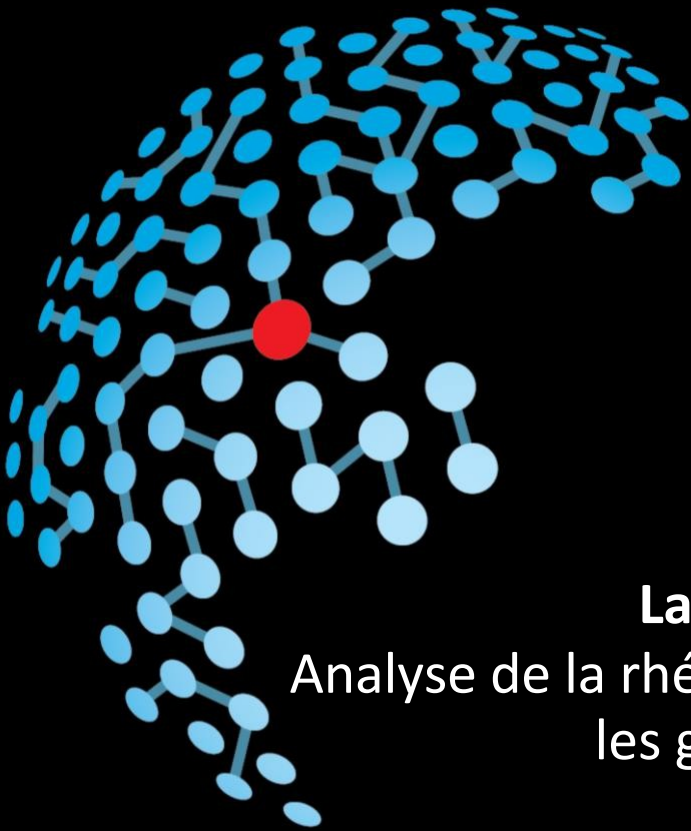




La haine en ligne : Analyse de la rhétorique d'extrême droite chez les gamers sur Reddit

Rapport de recherche
Juillet 2025

Mohamed Elgayar
Université de Waterloo

CANSES

Canadian Network for Research on
Security, Extremism and Society

À propos de l'auteur

Mohamed Elgayar

Mohamed Elgayar est doctorant au département de sciences politiques de l'université de Waterloo. Né et élevé en Égypte, Mohamed s'est installé à Halifax en 2013. Il est titulaire d'une licence et d'une maîtrise en arts de l'université Dalhousie, avec une spécialisation en relations internationales. Mohamed mène actuellement des recherches sur la radicalisation,

l'extrémisme et les questions de sécurité au Moyen-Orient, en particulier dans l'espace numérique et les jeux vidéo, et sur la manière dont ces phénomènes se propagent dans notre vie quotidienne.

Table des matières

RÉSUMÉ	4
INTRODUCTION	5
Présentation de la plateforme Reddit	6
r/KotakuInAction2	7
r/AntiWokeGaming	7
r/GGDdiscussion	7
MÉTHODES	8
Indicateurs d'extrême droite (ERW)	8
RÉSULTATS	11
Discours fondé sur l'identité sexuelle ou de genre	11
Contenu misogyne	11
Contenu visant la communauté LGBTQ+	13
Discours raciste	15
Oppression des joueurs de droite	16
Conspirations woke	18
Soutien au Gamergate	20
LIMITES	23
CONCLUSION ET RECOMMANDATIONS	24
RÉFÉRENCES	27
ANNEXE RÈGLES D'1: SUBREDDITS	30
ANNEXE DICTIONNAIRE ET CATÉGORISATION DES TERMES DE L'2:	31

RÉSUMÉ

Cette étude examine la prévalence des tendances homophobes, misogynes et racistes chez les joueurs sur Reddit. Elle révèle un soutien notable à la rhétorique de droite et aux mouvements liés aux jeux vidéo, en particulier Gamergate, au sein de ces communautés. La présence de plus en plus répandue des jeux vidéo en a fait un objet d'étude de la recherche universitaire sur la radicalisation en ligne, et les questions concernant le rôle éventuel des jeux vidéo dans le processus de radicalisation sont complexes et contradictoires. Ce rapport aborde le discours entourant l'oppression perçue que les joueurs de droite estiment subir, leur tentatives visant à protéger leurs jeux contre ce qu'ils perçoivent comme des « menaces woke », ainsi que divers discours et thèmes extrémistes présents au sein des communautés de joueurs sur Reddit. Des recommandations à l'intention des services de police et des programmes de lutte contre l'extrémisme violent, ainsi que orientations pour les recherches futures sont examinées.

INTRODUCTION

En 2024, on estimait à 2,58 milliards le nombre de joueurs dans le monde, ce qui fait du jeu l'un des passe-temps les plus populaires (Clement, 2024a). De plus, au Canada, 77,1 % des internautes âgés de 16 à 64 ans ont déclaré jouer à des jeux vidéo sur n'importe quel appareil au cours du premier trimestre de 2024 (Clement, 2024b). Les jeux en ligne et les communautés de joueurs sont devenus partie intégrante de la société et un moyen majeur d'interaction et de communauté pour des personnes partageant les mêmes idées à travers le monde qui, autrement, ne seraient pas connectées.

Les jeux vidéo sont devenus une forme d'expérimentation de plus en plus importante pour beaucoup. L'isolement social causé par la pandémie de COVID-19 a poussé de nombreux jeunes et adultes socialement isolés à se tourner vers le monde des jeux en ligne (Blazak, 2024). Si les jeux vidéo procurent un sentiment de connexion et de communauté pour lutter contre l'isolement, des recherches ont également montré que de nombreux jeunes ont connu une augmentation du stress, de l'anxiété, de la dépression et de la solitude en jouant à des jeux vidéo pendant la pandémie de COVID-19 (Pallavicini, Pepe C Mantovani, 2022).

De même, Jagoda (2020) soutient que les jeux vidéo offrent une expérience permettant d'essayer des mondes et des réalités alternatifs, de cultiver son identité politique et de mettre en œuvre ce qu'ils ne pourraient pas faire dans la

société (comme participer à des guerres à l'étranger ou provoquer des accidents de voiture). De nombreux jeux vidéo occidentalisés grand public reflètent l'inégalité inhérente à la société

où les personnes non blanches et non masculines sont souvent présentées comme des outsiders, ce qui incite au harcèlement et à la normalisation de la suprématie blanche et de la misogynie (Wells et al., 2024a).

À l'inverse, les développeurs de jeux vidéo du Moyen-Orient remettent en question le monopole occidental sur les jeux vidéo en modifiant et en produisant leurs propres jeux, comme la version de Daech de Grand Theft Auto (GTA), appelée Salil el-Sawareem (Saber C Webber, 2017).

Il existe donc plusieurs types de mondes et de réalités dans lesquels les joueurs peuvent choisir de s'immerger.

Dans une revue systématique de la littérature sur l'impact des interventions par le biais des jeux vidéo sur la radicalisation, Lopez Naranjo et ses collègues (2024) ont constaté que les expériences virtuelles dans les jeux vidéo peuvent réduire

Les craintes envers « l'autre » et l'augmentation de l'empathie envers les groupes extérieurs.

L'inclusion de personnages issus de différentes ethnies en tant que personnages dans les jeux vidéo réduit la discrimination et peut aider à développer des attitudes positives envers différents groupes dans le monde réel. Bien que les jeux vidéo puissent avoir un impact positif sur les joueurs, ils peuvent également avoir des effets négatifs. Les menaces violentes en ligne étaient courantes pendant la controverse Gamergate qui a débuté en 2014, au cours de laquelle des joueuses, des développeurs et des critiques ont été menacés par des appels misogynes

et a permis à des groupes extrémistes d'envahir les forums de jeux vidéo (Dodds, 2022). Les groupes extrémistes sont même allés jusqu'à créer leurs propres jeux ou à modifier des jeux existants afin de diffuser leurs idéologies haineuses en permettant à leur public de participer virtuellement à des actes de violence et de ne pas se contenter d'être simple observateur (Schulzke, 2014).

Les jeux vidéo peuvent favoriser la propagation d'idéologies extrémistes en créant des communautés et en renforçant les liens entre des individus partageant les mêmes idées. Il existe toutefois peu de preuves suggérant que la radicalisation et le recrutement dans des mouvements extrémistes sont les objectifs de ces espaces (Davey, 2022). Les liens entre les individus radicalisés sont renforcés par les jeux vidéo et leurs plateformes de communication respectives, et le fait d'atteindre de nouveaux publics est « considéré comme un « bonus » plutôt que comme l'objectif principal » (Thomas, 2023, p. 8). La création d'écosystèmes extrémistes en favorisant la communauté est l'objectif principal des groupes radicaux qui utilisent les jeux vidéo.

Le rapport propose une analyse qualitative des contenus extrémistes présents sur trois subreddits liés aux jeux vidéo et au discours d'extrême droite : r/KotakuInAction2, r/AntiWokeGaming et r/GGDiscussion. Ce rapport examine divers discours et thèmes extrémistes présents au sein des communautés de joueurs en ligne, notamment l'influence du Gamergate sur le discours en ligne

et la manière dont les discours évoluent pour éviter la modération et les interdictions de Reddit.

Présentation de la plateforme Reddit

Les plateformes en ligne consacrées aux jeux vidéo et aux domaines connexes sont utilisées pour acheter, jouer et communiquer sur les contenus liés aux jeux vidéo.

Les subreddits consacrés aux jeux vidéo sont des forums qui offrent aux membres des communautés de joueurs un espace pour se connecter et discuter des contenus à venir et de l'

écosystème plus large du jeu vidéo. Les publications au sein de ces communautés, les commentaires sur les publications et les réponses aux commentaires ont été analysés dans le cadre de cette recherche. Cette section présente une vue d'ensemble de Reddit, des trois subreddits inclus dans cette analyse et le rôle que ces communautés jouent dans l'écosystème des jeux en ligne.

Reddit est un réseau social américain basé sur un forum, fondé en 2005. Le contenu est soumis sur le site sous forme de publications, de liens, d'images et de vidéos. Ces publications sont ensuite visibles par tous les internautes, mais seuls les utilisateurs de Reddit peuvent interagir avec le contenu. Sur Reddit, les publications sont organisées en fonction de « subreddits », qui sont des sujets ou des thèmes créés par les utilisateurs sous forme de forums contenant un espace pour partager et de discuter d'un sujet donné. Le contenu publié peut être soumis à un vote (le contenu ayant reçu le plus de votes positifs apparaissant en haut de la discussion, et celui qui est le moins voté étant déplacé vers le bas) et commenté par les autres utilisateurs.

L'environnement et la modération de Reddit

Cette politique offre aux individus un environnement où ils peuvent exprimer ouvertement leurs opinions d'extrême droite dans une certaine limite. Les règles créées par les utilisateurs pour les trois subreddits analysés sont disponibles dans l'annexe 1. Ces règles ont été conçues pour modérer ce qui est autorisé ou non dans les subreddits afin d'éviter que Reddit ne supprime le subreddit de sa plateforme pour cause de contenu trop extrême. Ces règles donnent également aux modérateurs la possibilité de supprimer manuellement des publications et des membres des subreddits.

r/KotakuInAction2

KotakuInAction2 a été choisi car il s'agit du successeur du KotakuInAction original, qui a été brièvement interdit pendant la période couverte par ce projet. Ce dernier a été rétabli avec une section d'avertissement afin d'éviter les modérateurs automatiques. KotakuInAction2 est l'une des principales plateformes connues pour se livrer à harcèlement misogyne lié à Gamergate, et compte plus de 29 000 abonnés. Ce Subreddit fonctionne avec des règles, des sujets définis et des modérateurs, qui fixent des limites à ce qui est considéré comme un comportement acceptable au sein du Subreddit afin d'éviter d'être banni et de fonctionner dans le respect des directives communautaires de Reddit (Potts, Small C Trice 2019).

r/AntiWokeGaming

Bien que moins populaire avec seulement 111 abonnés au moment de l'analyse, r/AntiWokeGaming a été inclus dans cette étude en raison de ses publications ciblant les développeurs et les joueurs qui choisissent de jouer à des jeux « woke ». Le Subreddit a été créé en décembre 2024 pour discuter de « la façon dont les jeux occidentaux étaient devenus woke » et utilise principalement des contenus visuels.

r/GGDDiscussion

Créé en 2015, ce sous-forum se présente comme un « environnement ouvert et civilisé » permettant de discuter honnêtement de toutes les idées concernant le Gamergate. Il compte 5 800 membres Redditors et compte des membres actifs qui publient régulièrement du contenu écrit et visuel.

MÉTHODES

J'ai collecté des données provenant de jeux en ligne ou d'espaces liés aux jeux sur Reddit et je les ai classées selon des indicateurs d'extrémisme de droite (ERW). Cette recherche n'a utilisé que des publications en anglais provenant d'espaces accessibles au public sur les subreddits identifiés, et n'a examiné que les contenus à la fois extrémistes et liés aux jeux. Par conséquent, les subreddits généraux liés aux jeux n'ont pas été pris en compte dans la portée de cette analyse.

J'ai d'abord identifié les écosystèmes pertinents liés aux jeux vidéo et aux jeux vidéo où du contenu ERW ou Incel était partagé. Cela a conduit à l'analyse des subreddits r/KotakuInAction2, r/AntiWokeGaming et r/GGDiscussion. Ces subreddits ont été choisis parce qu'ils facilitent l'accès public aux communautés de jeux vidéo et aux forums de discussion, montrent des preuves de discours extrémistes au sein de ces communautés de jeux vidéo et disposent d'une interface de programmation d'application (API) accessible qui permet l'utilisation de méthodes informatiques pour la collecte de données. Le tableau 1 présente un aperçu des sous-reddits analysés.

Ensuite, j'ai collecté les messages originaux, les commentaires, réponses et votes qu'ils ont reçus sur les subreddits de jeux analysés. Les données ont été collectées à l'aide d'un outil de crawling API afin de structurer les données en fonction des termes clés utilisés entre 6 novembre 2024 et le 14 février

2025. Les dates ont été choisies en fonction de la date de début, qui correspond aux résultats de l'élection présidentielle américaine, et de la date de fin, qui correspond à l'événement State of Play de Sony.

Une fois l'API produite, j'ai transformé le contenu JSON afin de créer un dictionnaire de termes clés, ainsi que des expressions régulières (regex), pour rechercher des phrases spécifiques dans les publications, les commentaires et les réponses. Je collecte les données à partir de Python sous forme de transcriptions et je présente les mots et expressions clés sous forme de thèmes. Ces thèmes ont été analysés de manière qualitative et présentés.

Indicateurs d'extrême droite (ERW)

Pour déterminer quels messages relevaient de l'ERW indicateurs, ce rapport a d'abord cherché à définir ce qui caractérise l'extrémisme de droite dans le contexte de cette recherche.

Les piliers fondamentaux de l'extrémisme de droite sont souvent descriptifs et basés sur l'ethnicité et le genre afin de préserver le patrimoine et les valeurs. Jamin (2013) indique que la rhétorique de l'ERW comporte les éléments suivants :

1. La valorisation des inégalités et des hiérarchies raciales, ethniques et de genre.
2. L'accent est mis sur une communauté mono-raciale.
3. L'implication radicale est le moyen d'atteindre des objectifs et de défendre une communauté imaginaire.

Miller-Idriss (2022) conceptualise que l'ERW intègre « des croyances qui sont antidémocratiques, anti-égalitaires, suprémacistes blanches et ancrées dans des solutions telles que l'autoritarisme, le nettoyage ethnique ou la migration ethnique, et la création d'États ethniques séparés ou d'enclaves selon des critères raciaux et ethniques » (p. 18). Scrivens (2023) note de multiples de l'extrémisme de droite, allant des messages conspirationnistes et de l'infériorité des hommes non hétérosexuels et non blancs à la supériorité d'une identité masculine chrétienne . Je me suis appuyé sur ces éléments et j'ai ajouté le soutien au Gamergate comme indicateur de l'ERW dans les communautés de joueurs. Ces

Les indicateurs utilisés dans la présente étude sont illustrés à la figure 1.

Pour chaque catégorie, les données ont été collectées à partir de recherches par mots-clés généraux et péjoratifs associés à chaque catégorie. À mesure que des publications identifiées comme contenant du contenu d'extrême droite, de nouveaux termes ont été ajoutés à la liste de recherche tout au long du projet. Une liste de tous les mots et expressions identifiés figure à l'annexe 2 ci-dessous.

Pour les identifiants basés sur la race, les références à une synagogue, aux mosquées, à la Torah, au Coran et aux noms de personnages populaires noirs, musulmans ou juifs populaires dans les jeux



Table 1. Platform Selection

Subreddit	Timeframe	Total Posts Containing ERW Indicators	Total Comments Featuring ERW Content from Identified Posts
r/KotakuInAction2	November 6 th , 2024 – February 14 th , 2025	68	91
r/AntiWokeGaming*	December 22 nd , 2024 – February 14 th , 2025	8	3
r/GGDiscussion	November 6 th , 2024 – February 14 th , 2025	34	70

*The r/AntiWokeGaming subreddit was established on December 22nd, 2024, after its predecessor was banned which resulted in a shorter timeframe of analyzed posts.

(tels que Musa de Kingdom Come Deliverance 2) ont été recherchées. En ce qui concerne le discours lié à la suprématie blanche et au soutien au néonazisme, les mentions de Donald Trump, l'oppression, les nazis, Hitler, le communisme et la gauche. Cette catégorie recouvrait souvent le soutien au Gamergate et les catégories conspirationnistes, que j'ai identifiées tout au long de la recherche et ajoutées au code. Ce qui différençait les publications et commentaires conspirationnistes de ceux liés au Gamergate était que les discussions autour du Gamergate mentionnaient des menaces futures résultant de problèmes et de politiques contemporains. Toute mention du « message woke », de la « maladie/infection woke », de l'« USAID » et/ou de l'« ANTIFA » a été classée dans la catégorie conspirationniste. À l'inverse, les discussions sur le Gamergate visaient davantage à louer et à glorifier les événements du Gamergate, et toute mention d'Anita

Sarkeesian, Zoe Quinn et Brianna Wu

(qui ont été la cible des campagnes de harcèlement de 2014 et 2015).

Les discours à caractère sexuel ou liés au genre recoupaient également presque toutes les catégories identifiées. Les termes clés recherchés étaient liés à des appels à la violence sexuelle (humiliation publique, lynchage et appels au harcèlement), au « meurtre d'enfants à naître » (au lieu de parler d'avortement), à l'infériorité des femmes et des hommes homosexuels, et à toute mention de la sexualité ou du genre des protagonistes dans les jeux. De nombreuses itérations, variations et codes pour ces mots ont également été inclus en fonction de leur utilisation pour contourner les modérateurs sur Reddit.

RÉSULTATS

Les discussions sur les subreddits analysés révèlent un fort sentiment d'identité et une mentalité « nous contre eux » dans les discussions sur Gamergate, caractérisées par une histoire commune, la diabolisation des adversaires et le recours à des théories du complot. Cette dynamique favorise la cohésion du groupe et motive l'action collective contre menaces perçues comme pesant sur la culture du jeu vidéo. Ces menaces perçues proviennent de la diversité, de l'équité et de l'inclusion (DEI) fondées sur l'orientation et l'identité raciales, sexuelles et de genre et l'identité, ainsi que de la conviction que les joueurs de droite sont perçus comme un groupe ciblé et opprimé. Un résumé des thèmes clés est présenté dans le tableau 2.

Discours fondé sur l'identité sexuelle ou de genre

Cette section donne un aperçu des récits identifiés dans les Subreddits basés sur l'identité sexuelle ou de genre. Soixante-trois publications et commentaires présentaient un contenu misogyne, homophobe et transphobe.

Contenu misogyne

De nombreux messages sur les Subreddits analysés se concentraient sur les difficultés rencontrées par les hommes blancs dans les jeux vidéo modernes et sur le fait que les femmes, en particulier les féministes de couleur, sont la principale cause de leurs problèmes. L'un des commentaires les plus plébiscités

était que la seule façon d'atteindre une véritable égalité serait « soit d'améliorer considérablement la vie et la santé des hommes, soit de réduire drastiquement le celle des femmes ». L'un des thèmes les plus discutés était que les hommes étaient pris pour cible et que seuls certains d'entre eux étaient « encore gardés, probablement pour la reproduction », avec diverses théories du complot sur les raisons de cette situation.

Les publications critiquaient souvent les femmes pour leur choix de « romans obscènes » et décrivaient ces romans comme équivalents à l'exploitation sexuelle des femmes dans les jeux vidéo par les joueurs masculins. Les utilisateurs estimaient que les joueurs masculins étaient « légitimement plus opprimés que tous les groupes non blancs, les femmes et les LGBT ». Les journalistes féminines de l'industrie du jeu vidéo étaient également souvent visées, une publication mentionnant par exemple que « les femmes sur TikTok parlent sans cesse d'empoisonner, de tirer sur et de tuer les hommes après les élections », et un membre répondait que les féministes « prônent l'eugénisme et le génocide ». Le thème commun parmi les Redditors était que le féminisme « défend la suppression des espaces masculins » et que les femmes « célèbrent le meurtre de leurs enfants à naître (en particulier [parce qu'il s'agit de garçons]) ».

Certains commentaires étaient discrets dans leurs appels à l'action contre les femmes journalistes, mais un utilisateur de Reddit a appelé à « rétablir la honte publique, car il est clair que la société en tirerait

Table 2. Extremist Right-Wing (ERW) Discussion Themes

ERW Themes across r/KotakuInAction2, r/AntiWokeGaming, and r/GGDiscussion.	
Sexual or Gender Identity Based Discourse	Most posts on the analysed Subreddits contained negative comments and slurs based on gender and sexuality, especially when discussing games with female leads or members of LGBTQ+ community. This anti-LGBTQ+ and anti-feminist discourse was also directed towards gaming journalists. Posts targeted “unattractive women” and those supporting “woke” gaming, including violent fantasies and advocating for the public humiliation of female journalists.
Discourse based on race	Race-based discourse primarily focused on the inability to do harm to minority groups in games. Gamers were frustrated at developers for their insertion of black and Asian playable characters and non-playable characters (NPC). Sandbox games ¹ were criticized for not offering the ability to enact violence against these characters. However, modifications were created and shared with users to enact alternative realities and engage in this violence.
Oppression of Right-Wing Gamers	Users justified their behaviour and comments due to their perception of being oppressed in a “woke” world. Many replies and comments to posts discussed how gamers are the most oppressed group that were forced into a culture war. Replies in various posts also included the support for Donald Trump as the saviour of their livelihood and a means to undoing the corruption brought on by the Democrats. Various posts included defending Nazis and their right to freedom of speech and representation in video games.
Woke Conspiracies	Various criticisms of “woke” culture in gaming industries can play a role in extremist rhetoric and conversations, which then transformed into racist, homophobic, antisemitic, and misogynistic comments. Rhetoric shifted to discussing “woke as a disease” and corruption which led to increased “woke” content in gaming spaces.
The Gamergate “War”	A recurring theme across posts was the reference to Gamergate as never-ending and the need to continue the “fight”. There were various calls for a third Gamergate, since they were “right about everything”. The narrative from Gamergate often acted as a gateway to more extreme discourse, often involving racist, homophobic, antisemitic, and misogynistic rhetoric.

grandement de cela ». Un autre commentaire, en réponse à un message pro-Gamergate, déclarait qu'il aimerait voir une journaliste « humiliée publiquement et forcée de s'excuser », et un autre demandait une preuve vidéo de Zoe Quinn, victime de Gamergate, et un autre insistait sur le fait qu'il « la défigurerait par pure méchanceté ».

De nombreux messages et commentaires faisaient référence aux « femmes inférieures » et au fait que « les femmes peu attirantes ne sont pas désirées » et « ne se vendent pas » comme leurs homologues séduisantes, telles que les femmes hypersexualisées du jeu vidéo *Stellar Blade*. Un jeu dont le personnage principal est une femme n'est considéré comme un succès et soutenu au sein de ces communautés en ligne que si elle est séduisante et blanche. Un utilisateur de Reddit a commenté : « Une fille moche comme personnage principal ? Non merci. » Les commentaires affirmaient que les personnages féminins peu attirants étaient la raison pour laquelle les jeux échouaient. Un message indiquait que « le remplacement des types de corps pour inclure le genre a permis aux ventes de *Lords of the Fallen* de dépasser les attentes » ; le jeu ne propose pas d'option de création de personnage en fonction du genre, car il n'y a qu'un seul protagoniste. Ce message reflète une tendance plus large selon laquelle les décisions en matière de conception de jeux sont politisées, et les discussions sur l'inclusivité ou la représentation sont présentées comme régressives et attribuent les ventes à l'absence de corps féminins. Cette affirmation est toutefois probablement une corrélation sans causalité, car la hausse des ventes a coïncidé

avec d'importantes réductions saisonnières, notamment les réductions d'automne de Steam. Le point de référence était l'augmentation du nombre de ventes sur la plateforme de jeux *Steam*, et lorsque certains membres ont fait référence aux soldes de fin d'année en cours, on leur a répondu qu'ils menaient une « croisade pour la justice sociale ».

Contenu destiné à la communauté LGBTQ

Les publications extrémistes sur les subreddits comportaient des insultes et des discours anti-LGBTQ+. L'accent a été mis en particulier sur l'inclusion d'une quête secondaire optionnelle dans *Kingdom Come: Deliverance 2* (KCD2), où le protagoniste masculin peut vivre une romance homosexuelle. Les utilisateurs ont souvent fait référence au manque de ventes et aux mauvaises critiques de ce type de jeux en raison de leur cadre de diversité, d'équité et d'inclusion (DEI). Les insultes visaient d'autres membres, des personnages de jeux et des jeux développeurs. Cela reflétait la culture hostile créée par les joueurs pour contrôler l'accès à leurs jeux et continuer à en profiter. L'utilisation de termes péjoratifs, malgré les règles énoncées dans les subreddits.

Les développeurs étaient qualifiés de « trans-worshipping » (adorateurs des transgenres) et de « revolting » (révoltants) pour avoir inclus des personnages non binaires et des relations non hétérosexuelles optionnelles, qualifiant cette inclusion de « cancer ».

Les commentaires mentionnaient également la manière dont l'oppression des joueurs les obligeait à jouer à des jeux qu'ils n'aimaient pas « jusqu'à ce qu'ils deviennent homosexuels ». Diverses théories du complot

ont été évoquées, selon lesquelles la culture contemporaine culture du jeu vidéo contemporaine est conçue pour forcer les joueurs masculins à dire « nous sommes gays ». Les commentaires faisaient également allusion au soutien de la « mafia LGBTQ woke » comme étant une maladie mentale grave. Les publications discutaient également de la façon dont la société est entraînée vers un « cauchemar dystopique d'utopie LGBTQ ». Lorsqu'un utilisateur de Reddit a répondu à ces commentaires en les qualifiant de théories du complot, on lui a répondu « Va te faire foutre, espèce de c** », un commentaire qui a reçu plus d'une centaine de votes positifs.

Diverses insultes ont également été utilisées dans les forums et des termes ont été délibérément utilisés à mauvais escient pour se moquer des membres de la communauté. Un message a modifié l'acronyme de la communauté queer en « LGHDTV » ⁽¹⁾, tandis qu'un autre faisait référence au fait que « les liens entre hommes sont toxiques. À moins qu'il ne s'agisse d'avalier la bite ». Le terme « homo » était fréquemment utilisé pour désigner les personnages gays de KCD2 et ceux qui soutenaient le jeu. Les utilisateurs de Reddit sur ces forums ont exprimé une politique de tolérance zéro envers tout jeu contenant des pronoms,

Les termes « girlboss » et « propagande alphabétique forcée » ne seront pas acceptés. Certains ont attribué l'augmentation du nombre de membres LGBTQ+ au financement et au soutien de l'USAID, qui, dans le Subreddit est appelé « US-AIDs ». Les membres de la communauté LGBTQ+ étaient

souvent qualifiés de « clowns », et lorsqu'un utilisateur a commenté « comment 99 % des personnes LGBT sont indiscernables des hétérosexuels au quotidien », il a reçu des messages haineux allant d'insultes homophobes et transphobes à des commentaires les qualifiant de « partisans et pédophile ».

Le thème commun aux communautés de gamers de droite sur Reddit est la nécessité de contrôler l'accès aux jeux et de protéger les protagonistes. À l'instar du thème des complots abordé plus loin dans le rapport, une grande partie du discours sur le genre et la sexualité se concentre sur les complots selon lesquels l'inclusion DEI rend les hommes homosexuels.

Les règles du subreddit n'étaient clairement pas appliquées par les modérateurs et, malgré les affirmations selon lesquelles les discussions devaient rester courtoises et respectueuses, les membres ont continué à tenir des propos sexistes, homophobes et transphobes, et les commentaires étaient autorisés. Les membres de la communauté n'ont pas hésité à insulter ceux qui défendaient l'inclusion de personnages DEI dans les jeux, sans aucune conséquence de la part des modérateurs. Les règles n'étaient respectées et utilisées que comme des menaces afin de contrôler l'accès.

¹ Il s'agit d'un mot de code et d'un même couramment utilisés pour se moquer des membres de la communauté LGBTQ+.

Discours fondé sur la race

Les publications et commentaires axés sur la race tournaient autour de l'impossibilité de nuire aux groupes minoritaires dans les jeux. Dans les vingt-et-un messages identifiés, les joueurs étaient frustrés par l'insertion par les développeurs de personnages jouables ou non jouables (PNJ) noirs et asiatiques. Les jeux bac à sable ont été identifiés par les joueurs comme n'offrant pas la possibilité de mettre en scène des fantasmes violents. Cependant, des ont été discutées et publiées avec des liens vers des réalités alternatives où cette violence peut se produire.

Les principales cibles étaient les personnages juifs et noirs de KCD2 et l'impossibilité de les attaquer, un utilisateur affirmant que « la véritable égalité, c'est de pouvoir tuer tout le monde ». Les commentaires se sont poursuivis et une grande partie de la haine n'était pas dirigée contre l'impossibilité de tuer d'autres PNJ, mais spécifiquement contre « Musa », un PNJ de KCD2, et ceux qui priaient dans la synagogue. Diverses manifestations de haine et menaces ont été dirigées contre le car les joueurs n'avaient pas la liberté d'être racistes envers Musa ou de le tuer. Un subreddit, avec plus de 140 réponses, exprimait la frustration face au « wokeism » pour l'inclusion de « Noirs même lorsque cela est inexact, comme dans la Bohême médiévale, et pour les faire *toujours* apparaître dans des relations interraciales avec des femmes blanches ».

Un message a sorti de son contexte un commentaire du directeur artistique d'*Avowed*, Matt Hansen, qui avait proposé son aide aux artistes noirs ayant besoin d'une évaluation de leur portfolio ou de conseils professionnels

sur Twitter/X et l'a présenté comme « un aveu effronté de pratiques d'embauche discriminatoires ». Un utilisateur a souligné que le directeur ne faisait que donner des conseils, et il a reçu des commentaires tels que « les woke se défendent toujours avec des conneries de "contexte" » ainsi que d'autres insultes. D'autres ont qualifié le tweet de Hansen d'outil visant à « radicaliser » contre les hommes blancs. Les commentaires continueraient d'expliquer pourquoi les hommes blancs ne sont pas embauchés, car les industries choisissent « d'exclure [les Blancs] en raison de la couleur de leur peau ».

Un autre thème principal des publications et des commentaires dans les Subreddits était l'inclusion de personnages féminins noirs « forcés » à devenir les protagonistes et les PNJ clés des jeux vidéo, et la façon dont toute critique de ces récits centrés sur les Noirs est considérée comme « un crime haineux contre les non-Blancs », attribuable à la mauvaise qualité du journalisme spécialisé dans les jeux vidéo. À l'instar du discours émergeant de Gamergate, les utilisateurs de Reddit sur ces forums reprochaient souvent aux journalistes spécialisés dans les jeux vidéo DEI leur manque d'éthique et de morale, les accusant de promouvoir un agenda politique plutôt que de fournir des critiques et une couverture impartiales. D'autres exprimaient leur frustration face à l'inclusion d'un PNJ féminin noir, et ont modifié le jeu pour pouvoir soit la tuer, soit la transformer en femme blanche. Ce sentiment fait écho au mouvement Gamergate plus large, qui visait les journalistes et les développeurs défendant la diversité et les valeurs progressistes dans le jeu vidéo.

Certains commentaires semblaient toutefois favorables à l'immigration et à l'intervention étrangère de la part de l'Asie et de la région MENA, si cela pouvait « sauver la Suède de ces conneries radicales de gauche LGBTQ/féministes ». D'autres commentaires continuaient à soutenir la nécessité d'injecter davantage d'hommes masculins dans certaines sociétés et affirmaient que le métissage était une meilleure alternative que d'avoir davantage de « féministes corrompues ». D'autres se sont ralliés les politiques du gouvernement chinois pour s'opposer aux agendas woke dans les jeux vidéo.

L'inclusion de personnages principaux noirs, en particulier de femmes noires, dans les jeux vidéo a suscité un débat au sein de ces communautés Reddit. Les publications et les commentaires soulignent souvent que la présence de protagonistes noirs n'était pas prévue à l'origine dans le scénario, mais qu'elle a été ajoutée pour respecter les quotas de diversité. Ce point de vue trouve son origine dans la résistance aux initiatives DEI au sein de l'industrie du jeu vidéo.

La réaction hostile à l'égard des personnages principaux non blancs et des initiatives DEI dans les jeux vidéo reflète la les tensions sociétales profondes qui existent en matière de race, de genre et de représentation. Cela souligne les défis auxquels est confrontée l'industrie du jeu vidéo pour trouver un équilibre entre la diversité de la représentation et l'acceptation par la communauté. De plus, les critiques adressées au journalisme spécialisé dans les jeux vidéo mettent en évidence les débats actuels sur l'éthique, les préjugés et le rôle des médias dans le façonnement des cultures et des récits.

Oppression des joueurs de droite

Les utilisateurs ont justifié leur comportement et leurs commentaires négatifs par leur perception d'être opprimés dans un monde « woke ». De nombreuses réponses et commentaires aux publications ont évoqué le fait que les joueurs constituent le groupe le plus opprimé, contraint à une guerre culturelle. Les réponses à diverses publications ont également inclus le soutien au président Donald Trump en tant que sauveur de leur gagne-pain et moyen de mettre fin à la corruption engendrée par les démocrates. Diverses publications défendaient les nazis et leur droit à la liberté d'expression et de représentation dans les jeux vidéo. Une grande partie du contenu présentait l'USAID et l'ANTIFA comme des organisations corrompues qui volaient de l'argent pour servir leurs propres intérêts et propager une « maladie woke maladie ».

Un thème commun à tous les Subreddits était que « les gamers [sont] les personnes les plus opprimées », et d'autres appelaient à protéger les nazis contre les personnes portant publiquement des t-shirts « I punch Nazis ! » (Je frappe les nazis !). Un

Redditior a répondu à ce fil de discussion en déclarant : « Je joue et j'apprécie mes droits garantis par le deuxième amendement

» en réponse à la manière dont ils surmontent les éléments woke dans les jeux. D'autres discutent de la discrimination à laquelle ils sont confrontés en raison de leur

« Il n'y a pas de jeux AAA ² qui représentent les joueurs de droite ». Un autre s'est plaint que « personne, à part ceux qui sont déjà fermement à droite, n'en entendra probablement jamais parler », faisant référence à l'oppression subie par les joueurs blancs.

Il y a eu un débat important sur la discrimination dont sont victimes les joueurs, avec un thème récurrent des joueurs « opprimés » « par les entités gouvernementales, rien de moins ». Certains ont commenté que « les joueurs ont toujours été les personnes les plus opprimées » et que « en raison de la nature des jeux vidéo étant un divertissement, les joueurs sont toujours complaisants, ce qui en fait une cible facile à opprimer ». Cette revendication d'une identité commune par un groupe qui ne peut guère se prévaloir d'une répression documentée reflète le discours de la droite. En adoptant le langage utilisé par des personnes légitimement opprimées, les membres de ces forums ont cherché à obtenir une réparation et une protection similaires à celles accordées dans d'autres cas, comme les propriétaires de Tesla qui cherchent à être reconnus comme une classe protégée (Upton-Clark, 2025 ; Woodard, 2025).

L'un des thèmes récurrents était la présentation du président Donald Trump comme le résultat de la marginalisation ressentie par les joueurs. Un utilisateur de Reddit a commenté : « Trump 2024 aurait pu être évité si vous nous aviez laissé jouer pendant 10 ans ! » Un autre utilisateur s'est demandé si « l'USAID était responsable des jeux woke et

films ? » Parmi les réponses, certains ont déclaré avoir été « contraints de choisir le parti républicain [sic]... et de mettre fin à cette propagande dégénérée de la mafia arc-en-ciel d'affecter chaque élément des médias » et « c'est tellement triste que le parti démocrate ait été complètement détourné par la mafia woke LGBTQ mentalement malade ». Un autre a commenté : « Même si Trump démantèle TOUT le système qui a permis que cela se produise, il ne restera en fonction que en fonction que pendant 4 ans, Dieu nous préserve qu'il lui arrive quelque chose, et après cela, rien ne garantit que son remplaçant ne recommencera pas tout simplement ».

Le discours sur l'oppression des gamers par les entités gouvernementales et la société reflète le récit plus large de la victimisation. Ce récit se caractérise souvent par des affirmations selon lesquelles les jeux sont injustement ciblés et marginalisés, malgré l'influence culturelle et économique significative de l'industrie du jeu vidéo (Al-Sibai, 2022). Cette rhétorique reprend le langage utilisé par les groupes opprimés, s'appropriant ainsi leurs luttes pour valider le sentiment de victimisation des gamers de droite. Ce cadrage peut servir à galvaniser la communauté, en favorisant un sentiment de solidarité contre les menaces perçues. L'adoption d'un langage de victimisation par les joueurs s'aligne sur le discours de droite, qui

² Terme utilisé pour désigner les jeux vidéo à gros budget et haut de gamme qui ont une grande valeur de production.

met l'accent sur l'idée d'être assiégé par des forces extérieures, telles que des entités gouvernementales ou des changements sociétaux (GPAHE, 2024). Cette rhétorique est utilisée pour rallier des soutiens et créer une identité unifiée parmi les membres de ces communautés. En se présentant comme opprimés, les joueurs peuvent justifier leur résistance aux initiatives en faveur de la diversité, de l'équité et de l'inclusion (DEI), qu'ils peuvent percevoir comme des menaces pour leurs normes culturelles (Wells et al., 2024b).

Cette analyse révèle comment le discours présentant les joueurs de droite comme un groupe opprimé est construit et entretenu au sein de ces communautés. Elle met en évidence l'intersection entre la culture du jeu vidéo et les idéologies de droite plus larges, ainsi que la manière dont ces discours sont utilisés pour résister au changement dans l'industrie du jeu vidéo et la société en général.

Conspirations woke

L'idée selon laquelle la montée en puissance du « woke » dans les jeux vidéo serait un signe de difficultés financières était un thème récurrent lorsqu'il s'agissait d'expliquer pourquoi un jeu ou un studio ne parvenait pas à dégager des bénéfices. Vingt-deux publications et commentaires ont été identifiés comme soutenant les théories du complot relatives à la menace croissante du « woke ».

Les commentateurs qui s'opposent au « message »³ sont modérés⁴ et font l'objet de propos haineux. Les commentaires évoquaient la corruption au sein du journalisme pour promouvoir « l'idéologie woke » afin d'« obtenir un meilleur score de crédit ». L'USAID a été largement critiquée pour avoir financé « presque toutes les organisations woke... de Politico à tous les groupes BLM et Antifa ». Lorsqu'un utilisateur de Reddit a reproché les membres d'abuser du terme « anti-woke », certains ont demandé qu'ils soient bannis du fil de discussion et leur ont dit d'aller se faire foutre.

Un autre fil de discussion sur l'insertion de la DEI dans les jeux vidéo comportait des commentaires sur la manière dont les personnages sont « réécrits »⁵ pour y insérer LE MESSAGE « facultatif ». Les commentaires incluaient des critiques à l'encontre des journalistes et discutaient de ceux qui devaient être ciblés, tout en protégeant « les personnes qui restent fidèles à la défense de nos loisirs ». Les streamers et les critiques de jeux qui ont donné de bonnes critiques aux jeux classés comme « woke » ont été considérés comme « faisant des compromis sur leur morale, leur éthique et leurs normes » et, parce qu'ils sont « normies », ils choisiront la « voie de la moindre résistance ». Le « message » fait référence aux idéaux « woke », que certains membres hésitaient à utiliser par crainte des modérateurs de Reddit.

⁵ Il s'agit d'une révision d'une œuvre de fiction par l'introduction de nouvelles informations qui offrent une interprétation différente des événements.

³ « Le message » fait référence à l'inclusion de messages DEI et « woke » dans les jeux.

⁴ Un message modéré est visible en tant que message supprimé. Les réponses restent souvent visibles également.

Dans tous les subreddits, le terme « woke » était souvent associé à une « maladie ». D'autres répondaient qu'il s'agissait d'un « symptôme » d'une « guerre culturelle » plus large en cours, et que le tolérer était problématique ; « Dire qu'un peu de woke ne vous dérange pas du tout revient pour moi à dire qu'un peu de mélanome Cela ne me dérange pas du tout. » Un utilisateur a déclaré : « Aucune entreprise infestée par la diversité ne s'en est jamais remise, c'est un cancer incurable. » D'autres pensent que « les jeux sont contrôlés par une cabale abusive » de personnes « woke » dans l'industrie du jeu vidéo. Les auteurs de messages promouvant la théorie du complot continuaient d'affirmer que « SBI [Sweet Baby Inc.] était responsable du 11 septembre ». Une réponse a contribué à la discussion en affirmant que « le réveil est le cancer qui ronge l'évasion », conçu pour détruire les choses que les hommes apprécient.

L'USAID était l'un des principaux sujets des théories du complot, un membre la qualifiant de « tête de l'Hydre » et affirmant que « la FEMA et l'aide aux anciens combattants ont toutes deux accordé une aide importante aux immigrants illégaux ». Il y avait un lien avec la façon dont les ONG « donnent N'IMPORTE QUEL montant aux criminels non citoyens ». Un utilisateur de Reddit a répondu que « l'argent a été versé à des ONG, qui l'ont à leur tour versé à des sphères de jeux LGBTQ+ ». D'autres ont affirmé qu'« il y a un ennemi à vaincre » et que l'USAID a été « transformée en arme ». D'autres ont exprimé la profondeur du problème en déclarant « Imaginez tout ce que nous allons découvrir

à mesure qu'ils continuent à creuser. Les démocrates [le Parti démocrate] sont en pleine panique maintenant que leurs caisses noires sont fermées ». D'autres membres exigeaient des arrestations et des réparations pour le financement de ces jeux dont ils auraient pu bénéficier, en particulier parce que « l'utilisation de l'argent des contribuables pour financer des discours politiques constitue une violation du 1er Amendement.

Un utilisateur de Reddit a attribué « la plus grande part de responsabilité, et de loin » au monde universitaire, et plus particulièrement les arts et les sciences humaines. Les universités et les écoles ont été qualifiées de « chambres d'écho woke » qui produisent des diplômés qui « contaminent leur lieu de travail avec leur idéologie ». Le monde universitaire est présenté comme une menace pour les gamers de droite, car il produit des « travailleurs woke » qui se répandent dans les entreprises.

La conviction que le journalisme spécialisé dans les jeux vidéo est corrompu et promeut une idéologie woke reflète une profonde méfiance envers les médias. Ce sentiment fait écho au mouvement Gamergate, plus large, qui visait les journalistes et les développeurs défendant la diversité et les valeurs progressistes dans le domaine des jeux vidéo. L'USAID est fréquemment visée dans les théories du complot, accusée de financer des organisations woke et de faire partie d'un programme plus large visant à promouvoir les initiatives DEI. Ces théories manquent souvent de preuves et trouvent leur origine dans une méfiance plus générale envers gouvernement et des ONG. Le discours de ces communautés reflète une conviction profondément ancrée selon laquelle les initiatives DEI sont

nuisibles et doivent être éradiquées ; la comparaison avec des maladies souligne la gravité perçue de la menace (Tassi, 2024).

Cette analyse met en évidence la nature complexe et multiforme du discours autour du « woke » dans les communautés de joueurs . Elle met en évidence l'intersection entre la culture du jeu vidéo et questions sociétales et politiques plus larges, notamment la méfiance des membres à l'égard des médias, du gouvernement et du monde universitaire.

Soutien au Gamergate

Le principal subreddit dédié à cette discussion était r/KokakuInAction2, et bien qu'aucun message n'appelait directement à l'action, de nombreux commentaires et réponses abordaient le rôle de Gamergate dans la « guerre culturelle » plus large. Les membres avaient des tags et des affiliations avec Gamergate et le rôle qu'ils y jouaient. Chaque fois que les membres directement impliqués dans Gamergate répondaient à des messages, ils recevaient des éloges pour leur honnêteté et leur défense du monde du jeu vidéo. Ces membres étaient également les principaux modérateurs du Subreddit.

Dans tous les Subreddits analysés, les modérateurs ont clairement indiqué qu'il ne fallait pas aborder certains sujets. Si certains Redditors ont publié leurs réflexions, les modérateurs leur ont rapidement leur ont indiqué d'autres sites web tels que DeepFreeze, qui se présente comme une « référence en matière de corruption journalistique ». Le site web publie tous les numéros de divers

journaux d'information et des liens vers la page wiki archivée de GamerGate.

Le thème commun à toutes les discussions sur Gamergate était qu'il s'agissait d'une noble cause visant à « dénoncer la malhonnêteté » visant à protéger le jeu vidéo de la corruption dans le journalisme et le financement public. De nombreux utilisateurs de Reddit qualifiaient r/Gamerghazi (un sous-forum qui publie des messages opposés à Gamergate) d'« opposition », de « cabale de journalistes corrompus » et de « secte woke pinko ».

Les utilisateurs partageaient la conviction que toute personne affiliée à r/Gamerghazi était moralement corrompu. Les utilisateurs partageaient également l'idée que « nous n'aurions pas Trump si nous n'avions pas gagné cette guerre » et que « l'échec des jeux woke » était pour eux le signe que Gamergate avait « incontestablement gagné ». Selon leur logique, la présidence de Trump est le signe qu'ils ont gagné une guerre culturelle plus importante. Les subreddits ont tous discuté de la façon dont toute personne ciblée par Gamergate « avait tout perdu... Toute sa crédibilité ». Parmi ces commentaires, on trouvait de nombreuses réponses et publications affirmant que tous ceux qui s'opposaient à Gamergate le faisaient pour « enterrer leur passé d'agressions sexuelles, de pédophilie ou de viols purs et simples ».

Un utilisateur de Reddit a pris le temps de répondre pour expliquer la cause de Gamergate. Ils discutent du fait qu'il s'agit « bien d'éthique dans le journalisme ». L'accent mis constamment sur discuter de Gamergate au présent montre que pour certains, le mouvement est toujours une « guerre culturelle » en cours pour de nombreux

membres. Empêcher les jeux vidéo d'être « woke » n'était pas le combat de Gamergate. C'est certainement notre combat MAINTENANT, mais « NOTRE » signifie quelque chose de différent aujourd'hui, et peut-être même que *GamerGate* signifie quelque chose de différent aujourd'hui ; je réalise que **nous** sommes différents aujourd'hui. » Une réponse à ce message était qu'une personne « a rendu réel » des amitiés grâce au mouvement » et d'autres l'ont qualifié de « personnellement gratifiant ». L'accent mis sur le fait que ces événements constituent une victoire pour tous les joueurs et que tout le monde doit continuer à y contribuer est l'un des nombreux points sur lesquels la plupart des commentaires s'accordaient.

Les appels à se rallier derrière un « Gamergate 3.0 » étaient fréquents dans les subreddits analysés. Alors que beaucoup se contentaient de répondre aux messages et d'expliquer les événements de Gamergate, un commentaire appelait à supprimer le financement de l'USAID pour « financer cette merde woke », et un autre répondait : « Dix putains d'années après les faits, nous avons eu raison, même si tous ceux qui n'étaient pas malhonnêtes ou mentalement ne savait que nous avions raison ». Cependant, beaucoup pensent encore que la « grande guerre culturelle » n'est pas terminée. Qu'ils affirment que « le combat n'a même pas encore commencé. Les États-Unis doivent encore faire le ménage chez eux, et même dans ce cas, l'Europe est la deuxième base opérationnelle de cette merde woke conneries », qu'ils « n'ont pas encore gagné. Maintenant, c'est la partie amusante », « la guerre contre l'art ne fait que commencer », ou « Nous n'avons jamais gagné, c'est évident pour quiconque regarde la situation dans son ensemble. Nous n'avons pas perdu non plus. GG a stoppé une grande partie du programme des mondialistes, ce qui a donné

assez de temps pour que la guerre tourne à notre avantage. » Bien qu'il n'y ait pas eu d'accord clair sur la question de savoir si Gamergate était considéré comme une victoire en 2014, toutes les réponses d'un fil de discussion étaient d'accord avec un Redditor selon laquelle « GG est passé du journalisme vidéoludique à une guerre culturelle plus large pour devenir ce qu'il est aujourd'hui, une dernière tentative pour empêcher les mondialistes de prendre le contrôle autoritaire [sic] total de l'Occident ».

Les appels à la violence étaient visés les femmes journalistes, comme mentionné précédemment dans ce rapport, et beaucoup d'entre eux étaient des appels à la violence sexuelle contre les femmes reporters. Dans les discussions sur Gamergate, beaucoup appelaient à la poursuite de la « guerre culturelle » en cours, telle qu'ils la définissent. De nombreux membres se sont rapidement ralliés à un utilisateur de Reddit qui a posté que « la guerre ne fait que commencer » avec des commentaires tels que « NE JAMAIS CÉDER ! NE JAMAIS ABANDONNER ! PURGEZ LE MAL DE LEUR TRÔNE DES MENSONGES ! Nous pouvons le faire, mes frères et sœurs ! Le vent est en train de tourner ! N'abandonnez pas MAINTENANT ! » Il est clair que, pour beaucoup, Gamergate ne fait pas seulement partie de leur identité collective, mais représente également leur manière de percevoir leur résistance et leur protection contre une « cabale woke » qui détruit leurs jeux.

Cette analyse révèle à quel point la formation de l'identité et la mentalité « nous contre eux » sont profondément imbriquées dans les discussions sur Gamergate . Le fort sentiment d' communauté, l'histoire partagée et les objectifs communs

favorisent une identité de groupe cohésive, tandis que la diabolisation des adversaires et le recours aux théories du complot renforcent un état d'esprit combatif et exclusif. En ce qui concerne la formation de l'identité, les membres ont mis l'accent sur leur histoire et leurs expériences communes
expériences communes à travers l'héritage de Gamergate et leurs propres récits personnels, tels que la création d'amitiés, et l'épanouissement personnel pour consolider cette identité collective. Ces récits personnels renforcent l'idée que faire partie de Gamergate n'est pas seulement une question de position politique, mais aussi de croissance personnelle et d'appartenance à une communauté. L'utilisation de tags et d'affiliations représente des symboles d'identité au sein de ces communautés qui distinguent les membres des étrangers ; le maintien de la cohésion du groupe à travers des symboles rappelle aux membres leur cause commune. Enfin, le fait de renforcer l'idée que Gamergate est une lutte perpétuelle et continue permet de maintenir l'engagement et la motivation des membres, renforçant ainsi leur identité de guerriers, avec un sentiment d'détermination et d'urgence – dans une bataille plus large.

La formation d'une mentalité « nous contre eux » est caractérisée par une série de facteurs. Tout d'abord, l'opposition et le mépris des idéaux woke les a présentés comme une menace pour leur culture du jeu vidéo. Cette opposition a créé un clivage net entre ceux qui soutiennent les initiatives DEI et ceux qui y résistent. Le discours décrit les éléments woke comme corrompant la culture du jeu vidéo et renforce l'idée que la communauté doit protéger sa « pureté culturelle ». Cette

mentalité favorise un environnement d'exclusion environnement exclusif où seuls ceux qui s'alignent sur les valeurs du groupe sont acceptés. La diabolisation des opposants a servi à déshumaniser l'opposition et justifier des actions agressives à son encontre. Les partisans de Gamergate ont été décrits comme moralement supérieurs, et ce sentiment de justice morale justifiait leurs actions. Les appels sélectifs à la violence mettent également en évidence les mesures extrêmes que certains membres sont prêts à prendre pour protéger l'identité et la culture du jeu vidéo.

LIMITES

Une des limites de ce rapport réside dans le caractère inaccessible et donc incomplet des données en raison de la modération de la plateforme. Il n'est pas possible d'accéder aux données des subreddits interdits. Divers subreddits potentiels à analyser ont été identifiés avant la collecte des données, mais beaucoup Les subreddits et leur contenu ont été supprimés car ils étaient consacrés à des contenus choquants ou hautement offensants, ce qui enfreignait les conditions d'utilisation de Reddit. L'accord API de Reddit interdit également l'utilisation des données provenant de subreddits supprimés et interdits, ce qui explique pourquoi les publications de ces subreddits n'ont pas pu être analysées.⁶

De plus, les données peuvent être incomplètes en raison de l'approche de balisage par mots-clés utilisée.

La recherche s'est principalement intéressée aux mots-clés et expressions extraits des API. Cela constitue une limitation pour deux raisons. Premièrement, certains des termes identifiés identifiée est basée sur ce que les chercheurs et les praticiens ont recherché, mais les publications et les commentaires utilisent des termes plus discrets afin d'éviter d'être interdits. Le deuxième problème est qu'une grande partie du contenu, en particulier sur r/GGDiscussion, est du contenu multimédia : mèmes, vidéos et liens vers d'autres sites web, ce qui rend

difficile de collecter les données à l'aide d'API et de balises de mots-clés.

⁶ Les subreddits suivants présentaient un intérêt pour la présente recherche, mais ont été supprimés pour être « consacrés à des contenus choquants ou hautement offensants » :

r/UncensoredGaming, r/GamingMemes, r/TheRedPill, r/Rightgaming, r/Gamingmemes et r/FreeGamingMemes.

CONCLUSION ET RECOMMANDATIONS

Cette analyse met en évidence la nature complexe des écosystèmes de jeux sur Reddit et la manière dont la rhétorique extrémiste est présentée dans ces espaces. Les conclusions de cette étude soulignent une tendance inquiétante à la comportement discriminatoire chez les joueurs de droite sur Reddit, caractérisé par l'homophobie, la misogynie et le racisme. Ce comportement est encore exacerbé par le soutien croissant aux idéologies et mouvements de droite tels que Gamergate. Ces observations soulignent la nécessité de mettre en place des interventions et des politiques ciblées afin de lutter contre ces tendances néfastes au sein des communautés de joueurs en ligne et de les atténuer.

Ces communautés ont contribué à faciliter la dynamique « nous contre eux » parmi les contributeurs sur la base des différents thèmes décrits ci-dessus.

La formation et la protection de l'identité étaient très importantes pour la plupart des membres de la communauté. De plus, de nombreux utilisateurs de Reddit associaient la capacité d'un jeu à atteindre ses objectifs de vente à sa conformité avec leur vision traditionnelle du jeu. Le contrôle d'accès dans les communautés de jeu de droite sert à maintenir la pureté idéologique et d'exclure les voix dissidentes. Cette pratique renforce la cohésion du groupe et limite l'exposition à des perspectives diverses.

Ces communautés de jeux en ligne partagent des récits violents, ainsi que des contenus discriminatoires fondés sur la race, le genre, l'orientation sexuelle et l'identité. Au cours de la période analysée, bien que courte, il est apparu clairement que certains joueurs utilisent ces subreddits pour exprimer leurs théories du complot de droite liées à la corruption qui, selon eux, influence la société et a eu un impact sur leur expérience de jeu, ainsi que ce qu'ils considèrent comme des solutions. Bon nombre de ces solutions appelaient à la poursuite du Gamergate, à la violence sexuelle et à la déconstruction de toute ONG jugée corrompue.

Les recommandations suivantes s'inspirent des conclusions du présent rapport et visent à éclairer les priorités politiques et programmatiques pour la lutte contre la radicalisation violente au niveau individuel, collectif et sociétal.

1. Veiller à ce que les mesures répressives et les politiques de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent tiennent compte de la complexité de l'extrémisme dans les environnements de jeux en ligne.

À l'avenir, les politiques de prévention et de lutte contre l'extrémisme violent devraient mieux comprendre comment le contrôle continu des jeux vidéo par les communautés de joueurs peut conduire à des discours et des actions d'extrême droite, comme le montrent les événements de Gamergate et le soutien continu dont bénéficie ce mouvement. Bien que de nombreux membres ne participent pas nécessairement à Gamergate,

la plupart ont exprimé leur soutien au mouvement et ont déclaré que tous les médias critiqués par le mouvement n'étaient pas fiables.

Je recommande d'étudier les stratégies qui se sont avérées efficaces pour lutter contre l'extrémisme en ligne et d'appliquer des stratégies similaires aux espaces de jeu. Les initiatives communautaires, telles que l'éducation et la collaboration avec les ONG, jouent un rôle dans la lutte contre l'extrémisme (Wallner, White C Regeni, 2025). Dans cette optique, les approches PVE doivent intégrer intégrer directement du contenu éducatif dans les jeux et les forums de jeux vidéo afin de promouvoir le respect, l'inclusion et la compréhension face à des jeux populaires susceptibles d'encourager des comportements plus toxiques.

2. Identifier une terminologie alternative qui ne serait pas détectée ou signalée par les systèmes de modération.

Étant donné que Reddit utilise à la fois des modérateurs automatisés et humains, les membres et les modérateurs de Subreddit se sont familiarisés avec ce qu'ils peuvent publier dans le cadre des conditions d'utilisation de Reddit afin de ne pas être bannis ou signalés. Les membres utilisent un langage codé, renvoient vers d'autres sites web et font preuve de prudence lorsqu'ils discuter de certaines questions afin de s'assurer que leurs Subreddits ne soient pas supprimés comme d'autres. Bien que cela soit difficile, il est nécessaire de se familiariser avec la manière dont les discours d'extrême droite sont formulés et discutés, notamment en se tenant au courant de la terminologie codée actuelle, afin de pouvoir rester sur des plateformes telles que Reddit.

3. Mener des recherches approfondies sur la prévalence des discours extrémistes dans les jeux vidéo et les espaces en ligne liés aux jeux vidéo.

Pour contrer les défis posés par les discours d'extrême droite en ligne et les appels ou menaces à la violence, la recherche doit aborder la prévalence des discours extrémistes dans les jeux vidéo et les espaces adjacents aux jeux vidéo. Étant donné qu'il existe un thème selon lequel beaucoup pensent que les jeux vidéo ont été infiltrés et qu'il existe des groupes qui les corrompent délibérément, des recherches approfondies doivent être menées pour comprendre comment ces discours apparaissent et restent répandus dans les espaces de jeu. De nombreuses questions doivent être comprises concernant la prévalence et la nature des discours extrémistes :

1. Quels sont les discours extrémistes les plus courants dans les jeux vidéo et les espaces liés aux jeux vidéo ?
2. À quelle fréquence ces discours apparaissent-ils sur les différentes plateformes et communautés de jeux vidéo ?
3. Quels sont les jeux ou genres de jeux spécifiques les plus associés à la présence de discours extrémistes ?

Des recherches supplémentaires doivent être menées sur l'émergence initiale des discours d'extrême droite, notamment :

1. Comment les discours extrémistes apparaissent-ils initialement dans les espaces de jeu ?
2. Quels facteurs contribuent au développement et à la propagation de ces

discours au sein des communautés de joueurs ?

3. Les groupes extrémistes exploitent-ils la culture et l'esthétique du jeu pour propager leurs idéologies ? Si oui, comment ?

Enfin, la recherche doit explorer l'impact que cela a sur les communautés de joueurs :

1. Comment les discours extrémistes influencent-ils le comportement et les attitudes des joueurs au sein de ces communautés ?
2. Quels sont les impacts sociaux et psychologiques de l'exposition à des contenus extrémistes sur les joueurs ?
3. Comment ces discours influencent-ils la culture et la dynamique globales des communautés de joueurs ?

RÉFÉRENCES

70 % de réduction pendant les soldes d'automne Steam ? :: Discussions générales sur Lords of the Fallen. (n.d.).

Consulté le 22 juillet 2025, sur

<https://steamcommunity.com/app/1501750/discussions/0/4630358389444084417>

Al-Sibai, N. (27 octobre 2022). *Les scientifiques confirment que les gamers sont effectivement plus racistes et sexistes*. Futurism. <https://futurism.com/gamers-sexist-racist-study>

Blazak, R. (2024). Revisiter les White Boys, de Portland à l'Ukraine : anomie et extrémisme de droite.

American Behavioral Scientist, c8(2), 216–240.

<https://doi.org/10.1177/00027642221108940>

Clement, J. (2024a). *Utilisateurs mondiaux de jeux vidéo en 2025*.

<https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>

Clement, J. (2024b). *Part des utilisateurs d'Internet dans le monde qui jouent à des jeux vidéo sur n'importe quel appareil au 1er trimestre 2024, par région*.

<https://www.statista.com/statistics/195768/global-gaming-reach-by-country/>

Davey, J. (31 mars 2022). Radicalisation et rôle des jeux vidéo. *Fair Observer*.

<https://www.fairobserver.com/politics/extremism/jacob-davey-right-wing-extremism-radical-right-video-games-radicalization-32902/>

Dodds, I. (7 avril 2022). Comment les nationalistes blancs « survoltés » utilisent les jeux vidéo pour recruter des terroristes. *The Independent*.

<https://www.independent.co.uk/news/world/americas/gaming-violence-white-nationalists-online-b2051956.html>

GPAHE. (31 janvier 2024). Comment l'extrême droite répand la haine à travers les jeux vidéo. *Projet mondial contre la haine et l'extrémisme*. <https://globalextremism.org/post/how-the-far-right-spreads-hate-through-gaming/>

Jagoda, P. (2020). 2. Expérimentation. Dans *Jeux expérimentaux : critique, jeu et conception à l'ère de la gamification* (p. 75). The University of Chicago Press.

Jamin, J. (2013). Deux réalités différentes. Notes sur le populisme et l'extrême droite. Dans A. Mammone, E. Godin, C B. Jenkins (Eds.), *Variétés de l'extrémisme de droite en Europe* (pp. 38-52). Routledge.

Lopez Naranjo, F., Maldonado, M. A., Cuadrado, E., C Moyano, M. (2024). Interventions par le biais de jeux vidéo pour réduire la radicalisation et l'extrémisme violent chez les jeunes : une

- revue systématique. *Jeux et culture*, 15554120231223067.
<https://doi.org/10.1177/15554120231223067>
- Miller-Idriss, C. (2022). Introduction : Où et quand se produit la radicalisation ? Dans *Hate in the Homeland: The New Global Far Right* (p. 18). Princeton University Press.
- Pallavicini, F., Pepe, A., C Mantovani, F. (2022). Les effets des jeux vidéo sur le stress, l'anxiété, la dépression, la solitude et les troubles liés au jeu vidéo au début de la pandémie de COVID-19 : revue systématique PRISMA. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 25(6), 334–354.
<https://doi.org/10.1089/cyber.2021.0252>
- Potts, L., Small, R., C Trice, M. (2019). Boycoter les créateurs de connaissances : comment Reddit illustre la montée des listes noires médiatiques et le rejet des sources dans les communautés en ligne. *Transactions IEEE sur la communication professionnelle*, c2(4), 351–363.
Transactions IEEE sur la communication professionnelle.
<https://doi.org/10.1109/TPC.2019.2946942>
- Saber, D., C Webber, N. (2017). « This is our Call of Duty » : Hégémonie, histoire et jeux vidéo résistants au Moyen-Orient. *Media, Culture & Society*, 35(1), 77–93.
<https://doi.org/10.1177/0163443716672297>
- Schulzke, M. (2014). Simuler le terrorisme et l'insurrection : les jeux vidéo dans la guerre des idées. *Cambridge Review of International Affairs*, 27(4), 627–643.
<https://doi.org/10.1080/09557571.2014.960508>
- Scrivens, R. (2023). Examen des indicateurs en ligne de l'extrémisme chez les extrémistes de droite violents et non violents. *Terrorisme et violence politique*, 35(6), 1389-1409.
<https://doi.org/10.1080/09546553.2022.2042270>
- Tassi, P. (28 août 2024). *La guerre woke : pourquoi la droite estime avoir dominé le jeu vidéo et la télévision en 2024*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2024/08/28/the-woke-war-why-the-right-believes-its-dominated-gaming-and-tv-in-2024/>
- Thomas, M. (2023). Grands récits : la décolonisation et ses guerres. *War & Society*, 42(1),
- Upton-Clark, E. (10 mars 2025). *Les propriétaires de Cybertruck rejoignent un groupe de soutien sur Facebook et veulent devenir une classe protégée*. Fast Company.
<https://www.fastcompany.com/91294535/cybertruck-owners-are-joining-a-facebook-support-group-and-want-to-be-a-protected-class>

Wallner, C., White, J., C Regeni, P. (27 mars 2025). *L'extrémisme dans les espaces de jeu : politique de prévention et de modération*. <https://rusi.orghttps://rusi.org>

Wells, G., Romhanyi, A., Reitman, J. G., Gardner, R., Squire, K., C Steinkuehler, C. (2024a). L'extrémisme de droite dans les jeux grand public : une revue de la littérature. *Jeux et culture*, 15(4), 469-492. <https://doi.org/10.1177/15554120231167214>

Wells, G., Romhanyi, A., Reitman, J. G., Gardner, R., Squire, K., C Steinkuehler, C. (2024b). L'extrémisme de droite dans les jeux grand public : une revue de la littérature. *Jeux et culture*, 15(4), 469-492. <https://doi.org/10.1177/15554120231167214>

Woodard, C. (7 mars 2025). *Un propriétaire de Cybertruck veut que le Congrès fasse de la méchanceté envers les propriétaires de Tesla un crime de haine*. Jalopnik. <https://www.jalopnik.com/1805957/cybertruck-owner-writes-congressman-telsa-hate/>

ANNEXE 1 : RÈGLES DES SUBREDDITS

r/KotakuInAction2 Liste des comportements interdits

1. Souhaiter, encourager ou inciter à la violence/aux dommages
2. Appels à l'action, « chasse aux sorcières » ou brigadage
3. Informations personnelles
4. IDPol hostile
5. Spoilers non signalés
6. Lien non archivé vers un site contraire à l'éthique ou partial
7. Violation de la règle secrète

r/AntiWokeGaming Liste des comportements interdits

1. Soyez courtois : nous sommes tous des êtres humains et nous devons rester courtois, sinon ce sous-forum risque d'être banni.
2. Il s'agit d'un sous-forum dédié aux jeux vidéo : les publications doivent être liées aux jeux vidéo ou à la communauté des joueurs.
3. Pas de trolls/spam : nous ne tolérons pas les trolls et le spam ici. Tous les trolls seront bannis, tous les spams seront supprimés et les utilisateurs pourront être bannis. Les trolls qui publient délibérément des messages dans le but de faire bannir ce sous-forum seront bannis **définitivement**.
4. Conditions d'utilisation de Reddit : nous ne prenons aucun risque d'être bannis, donc ne violez pas les conditions d'utilisation de Reddit. Tout message/commentaire qui enfreint ces conditions sera supprimé, tout message/commentaire *susceptible* de les enfreindre *peut* être supprimé.

r/GGDiscussion Liste des comportements interdits

1. Règle zéro : respectez toutes les règles du site
2. Soyez courtois. Les insultes flagrantes, les moqueries et l'hostilité manifeste envers les autres utilisateurs ne sont pas autorisées.
3. Agissez de bonne foi. Ne provoquez pas et ne troll pas les autres utilisateurs.
4. Ne faites pas de brigade. Ne publiez pas et ne partagez pas de liens vers du contenu provenant de GGDiscussion dans le but de faire de la brigade, de vous moquer ou de harceler. N'utilisez pas non plus ce subreddit pour faire la même chose à d'autres. Les liens vers d'autres subs ne doivent pas impliquer de participation.
5. Pas de lolcow farming. Participer au harcèlement, aux moqueries ou aux brimades d'autrui en dehors du sous-forum sur la base de contenus publiés ou liés à partir de GGDiscussion n'est pas non plus autorisé.
6. Pour être pertinente, une contribution doit avoir un lien avec la guerre culturelle actuelle dans les domaines de la technologie, des médias et de la culture geek, ne pas être manifestement fausse ou gravement trompeuse, et respecter toutes les règles énoncées précédemment.

ANNEXE 2 : DICTIONNAIRE ET CATÉGORISATION DES TERMES

Catégorie	Termes d'identification	
Discours fondé sur l'identité sexuelle ou de genre	- Transgenre - Trans-culte - Gay - Bisexuel - Variantes de l'acronyme LGBTQ+ - Joueurs binaires/buinaires - Homo - Pronoms - Féministe	- Égalité des sexes - Avortement - Meurtre d'enfants à naître - Pédé - Femme chef - Sexualité - Humilier - Honte publique - Hommes atteints de troubles mentaux
Discours fondé sur la race	- Mosquée - Musa - Noir - Nègre (ou l'utilisation de N1663R) - Synagogue	- Juif - Torah - Raciste - Croisades
Oppression des joueurs de droite	- Premier amendement - Deuxième amendement - Nazisme - Gauche - Communiste - Libéral - Trump	- Opprimé - Lien masculin - Hommes conservateurs - Guerriers de la justice sociale (SJW)
Conspirations woke	- Woke(isme) - Infection woke - Maladie woke - Cancer woke - Diversité, équité, inclusion (DEI) - Espionnage industriel	- USAID - ANTIFA - Pédophilie - Pilule rouge - Tromperie - Le message
La « guerre » Gamergate	- Gamergate - GG - Guerre culturelle - Anita Sarkeesian - Zoe Quinn	- Brianna Wu - Croisade - Journalisme - Purge



**SIMON FRASER
UNIVERSITY**

À propos du CANSES

Le Réseau canadien de recherche sur la sécurité, l'extrémisme et la société (CANSES) est un réseau national qui favorise la communication, la collaboration et le partage des connaissances entre les chercheurs et les praticiens, les forces de l'ordre et la sécurité nationale, ainsi que les décideurs politiques et gouvernementaux. Le CANSES est financé par le Fonds pour la résilience communautaire (FRC) administré par le Centre canadien pour l'engagement communautaire et la prévention de la violence sous l'égide de Sécurité publique Canada.

Avertissement :

Les opinions exprimées dans cette publication sont celles de l'auteur (ou des auteurs) et ne reflètent pas nécessairement celles de CANSES ou de toute organisation ou personne affiliée.

Copyright © CANSES (2025) :

Les publications du CANSES sont diffusées en libre accès selon les termes de la licence Creative Commons (CC BY-NC-ND 4.0). Cette licence autorise l'utilisation, la distribution et la reproduction à des fins non commerciales sur tout support, à condition que l'œuvre originale soit correctement citée et ne soit en aucun cas modifiée, transformée ou développée.

www.canses.ca