

## **Swiss Safe Games Guide**

an initiative by Swiss Game Developers Association SGDA  
made possible with financial support from the Fedpol

# Les jeux comme média de référence - chances et défis

Les jeux ont connu une ascension fulgurante au cours des vingt dernières années. Ils sont devenus un bien culturel respecté dans le monde entier et le média de divertissement le plus porteur. Les jeux offrent un nombre incroyable d'opportunités pour la société. Au-delà du jeu, ils sont déjà utilisés avec succès dans le cadre de thérapies médicales, pour la transmission de questions politiques, mais aussi pour résoudre des problèmes scientifiques, comme dans le cas de la science citoyenne, et plus généralement pour le transfert de connaissances et comme moyen de communication.

Mais, comme tout média, les jeux présentent, outre de nombreux avantages, le risque d'être détournés par des personnes ou des groupes aux intentions malhonnêtes. Depuis sa création, la Swiss Game Developers Association SGDA s'engage pour que ses membres soient conscients de ces pièges et assument leur responsabilité sociale lors du développement de jeux.

Le Swiss Safe Games Guide s'adresse aux développeurs et concepteurs de jeux. Il montre ce qu'est l'extrémisme et comment il s'exprime dans les jeux, ou quels éléments risquent d'être utilisés par des extrémistes à leurs fins. Le guide permet aux développeurs d'obtenir en peu de temps un aperçu des informations les plus importantes sur le sujet. Le guide est une aide pour le développement de jeux exempts d'extrémisme.

# L'importance de la communauté pour garantir le succès des jeux vidéo

La communauté des gamers joue un rôle important dans la lutte contre l'extrémisme. Elle a une influence décisive sur la culture de communication qui règne dans un jeu. Elle joue un rôle important dans l'endiguement des comportements problématiques.

Les communautés de gamers sont aujourd'hui une composante essentielle de chaque jeu. Les échanges via des canaux numériques et physiques font partie de la culture actuelle des fans et de la culture pop. Outre l'expérience de jeu à proprement parlé, les gamers partagent l'expression de la cohésion et de l'intérêt pour un thème commun. La passion pour un jeu en particulier ou la culture du jeu en général les rassemblent.

## Une culture de la communication saine, une communauté forte

La communauté est composée de différents acteurs. Dans un monde idéal, la communication au sein de cette communauté est respectueuse, adaptée à l'âge et favorise le "fair-play".

La culture de la communication au sein de la communauté se caractérise à la fois par des initiatives ascendantes et descendantes. Deux objectifs sont au premier plan : d'une part, il s'agit de créer un environnement dans lequel les joueurs, qu'ils soient novices ou expérimentés, font des expériences positives dans le jeu et en dehors ; d'autre part, les initiatives servent d'orientation aux développeurs de jeux et aux joueurs pour s'assurer que les joueurs sont exposés à des contenus adaptés à leur âge.

Les classifications de jeux telles que PEGI, utilisées en Suisse, sont un bon exemple de promotion d'une communication positive. La catégorisation basée sur le PEGI aide à déterminer si un jeu est approprié, notamment pour les enfants et les adolescents (Game age ratings explained). Elle contribue à protéger le jeune public contre des contenus non adaptés à son âge. C'est important, car lorsque les enfants s'engagent dans des choses pour lesquelles ils ne sont pas encore prêts émotionnellement, cela peut avoir des conséquences à long terme sur leur bien-être. (Dr Linda Papadopoulos)

Un jeu multijoueur avec une classification par âge peu élevée peut toujours être utilisé par des personnes ayant des intentions malhonnêtes pour entrer en contact avec des mineurs ou des personnes vulnérables. Il est également important de savoir que les jeux auxquels on joue en ligne avec d'autres joueurs ne sont pas concernés

par ces classifications. Il est donc indispensable de s'engager pour une culture de communication saine à d'autres niveaux. Il faut notamment s'attaquer au problème croissant de la toxicité.

## GG! Good Game! Do's & Don'ts - les règles non écrites

Une contribution importante à une culture de la communication saine est apportée par des règles non écrites. les règles non écrites de comportement et de communication. Elles contribuent à un contributeur à des relations respectueuses entre les gamers, ou, pour reprendre le vocabulaire des jeux: GG! Good Game!

Les lois non écrites sont basées sur les propres expériences des joueurs. les gamers. Il est intéressant de constater que, malgré la grande diversité des jeux, ces choses à faire et à ne pas faire ont une base commune. diversité des jeux existants, ont tous une base commune.

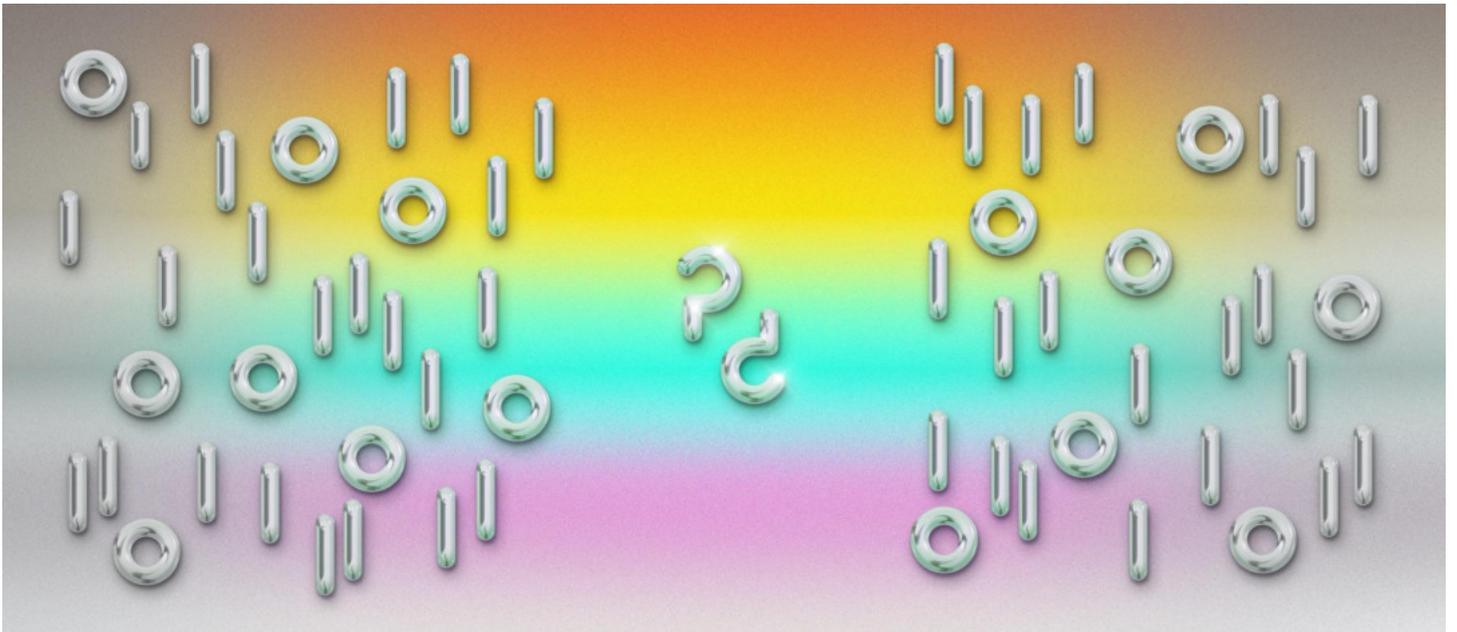
D'une part, ils tentent de créer un environnement inclusif en faisant preuve de patience et de en mettant l'accent sur la compréhension des nouveaux venus. Dans le même temps, ces règles le langage agressif, la tricherie et le fait de quitter le jeu en cours de partie. sont explicitement mentionnés comme des actes à éviter et sont considérés comme déloyaux.

Voici quelques règles générales de jeu pour les gamers de tous âges :

### Do's

### Don'ts

Respecte les règles du jeu.	Tricherie (Cheat)
Donne aux nouveaux joueurs le temps et la possibilité de se familiariser avec le jeu.	Se placer au-dessus des débutants (Noobs)
Apprends à couper le son des autres joueurs ou de toi-même.	Envoyer du spam dans le chat.
Mettre l'accent sur la réussite de la partie mettre en avant (GG).	Après une défaite, s'en prendre aux vainqueurs se montrer odieux envers les vainqueurs.



## Le problème de la toxicité

La plupart des membres de la communauté des joueurs se comportent correctement et ne posent pas de problème. Mais malheureusement, certaines personnes ou certains groupes se démarquent négativement et empoisonnent l'expérience de jeu de communautés entières.

Malgré les efforts déployés pour favoriser un environnement de communication positif et respectueux, les communautés de joueurs en ligne ne sont pas à l'abri des problèmes sociaux. Par exemple, les discours haineux et l'extrémisme sont des problèmes courants que l'on retrouve sur différentes plateformes. D'autant plus que le langage utilisé dans les jeux vidéo est en constante évolution. Cette évolution peut soit réduire ou éliminer la source du mal, soit signaler que le comportement fait désormais partie de la culture. Par exemple, l'expression « Tuez-vous ! » peut avoir évolué en « KYS ».

La toxicité peut prendre de nombreuses formes différentes, telles que « les injures, le racisme, le harcèlement, les discours haineux, les insultes, le langage explicite, le flaming (interactions en ligne hostiles impliquant un échange de messages abusifs ou de flammes entre utilisateurs), les menaces physiques et le doxing (divulgarion d'informations sensibles sur une personne) (Ewalt Blair). Le racisme et le sexisme sont aussi principalement utilisés pour répandre la toxicité et contaminer les communautés gays (Ghoshs).

Les comportements nocifs ou destructeurs peuvent rester incontrôlés si aucune ressource n'est disponible pour faire face à de telles situations. Les spectateurs peuvent devenir des complices involontaires lorsqu'ils n'ont pas le choix ou se sentent poussés à ne pas intervenir. Lorsque ce type de comportement est normalisé, les joueurs sont moins enclins à se retourner contre les agresseurs par crainte d'être eux-mêmes visés.

## **Qu'est-ce qui peut causer la toxicité ?**

### **Conflit de communication**

L'absence de signaux non verbaux dans les jeux en ligne exacerbe ces difficultés. De plus, lorsque les joueurs n'ont pas à faire face aux répercussions sociales de leurs actions, ils sont plus susceptibles d'adopter un comportement inapproprié.

L'anonymat offert par les espaces en ligne peut également amener les joueurs à supposer que tous les membres de leur groupe partagent les mêmes opinions et valeurs, ce qui peut encore diminuer l'empathie et dévaloriser l'individualité.

Les jeux en ligne ne sont généralement pas créés pour faciliter les interactions continues entre les joueurs, ce qui rend difficile l'établissement de relations et de confiance avec les autres joueurs. Au lieu de cela, les joueurs s'engagent souvent dans des batailles et des compétitions où une seule erreur peut nuire à une personne qu'ils viennent de rencontrer. Les interactions ont tendance à devenir hostiles rapidement et sans raison, ce qui laisse peu d'occasions d'établir la confiance et de bénéficier d'un échange favorable.

### **Examinons de plus près les comportements indésirables**

Les comportements indésirables peuvent avoir de multiples origines, telles que l'incompréhension des différences culturelles, l'immatunité, le désir de provoquer les autres, la conformité aux normes de la communauté, les représailles ou le fait de se faire justice soi-même. En outre, la façon dont les joueurs se comportent dans un jeu est influencée par leur compréhension de ce que l'on attend d'eux et des autres joueurs.

Vous trouverez ci-dessous quelques conséquences de ces comportements sur les joueurs :

- Les joueurs peuvent se sentir harcelés par d'autres joueurs qui peuvent accéder à leurs statistiques de jeu ou à d'autres informations personnelles. En outre, des sites Web tiers collectent des données à partir d'interfaces API et partagent des informations sur les joueurs.

- Révéler les spécificités des logiciels comportementaux, tels que les systèmes de punition, peut encourager les joueurs à repousser les limites du logiciel, ce qui peut conduire à l'utiliser comme un outil pour harceler les autres ou pour développer des systèmes automatisés pour des attaques à grande échelle.
- Les joueurs moins expérimentés ou nouveaux peuvent être davantage blâmés, car leurs actions sont plus visibles, ou on suppose qu'ils font plus d'erreurs.

## **La dose fait-elle le poison ? Ce que nous pouvons faire contre les comportements toxiques**

Les jeux, comme d'autres médias, peuvent servir de plateforme pour diffuser des contenus haineux et de la propagande extrémiste. Les développeurs et éditeurs de jeux prennent donc des mesures actives pour lutter contre ce phénomène. Ils veulent s'assurer que les membres de la communauté sont protégés de la toxicité et ne sont pas harcelés pendant l'expérience de jeu. Cependant, la toxicité émergente nuit au jeu et peut même porter atteinte à la réputation des développeurs de jeux. Dans le pire des cas, les joueurs se détournent du jeu, ce qui lui fait perdre sa popularité auprès de la communauté.

Dans la plupart des cas, la communauté d'un jeu ne donne aucune raison de se plaindre. Les développeurs et les éditeurs de jeux se croient à l'abri et n'adoptent pas une approche décisive pour se préparer à une situation d'urgence. Dans le même temps, il est important de ne pas intervenir hâtivement dans la communication des joueurs et de ne pas restreindre la liberté d'expression.

Cependant, il ne faut pas sous-estimer l'engagement et les efforts à fournir pour lutter contre la toxicité émergente. Par exemple, le passage progressif d'une communication saine à une communication négative rend difficile une action décisive sur le problème de la toxicité. En outre, en raison de l'énorme quantité de textes, d'images, de vidéos et de contenus créés, leur contrôle quotidien et, le cas échéant, leur suppression nécessitent de nombreuses ressources. Sans cela, il existe un risque de dommage économique et un risque d'atteinte à la réputation personnelle du développeur de jeux.

## **Ce que nous pouvons faire contre la toxicité**

Il n'existe pas de solution unique pour lutter contre le discours de haine et l'extrémisme. Au contraire, le problème doit être abordé à différents niveaux et en combinant plusieurs instruments. Certaines approches sont présentées plus en détail ci-dessous.

## **Législation**

Le premier niveau de lutte contre les discours de haine et l'extrémisme peut être mis en œuvre par des lois et règlements étatiques. Ils déterminent quels contenus nuisibles sont interdits et lesquels ne le sont pas. Toutefois, il est essentiel de noter que les jeux se déroulent généralement dans de nombreux pays dotés de systèmes politiques différents. Par exemple, dans certains pays, les lois limitent la liberté d'expression pour opprimer les citoyens. Par conséquent, un contenu peut être autorisé dans un pays mais considéré comme haineux dans un autre. Ces différences juridiques constituent un défi pour la mise en œuvre de cette approche.

## **Directives**

Game developers and publishers should be aware of the scope of the problem as early as the development phase. The same applies to forums, chat rooms and moderation of content/communities. Guidelines for the community are an excellent way to start addressing the issue.

A Code of Conduct can establish clear guidelines and expectations for gamers and game developer staff and provide a framework for consistent enforcement. It should be easily accessible and clearly presented, using simple language, and providing illustrative examples rather than an exhaustive list of rules. This will help gamers understand the expectations and show them how to adjust their behaviour if they make a mistake. It should also capture the spirit of the rules and not just focus on listing specific dos and don'ts.

## **Ressources dans le jeu**

Fournissez aux joueurs les ressources nécessaires pour signaler activement les cas de toxicité dans le jeu. Il est important de fournir aux joueurs les ressources nécessaires pour signaler activement les cas de toxicité dans le jeu. La facilité d'accès aux fonctions de signalement, la variété des catégories de signalement et le langage utilisé dans le processus de signalement jouent tous un rôle dans les attentes des joueurs. Montrer aux joueurs que leurs rapports sont appréciés et significatifs peut contribuer à renforcer la responsabilité. Le fait de fournir un retour d'information spécifique et exploitable sous forme d'avertissements ou de sanctions peut également permettre aux joueurs de comprendre clairement quelles sont leurs responsabilités, ce qui réduit le nombre d'appels et le taux de récurrence.

## **Modération du contenu**

La modération de contenu est un moyen d'identifier et de supprimer les contenus haineux et extrémistes. Son utilisation concerne principalement les médias sociaux et les forums et, dans une moindre mesure, les jeux. L'utilisation de filtres de mots,

où des mots ou des phrases spécifiques sont marqués comme devant être immédiatement supprimés, en est un exemple. Dans le même temps, ces mots bloqués peuvent également limiter la manière dont les joueurs d'un groupe marginalisé peuvent s'identifier les uns aux autres et alourdir la charge de ces groupes.

Un autre inconvénient est la difficulté de reconnaître les nuances dans la communication. Il est difficile de classer certains comportements comme étant problématiques ou acceptables. Les lignes de démarcation entre activisme et harcèlement, badinage amical et moqueries offensantes, et taquinerie entre étrangers et amis sont floues.

## **Éducation**

La manière dont les individus sont initiés aux environnements numériques et les actions modelées par les personnes qui s'en occupent peuvent affecter de manière significative leur capacité à naviguer dans ces environnements et à interagir de manière appropriée et respectueuse avec les autres. Il faut apprendre aux jeunes à être respectueux et empathiques envers les autres, à gérer la frustration et à comprendre l'importance du travail d'équipe dans les jeux en ligne. En outre, il est essentiel de leur offrir un espace sûr où ils peuvent discuter de leurs expériences en ligne. Les normes et les attentes de communautés en ligne et de genres spécifiques peuvent influencer les comportements acceptables. Il est donc nécessaire de promouvoir la diversité dans les environnements en ligne tout en permettant l'expression personnelle et le sens de la communauté.

## **Faire face à la toxicité**

Détecter les contenus choquants, marquer et identifier les sources des utilisateurs avant même que des mesures disciplinaires ne soient prises.

Introduisez des systèmes pour renforcer le comportement courtois et établissez des normes communautaires pour le comportement des joueurs entre eux pendant l'expérience de jeu.

Augmenter la transparence entre les développeurs de jeux et les joueurs.

Réviser régulièrement les systèmes de signalement afin d'identifier plus précisément les comportements considérés comme toxiques par les joueurs et de pouvoir les sanctionner si nécessaire.

Encouragez les parents à parler tôt et régulièrement de ce sujet avec leurs enfants afin qu'ils puissent reconnaître les discours de haine et savoir comment agir en cas d'incident.

Choisissez, le cas échéant, un outil de filtrage des mots grossiers et de modération des contenus qui disposent de paramètres de jeu adaptés aux enfants.

Punissez les comportements considérés comme toxiques.

Récompensez les comportements positifs et constructifs.

Recueillez des données et suivez les tendances concernant les contenus toxiques et les groupes d'utilisateurs.

## **Les développeurs de jeux vidéo en prennent note !**

Les comportements perturbateurs trouvent leur origine dans divers facteurs. Si les concepteurs de jeux vidéo ne peuvent pas prendre en compte tous les facteurs, la sensibilisation à ces questions et la collaboration avec d'autres parties prenantes peuvent aboutir à des solutions efficaces.

### **Conception des jeux vidéo**

Certains éléments des jeux peuvent favoriser les comportements négatifs. L'identification de ces éléments peut fournir aux développeurs de jeux des indications sur les domaines auxquels ils doivent accorder une attention particulière pour éviter de provoquer des interactions défavorables entre les joueurs. Ils favorisent également la connaissance des processus à l'origine des schémas problématiques.

Les situations de compétition peuvent favoriser une attitude hostile ou une interprétation négative des actions d'autrui. Des sources de conflit inutiles, telles que des jeux à somme nulle, peuvent créer de l'hostilité entre les joueurs, en particulier pour les étrangers qui n'ont pas encore eu l'occasion d'établir une confiance mutuelle ou une compréhension commune. Cela peut rendre difficile l'établissement d'interactions paisibles.

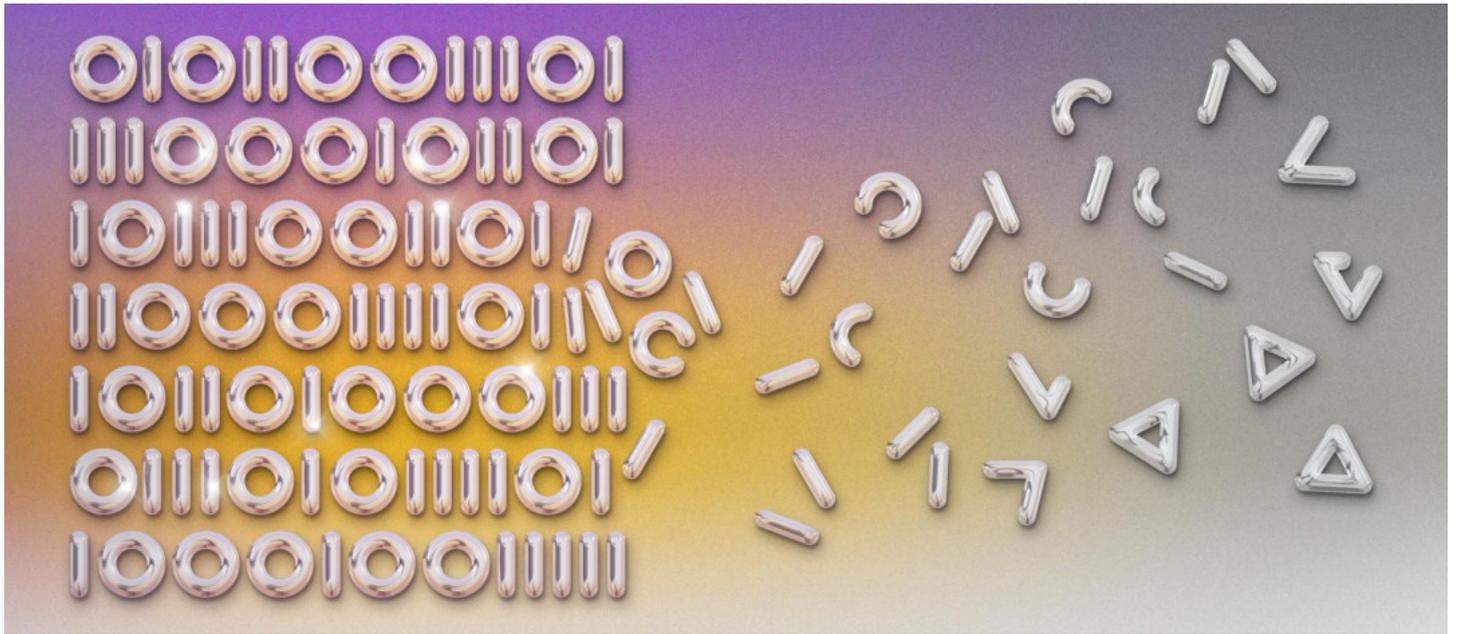
Les jeux peuvent également inciter à l'exploitation et à la transgression, par exemple lorsque les développeurs de jeux créent des situations qui encouragent les joueurs à optimiser leur gameplay, mais les punissent ensuite pour l'avoir fait, par exemple en faisant du spawn camping ou du smurfing. Cela peut créer des tensions et empêcher les joueurs d'apprécier le jeu. Les développeurs devraient chercher à créer des opportunités de réussite pour les joueurs et les aider à développer des habitudes saines et constructives, et éviter de créer des mécanismes ou des objectifs qui perturbent les autres joueurs, intentionnellement ou par une utilisation régulière.

## Thème et ton

Le thème et le ton d'un jeu peuvent grandement influencer le comportement et les caractéristiques de la communauté qui se forme autour de lui. Ils jouent également un rôle dans la manière dont les comportements antisociaux sont traités dans le jeu. Il est important de considérer comment le ton et le thème du jeu peuvent influencer le comportement des joueurs et créer un environnement qui favorise les interactions sociales positives.

Les jeux qui mettent l'accent sur des comportements négatifs tels que la tricherie, le vol, l'embuscade ou le vol peuvent créer un environnement difficile pour les interactions entre les joueurs et leur rendre plus difficile le développement de comportements sociaux positifs. En revanche, les jeux qui encouragent les comportements sociaux et l'empathie sont plus susceptibles de favoriser des interactions sociales saines entre les joueurs. En outre, la personnalité des personnages des jeux peut également influencer les pensées et les comportements des joueurs.

La surreprésentation ou la sous-représentation de certains groupes de personnages dans les jeux peut également avoir des conséquences négatives, car elle peut conduire à un contrôle d'accès et envoyer un message erroné sur l'appartenance aux communautés de joueurs.



## Les jeux vidéo et le droit pénal

Bien que les jeux se déroulent dans un monde numérique et virtuel, les joueurs et les développeurs de jeux n'évoluent pas dans une zone de non-droit. Au contraire, les lois habituelles en vigueur dans le monde réel s'appliquent. Afin d'éviter tout conflit avec le droit pénal, il est donc judicieux de considérer les jeux et le comportement dans les jeux dans le contexte du droit pénal. Dans ce contexte, les principales dispositions pénales dans le contexte des jeux vidéo sont expliquées ci-après et il est précisé où se situe la limite du comportement autorisé par le droit pénal.

### Représentations de la violence

L'article 135 du code pénal, interdit les représentations de la violence, est particulièrement important pour les développeurs et concepteurs de jeux vidéo. Les actes les plus divers sont interdits, entre autres la fabrication et la mise en circulation de représentations violentes. L'article de loi se réfère à des représentations particulièrement cruelles, dans lesquelles l'accent est mis sur l'infliction de graves souffrances physiques et psychiques (envers des personnes ou des animaux). Les représentations doivent être percutantes et porter gravement atteinte à la dignité élémentaire de l'être humain. Par conséquent, toutes les représentations de la violence ne sont pas concernées par la disposition pénale, mais seulement les plus brutales. Le seuil de punissabilité est donc élevé. Comme les jeux peuvent tomber sous le coup de la disposition légale, la production et la mise en circulation de jeux particulièrement cruels sont punissables. En revanche, la seule consommation de ces contenus n'est pas sanctionnée.

## Délits contre l'honneur

Le code pénal punit les atteintes à l'honneur d'une personne. D'un point de vue juridique, l'honneur est en principe compris comme la réputation et le sentiment d'une personne d'être une personne « respectable ». Cela signifie que toute déclaration ou comportement négatif envers une personne n'est pas punissable. La déclaration doit plutôt avoir une certaine portée. Si une personne est simplement qualifiée de mauvais joueur ou de joueur déloyal, le seuil de l'atteinte à l'honneur punissable n'est pas encore atteint. Par ailleurs, les propos doivent en principe se rapporter à une personne déterminée et non à un groupe indéterminé. Les délits d'atteinte à l'honneur peuvent être commis de différentes manières. Parmi les comportements punissables, on compte tout d'abord la calomnie ainsi que la diffamation (art. 173 et 174 CP). Dans ce cas, on punit essentiellement celui qui exprime ou diffuse des faits faux (portant atteinte à l'honneur) sur une personne. En revanche, l'infraction d'injure (art. 177 CP) sanctionne les propos diffamatoires. Dans le contexte des jeux vidéo, les délits d'atteinte à l'honneur sont surtout commis dans les chats ou les forums en ligne sous forme d'injures.

## Menace

La loi prévoit une peine pour celui qui effraie ou fait peur à quelqu'un par des menaces graves (article 180 CP). La définition d'une menace grave dépend fortement des circonstances. Ainsi, même les menaces qui ne sont pas sérieuses sont punies, pour autant que l'auteur prétende pouvoir influencer la réalisation du mal. La menace doit dans tous les cas pouvoir effrayer la victime et présenter ainsi une certaine gravité. Les menaces, sérieuses ou non, de quelque nature qu'elles soient, proférées sur des forums ou des chats en ligne peuvent donc être considérées comme des menaces au sens du code pénal.

## Coercition

Le délit de contrainte est un peu plus grave et plus étendu que la menace. Il s'agit de contraindre une personne à adopter un comportement déterminé en usant de violence, en la menaçant d'un dommage sérieux ou en l'entravant de « toute autre manière dans sa liberté d'action » (article 181 du Code pénal). Dans un environnement de jeu virtuel, la contrainte par la violence ou la restriction de la liberté d'action ne devrait généralement pas être possible, car l'acte doit être dirigé contre une personne (réelle). En revanche, la commission d'une infraction par « menace graves » est plus importante. Comme nous l'avons expliqué dans la section précédente, la menace ne doit pas nécessairement être sérieuse et les conséquences envisagées doivent être d'une certaine gravité. Ainsi, un joueur qui contraint un autre joueur à un certain comportement (réel) en le menaçant est punissable.

## **Menaces alarmant la population**

Selon l'article 258 du Code pénal, est punissable celui qui jeté l'alarme dans la population (en Suisse) par la menace ou l'annonce fallacieuse d'un danger pour la vie, la santé ou la propriété. L'auteur doit donner publiquement l'impression qu'il existe un danger réel ou fictif. En conséquence, un plus grand nombre de personnes doit se sentir menacé, raison pour laquelle la menace doit au moins paraître sérieuse. Dans ce sens, une certaine gravité de l'acte est également requise. Il n'est toutefois pas possible de tracer une ligne de démarcation nette entre ce qui est autorisé et ce qui ne l'est pas. Dans le domaine des jeux, il est possible d'effrayer la population en diffusant des messages dans les jeux informatiques : Les jeux au contenu d'extrême droite peuvent communiquer une menace réelle pour les membres de certaines ethnies ou confessions. Cela peut constituer une infraction au sens de l'article 258 du Code pénal et avoir des conséquences pénales pour les développeurs de jeux. La menace doit toutefois revêtir une certaine gravité, raison pour laquelle le seuil de punissabilité est plutôt élevé, du moins dans cet exemple. Les éléments constitutifs de l'infraction sont en tout cas réunis en cas de propos sérieux et menaçants tenus par le biais des médias de masse.

## **Provocation publique au crime ou à la violence**

Celui qui aura provoqué publiquement à un crime (ou un délit impliquant des actes de violence contre des personnes ou des choses) sera puni conformément à l'article 259 CP. L'appel doit être insistant et donc susceptible d'inciter les destinataires à commettre une infraction. En outre, elle doit être publique, ce qui est le cas lorsque l'appel s'adresse à un cercle de personnes plus large ou indéterminé. Le comportement est également punissable si l'appel n'est pas suivi. Une incitation publique dans le monde virtuel à commettre un crime dans le monde réel est en principe punissable. Ainsi, les appels correspondants dans les jeux informatiques, les chats ou les forums en ligne peuvent notamment entraîner des conséquences pénales.

## **Discrimination raciale**

La discrimination raciale en rapport avec les jeux vidéo est actuellement particulièrement explosive. L'article 261bis du code pénal punit la discrimination raciale. Il s'agit en principe de comportements qui rabaissent ou discriminent des personnes d'une certaine ethnie, race, religion ou orientation sexuelle. La disposition pénale englobe les comportements les plus divers, qui doivent en principe avoir lieu en public. Sont notamment punis l'incitation à la haine et à la discrimination, la diffusion d'idées discriminatoires et, de manière générale, le fait de discriminer ou de rabaïsser. Le caractère répréhensible ou non d'un comportement dépend fortement du cas d'espèce. Toujours est-il que l'acte ou les propos doivent revêtir une certaine

gravité. Dans le contexte des jeux, le développement et la publication de jeux informatiques incitant à la haine et à la discrimination ou servant à diffuser des idées discriminatoires sont liés à des conséquences pénales. La prudence est particulièrement de mise dans les chats et les forums en ligne qui sont accessibles au public.

## **L'extrémisme dans le contexte de ce guide**

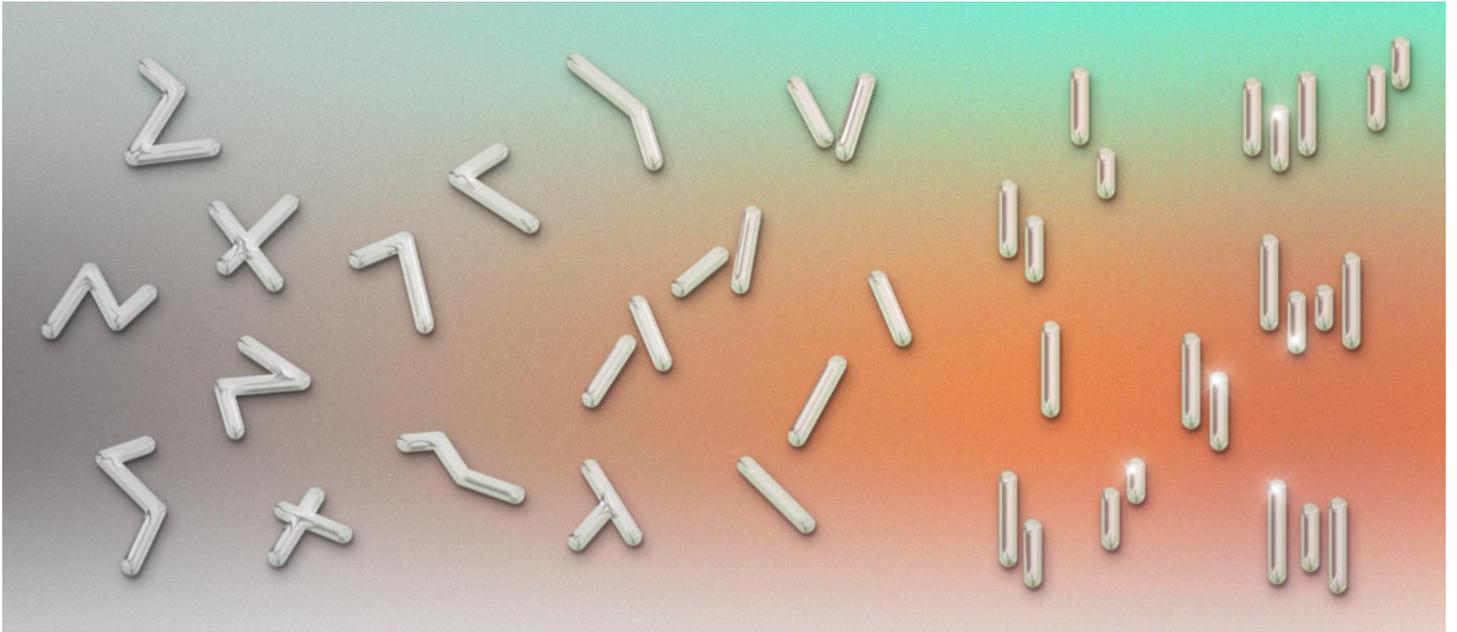
En accord avec la position du Conseil fédéral, le Swiss Safe Games Guide se base sur une définition absolue de l'extrémisme.

« Par extrémisme, le Conseil fédéral entend les orientations politiques qui rejettent les valeurs de la démocratie libérale et de l'État de droit. Sont généralement considérés comme extrémistes les mouvements et les partis, les idées ainsi que les modèles d'attitude et de comportement qui rejettent l'État constitutionnel démocratique, la séparation des pouvoirs, le multipartisme et le droit à l'opposition.

En lieu et place de l'opposition politique, les extrémistes font la distinction entre amis et ennemis. En conséquence, ils rejettent strictement les autres opinions et intérêts et croient en certains objectifs ou lois politico-sociaux prétendument irréfutables ». (Le Conseil fédéral)

« Les extrémistes ne se désignent pas eux-mêmes comme tels. Il n'est pas rare qu'ils exploitent pour eux-mêmes et pour leurs activités les acquis de l'ordre libéral et démocratique auquel ils s'opposent : entre autres la liberté d'opinion, de presse, de religion et de réunion ainsi que la protection juridique.

Ce qui reste déterminant, c'est le rejet des valeurs fondamentales de la démocratie et des principes de l'ordre, et non la marginalité politique des idées extrémistes." (Le Conseil fédéral)



## Radicalisation, extrémisme et propagande

### Comprendre les processus de radicalisation, identifier la radicalisation

Par radicalisation, on entend un processus par lequel une personne adopte des aspirations politiques, sociales ou religieuses de plus en plus extrêmes, allant éventuellement jusqu'au recours à la violence extrême. Les individus ou les groupes adoptent ainsi de plus en plus un système de valeurs extrémiste. Le chemin peut alors passer d'une position neutre à la sympathie, à la justification, voire à l'approbation d'idées et d'actions extrémistes. (Police cantonale de Zurich – Département de la prévention)

Différentes raisons peuvent amener des personnes à se radicaliser. Le processus de radicalisation n'est ni linéaire ni prédéterminé. Certains facteurs individuels, collectifs, sociaux et psychologiques peuvent favoriser son déclenchement. Un événement ne peut pas expliquer à lui seul le processus de radicalisation. Il est plutôt le résultat de la rencontre entre une trajectoire de vie individuelle et un système de valeurs justifiant la violence – qui peut être renforcée par une menace perçue sur l'identité ou la morale et attisée par les réseaux sociaux, physiques ou virtuels. Il est souvent difficile de dire avec certitude pourquoi une personne commence à s'intéresser aux mouvements radicaux, car il n'existe pas de profil type des personnes susceptibles de se radicaliser. (Réseau national de sécurité)

La radicalisation en ligne ne peut en fait pas être dissociée des événements hors ligne et une séparation entre numérique et « monde réel » est peu pertinente, car l'utilisation d'Internet fait de plus en plus partie intégrante de la vie quotidienne. Les structures de l'offre d'Internet et des médias sociaux (alternatifs) permettent théoriquement une auto-radicalisation indépendamment des contacts hors ligne, c'est-à-dire uniquement sur la base du contenu publié – sans interaction personnelle. Dans la pratique, ce processus n'est toutefois guère répandu. (Sophia Rothut, Heidi Schulze, Julian Hohner, Simon Greipl & Diana Rieger)

Certaines conditions peuvent favoriser la vulnérabilité à la radicalisation. Il s'agit des facteurs dits « push ». En ce qui concerne le groupe cible de ce guide, il s'agit avant tout de la combinaison des caractéristiques suivantes :

- des crises d'identité;
- angoisses et frustrations politiques, socio-économiques ou sociales;
- expérience individuelle et collective de la discrimination, de l'hostilité, de l'humiliation, par exemple en raison de l'appartenance religieuse ou de l'origine;
- mécontentement social / indignation face à un traitement injuste d'autrui;
- manque d'intégration sociale.

## Que faire en cas d'incident ?

### Étape 1

Sois attentif aux caractéristiques possibles de la radicalisation, voir aussi le chapitre *Comprendre les processus de radicalisation, reconnaître la radicalisation* :

- a. Documenter les incidents. Cela te permettra de garder une vue d'ensemble et te servira si tu veux demander de l'aide plus tard.
- b. Vérifie si tu as toi-même besoin d'un soutien.

Plus tôt tu identifies un processus de radicalisation d'une personne ou d'un groupe, plus tu peux assumer toi-même la responsabilité d'observer et d'influencer. Plus la radicalisation est avancée, plus tu dois chercher du soutien et partager cette responsabilité.

## Étape 2

Parlez à une personne de confiance, de préférence une personne impliquée dans le développement du jeu. Rassemblez les éléments qui vous semblent importants en suivant le principe des quatre ou six yeux.

## Étape 3

Si vous arrivez à la conclusion que les indices de radicalisation s'aggravent ou si vous avez besoin d'un soutien supplémentaire, vous pouvez vous adresser à la Swiss Game Developers Association. En collaboration avec la personne compétente de l'association, vous vérifierez si un soutien supplémentaire est nécessaire de la part d'un centre d'accueil ou de conseil, voire de la police, selon les compétences respectives – voir *Contacts*.

Le cas échéant, les services spécialisés peuvent vous aider à accompagner les personnes susceptibles de se radicaliser. Ils peuvent présenter d'autres points de vue ou donner des conseils pour développer des contre-arguments.

L'objectif prioritaire est d'aider la personne concernée à conserver une attitude critique et à se construire une identité positive.

## Étape 4

Selon la situation de départ, la police peut prendre des mesures préventives. La mission de la police est de maintenir la tranquillité, l'ordre et la sécurité publics. Dans ce but, la police travaille également de manière préventive : en collaboration avec la population, elle prend des mesures pour détecter et empêcher à temps d'éventuels délits. (Police cantonale de Zurich – Département de la prévention, voir *Contacts*)

## Bon à savoir

En Suisse, les efforts organisés d'un groupe pour abolir la démocratie, des droits de l'homme ou de l'état de droit ne suffisent pas à déclencher des mesures préventives du service de renseignement. Pour atteindre ces objectifs, un groupe doit en outre commettre, encourager ou préconiser des actes de violence. (Le Conseil fédéral)

## Jeux sans extrémisme

Les groupes extrémistes utilisent également le contenu en ligne à leurs fins, ils utilisent même des jeux pour diffuser leurs idéologies. La propagande par le biais de supports d'information pertinents (que ce soit sous forme numérique, par exemple dans les médias sociaux ou sur papier, ou par contact direct) peut faire la promotion de différentes formes d'extrémisme. Les formes classiques d'extrémisme sont, par ordre alphabétique :

- le djihadisme,
- l'ethno-nationalisme,
- l'extrémisme de gauche,
- l'extrémisme monothématique,
- l'extrémisme de droite.

## Comprendre l'extrémisme

Une grande quantité d'outils de propagande extrémiste violente est disponible en ligne. Les personnes vulnérables peuvent y accéder par le biais d'une recherche ou être activement informées par d'autres.

Les extrémistes ne se considèrent pas comme tels. Il n'est pas rare qu'ils exploitent les acquis de l'ordre libéral et démocratique. Ils exploitent les libertés d'expression, de la presse, de la religion, de la liberté d'opinion et d'expression, la liberté de religion et de réunion ainsi que la protection juridique.

Tout ce qui est extrême n'est pas forcément extrémiste : ce qui est déterminant pour l'extrémisme est le rejet des valeurs fondamentales et des principes d'ordre

démocratiques et non l'extrémisme. la situation politique marginale. (Le Conseil fédéral)

## Narratives

Un récit est une narration qui donne du sens. Il donne du sens au sein d'un groupe de personnes en propageant des valeurs importantes, généralement de manière émotionnelle. Il est attrayant pour ceux qui défendent ces valeurs.

Tous les récits ne sont pas extrémistes : le récit se réfère à une opinion ou à un fait empreint d'une vision du monde qui est ensuite souvent intériorisée sous forme de formulation et de slogan faciles à mémoriser. Dans les groupes extrémistes, certains récits sont constamment répétés, approfondis à l'aide de conférences et d'écrits, présentés de manière graphiquement attrayante et ainsi consolidés. Presque toutes les personnes qui se radicalisent adoptent de plus en plus des récits extrémistes à caractère politique, social ou religieux.

Si des personnes de votre entourage utilisent de plus en plus de tels modes de pensée et de discours, codes, abréviations ou arguments, cela peut être le signe d'une radicalisation progressive.

## Exemples de récits individuels de certaines formes d'extrémisme

### Djihadisme

La base de l'islamisme, l'extrémisme islamique, est un islam fondamentaliste qui vise à établir une société islamique fondée sur des valeurs appropriées. Lorsque cette intention est poursuivie par l'exercice de la violence, on parle de djihadisme. Voici quelques exemples de récits :

*« Deviens martyr, entre au paradis ! »*

*« Les combattants de Dieu n'aiment pas la vie, ils aiment la mort ! »*

*« Seuls les adorateurs d'idoles veulent la démocratie ! »*

### Extrémisme de gauche

L'extrémisme de gauche englobe les courants communistes et anarchistes ainsi que les idéologies qualifiées de révolutionnaires qui appellent à la résistance contre les structures et institutions étatiques. Les personnes d'extrême gauche revendiquent la lutte pour une société égalitaire. Les actes de violence peuvent être dirigés contre des biens matériels, contre les autorités de sécurité ainsi que contre des représentants de l'économie ou de la politique. Voici quelques exemples de récits :

*« Vaincre le fascisme en combattant l'État oppresseur ! »*

*« L'anarchie contre le capitalisme ! »*

*« Nous luttons contre les nazis – Smash right ! »*

### Extrémisme de droite

L'extrême droite s'exprime par la xénophobie, le racisme ou un nationalisme exacerbé, la croyance en l'inégalité légitimant la violence. Les appels ou l'exercice de la violence s'accompagnent d'une demande de lois renforcées et d'actions cohérentes adressées à l'État et aux forces de l'ordre. La revendication d'une violence structurelle par l'exclusion peut déboucher sur l'expulsion ou l'extermination de groupements. Voici quelques exemples de récits :

*« L'Holocauste est une invention, il n'a jamais eu lieu ! »*

*Notre identité culturelle est menacée – Halte au grand remplacement ! »*

*« Plus la race est pure, plus le chemin est clair ! »*

## Symboles et scènes

En Suisse, il n'existe pas de liste exhaustive de symboles extrémistes interdits. Même des symboles, icônes, logos, marques, etc. établis et en principe non problématiques peuvent être utilisés par des groupes extrémistes et ne sont donc pas interdits. Ce qui est déterminant, c'est de savoir si des normes pénales sont ainsi violées, par exemple la norme pénale contre le racisme, etc. Dans les milieux extrémistes, des codes composés de chiffres ou de combinaisons de lettres sont également utilisés pour manifester l'idéologie extrémiste.

Les milieux extrémistes peuvent évoluer en ligne et hors ligne. Les offres virtuelles ou autres offres en ligne peuvent accélérer les dynamiques de radicalisation en augmentant l'efficacité et l'efficiency des processus de communication potentiellement radicalisants. Les groupes extrémistes utilisent alors tout le potentiel de l'offre. Les contenus multimédias, tels que les vidéos, les podcasts ou les mèmes, sont produits en fonction des groupes cibles, parfois à grands frais. (Sophia Rothut, Heidi Schulze, Julian Hohner, Simon Greipl & Diana Rieger)

En Suisse, les scènes extrémistes violentes se composent de manière différente. Les milieux d'extrême gauche, par exemple, peuvent être divisés en deux courants principaux : L'anarchisme et le marxisme-léninisme. Les milieux d'extrême gauche violents continuent de s'orienter sur l'actualité internationale et nationale et sont très bien connectés au niveau international. Ces réseaux se manifestent également en partie lors d'actions violentes.

Les milieux violents d'extrême droite se comportent généralement de manière conspiratrice et font preuve de retenue dans l'usage de la violence en Suisse. Il existe donc une grande différence avec l'évolution dans d'autres États, notamment

l'Allemagne, bien qu'il existe de nombreuses relations avec ce pays. (Rapport Sécurité Suisse)

## Identifier la propagande

Il n'est pas toujours facile de reconnaître la propagande extrémiste, car les arguments avancés sont souvent crédibles et se réfèrent au droit à la liberté d'expression. Souvent, il n'y a pas d'appel direct et clair à enfreindre la loi. Il existe de nombreuses formes de propagande : des conférences lors de manifestations aux supports d'information, numériques ou analogiques.

Il n'y a guère de limites à la diffusion de contenus numériques : la propagande peut être diffusée directement d'un appareil à l'autre, mais aussi via des groupes ou des forums, des réseaux sociaux, des plateformes médiatiques, des canaux cryptés, etc. Certains portails sont créés par des groupes extrémistes pour propager leurs idéologies, d'autres utilisent des plateformes établies. Même les médias et les offres sans lien avec l'extrémisme peuvent être utilisés abusivement pour le travail de propagande extrémiste et atteindre parfois un large cercle de destinataires. Certains groupes extrémistes utilisent abondamment et de manière professionnelle les possibilités offertes par le numérique.

La propagande extrémiste contient souvent les trois éléments suivants, qui peuvent être reconnus, évalués en conséquence et nommés comme suit :

1. La propagande a généralement pour but de dénoncer une « anomalie ». Elle identifie les responsables présumés de l'anomalie et le fait également à l'aide d'émotions, comme la référence à des personnes souffrant innocemment. Elle reflète ainsi qui est bon ou mauvais, coupable ou victime.
2. La propagande montre une solution possible aux problèmes identifiés : L'engagement personnel ou la lutte des individus par l'exercice de la violence doit permettre d'éliminer les dysfonctionnements identifiés.
3. La propagande invite ensuite les destinataires à agir, l'inaction est discréditée par la référence à une cause prétendument juste et la perspective d'un gain est présentée. Selon l'idéologie, le gain peut être aussi bien individuel, par exemple avec la perspective individuelle du paradis dans l'au-delà, que social, par exemple avec des conditions paradisiaques ici-bas.

Les autorités policières et douanières saisissent le matériel qui peut servir à des fins de propagande et dont le contenu incite concrètement et sérieusement à la violence contre des personnes ou des biens. (Jürg Marcel Tiefenthal) En cas de diffusion de ce matériel par Internet, FEDPOL peut, après avoir consulté le SRC, ordonner la

suppression de la page Internet concernée si le matériel de propagande se trouve sur un ordinateur suisse ou recommander à un fournisseur d'accès suisse de bloquer la page Internet concernée si le matériel de propagande ne se trouve pas sur un ordinateur suisse (art. 13e, al. 5, let. a et b, LMSI). (Le Conseil fédéral)

## **Images de l'ennemi**

La propagande extrémiste crée des images de l'ennemi ou sert des récits qui les encouragent. En créant ou en servant des récits de victimes, elle crée une raison de légitimer sa propre vision extrémiste du monde. En créant des images de l'ennemi, la violence est légitimée pour être ensuite exercée.

## **Déshumanisation**

Comme dans tous les processus de stigmatisation, la propagande extrémiste cherche dans un premier temps à dépersonnaliser des groupes ou des ethnies entières. Dans un deuxième temps, ces groupes considérés comme hostiles ont tendance à être rabaissés ou déshumanisés. C'est ce que l'on observe par exemple en qualifiant la population migrante de « cancer ». Les forces de sécurité sont qualifiées de « brutes de l'État » contre lesquelles tous les moyens sont bons. Les autres êtres humains sont réduits à l'état de mécréants sans valeur qui doivent être combattus.

# Contacts

Swiss Game Developers Association SGDA

[www.sgda.ch](http://www.sgda.ch)

Réseau national de sécurité RNS

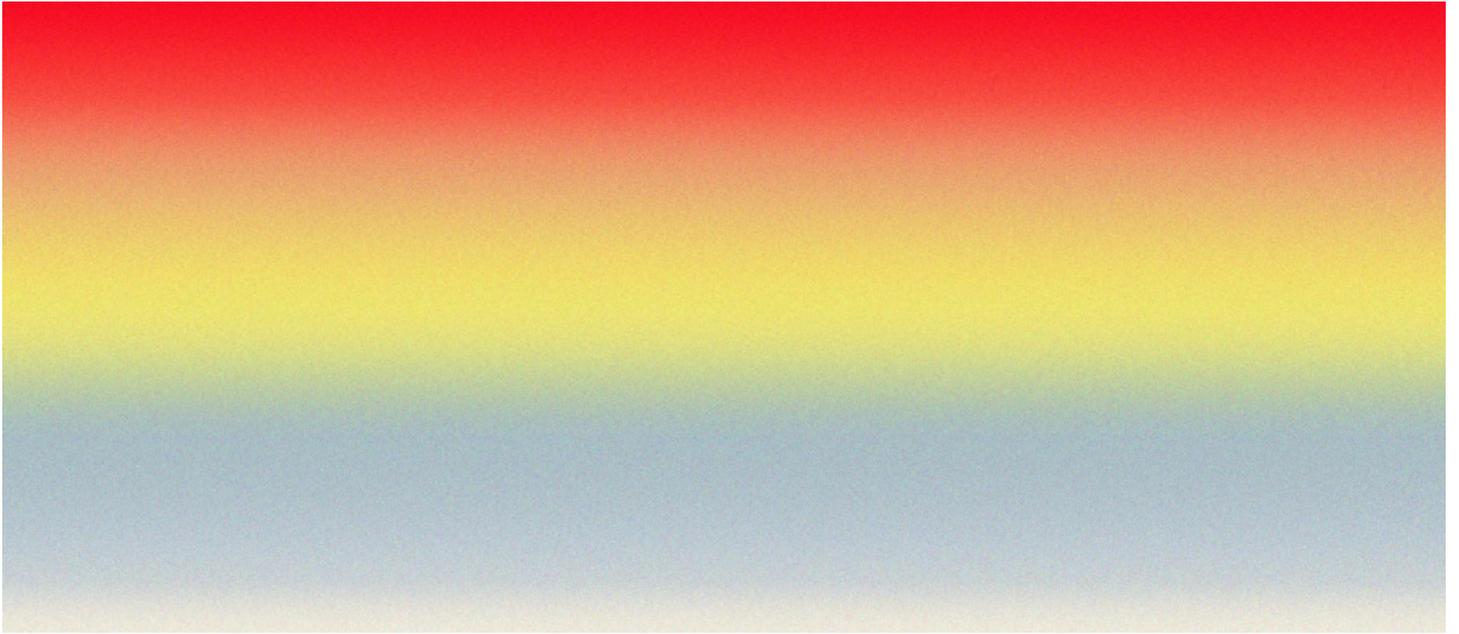
[www.svs.admin.ch/radicalisation](http://www.svs.admin.ch/radicalisation)

Interventionsstelle gegen Radikalisierung und gewalttätigen Extremismus (IRE),  
Zurich

[www.zh.ch/extremismus](http://www.zh.ch/extremismus)

# Bibliographie

- Ayushi Ghosh, Analyzing Toxicity in Online Gaming Communities, in: Turkish Journal of Computer and Mathematics Education, Vol.12 No.10 (2021), 4448-4455 <https://www.turcomat.org/index.php/turkbilmat/article/view/5182/4335>.
- Binny Mathew, Punyajoy Saha, Hardik Tharad, Subham Rajgaria, Prajwal Singhanian, Suman Kalyan Maity, Pawan Goyal, Animesh Mukherjee, Thou Shalt Not Hate: Countering Online Hate Speech, 2019.
- Christian Schwarzenegger & Anna Wagner, Can it be hate if it is fun? Discursive ensembles of hatred and laughter in extreme right satire on Facebook, in: Studies in Communication and Media, 7. Jg., 4/2018, S. 473–498.
- Der Bundesrat, Griffige Instrumentarien gegen Gewaltextremismus Bericht des Bundesrates in Erfüllung des Postulats 17.3831 Glanzmann-Hunkeler, 2021.
- Ewalt Blair, Combatting Hate & Extremism on Your Gaming Platform, <https://try.cleanspeak.com/extremism-whitepaper> (Stand Internetseite am 01.10.2022).
- Fairplay Alliance & Anti-Defamation League's Center for Technology and Society, Disruption and Harms in Online Gaming Framework, 2020.
- Game age ratings explained, What do game ratings mean? <https://www.internetmatters.org/resources/video-games-age-ratings-explained> (Stand Internetseite am 01.10.2022).
- Jugend und Medien, Nationale Plattform zur Förderung von Medienkompetenz, <https://www.jugendundmedien.ch/digitale-medien/games> (Stand Internetseite vom 01.10.2022).
- Jürg Marcel Tiefenthal, «Vielfalt in der Einheit» am Ende? Aktuelle Herausforderungen des schweizerischen Föderalismus, 2021.
- Kantonspolizei Zürich - Präventionsabteilung, Interventionsstelle gegen Radikalisierung/Extremismus, <https://www.zh.ch/de/sicherheit-justiz/delikte-praevention/gewalt-extremismus/radikalisierung-extremismus.html> (Stand Internetseite am 01.10.2022).
- Dr. Linda Papadopoulos, As gaming soars during lockdown, research shows only 1 in 3 parents check age ratings, <https://www.internetmatters.org/hub/esafety-news/as-gaming-soars-during-lockdown-research-shows-only-1-in-3-parents-check-age-ratings> (Stand Internetseite am 01.10.2022).
- Nachrichtendienst des Bundes NDB, Sicherheit Schweiz 2022, Lagebericht des Nachrichtendienstes des Bundes, 2022 <https://www.news.admin.ch/news/message/attachments/72368.pdf>.
- Nicholas Diakopoulos, Algorithmic Accountability, in: Digital Journalism, 3:3, 398-415 (2015), <https://doi.org/10.1080/21670811.2014.976411> (Stand Internetseite am 01.10.2022).
- PEGI, Pan European Game Information, <https://pegi.info> (Stand Internetseite am 01.10.2022).
- Sabine A. Einwiller & Sora Kim, How Online Content Providers Moderate User-Generated, Content to Prevent Harmful Online Communication: An Analysis of Policies and Their Implementation, in: Policy & Internet, 2020.
- Serra Tekiroglu, Chung Yi-Ling Chung & Marco Guerini, Generating Counter Narratives against Online Hate Speech: Data and Strategies, 2018
- Sicherheitsverbund Schweiz, Weiterführende Informationen zum Thema Radikalisierung, 2021, <https://www.svs.admin.ch/de/themen-/praevention-radikalisierung.html> (Stand Internetseite am 01.10.2022).
- Sophia Rothut, Heidi Schulze, Julian Hohner, Simon Greipl & Diana Rieger, Radikalisierung im Internet, Ein systematischer Überblick über Forschungsstand, Wirkungsebenen sowie Implikationen für Wissenschaft und Praxis, 2022.



SSGG\_2022.12\_FR



Plus d'information ici: [www.safegames.ch](http://www.safegames.ch)