



**HAL**  
open science

# La violence dans les jeux vidéo : discours politiques d'un thème polémique au tournant des années 2000 en France

Julien Lalu

## ► To cite this version:

Julien Lalu. La violence dans les jeux vidéo : discours politiques d'un thème polémique au tournant des années 2000 en France. Vincent Cousseau. Jeux interdits. La transgression ludique de l'Antiquité à nos jours, Presses Universitaires de Limoges, pp.99-112, 2016, Jeux interdits. La transgression ludique de l'Antiquité à nos jours, 9782842876944. hal-01867367

**HAL Id: hal-01867367**

**<https://hal.science/hal-01867367v1>**

Submitted on 6 Sep 2018

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# La violence dans les jeux vidéo : discours politiques d'un thème polémique au tournant des années 2000 en France.

Julien LALU-HENRY  
Université de Poitiers

Le 12 février 1993, dans un centre commercial d'une bourgade près de Liverpool, James Bulger, deux ans, est enlevé puis torturé et assassiné par deux autres enfants de dix ans. Le 17 janvier 1994, Éric Raoult, député RPR de Seine-Saint-Denis, attire l'attention du ministre de la Communication sur le risque que constituent les vidéos « d'horreur et d'épouvante » en ce qui concerne la violence de certains mineurs<sup>1</sup>. S'appuyant sur l'affaire du petit James, il stigmatise l'influence de ces images sur l'équilibre psychologique des « enfants fragiles » et fait ainsi le rapprochement entre violence réelle et violence virtuelle, principalement diffusées par la télévision et les vidéocassettes – la société britannique soupçonnant le film d'horreur *Chucky 3* (1991) d'avoir inspiré l'assassinat.

Cette prise de position reste marginale au début des années 1990. Une très grande majorité du personnel politique estime que le jeu vidéo dépend de l'industrie du loisir et n'est pas en soi dangereux. Pourquoi devrait-on interdire un « divertissement qui est pourvu d'un dispositif mécanique, électrique<sup>2</sup> » lorsqu'il ne représente pas de réel danger pour la santé ? Malgré quelques interventions sur la violence ou la propagande diffusées sur les écrans, le jeu vidéo reste relativement épargné<sup>3</sup>.

Le contexte politique de la fin des années 1990 précipite un changement de vision et de discours. La majorité parlementaire bascule en 1997 après la dissolution de l'Assemblée nationale par Jacques Chirac. Alors que la gauche française s'intéresse peu au secteur vidéoludique avant le milieu des années 1990 – seulement une question au gouvernement entre 1989 et 1997 (IXe et Xe législature) – le colloque de Villepinte des 24 et 25 octobre 1997, intitulé « Des villes sûres pour des citoyens libres », donne une assise à ce problème une fois au pouvoir par cohabitation<sup>4</sup>. Le gouvernement devient attentif mais reste prudent sur les questions de la violence à l'écran. La XIe législature (1997-2002) est un temps politique de montée en puissance des attaques parlementaires contre la violence des jeux vidéo. Les discours de l'interdiction de représentations dans le jeu peuvent insidieusement aboutir à la demande d'interdiction du jeu. Quelles sont les critiques du personnel politique en France ? Comment les pouvoirs publics réagissent-ils face à ces attaques ?

## 1997-1999 : la montée en puissance des critiques contre le jeu vidéo

Le thème de l'impact de la violence des jeux vidéo sur la jeunesse s'installe au Sénat et à l'Assemblée Nationale à partir de 1997. Les critiques et la désignation de tabous dans les jeux vidéo ont un double enjeu : social pour trouver une origine au « climat de violence » de la France des

<sup>1</sup> Eric Raoult, député RPR de Seine-Saint-Denis, « Question au ministre de la Communication », *Question n°10160*, 17 janvier 1994.

<sup>2</sup> Réponse à Serge Vinçon, sénateur RPR du Cher, Question n°03790, *Journal Officiel du Sénat*, 31 mars 1994, p. 723.

<sup>3</sup> Julien Lalu, « Jean-Marie, jeu national multimédia : l'affaire du "jeu raciste" comme indice d'une nouvelle vision sociale et politique du jeu vidéo durant les années 1990 », revue *Theoria*, le 03 avril 2014. URL : <http://www.theoria.fr/jean-marie-jeu-national-multimedia-laffaire-du-«%C2%A0jeu-raciste%C2%A0»-comme-indice-dune-nouvelle-vision-sociale-et-politique-du-jeu-video-durant-les-annees-1990-4616/>

<sup>4</sup> Ministère de l'intérieur. Service de l'information et des relations publiques, « Des villes sûres pour des citoyens libres : actes du colloque de Villepinte du 24 et 25 octobre 1997 », *La Documentation Française*, 1997, 95 p.

années 1990, puis politique pour critiquer les initiatives ou l'inaction du gouvernement sur la réglementation et l'interdiction.

René André, député RPR de la Manche, attire l'attention du ministre de la Culture sur la nécessité de mettre en place un contrôle sur la vente de cassettes vidéo et des jeux vidéo à « caractère violent<sup>5</sup> ». Le député cite particulièrement *Phantasmagoria* (Sierra On-Line, 1995). Il insiste sur la narration du jeu qui « retrace l'histoire d'un mari possédé par un magicien fou qui assassine ses cinq femmes de manière particulièrement atroce avant de finir, après plusieurs viols, scènes de torture, par s'empaler lui-même ».

*Phantasmagoria* est un *point and click* à la troisième personne où le joueur incarne Adrienne Delaney, une jeune écrivaine en vogue<sup>6</sup>. Le scénario débute après l'aménagement de son couple dans un manoir ayant appartenu à l'illusionniste Zoltan Carnovasch. Alors qu'elle devait être une source d'inspiration pour Adrienne et son mari photographe, Donald, la demeure devient rapidement un cauchemar après la découverte d'un ancien grimoire. Donald commence à changer, il devient violent et névrosé.

Le jeu est divisé en sept chapitres. Il alterne des phases d'exploration avec de longues scènes cinématiques dont quelques-unes de violences physiques. La société d'édition Sierra On-Line perçoit l'aspect pernicieux de son jeu puisqu'elle propose, dans les options, une version censurée qui ajoute des cubes sur les scènes violentes. Malgré cela, les cubes sont mal programmés et s'affichent quelques secondes après le début de la scène, laissant apparaître aux joueurs les détails qu'ils se sont eux-mêmes interdits.

Le caractère violent du jeu est d'autant plus marquant qu'il s'agit de vidéos incrustées tournées par de vrais acteurs : le député René André fait ainsi le lien avec le cinéma (*Reservoir Dogs*, Quentin Tarantino, 1992) et reprend les critiques plus anciennes contre les écrans pour y intégrer le jeu vidéo. Ce n'est pas tant le thème de la violence ou de la destruction de l'autre qui est dénoncé – thème déjà ancien dans le jeu vidéo puisque l'objectif de *SpaceWar!* en 1962 était déjà de détruire le vaisseau adverse – que sa représentation et son réalisme. L'aspect interactif du jeu est évincé au profit du seul aspect vidéo, la cartouche de jeu étant perçue comme une extension ludique de la cassette. Ainsi, le développement de la 3D dans les jeux vidéo (Nintendo 64, Playstation) n'est sans doute pas étranger à l'augmentation des critiques politiques à la fin des années 1990. De plus, l'arrivée de Sony, société de l'industrie audiovisuelle, sur le marché vidéoludique en 1995 facilite le rapprochement entre les différents moyens de communication utilisant l'écran (jeux vidéo, télévision et cassettes).

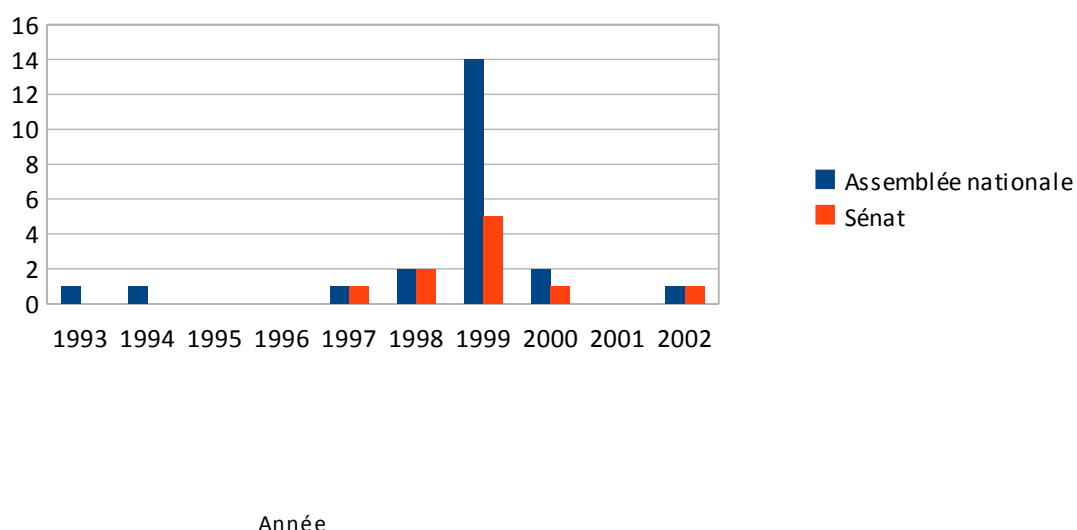
Cette question est aussi l'occasion pour l'opposition de dénoncer le laxisme du pouvoir en place sur le thème de la sécurité, de la réglementation et de l'interdiction. Elle met ainsi en lien le manque de contrôle sur ces produits jugés trop violents avec d'autres affaires judiciaires notamment un meurtre « dans des conditions atroces » sur un jeune homme en 1996. Prenant l'exemple d'une commission australienne qui accorde un visa aux films, vidéos et jeux avant commercialisation (elle a refusé le jeu *Phantasmagoria*), l'intervention du député critique le peu d'initiatives gouvernementales et constate qu'il participe à la « dérive » du pays.

Ainsi, dès 1997, les « parfaits coupables » sont pointés du doigt : la désorientation de la jeunesse est causée par la virtualisation du réel (télévision, cassettes vidéo, jeux de rôle, jeux vidéo) et la diffusion de représentations jugées malsaines voire tabous pour certains parlementaires. L'augmentation de l'inquiétude parlementaire est clairement perceptible à partir de 1998. Les

<sup>5</sup> André René, député RPR de la Manche, « Question au ministre de la Culture », *Question n°1485*, 16 avril 1997.

<sup>6</sup> Un *point-and-click* est un jeu d'aventure graphique qui entraîne le joueur dans une succession de tableaux où il doit cibler à l'aide d'un curseur différents éléments du décor pour avancer. Principalement des jeux d'énigmes, en cliquant sur des éléments clés de l'environnement de jeu, il va pouvoir faire interagir le personnage en conséquence.

## Nombre de questions au gouvernement sur la violence des jeux vidéo



questions sur le thème de la violence doublent entre 1997 et 1998 : passant de deux à quatre. Le déplacement d'une perception du jeu dépendant de l'industrie de loisir à un enjeu de sécurité nationale se traduit par l'évolution des interlocuteurs choisis par les députés et sénateurs, qui ne s'adressent plus aux ministères de l'Industrie et de la Culture mais à ceux de l'Intérieur et de la Justice.

Les tensions sur la question de la violence des jeux vidéo au sein du RPR et de l'UDF sont palpables. Le discours se radicalise en 1998. Les liens de causalité sont clairement établis entre les jeux vidéo violents et « les drames » dont les mineurs sont les principaux acteurs.

Le 23 mars 1998, le député RPR Jacques Myard appelle l'attention de la ministre de la Justice sur des jeux vidéo dans lesquels « la violence est exacerbée, présentée et instituée comme une valeur fondamentale exercent sur les jeunes esprits, par définition malléables, une influence pernicieuse<sup>7</sup> ». Sans jamais citer d'exemples de jeux ou d'études scientifiques, le député affirme qu'il est « incontestable que la brutalité qu'ils [les jeux vidéo] développent contribue à susciter des comportements anormalement violents ». Le jeu vidéo est réduit à sa dimension vidéo et l'individu à un « réceptacle passif » qui aspire les informations pour les réinjecter avec les mêmes valeurs dans la société<sup>8</sup>.

La grille de lecture politique qui fait du jeu vidéo violent l'un des vecteurs de désordre social s'installe définitivement en 1998 à l'Assemblée et au Sénat, et devient le principal axe d'analyse l'année suivante.

C'est à ce moment que la polémique politique sur la violence des jeux vidéo atteint son apogée. Le nombre des questions au gouvernement sur ce thème quintuple en un an, passant de quatre à dix-neuf questions. Ces attaques sont relancées au début de l'année par la sortie récente de

<sup>7</sup> Jacques Myard, député RPR des Yvelines, « Question à la ministre de la Justice », *Question n°12174*, 23 mars 1998.

<sup>8</sup> Olivier Maucou, *Jeux vidéo, problèmes publics, régulations privées : Histoire socio-politique des dispositifs de contrôle des contenus*, Thèse de doctorat en Science Politique sous la direction de Frédérique Matonti, Université Paris-1, 2012, p. 104.

certains jeux pouvant susciter la polémique mais aussi par la fête de Noël et l'omniprésence des arguments de ventes des sociétés d'éditions qui insistent sur le caractère transgressif de leur produit. *Carmageddon II : Carpocalypse Now* (Stainless Games, 1998) est ainsi un jeu de course de voiture où le joueur a la possibilité d'écraser les piétons et animaux composant le décor. Cette série de jeux fait l'objet de nombreuses critiques qui dénoncent la violence présente. Le jeu est déjà déconseillé aux moins de 15 ans aux États-Unis et, dans de nombreux pays européens, le sang est remplacé par des taches vertes. En Allemagne, les piétons sont remplacés par des *aliens* et le jeu est déconseillé aux moins de 18 ans en Grande-Bretagne en 1999. Mettre en avant les éléments interdits dans certains pays devient un argument *marketing* pour les sociétés d'éditions. Elles profitent d'une couverture médiatique et publicitaire grâce aux demandes d'interventions, de censures voire d'interdiction des politiques.

Dès le début de l'année 1997, les parlementaires sont plus précis dans leur description des jeux et n'hésitent pas à employer un vocabulaire de la violence physique pour émouvoir l'auditoire. Reprenant un article du *Figaro* (« La Barbarie cachée », 21/12/1998), Nicolas Dupont-Aignan s'adresse au ministre de l'Intérieur le 1er février 1999 :

*« Argument de vente du jeu Wild 9 (Playstation, à partir de onze ans précise l'étiquette) : le premier jeu vidéo où l'on peut torturer ses ennemis. On peut les empaler, les noyer en les laissant respirer un peu pour prolonger leur agonie [...] Zork Némésis vous transporte dans un laboratoire hyperréaliste où six têtes sanguinolentes sont plantées sur des crocs de boucher. Phantasmagoria propose dix tortures de jeunes femmes, décapitations lente, écrasement de la tête, étouffement par ingestion de terre...le tout cette fois en incrustation vidéo, à 350 francs dans tous les supermarchés<sup>9</sup>».*

Le député met en perspective à la fois la violence présente dans les jeux et leur vente dans les grandes surfaces. Il insiste sur la dichotomie qu'il peut y avoir entre ces représentations et leur libre accès commercial dans « tous les supermarchés ». Ironiquement, la mise en avant du prix en fin de texte banalise le jeu qui devient un simple objet de consommation ludique courant à portée des enfants et de leurs parents.

Le gouvernement Jospin ne reste pas inactif face à ces critiques. Il rappelle la responsabilité parentale dans l'achat de ces jeux pour se dédouaner mais envisage d'instituer un dispositif de contrôle<sup>10</sup> et de conserver une ligne directive claire. Il se dit préoccupé par l'ambiance générale du pays et l'augmentation de la violence chez les jeunes. Il reconnaît, par l'intermédiaire de la secrétaire d'État aux petites et moyennes entreprises, qu'il s'agit d'un « vrai sujet » politique : « il y a en moyenne 173 [procès-verbaux dressés] par jour qui portent sur les jeux diffusés sur le Net<sup>11</sup> ». Soutenue par le banc socialiste, elle met en avant les résultats du gouvernement : alors que la plupart de ces procès-verbaux étaient abandonnés, des suites sont désormais données aux plaintes concernant les jeux destinés aux jeunes.

Dans chacune de ces questions, la demande d'une réglementation spécifique est de plus en plus pressante. Pour les parlementaires, les lois en vigueur ne suffisent plus. Face à l'évolution technologique et l'arrivée d'images « hyperréalistes », le gouvernement doit prendre ces responsabilités et intervenir. L'Assemblée demande des interdictions et des sanctions.

<sup>9</sup> Nicolas Dupont-Aignant, député RPR d'Essonne, « Question au ministre de l'Intérieur », *Question n°24791*, 1er février 1999.

<sup>10</sup> José Balarello, sénateur RI (Républicains Indépendants) des Alpes-Maritimes, « Protection de la jeunesse face à la prolifération des jeux de rôle et des jeux électroniques violents », *Journal Officiel du Sénat : question n°01010*, 10 juillet 1997.

<sup>11</sup> Martine Aurillac, député RPR de Paris, « Question au ministre des PME », *Question n°1053*, 21 janvier 1999.

## La répression légale comme solution à la critique

Pour asseoir la légitimité des critiques politiques au gouvernement, l'opposition (RPR-UDF) utilise les moyens institutionnels à sa disposition et lance notamment plusieurs projets de loi entre 1998 et 2001. Ces propositions ont deux conséquences majeures. Elles contribuent à l'empressement du gouvernement à prendre une initiative et tend à pointer du doigt les faiblesses du Parti Socialiste sur les questions de sécurité et de violence. Ainsi, le député RPR du Nord Patrick Delnatte et plusieurs de ses collègues déposent, le 3 février 1998, une proposition de loi tendant à instituer une « Commission nationale d'éthique des jeux-vidéo » pour réguler et réglementer la diffusion des titres jugés trop violents<sup>12</sup>. Le tiret entre « jeux » et « vidéo » est révélateur soit d'un manque de connaissance du sujet qui est instrumentalisé à des fins politiques, soit d'une réduction intrinsèque de l'objet à son seul aspect vidéo<sup>13</sup>.

Dès la fin de l'année 1997, les pouvoirs publics reconnaissent qu'aucune législation ne permet d'interdire la vente aux mineurs. Ils proposent donc un projet de loi, inspiré de celui prévu par l'article 14 de la loi du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse, pour instituer un mécanisme permettant à l'autorité administrative d'interdire la diffusion aux mineurs des documents fixés sur « support électronique ou magnétique dont le contenu serait contraire à la dignité de la personne humaine<sup>14</sup> ». Les pouvoirs publics se refusent à créer une législation spécifique sur le jeu vidéo et veulent élargir des lois préexistantes. L'aspect vidéo prime aussi pour le gouvernement qui reprend à son compte les critiques contre l'écran et crée une régulation de la télévision intégrant ses périphériques, cassettes vidéo et jeux vidéo.

La ligne directrice du gouvernement s'incarne en la personne de Jean-Pierre Chevènement, ministre de l'Intérieur, qui organise, le 9 mars 1998, un conseil de sécurité pour lutter contre les violences des jeunes et entamer la réflexion vers un projet de loi. L'initiative et les choix du ministre sont remis en cause par sa propre majorité. Dominique Dupilet, député socialiste du Pas-de-Calais, estime que l'action gouvernementale est ambiguë lorsqu'elle essaie « de lutter contre les violences de toutes sortes » mais laisse se développer « virtuellement une violence accessible à tous<sup>15</sup> ». Ainsi, la lutte contre la violence réelle doit passer par la réglementation ou l'interdiction de certains produits virtuels. Précédant l'intervention de Nicolas Dupont-Aignan, le député socialiste affirme au gouvernement qu'il y a effectivement une contradiction entre les initiatives de lutte contre les jeux vidéo violents et leur vente libre dans les supermarchés. Le jeu vidéo violent doit devenir un objet de consommation restreint avec des points de ventes spécifiques. Il est donc nécessaire de mettre en place, dans un premier temps, une réglementation.

La loi du gouvernement sur la protection des mineurs est instituée le 17 juin 1998<sup>16</sup>. Elle permet la création d'une commission de contrôle sur les supports audiovisuels tels que les cassettes ou les « jeux électroniques » qui sont réduits à des jeux fondés sur une succession d'images pouvant impacter le jeune public. Pourtant, le gouvernement, par le biais de l'article 32 de la loi, reconnaît que le jeu vidéo possède une dimension narrative donc peut éventuellement être considéré comme un produit culturel. Le jeu représentant un danger pour la jeunesse en raison de la place accordée aux crimes ou à la violence par le scénario ou le *gameplay* peut être interdit.

<sup>12</sup> « Commission nationale d'éthique des jeux-vidéo », *Proposition de loi n°667*, déposée le 3 février 1998.

<sup>13</sup> La proposition est renvoyée à la commission des lois constitutionnelles, de la législation et de l'administration générale de la République avant d'être abandonnée.

<sup>14</sup> José Balarello, *op.cit.*

<sup>15</sup> Dominique Dupilet, député socialiste du Pas-de-Calais, « Question au ministre de l'Intérieur », *Question n°11120*, 9 mars 1998.

<sup>16</sup> « Loi n°98-468 du 17 juin 1998 relative à la prévention et à la répression des infractions sexuelles ainsi qu'à la protection des mineurs », *Journal Officiel*, n°139, 18 juin 1998.

Comme le constate Olivier Mauco (2011), cette commission est limitée<sup>17</sup>. Dès sa création elle n'a aucune ressource matérielle pour évaluer le contenu de supports variés. De plus, son président, Jean-François Mary s'investit peu car il ne croit pas qu'il existe des liens de causalité entre violence et jeux vidéo. Le gouvernement ne prend pas l'initiative de sa restructuration et la commission n'a « qu'une existence nominale<sup>18</sup> ». Le gouvernement a davantage voulu taire les critiques de l'opposition par une décision symbolique, ne considérant les attaques contre la violence des jeux vidéo que comme une simple critique de sa propre politique.

La loi du gouvernement ne convainc pas l'opposition qui essaie de la rendre obsolète en proposant d'autres textes entre 1999 et 2002. Le thème de la violence dans les jeux vidéo est de nouveau instrumentalisé par le personnel politique de droite, non plus pour insister sur l'inaction du gouvernement mais pour illustrer le dynamisme de l'opposition sur les questions de sécurité.

Le 9 novembre 1999, 32 députés se rassemblent et font enregistrer à la présidence de l'Assemblée nationale une proposition de loi réglementant l'accès des mineurs à certains jeux vidéo<sup>19</sup>. Les députés observent que les lois actuelles créent un vide institutionnel concernant le contrôle des jeux vidéo et tiennent pour quantité négligeable la loi du 17 juin 1998. Ils critiquent avant tout les représentations de la violence – violences physique et idéologiques – et la possibilité de choisir l'orientation morale de l'avatar :

*« Nombreux sont ces produits qui proposent aux jeunes [...] des situations de violence où le joueur tient un rôle : on note à cet égard que bien souvent il est possible d'opter indifféremment pour le rôle du « bon » ou du « méchant ». Certains de ces jeux sont d'un goût douteux ; outre la violence exacerbée qui les caractérise, d'aucuns véhiculent même des « messages » pornographiques et parfois font réapparaître les svastikas de sinistre mémoire ».*

Les politiques admettent le schéma manichéen de ces productions mais refusent l'interaction du joueur avec le « méchant ». La position de l'utilisateur évolue, le jeu n'est plus seulement rabaissé à son aspect vidéo. La violence impacte le joueur par le rôle qu'il peut avoir dans le jeu donc par l'interaction qui existe entre lui et son avatar. Les discours tendent de plus en plus à séparer le jeu vidéo du cinéma et insistent sur l'interactivité du jeu vidéo face à la passivité relative de l'écran.

Pour pallier la « carence » législative, ils proposent d'instituer auprès du ministre de l'Intérieur une nouvelle commission chargée de la composition, de la surveillance et du contrôle des jeux vidéo. Cette commission a pour mission de signaler au ministre les titres présentant « sous un jour favorable » tout acte de violence : banditisme, vol, haine, débauche ou « préjugés ethniques ». Cela implique tous les jeux où il est possible à l'avatar, donc au joueur, de réaliser ces actes. Seuls les jeux vidéo acceptés par la commission obtiendront un visa d'autorisation de vente aux mineurs.

La proposition est rejetée au profit de l'ancienne réglementation. Durant la même période, le SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs) propose l'auto-réglementation du secteur qui se dote d'une classification par âge (conseil d'utilisation et non d'interdiction).

Le deuxième tour de l'élection présidentielle de 2002 opposant Jacques Chirac et Jean-Marie Le Pen, a montré l'importance des questions de sécurité. Le débat sur la violence des jeux vidéo

<sup>17</sup> Olivier Mauco, « L'institutionnalisation de la violence des jeux vidéo à l'Assemblée nationale », in *Quaderni*, n°75, printemps 2011.

<sup>18</sup> Jean-Matthieu Méon, *L'euphémisation de la censure. Le contrôle des médias et la protection de la jeunesse : de la proscription au conseil*, Thèse de Science Politique sous la direction de Vincent Dubois, Université Schuman – Strasbourg III, 2004, p. 598

<sup>19</sup> Assemblée nationale, « Proposition de loi réglementant l'accès des mineurs à certains jeux vidéo » n°1901, 9 novembre 1999.

constitue une opportunité de montrer que le nouveau gouvernement est actif sur ces questions. Ainsi, pour confirmer cette continuité politique depuis les années 1990, 90 députés relance la même proposition de loi le 24 septembre 2002<sup>20</sup>. Les articles composant la loi sont identiques mais la demande se veut urgente. La dernière phrase de l'exposé des motifs, « Pour ces raisons, nous vous demandons, mesdames, messieurs, de bien vouloir adopter la présente proposition de loi », est maintenant en caractères majuscules et détachée du reste de l'exposé. Cette phrase souligne le fait qu'il n'y a plus aucune raison politique pour que la nouvelle majorité n'accepte pas le texte. Les pouvoirs publics, lancés dans un mouvement d'auto-réglementation du secteur et en débat pour une nouvelle signalétique européenne, ne tiennent pas compte de la proposition.

Ainsi, l'approche de l'élection présidentielle de 2002 n'est probablement pas étrangère à l'augmentation des propositions de loi de l'opposition entre 1999 et 2002. Peut-on y voir une réappropriation du débat comme baromètre du bilan politique du gouvernement de Lionel Jospin sur la question de la violence ? Aucune source ne confirme une ligne directrice d'un parti d'opposition sur ce thème. Les prises de position, au-delà de l'opposition politique, sont aussi mues par une conscience morale individuelle. Ainsi, deux autres propositions, avortées en 2001, réaffirment le lien intrinsèque qui existe entre violence sociale et violence vidéoludique pour une partie du personnel politique. Ces deux propos contradictoires confirment que, même au sein de l'opposition, aucune vision politique sur la question n'est dominante.

La première de Denis Jacquat, député UDF de Moselle, propose de lutter contre la violence des images en favorisant un « comportement citoyen » dès le plus jeune âge<sup>21</sup>. Il dédouane le rôle parental en insistant sur l'importance de l'éducation à l'image lors des cours d'éducation civique.

La seconde du député Lionnel Luca affirme que les parents ont une responsabilité dans l'achat des jeux violents<sup>22</sup>. L'achat est principalement dû à un manque de connaissances du secteur et de l'objet tant ils sont « abusés par des jaquettes ou des titres non évocateurs ». Il propose que « les jeux vidéo cruels, violents ou dégradants » doivent être assujettis à une commission consultative pour réaliser un classement spécifique qui doit figurer clairement sur leur boîtiers et jaquette.

À cet abus commercial s'ajoute la confusion engendrée par l'initiative de la signalétique SELL puis PEGI à partir de 2003. Certains parents ont vu dans le conseil d'âge indiqué sur la jaquette une note attribuée aux jeux : la classification moins de 16 ou 18 ans devient un excellent jeu qu'ils achètent à leurs enfants. Cette proposition de loi ne comporte qu'un seul article qui préconise de rendre obligatoire l'assujettissement de tous jeux vidéo « cruels, violents ou dégradants » à une commission consultative pour réaliser un classement spécifique clairement identifiable comme par exemple « V » pour violent.

Depuis le début des années 2000, la demande d'interdiction est moins présente et de plus en plus remplacée par une demande explicite de régulation politique. Alors que le premier député insiste sur le rôle de contrôle de l'État, *via* l'Éducation nationale, dans la lutte contre la violence des images, le second reconnaît que certaines dérives sont imputables à la sphère privée. Le rôle de l'État dans ce cas est donc d'aider l'autorité parentale en donnant des moyens pour une meilleure régulation.

### **Typologie et construction des discours sur la violence des jeux vidéo**

L'analyse des discours met à jour plusieurs éléments qui renseignent sur la manière dont les politiques abordent un thème qui ne leur est pas familier ou qu'ils jugent inacceptable.

<sup>20</sup> Guy Teissier, « Proposition de loi réglementant l'accès des mineurs à certains jeux vidéo », n°204, 24 septembre 2002.

<sup>21</sup> Denis Jacquat, « Proposition de loi visant à lutter contre la violence des images en favorisant un comportement citoyen dès le plus jeune âge », n°3266, 26 septembre 2001.

<sup>22</sup> Lionnel Luca, « Proposition de loi tendant à réglementer la diffusion des jeux vidéo », n°3498, 19 décembre 2001.



La première constatation qui peut être faite sur les particularités des critiques de la violence des jeux vidéo sous la XI<sup>e</sup> législature renvoie à sa nature formelle. Les attaques des parlementaires sont dirigées soit contre l'objet-jeu en lui-même, soit contre les politiques au pouvoir mais jamais contre les développeurs. La structure du secteur vidéoludique n'est pas remise en cause. Les jeux peuvent être directement énoncés : *Carmaggedon*, *GTA*, *Mortal Kombat*, mais leurs créateurs ne sont jamais cités. L'intervention intitulée *Interdiction de jeux vidéo défiant toute morale humaine et civique* du sénateur Philippe Darniche, révèle une certaine gêne politique à imposer des difficultés au « marché en pleine expansion des logiciels de jeux vidéo avec console<sup>23</sup> ». Cela peut en partie expliquer la position du gouvernement qui mise aussi sur l'auto-régulation et encourage l'initiative du SELL en 1999.

Les attaques des députés et des sénateurs sont aussi motivées par des éléments extérieurs à des enjeux politiques. Elles émanent rarement d'un parlementaire ayant vu et joué au jeu ou d'un positionnement idéologique d'un parti. L'exemple du traitement politique sur le premier épisode de la série *Grand Theft Auto* (DMA Design, 1997) montre que les parlementaires n'ont pas une connaissance personnelle du jeu qu'ils critiquent et qu'ils n'y ont probablement jamais joué. Dans *GTA (Grand Theft Auto)*, le joueur incarne, au cœur d'États-Unis fantasmés, un gangster dont le but principal est de se faire un nom dans le milieu de la pègre en effectuant de nombreuses missions. L'utilisateur se déplace dans les différents espaces en ayant librement la possibilité, entre autres, de voler, écraser et abattre les piétons.

Ces attaques peuvent être centrées sur la sortie d'un jeu qui relance le débat. Le décalage temporel, généralement de plusieurs mois, entre la sortie commerciale et le début des critiques politiques donnent un sentiment de méconnaissance du sujet et ne permet pas aux pouvoirs publics de réagir. Ainsi, le 22 janvier 1998, Philippe Darniche « appelle d'urgence l'attention » du ministre de l'Intérieur après la commercialisation de jeux qui « visent à inciter virtuellement les adolescents à la violence urbaine et aux combats de rues après s'être identifié à un héros mandaté par la mafia et qui n'est autre qu'un revendeur de drogue<sup>24</sup> ». L'appel est lancé quatre mois après la sortie de *GTA* sur ordinateur donc tard pour ralentir ou interrompre les ventes. De plus, le temps entre l'intervention du sénateur et la sortie du jeu sur la console Playstation (février 1998) est trop restreint pour interdire la vente : la réponse du gouvernement n'est faite qu'en mars 1998 et ne fait que rappeler les lois et réglementations en vigueur.

Les critiques peuvent aussi faire suite à une attaque d'un jeu par une institution relayée dans la presse. Emmanuel Hamel, sénateur RPR du Rhône, attire l'attention du ministre de l'Intérieur sur un jeu vidéo mettant en scène un personnage qui vole des armes et tue des policiers pour accumuler des points<sup>25</sup>. Il admet qu'il a pris connaissance de *GTA* par l'intermédiaire d'une information parue dans le magazine *L'Essor de la gendarmerie nationale* « selon laquelle le syndicat de la police a demandé le retrait du marché d'un jeu vidéo ». Le syndicat de la police est principalement offusqué que le joueur puisse « flinguer des flics (ce qui rapporte le plus de points) ». Dans ce cas, le sénateur se fait le porte-parole politique d'une demande extérieure. Généralement, le personnel politique est alerté par un article, principalement du *Figaro* lorsqu'il s'agit de l'opposition. Il n'y a que rarement joué, la connaissance du jeu vidéo se réalise par l'intermédiaire de la presse en reprenant les propos des journalistes ou d'autres (*Familles de France*) et ne faisant que retranscrire leurs attaques.

Dans les deux cas, les critiques sont accompagnées d'une demande de signalisation et d'une plus grande intervention de l'État dans le secteur vidéoludique. On constate une nette opposition

<sup>23</sup> Philippe Darniche, sénateur NI de Vendée, « Interdiction de jeux vidéo défiant toute morale humaine et civique », *Question n°05551 publiée dans le Journal Officiel du Sénat*, le 22 janvier 1998, p. 201.

<sup>24</sup> *Ibid.*

<sup>25</sup> Emmanuel Hamel, sénateur RI du Rhône, « Retrait de la vente d'un jeu vidéo pouvant inciter à la violence », *Question n°07797 publiée dans le Journal Officiel du Sénat*, le 23 avril 1998, p. 1299.

entre une volonté parlementaire d'interventionnisme étatique justifié par le danger de l'impact des images violentes et une réticence gouvernementale due à un manque de connaissance du secteur.

Il existe ainsi des moments de montée en puissance de la critique politique (1997-1999-2002) qui semble être en décalage avec la sortie du jeu ou de la polémique qu'il a suscitée dans les médias. Alors que la série *Mortal Kombat*, débutée en 1992, cristallise les critiques médiatiques à partir de 1993, le personnel politique français s'intéresse à ces jeux qu'à partir de 1998 pour les lier à l'« hyperréalisme » des images violentes. Ces moments de montée en puissance semblent concorder avec l'évolution de l'agenda politique et l'approche d'élections. Pour les parlementaires et gouvernements français, le sujet de la violence des jeux vidéo et de leur réglementation ou interdiction est autant un enjeu de société qu'un enjeu politique servant de critique envers l'opposition. Malgré une critique dominante, la multiplicité des attaques et des propositions de lois confirme qu'il n'y a pas qu'un seul discours des politiques français sur le thème de la violence. Il dépasse les clivages idéologiques et n'est pas nécessairement alimenté par une feuille de route d'un parti, même s'il peut être utilisé à des fins politiques : insister sur une inaction ou à l'inverse montrer son dynamisme sur la question de la sécurité.

\*\*\*

Au-delà de l'enjeu politique, le discours sur la violence est aussi le résultat d'une incompréhension de certains parlementaires non pas pour les jeux vidéo mais pour ce qu'ils donnent à voir. Les critiques se cristallisent autour de la représentation de la violence puis de sa mise en perspective dans une narration interactive : le joueur a la possibilité d'agir sur l'avatar pour commettre des actes répréhensibles. Ainsi, entre 1997 et 2002, la perception du jeu vidéo évolue et sert à trouver une origine au « climat de violence ». Alors que les critiques sur l'impact des images violentes consacrent l'aspect vidéo du jeu comme principal responsable, l'interactivité qui est une spécificité du médium vidéoludique devient, à partir du milieu de l'année 1998, un facteur aggravant et une cause de la « dérive » de certains jeunes. On passe ainsi d'une critique de l'aspect vidéo à l'aspect interactif, d'une critique de la passivité aux conséquences d'une action par l'interaction. Cette grille de lecture présente le jeu vidéo comme un vecteur de la violence sociale et non comme le réceptacle de celle des utilisateurs.

La mise en accusation progressive du jeu vidéo durant la XI<sup>e</sup> législature et la recherche du « parfait coupable » à l'augmentation de la violence chez les mineurs, font émerger chez certains parlementaires une obsession systématique sur le jeu vidéo pour expliquer d'autres affaires. La personnalité politique d'Emmanuel Hamel en est caractéristique. Il attire l'attention, le 18 novembre 1999, du secrétaire d'État aux petites et moyennes entreprises sur l'information parue dans *Le Figaro* du 12 octobre 1999 qui met en accusation une console de jeu en veille dans la mort de sept personnes lors d'un incendie<sup>26</sup>. La réponse du ministère faite le 18 mai 2000 relativise l'accusation en précisant que l'expertise judiciaire n'a pas permis de déterminer la cause du sinistre qui aurait pu aussi être déclenché par l'oubli d'une cigarette sur un fauteuil. Dans ce cas, le sénateur s'empresse de mettre en accusation le jeu vidéo sans vérifier l'avancée de l'enquête. Dans le courant des années 2000, le jeu vidéo, encouragé par une politique volontariste notamment du ministère de la Culture, s'émancipe des critiques des autres médiums. Pourtant, les discours montrent un secteur encore trop caricaturé et peu maîtrisé par une partie du personnel politique. La crise que subit le secteur européen dans les années 2000-2002 change le regard porté par les politiques français. À partir de 2003, le jeu vidéo est reconnu comme produit culturel qu'il est nécessaire de soutenir.

<sup>26</sup> Emmanuel Hamel, sénateur PRP du Rhône, « Utilisation des consoles de jeux vidéo », *Question n°20608 publiée dans le Journal Officiel du Sénat*, le 18 novembre 1999, p. 3780.