 1: Instrument de Sondage

Cette annexe fournit l'instrument de sondage utilisé pour ce projet. Notez que la formulation tout au long est telle qu'elle apparaissait dans le sondage lui-même.

Sections du Sondage

Consentement Éclairé

Bonjour! Ce sondage est administré par une agence de recherche sociale indépendante, Love Frankie. Nous aimerions votre aide pour une étude de recherche sur les jeux vidéo en ligne, en particulier sur les défis sociaux et les torts auxquels les joueurs font face et leur résilience face à ces défis. Cette recherche est importante pour mieux comprendre les besoins et les défis variés auxquels font face les personnes jouant à des jeux en ligne comme vous.

Cette étude consiste à remplir un sondage anonyme qui devrait prendre environ 10 minutes de votre temps. Si vous acceptez de participer à ce sondage, cocher la case ci-dessous vaudra consentement et lancera le sondage. Comme ce sondage est anonyme, l'équipe de recherche ne saura pas si vous avez participé ni quelles réponses vous avez fournies.

Si vous décidez de participer à ce sondage, vous ne recevrez aucun avantage direct; cependant, votre participation contribuera à la connaissance dans ce domaine de recherche.

Participer à cette étude ne devrait pas vous causer d'inconfort psychologique ni de détresse; cependant, si vous vous sentez mal à l'aise, vous pouvez quitter le sondage à tout moment ou contacter les ressources suivantes pour un soutien: [Ressources non incluses dans cette version]

Toutes les informations recueillies pour cette étude seront conservées en toute sécurité dans des dossiers Google Drive avec les permissions UAC GSuite. Les données du sondage sont hébergées dans une base de données Pollfish contrôlée par l'UAC et déployée sur AWS, les données brutes étant transférées vers des dossiers Google Drive via un lien chiffré. Les informations recueillies seront

analysées et rédigées dans le cadre d'un consortium de recherche dirigé par l'Institut royal des services unis (RUSI).

Si vous avez des questions ou des préoccupations, vous pouvez contacter research@lovefrankie.co.

1. Oui / Non [indicateur de consentement]

Questions de Présélection:

1. Jouez-vous à des jeux vidéo multi-joueurs en ligne? Cela peut inclure des jeux sur PC, Xbox, PlayStation, Nintendo et autres consoles, ainsi que sur téléphones mobiles si vous jouez avec d'autres joueurs en ligne. Si vous jouez *uniquement* à des jeux solo ou *uniquement* avec des personnes que vous connaissez en personne, veuillez sélectionner Non.

Oui	
Non	> Exclusion

Questions:

1. Genre (une seule réponse)¹⁰⁷

Homme
Femme
Transgenre
Intersexué
Non-binaire
Préfère ne pas s'identifier

2. Orientation sexuelle¹⁰⁸

Hétérosexuel
Lesbienne
Gay
Bisexuel
Queer
Préfère ne pas s'identifier

107. Des options simplifiées ont été proposées dans le sondage mené en Indonésie, en raison de la sensibilité culturelle.

108. Des options simplifiées ont été proposées dans le sondage mené en Indonésie, en raison de la sensibilité culturelle.

3. À quels types de jeux jouez-vous principalement en ligne? (**Cochez toutes les réponses qui s'appliquent**)

Jeux de type bac à sable
Jeux de tir à la première ou à la troisième personne (FPS et/ou TPS)
Arène de combat en ligne multijoueur (MOBA)
Jeux de rôle (RPG, ARPG, autres)
Jeux de stratégie en temps réel (RTS) ou jeux de stratégie au tour par tour
Jeux de survie ou d'horreur
Jeux de sport
Autre, veuillez préciser

4. Combien d'heures par semaine jouez-vous à des jeux vidéo en ligne?

0 à 3 heures
3 à 8 heures
8 à 20 heures
20 à 40 heures
+ de 40 heures

5. Quelles applications ou sites utilisez-vous, le cas échéant, pour envoyer des messages ou communiquer? (**Cochez toutes les réponses qui s'appliquent**)

Steam (Messagerie)
Twitch
Discord
Jeux de rôle (RPG, ARPG, autres)
(Facebook) Messenger
Instagram (Messagerie)
Signal
Telegram
DLive
Odysee
Twitter
Threads
Autre, veuillez préciser

6. Pour chacune des questions ci-dessous, veuillez sélectionner dans quelle mesure la déclaration s'applique à vous.

Déclaration	D'accord	Plutôt d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas d'accord
Mon identité de joueur est importante pour moi				
Les jeux en ligne ou la participation à des communautés de jeu sont importants pour moi				
Je pense que la mondialisation des espaces de jeu nuit à mes communautés				
La manière dont je vis ma vie est guidée par les traditions, croyances, habitudes et normes de mon groupe culturel/ethnique				
La religion est importante pour moi et oriente mon comportement dans la société				

7. Mon identité de joueur représente les éléments suivants... **(Cochez toutes les réponses qui s'appliquent):**

Âge
Classe
Ethnicité/Race
Nationalité
Religion
Identité/Expression de genre
Orientation sexuelle

8. Je me sens à l'aise de jouer avec des personnes d'identités différentes, y compris différents et différentes... **(Cochez toutes les réponses qui s'appliquent):**

Âges
Classes
Ethnicités/Races
Nationalités
Religions
Identités/Expressions de genre
Orientations sexuelles
Toutes les réponses ci-dessus
Je préfère jouer avec des personnes qui partagent mon identité (EXCLUSIF)

9. J'ai activement recherché/trouvé des communautés basées sur la similitude avec mon ou ma... **(Cochez toutes les réponses qui s'appliquent):**

Âge
Classe
Ethnicité/Race
Nationalité
Religion
Identité/Expression de genre
Orientation sexuelle

10. Pour les questions suivantes, imaginez que vous êtes en ligne avec des personnes de divers horizons et croyances. Sélectionnez dans quelle mesure vous êtes d'accord ou en désaccord avec les déclarations suivantes:

Déclaration	D'accord	Plutôt d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas d'accord
Il n'est pas facile pour moi de faire confiance aux personnes en ligne qui sont différentes de moi (par exemple, autres genres, ethnicités, cultures ou religions)				
Je participe régulièrement à des conversations en ligne avec des personnes ayant des identités ou des horizons différents				

Déclaration	D'accord	Plutôt d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas d'accord
J'ai des amitiés en ligne fortes et significatives avec des amis d'identités différentes de la mienne				

Maintenant, nous aimerions vous demander si vous avez été témoin de ces comportements dans les jeux ou dans les espaces liés au jeu en ligne (comme les forums, les salons de discussion, les serveurs Discord, les diffusions en direct, etc.).

11. J'ai été témoin de personnes harcelées en raison de leur... (Cochez toutes les réponses qui s'appliquent):

Religion
Ethnicité/Race
Identité de genre
Orientation sexuelle
Âge
Classe
Nationalité
Je n'ai pas été témoin de harcèlement

12. J'ai été harcelé en raison de mon ou ma... (Cochez toutes les réponses qui s'appliquent):

Religion
Ethnicité/Race
Identité de genre
Orientation sexuelle
Âge
Classe
Nationalité
Je n'ai pas subi de harcèlement

13. **J'ai harcelé** ou intimidé des personnes en raison **de leur...** (Cochez toutes les réponses qui s'appliquent):

Religion
Ethnicité/Race
Identité de genre
Orientation sexuelle
Âge
Classe
Nationalité
Je n'ai pas subi de harcèlement

14. Je me sens incapable de rejoindre certaines communautés en raison de parties de mon identité.

Oui	
Non	> Passer à la Q16

15. Si oui, quelle partie de votre identité?

Religion
Ethnicité/Race
Identité de genre
Orientation sexuelle
Âge
Classe
Nationalité
Autre (veuillez préciser)

16. Sélectionnez dans quelle mesure vous êtes d'accord ou en désaccord avec les déclarations suivantes:

Déclaration	D'accord	Plutôt d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas d'accord
Je considère que le harcèlement fondé sur l'identité est courant dans les jeux en ligne et les espaces connexes				
Je peux faire la différence entre la toxicité courante et le contenu extrémiste en ligne				

Déclaration	D'accord	Plutôt d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas d'accord
Je peux faire la différence entre le sexisme en ligne et la misogynie				

17. Sélectionnez le niveau d'acceptation sociale que vous percevez pour les déclarations suivantes:

Déclaration	Inacceptable	Normalisé	Culturellement acceptable	Justifié
Je pense que la toxicité dans l'espace de jeu est:				
Je pense que l' extrémisme dans l'espace de jeu est:				

18. Avez-vous vu l'un des contenus extrémistes suivants dans les espaces de jeu? **(Cochez toutes les réponses qui s'appliquent):**

Images, vidéos ou symboles faisant la promotion de l'extrémisme
Personnes approuvant la violence contre un groupe particulier
Suggestions de rejoindre un groupe basé sur des idées extrémistes
Suggestions de faire un don en soutien à un groupe ou à un individu aux idées extrémistes

19. Où avez-vous trouvé le harcèlement le plus extrême dans les espaces de jeu ou connexes? Veuillez préciser autant que possible (jeux ou plateformes) **(Ouvert):**

20. Laquelle des déclarations suivantes vous décrit le mieux lorsqu'il s'agit de signaler du contenu nuisible?

Déclaration	Dans les jeux sur ordinateur	Dans les jeux sur console	Sur les plateformes connexes au jeu	Sur tous les éléments ci-dessus	Sur aucun des éléments ci-dessus
Je sais comment signaler du contenu nuisible en ligne...					

Déclaration	Dans les jeux sur ordinateur	Dans les jeux sur console	Sur les plateformes connexes au jeu	Sur tous les éléments ci-dessus	Sur aucun des éléments ci-dessus
J'ai signalé du contenu nuisible au cours de la dernière année...					

21. Sélectionnez dans quelle mesure vous êtes d'accord ou en désaccord avec les déclarations suivantes:

Déclaration	D'accord	Plutôt d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas d'accord
Je sens que ma voix est entendue lorsque je signale du contenu nuisible				

22. Quand avez-vous défendu pour la dernière fois une autre personne harcelée en ligne?

Déclaration	Au cours de la dernière semaine	Au cours du dernier mois	Au cours de la dernière année	Jamais
J'ai défendu une autre personne harcelée en ligne de ma <i>propre communauté</i>				
J'ai défendu une autre personne harcelée en ligne d'une <i>communauté différente</i>				

Annexe 2: Ressources Complémentaires

Bien que non exhaustive, la liste suivante propose quelques suggestions de lectures supplémentaires sur ces sujets et des résultats de recherche pertinents.

Réseaux et Organisations

- **Extremism and Gaming Research Network (EGRN, Réseau de recherche sur l'extrémisme et le jeu vidéo):** <<https://extremismandgaming.org/>>
- **Global Network on Extremism and Technology (GNET, Réseau mondial sur l'extrémisme et la technologie):** <<https://gnet-research.org/>>
- **LoveFrankie Insights:** <<https://www.lovefrankie.co/insights>>
- **Moonshot Resources:** <<https://moonshotteam.com/resources/>>
- **Programme du RUSI sur l'extrémisme et le terrorisme:** <<https://rusi.org/explore-our-research/projects/extremism-and-terrorism-programme>>

Lectures Courtes et Intermédiaires

- Menso Hartgers et Eviane Leidig, 'Fighting Extremism in Gaming Platforms: A Set of Design Principles to Develop Comprehensive P/CVE Strategies', International Centre for Counter-Terrorism (*Centre international pour la lutte contre le terrorisme*), 1^{er} juin 2023. <<https://www.icct.nl/publication/fighting-extremism-gaming-platforms-set-design-principles-develop-comprehensive-pcve>>, consulté le 3 décembre 2024.
- Elizabeth D Kilmer et Rachel Kowert, 'Grooming for Violence: Similarities Between Radicalisation and Grooming Processes in Gaming Spaces', GNET, 8 février 2024, <<https://gnet-research.org/2024/02/08/grooming-for-violence-similarities-between-radicalisation-and-grooming-processes-in-gaming-spaces/>>, consulté le 3 décembre 2024.
- Ashton Kingdon, 'God of Race War: The Utilisation of Viking-Themed Video Games in Far-Right Propaganda', GNET, 6 février 2023, <<https://gnet-research.org/2023/02/06/god-of-race-war-the-utilisation-of-viking-themed-video-games-in-far-right-propaganda/>>, consulté le 3 décembre 2024.
- Rachel Kowert, 'Extremist Action in Digital Gaming Spaces: The Role of Identity Fusion', GNET, 21 novembre 2022, <<https://gnet-research.org/2022/11/21/>>

extremist-action-in-digital-gaming-spaces-the-role-of-identity-fusion/>, consulté le 3 décembre 2024.

- Radicalisation Awareness Network, 'Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives', 9 novembre 2020, <https://home-affairs.ec.europa.eu/document/download/f20e3a9f-b4f6-4a31-89e1-b7f140d9a132_en?filename=ran_cn_conclusion_paper_videogames_15-17092020_en.pdf>, consulté le 3 décembre 2024.

Lectures Longues

Rapports

- Galen Lamphere-Englund et Jessica White, 'The Online Gaming Ecosystem: Assessing Digital Socialisation, Extremism Risks and Harms Mitigation Efforts', GNET, 2023, <https://gnet-research.org/wp-content/uploads/2023/05/GNET-37-Extremism-and-Gaming_web.pdf>, consulté le 3 décembre 2024.
- Galen Lamphere-Englund et Luxinaree Bunmathong, 'State of Play: Reviewing the Literature on Gaming & Extremism', Love Frankie et EGRN, 2021, <<https://drive.google.com/file/d/1WEq4OjYdltAB0SK46M88gFF863jWs/view>>, consulté le 3 décembre 2024.
- Moonshot, 'Extremism Across the Online Gaming Ecosystem', May 2024, <<https://moonshotteam.com/resource/extremism-across-the-online-gaming-ecosystem/>>, consulté le 3 décembre 2024.
- Mariana Olaizola Rosenblat et Paul M Barrett, 'Gaming the System: How Extremists Exploit Gaming Sites and What Can be Done to Counter Them', NYU Stern Center for Business and Human Rights, mai 2023, <https://bhr.stern.nyu.edu/wp-content/uploads/2024/01/NYUCBHRGaming_ONLINEUPDATEDMay16.pdf>, consulté le 3 décembre 2024.
- Linda Schlegel et Amarnath Amarasingam, 'Examining the Intersection Between Gaming and Violent Extremism', Bureau de lutte contre le terrorisme de l'ONU, 2022, <<https://www.un.org/counterterrorism/Examining-the-Intersection-Between-Gaming-and-Violent%20Extremism>>, consulté le 3 décembre 2024.
- Claudia Wallner, Jessica White et Petra Regeni, 'Building Resilience to Extremism in Gaming: Identifying and Addressing Toxicity in Gaming Culture', Radicalisation Awareness Network, 6 septembre 2023, <https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2023-11/RAN-building-resilience-extremism-gaming_en.pdf>, consulté le 3 décembre 2024.

Articles de Revues et Livres

- Rachel Kowert, Alexi Martel et William B Swann, 'Not Just a Game: Identity Fusion and Extremism in Gaming Cultures', *Frontiers in Communication* (Vol. 7, 2022).
- Linda Schlegel, 'Storytelling Against Extremism: How Fiction Could Increase the Persuasive Impact of Counter- and Alternative Narratives in P/CVE', *Journal for Deradicalization* (n° 7, été 2021).
- Linda Schlegel et Rachel Kowert (dir.), *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds* (New York, NY: Routledge, 2024).

À Regarder et Écouter

- EU Knowledge Hub (Centre de Connaissances de l'UE, anciennement le Réseau de sensibilisation à la radicalisation), 'Gaming: 35% of Adult Gamers Having Seen White Supremacist Content', entretien avec Galen Lamphere-Englund, 11 juillet 2023, <<https://www.youtube.com/watch?v=g7RJPo02gKw>>, consulté le 3 décembre 2024.
- ICSR, 'The Third Annual GNET Conference (2023) – Gaming and Online Extremism: Threats and Opportunities', panel lors de la Third Annual GNET Conference (Troisième Conférence Annuelle GNET), 31 May 2023, <<https://youtube/49rcb4CgavY?si=NrOcwmmC5yXmU84g>>, consulté le 3 décembre 2024.
- Psychgeist, chaîne YouTube, <<https://www.youtube.com/@Psychgeist>>.
- *Tech Against Terrorism* podcast, 'Gaming & Extremism: Threats and Opportunities', Saison 1, Épisode 18, 22 juin 2023, <<https://podcast.techagainstterrorism.org/1684819/13082518>>, consulté le 3 décembre 2024.
- *Tech Against Terrorism* podcast, 'Gaming & Extremism: Identity Fusion', Saison 1, Épisode 19, 6 juillet 2023, <<https://podcast.techagainstterrorism.org/1684819/13170421>>, consulté le 3 décembre 2024.