

# Matthew Sharpe :

## La matrice de haine des jeux en ligne

**Les salons de discussion (chatrooms) permettent aux joueurs de discuter des jeux, mais sont de plus en plus un foyer d'apologie de la violence et de radicalisation.**

(27 octobre 2020)

Le terme utilisé par l'extrême droite pour décrire la radicalisation politique des nouveaux venus dans sa vision du monde est le *red pilling*<sup>1\*</sup> [le choix de la pilule rouge]. La métaphore vient du film technodystopique *The Matrix*. Mais ses usages culturels modernes font référence à une conversion politique radicale ou un réveil politique radical, grâce auxquels les individus sont censés s'éveiller à la vérité qui les entoure. Dans des cas plus intenses, le *red pilling* fait référence à la radicalisation d'individus dans l'*alt-right*\* ; ce courant propage des croyances extrémistes qui normalisent le mépris et la haine envers les minorités, les femmes et la «gauche», et légitiment des formes de violence symbolique et physique à leur rencontre.

Une grande partie de ce discours se déroule en ligne, notamment dans des systèmes de communication fermés tels que Discord\*. La montée de l'*alt-right* est également étroitement liée à la science-fiction et aux jeux en ligne, y compris, de manière plus notoire, aux bassesses révélées par le *Gamergate*\*.

Cette année, le projet Whispers a publié un ensemble de données comprenant plus de 9 millions de messages d'agents de l'*alt-right* sur le serveur Discord\* du site Steam\*. Steam héberge des jeux pour PC, y compris des centaines de scénarios de tir en solo, dont beaucoup sont fondés sur des fantasmes quasiment d'extrême droite tels que Freedom Fighters\*, «un jeu d'action intense à la troisième personne qui se déroule à New York, dans une dimension alternative de l'histoire, pendant l'invasion d'une superpuissance étrangère», et Call of Russia, où les joueurs incarnent le personnage musclé de Vladimir Poutine pour protéger la «*mère patrie*» contre des envahisseurs *furries* (une sous-culture, comprenant de nombreux homosexuels et transsexuels, déguisés en animaux à fourrure, loups, renards, etc.).

Les salons de discussion Discord liés à Steam permettent aux joueurs de discuter des jeux et, comme on le constate de plus en plus, ils sont devenus un milieu favorable pour les groupes d'extrême droite qui glorifient la violence et cherchent de nouvelles recrues. Nombre d'entre eux se préparent à ce qu'ils considèrent comme une prochaine *boogaloo*\*, c'est-à-dire une guerre civile ou raciale aux États-Unis. Ces mouvements ou cellules *boogaloo* en pleine expansion font souvent référence à leur *red pilling*, car ils affirment avoir pris conscience de la nécessité d'«accélérer» la désintégration de la société afin qu'un nouveau réveil et une nouvelle société puissent émerger.

Le dépouillement des messages Discord offre aux chercheurs une fenêtre unique sur la compréhension de ce monde obscur de la «*red pilling*», de la conversion d'individus à des croyances extrémistes, processus qui normalise le mépris et la haine contre les «groupes extérieurs» [les *outgroups*, ceux auxquels on ne s'identifie pas, *NdT*], et légitime la violence symbolique et physique contre eux.

---

<sup>1</sup> Les termes suivis d'un astérisque sont expliqués dans le lexique qui figure à la fin de l'article (*Note du traducteur*).

Faire partie d'un milieu radicalisé, c'est d'abord s'initier à un lexique en constante évolution fondé sur des blagues ironiques ou cyniques.

Une façon d'aborder ce phénomène troublant est d'analyser les formes spécifiques de langage utilisées par les acteurs d'extrême droite. En examinant les communications des militants d'extrême droite à partir du serveur Discord, nous avons pu constater qu'ils s'expriment différemment, entre eux lorsqu'ils développent et affirment leurs réseaux de solidarité, et lorsqu'ils s'adressent aux membres de leur communauté plus large pour les recruter à leur cause.

Faire partie d'un milieu radicalisé signifie d'abord être initié à un lexique en constante évolution qui propage des blagues pour initiés et des shibboleths (signes de reconnaissance particuliers à un groupe, *NdT*) cyniques ou ironiques : des auto-désignations telles que «*1488ers\**», «*Deus vult\**», l'image de «*Pepe the Frog\**» et bien d'autres, ainsi que des termes moqueurs pour désigner les ennemis tels que «*social justice warriors\**» [guerriers de la justice sociale ou SJW], «*soyboys\**», «*dindus\**» et «*cultural Marxists*» [partisans du marxisme culturel].

Cette utilisation de l'humour a deux fonctions.

Tout d'abord, elle permet d'exprimer des idées extrémistes tout en ayant la possibilité de se rétracter publiquement – «*Ce n'est qu'une blague, ne sois pas un tel SJW\** [guerrier de la justice sociale] !» – ou de se livrer à toute autre dérobade.

Deuxièmement, elle fait découvrir aux nouveaux arrivants des blagues discriminatoires sur les Juifs, les musulmans, les femmes et d'autres cibles de la haine raciste ou sexiste. Cet humour permet de normaliser progressivement des formes plus extrêmes de langage objectivant, un processus que l'on pourrait appeler «*Mock it 'til you make it*» [«*Ridiculise-le jusqu'à atteindre ton but*», ou, plus crûment, «*Flingue-le jusqu'à ce qu'il crève*»].

La deuxième couche du langage du «*red pilling*» implique ce que l'on appelle le langage du «*cadrage de la violence*». Le cadrage de la violence rend la haine extrême «*logique*», en dépit des normes fondamentales de civilité et de résolution pacifique des conflits sociaux. Ses formes sont les suivantes :

– Le *conspirationnisme* : l'idée que le monde est dirigé en coulisses par des ploutocrates infâmes, criminels et surpuissants, des révolutionnaires (socialistes, communistes, anarchistes), des sociétés secrètes, des Juifs...

– Le thème du *fruit défendu* : les conspirateurs sont en possession de prérogatives matérielles, politiques et profondément criminelles enviables, y compris des prérogatives sexuelles sur les femmes et les mineurs, comme on le voit avec tant de virulence dans le délire QAnon\* ;

– La *position profondément cynique* selon laquelle tous les idéaux universels qui semblent nobles se résument à des mensonges, et représentent des instruments aux mains de nos ennemis pour déresponsabiliser les personnes honnêtes et décentes ;

– L'*idée pan-polémique* que le sens de la vie, sous le faux vernis des idéaux sociaux et des lois sociales, est la *lutte ou la guerre*, une «*dure et triste vérité*» à accepter, contre tout sentimentalisme, notamment celui des «*flocons de neige*» [ces êtres maladivement susceptibles et hypersensibles, *NdT*] ;

– La *position manichéenne* selon laquelle, si l'on observe correctement la réalité, le monde est divisé entre amis et ennemis, et il obéit à des choix binaires durs («*soit/soit*») face auxquels le compromis est malvenu ;

– L'*opinion méprisante et quasi élitiste* selon laquelle les gens ordinaires, qui ne sont pas radicalisés, sont des imbéciles ou des dupes.

Enfin, si l'on arrive au cœur de l'oignon de la radicalisation, on découvre la «mobilisation par la violence». L'acceptation de cette conception, en conjonction avec les idées qui encadrent la violence (et souvent par déduction de celles-ci), autorise directement la violence réelle contre les autres.

Nous pouvons détecter différentes catégories d'idées et de langage mobilisant la violence. Le premier type consiste à déshumaniser, par la haine, les ennemis et les « groupes extérieurs » (ceux auxquels on ne s'identifie pas). Le langage dépeint les élites puissantes comme des *prédateurs* (des loups, des tigres, des renards) qui doivent être détruits violemment. Les « groupes extérieurs » vulnérables tels que les immigrés, les handicapés ou les bénéficiaires de l'aide sociale sont décrits comme des *parasites*, qu'il faut mépriser en raison de leur *vulnérabilité*, puisqu'ils ponctionnent, de façon improductive, la richesse produite par des personnes honnêtes et productives. Mais le cadrage par la violence et la déshumanisation est le plus dangereux lorsque, comme dans le traitement génocidaire des Juifs par les nazis, il présente les membres des « groupes extérieurs » comme des agents *pathogène, sales, toxiques ou contagieux* qu'il faut d'urgence extirper de la communauté, voire exterminer.

La deuxième forme de langage incitant à la violence est l'*apocalyptisme* : l'idée que, sous la surface et au-delà de toutes les nuances, la situation est si grave que l'absence d'une action immédiate serait catastrophique. À ce stade, ne pas agir violemment est ce qui «n'a aucun sens» pour les individus qui ont choisi la «pilule rouge» et cette passivité semble d'une faiblesse impardonnable.

Ce n'est pas pour rien que les joueurs en ligne, souvent de jeunes hommes célibataires, qui évoluent dans un environnement virtuel saturé de récits apocalyptiques de guerre (civile), de conspirations et d'invasions, dans lequel les tireurs sont invités à abattre sans pitié une foule d'ennemis déshumanisés, ont été spécifiquement ciblés par les militants d'extrême droite. Si nous voulons éviter que le prochain tireur isolé n'émerge de plates-formes de jeux telles que Steam, ou que de nombreux joueurs ne descendent dans la rue pour mettre en pratique les récits qu'ils ont pratiqués en ligne, il est urgent de comprendre comment fonctionne cette radicalisation et le langage qu'elle utilise.

**Matthew Sharpe**, <https://www.lowyinstitute.org/the-interpret/hate-matrix-online-gaming>

*(Cet article fait partie d'une série d'articles d'une année sur l'extrémisme et la technologie, également disponible sur le site du Global Network on Extremism and Technology, dont le Lowy Institute est un partenaire essentiel. Ce texte s'inspire des idées développées en collaboration avec le Dr Imogen Richards et le professeur Geoff Boucher pour une proposition de subvention de recherche sur la compréhension et la prévention de la radicalisation en ligne de l'extrême droite.)*

## PETIT LEXIQUE (établi par le traducteur)

**1448ers** : cette expression désigne ceux qui utilisent le code des nationalistes blancs, **1488**. «14» fait référence à un slogan de 14 mots : «Nous devons assurer l'existence de notre peuple et un avenir aux enfants blancs.» «88» est le code pour «Heil Hitler», car «H» est la 8<sup>e</sup> lettre de l'alphabet.

**Alt-right** : la «droite alternative» est un rassemblement hétéroclite allant de la droite conservatrice à l'extrême droite et qui a su utiliser les réseaux sociaux pour défendre les idées des suprémacistes blancs, des thèses conspirationnistes, nationalistes, antisémites, racistes, hostiles au féminisme et au multiculturalisme, etc., en invoquant la liberté d'expression et la lutte contre le politiquement correct.

**Boogaloo** : même Internet et symbole de ralliement pour les individus prêts à partir en guerre contre ceux qu'ils appellent les «gauchards libéraux».



Mouvement d'extrême droite radicale qui appelle à se soulever contre l'Etat fédéral, comme on a pu le voir lors de l'invasion du Capitole le 6 janvier 2021.

« Le terme "boogaloo" tire son origine du titre d'un film des années 80, Breakin' 2 : Electric Boogaloo. Il est utilisé dans les mêmes Internet depuis bien plus longtemps que son incarnation actuelle. (...) Cependant, ces dernières années, il s'est répandu parmi les milices d'extrême droite et les communautés suprématistes blanches qui l'utilisent pour désigner ce qu'ils prévoient comme une révolution à venir. (...) Le Boogaloo Movement est né spécifiquement sur le forum /k/ de 4chan, axé sur les armes à feu, mais le même lui-même s'est développé organiquement sur le forum raciste /pol/, en raison du chevauchement important des utilisateurs entre les deux communautés. En 2018 et 2019, ces discussions sont passées de 4chan à Facebook et se sont organisées en groupes portant des noms tels que "Big Igloo Bois", "Boojahideen Memes" et "Big /K/ahuna's Big Luau". Ces variations sur le terme Boogaloo sont apparues comme des signaux d'un mouvement plus large et comme des tentatives d'échapper à une éventuelle modération du contenu. Des dizaines de groupes Facebook actifs participent désormais à la promotion du même Boogaloo et du mouvement, avec des affiches appelant à des bouleversements politiques et à la révolution. Des mêmes particulièrement violents et menaçants visent les policiers, l'élite politique et d'autres membres de l'État. L'autoproclamé "Boogaloo Bois" a fait irruption dans l'actualité au début de l'année 2020 avec des manifestations très médiatisées contre la législation sur le contrôle des armes à feu et les politiques de confinement du COVID-19. Les Boogaloo Bois se distinguent souvent par leur uniforme composé de gilets pare-balles, d'armes lourdes et de chemises hawaïennes. (...). Le mouvement Boogaloo a essayé, avec plus ou moins de succès, de se distinguer des autres groupes d'extrême droite. Sur le plan idéologique, il a généralement plus de points communs avec le Patriot Movement des années 1990 et du début des années 2000 qu'avec les mouvements contemporains d'extrême droite ou de nationalisme blanc. » Extrait d'un article d'Alex Newhouse et Nate Gunesh <https://www.middlebury.edu/institute/academics/centers-initiatives/ctec/ctec-publications-0/boogaloo-movement-wants-be-seen-anti-racist>

**Deus vult** : «Dieu le veut», cri de ralliement de la première croisade.



Même utilisé par l'*alt-right* pour symboliser le choc des civilisations entre le «monde islamique» et «l'Occident chrétien».

**Dindus** : littéralement, les «j'ai-rien-faitistes» . En France, la droite les appelle «les partisans de la culture de l'excuse».

**Discord** : logiciel créé en 2015 pour les jeux vidéo en ligne et qui permettait aux joueurs d'échanger oralement, il est devenu une sorte de réseau social avec de multiples «salons vocaux», et 250 millions d'utilisateurs dans le monde. En octobre 2019, plus d'un million et demi de Français l'utilisaient et ces chiffres n'ont fait qu'augmenter avec le COVID, notamment parmi les enseignants et leurs élèves pour les cours et devoirs à distance. Discord repose sur des groupes privés, appelés «serveurs». Toute personne peut créer un serveur, puis inviter des amis ; afin d'organiser les discussions, les serveurs peuvent être subdivisés en salons de discussion.

**Freedom Fighters** : jeu vidéo fondé sur l'idée que l'URSS et les partis «communistes» gagnent la guerre froide et dominent progressivement la planète. Les «combattants de la liberté» sont de «gentils» Américains qui s'organisent dans un monde souterrain pour organiser la résistance contre l'envahisseur russe.



**GamerGate** : polémique opposant, en 2014, des amateurs de jeux sexistes à des féministes.

**Pepe the Frog** : Pepe la grenouille est un personnage de la série de bandes dessinées «Boy's Club» de Matt Furie.



Pepe est devenu populaire sur des sites d'extrême droite comme 4chan mais aussi sur des sites apolitiques.

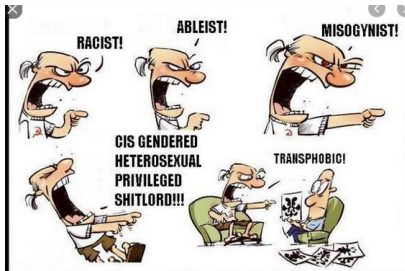
**QAnon** : mouvance d'extrême droite, complotiste et délirante, apparue en 2017 autour des messages d'un mystérieux «Q» sur le forum 4chan.

**Red pilling** : allusion à une réplique de *Matrix* film sorti en 1999 («*Choisis la pilule rouge : tu restes au Pays des Merveilles et on descend avec le lapin blanc au fond du gouffre*»).



Par extension, cette expression désigne la façon dont les militants d'extrême droite prétendent «ouvrir les yeux» des internautes sur les réseaux sociaux.

**Social Justice Warriors (SJW)** : «guerriers de la justice sociale», terme péjoratif inventé pour ridiculiser tous ceux et celles qui luttent contre le racisme, le sexisme, l'homophobie, etc. Le terme vague et confus de «justice sociale», interclassiste et démocrate-bourgeois, est devenu tellement omniprésent à gauche et à l'extrême gauche, que la droite et l'extrême droite n'ont plus eu qu'à le retourner contre ses partisans.



Caricature listant quelques invectives des «guerriers de la justice sociale» : raciste ; validiste ; mysogine ; cisgenre frustré, hétérosexuel et privilégié ; transphobe, etc.

**Soyboy** : jeu de mots avec cowboy, et terme péjoratif qui désigne un homme, absolument pas viril, pleurnichard comme l'illustre ce même :



Bref, en français, une « chochette ».

**Steam** : plateforme créée présentant des milliers de jeux vidéo en ligne à plus de 125 millions d'utilisateurs dans le monde.