

INGÉRENCE ÉTRANGÈRE ET JEUX VIDEO EN EUROPE : JOUER EST-IL POLITIQUE ?

Au lendemain de l'invasion russe en Ukraine, les parlementaires européens ont partagé leurs inquiétudes et leurs préoccupations concernant « l'incidence croissante et la nature de plus en plus sophistiquée des tentatives d'ingérence et de manipulation de l'information étrangères, essentiellement menées par la Russie et la Chine et visant tous les aspects du fonctionnement démocratique de l'Union européenne et de ses États membres »¹.

Toutefois, l'ingérence étrangère, définie comme l'intervention d'un État dans les affaires intérieures d'un autre État, n'est pas un phénomène nouveau. Des exemples de cyberattaques, soutiens financiers à des coercitions économiques et la manipulation en ligne, notamment par la Russie ont influencé le vote sur la sortie du Royaume-Uni de l'Union européenne ou l'élection de Donald Trump aux États-Unis en 2016. Ce qui est nouveau en revanche, c'est leur manifestation inquiétante et croissante dans une sphère peu connue par les décideurs nationaux et européens - le monde des jeux vidéo - qui passe, malgré l'intérêt croissant des institutions européennes pour les questions relatives à la protection numérique et la cybersécurité, sous les radars réglementaires en tant qu' "objet juridique non identifié".

Un manque auquel il faut remédier si on prend en considération la fragilité de l'Union européenne face aux acteurs étrangers de plus en plus influents sur la scène internationale qui s'immiscent dans les mécanismes démocratiques occidentaux dans le but de diviser les États membres et déstabiliser leurs populations.

Le jeu vidéo - un objet de société bien plus stratégique que l'on peut croire

L'écosystème du monde des jeux vidéo est vaste, complexe et se situe à la croisée des chemins entre divertissement, commerce, culture et politique. Il inclut non seulement un large marché de consommateurs² et de professionnels, mais également des services et produits qui gravitent autour (plateformes de streaming, événements de e-sport, sites spécialisés et forums, chats internes) et qui permettent de créer un esprit de communauté et un partage de valeurs entre les gameurs. Toutefois, cet écosystème où règne l'anonymat en ligne, peut devenir un terrain fertile pour la diffusion de propos moins nobles tels des idéologies de l'extrême droite, la haine en ligne, le cyberharcèlement et des propos racistes, sexistes et homophobes ou propageant une propagande étrangère, dont certaines puissances étrangères tirent profit.

Le jeu vidéo est un outil complexe et divers, qui est devenu un intermédiaire des réseaux d'ingérence

S'il peut être traditionnellement défini comme un jeu nécessitant un dispositif informatique, grâce auquel le joueur évolue dans un monde virtuel, un nombre grandissant de jeux permet aux joueurs de jouer en ligne et donc d'entrer en contact, d'interagir et de communiquer, notamment via des chats ou des messageries intégrées dans les jeux. C'est par le biais de ces canaux de communication que le jeu vidéo est utilisé comme un intermédiaire visant à encourager les

¹ KALNIETE Sandra, Rapport sur l'ingérence étrangère dans l'ensemble des processus démocratiques de l'Union européenne, y compris la désinformation, résolution adoptée par le Parlement européen le 9 mars 2022 : https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-9-2022-0022_FR.html ; citation extraite du rapport, point 1, sur la Nécessité d'une stratégie coordonnée de l'Union contre l'ingérence étrangère.

² En 2021, on estimait le marché européen de l'industrie du jeu vidéo à 23,3 milliards d'euros.

joueurs à aller sur des sites de propagande, relayant des idéologies illibérales. Le jeu vidéo, en tant qu'il se développe de plus en plus comme un média en ligne, n'échappe ainsi pas à l'ingérence étrangère qui accable le reste du monde du numérique.

Il est difficile de décrire le gameur type (joueurs aux jeux vidéos), car les profils jouant aux jeux vidéos sont très divers ! Le jeu vidéo représente 37,4 millions de joueurs en France, parmi lesquels on dénombre 88% d'adultes (32,8 millions de joueurs) et ainsi 12 % de mineurs (enfants âgés de 10 à 17 ans, représentant 4,6 millions de joueurs). 53% de cet échantillon disent jouer régulièrement et ont une moyenne d'âge de 38 ans. Ils sont 53 % d'hommes et 47 % de femmes à jouer aux jeux vidéo au moins une fois par semaine. Toutefois, une large partie du public concerné qui se trouve être mineur et est donc nécessairement plus influençable et donc plus vulnérable quant à la diffusion d'idéologies générales.

Le jeu vidéo passe sous les radars politiques - tant au niveau national qu'au niveau communautaire

Les résolutions récentes du Parlement européen, de même que les propositions de la Commission européenne et les grands paquets de textes majeurs récemment adoptés au niveau communautaire (Digital Markets Act et Digital Service Act) soulignent non seulement l'intérêt grandissant de l'UE pour les questions relatives à la protection du numérique, la cybersécurité, l'interdiction des contenus illicites etc. mais permettent également de pointer l'absence de la prise en compte du jeu vidéo et son écosystème comme cible de l'ingérence étrangère qui reste pour le moment dans l'angle mort des évolutions réglementaires. Et ce, bien qu'une prise de conscience autour de l'ingérence étrangère semble se faire progressivement au niveau européen, propulsé notamment par la guerre en Ukraine. En parallèle, les propositions réglementaires liées au jeu vidéo continuent également de se développer, mais sur une trajectoire qui semble être parallèle à celle qui se construit autour de l'ingérence. En effet, ce qui intéresse le législateur quant aux jeux vidéos, c'est en première ligne les enjeux de protection des données, de protection du consommateur et du marché intérieur. Plus récemment, le jeu vidéo s'est également vu reconnaître en tant qu'objet culturel et de divertissement, sans pour autant que la réglementation lacunaire ne l'envisage comme un canal potentiel d'ingérence.

Quels moyens d'actions à déployer pour faire face à la menace de l'ingérence étrangère par le biais des jeux vidéo ?

S'il est essentiel que les institutions, nationales comme européennes, soient en mesure d'apporter une réponse efficace aux tentatives de déstabilisation de la démocratie en Europe, la protection du monde du jeu vidéo, en raison de sa nature protéiforme, doit passer par l'implication de tous les acteurs concernés. C'est à dire au premier rang les communautés de joueurs, figures d'autorité de fait, mais également les joueurs eux-mêmes, grâce à une pédagogie qu'il faut développer dès le plus jeune âge. Parmi les actions à mettre en place, on peut citer le renforcement des outils juridiques contraignants disponibles et leur application en matière de jeu vidéo, mais également le développement d'outils pour la régulation du contenu en ligne, le développement du soft law, notamment sous forme de codes de conduite.

Étude commandée par le Mouvement Européen France à Ophélie Omnes, Avocate chez OMNES Legal & Positive Lobbying