



**HAL**  
open science

# 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

Julien Lalu

► **To cite this version:**

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. 2014. hal-02045746

**HAL Id: hal-02045746**

**<https://hal.science/hal-02045746>**

Submitted on 26 Feb 2019

**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.

# ***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***

Julien LALU

Les questions au gouvernement de la IXe législature (1988-1993) montrent que les sénateurs et députés français considèrent le jeu vidéo comme un simple divertissement. Le jeu vidéo est un spectacle électronique avec son et lumière, « un jeu ou un divertissement [...] pourvus d'un dispositif mécanique, électrique <sup>1</sup> ». A l'image du flipper, ils l'apparentent à une « machine d'adresse électronique » dépendant de l'économie du loisir. Jusqu'aux années 1990, le jeu vidéo n'est pas une préoccupation parlementaire et n'a d'existence politique qu'au travers de la borne d'arcade. La presse française est tout d'abord fascinée par cette innovation venue des États-Unis puis du Japon. La majorité des journalistes présente le jeu comme une nouvelle évolution du marché ludique qu'il faut tout de même surveiller face à la perte de vitesse du monde de l'édition et de la presse écrite (*Le Monde*, 23/01/1988). Ils commencent à mettre en lien la santé fragile de l'édition avec l'intérêt du public pour les nouvelles technologies. La presse oppose l'industrie ludique à l'information et l'édition, une incohérence qui traduit les difficultés de ces dernières à se renouveler.

Pourtant, un changement de traitement et de discours s'opère dans le courant des années 1990 et devient l'un des principaux axes d'analyse politique et médiatique à la fin de la décennie (Olivier Mauco, 2014). Le jeu vidéo peut transmettre un message, des valeurs et influencer son environnement. Dès lors, il peut être un danger pour son utilisateur. L'affaire dite du « jeu raciste » (1995-1998) est exemplaire de cette évolution. En quoi est-elle un indicateur de l'évolution de la perception de la presse et du personnel politique sur le médium vidéoludique en France ?

## Le jeu vidéo comme outil de communication

Durant les années 1990, Philippe Le Gallou, fils du député européen et conseiller régional Front National (FN) d'Ile-de-France Jean-Yves Le Gallou, imagine un jeu vidéo pour soutenir le parti politique de Jean-Marie Le Pen. Intitulé *Jean-Marie, jeu national multimédia. Front national 92*, le logiciel, utilisable sur ordinateur Macintosh, est mis en vente lors de la Fête des bleu-blanc-rouge (BBR) de 1995, rencontre automnale des sympathisants et membres du FN depuis 1981<sup>2</sup>. La contradiction que font apparaître les sources rend la datation du développement difficile à établir. Un rapport d'information du Sénat sur les enjeux des images de synthèse et des mondes virtuels en 1997 énonce l'année 1992 comme date de création, influencé par le titre « *Front national 92* » qui fait pourtant référence au département français (Hauts-de-Seine)<sup>3</sup>. La presse affirme que la création intervient durant l'été 1995 mais les erreurs sur la description du jeu qu'elle contient mettent en doute l'exactitude des propos. Elles sont symptomatiques de l'empressement de la presse généraliste à couvrir rapidement la polémique suscitée par l'affaire. Le logiciel a très probablement été distribué en 1995 mais rien n'indique qu'il n'existait pas avant cette date.

Le joueur incarne Jean-Marie Le Pen qui doit éviter « les ennemis de la France qui rôdent »

---

<sup>1</sup>Ministère du Budget, « Réponse à Serge Vinçon, sénateur RPR du Cher ; question n°03790 », *Journal Officiel du Sénat*, 31 mars 1994, p. 723.

<sup>2</sup>Jean-Claude Pierrette, « SOS-Raciste demande la saisie d'un jeu multimédia à la gloire de M. Le Pen », *Le Monde*, 12 janvier 1996.

<sup>3</sup>Claude Huriot, « Images de synthèse et monde virtuel techniques et enjeux de société », *Rapport d'information n°169*, 11 décembre 1997, p. 126.

(propos tirés du jeu). Le jeu présente, sur fond tricolore minimaliste et *scrolling* horizontal, une douzaine de personnalités politiques et associatives qui gênent, selon l'auteur du jeu, la progression du président du FN vers l'Élysée. Le premier « ennemi de la France » est Fodé Sylla, président de l'association SOS-Racisme. Ensuite, le joueur doit affronter, entre autres, les photographies de François Mitterrand, Lionel Jospin, Philippe de Villiers, Robert Hue et Jacques Chirac avec le sigle du RPR qui « zigzag sur l'écran, tentant d'éviter un Jean-Marie Le Pen jovial » (*Le Monde*, 12/01/1996). Il est plus probable que ce soit au joueur d'éviter le sigle puisque le contact avec un ennemi pénalise le score<sup>4</sup>, la mécanique ludique de l'évitement étant un élément fondateur du jeu vidéo. Dans *Gunfight* (Midway, 1975), le joueur incarne un *cow-boy* qui doit vaincre son adversaire tout en esquivant ses projectiles. Contre les embûches, le parcours du personnage est semé de primes qui augmentent le score (flammes tricolores que le joueur doit ramasser).

Chaque victoire de Jean-Marie Le Pen contre un opposant politique ou idéologique est accompagnée de la *Chevauchée des Walkyries* composée par Richard Wagner (prélude de l'acte III de l'opéra *Die Walküre*). Souvent réapproprié par la culture populaire comme le cinéma, ce *leitmotiv* est utilisé comme coloration musicale d'une charge héroïque ou victorieuse (*Apocalypse Now*, 1979). Favorisé par sa commercialisation auprès d'un public ciblé, le jeu eut un succès relatif et la plupart des disquettes ont été vendues durant l'événement.

Dans un contexte politique particulier, défaite aux élections présidentielles en mai et poussée du Front national aux élections municipales en juin 1995 (Toulon, Orange, Marignane), *Jean-Marie, jeu national multimédia* est un exemple de l'utilisation du jeu vidéo comme outil de communication – célébration de la victoire des trois maires FN lors de la Fête des BBR – mais peut-être aussi comme objet cathartique – le jeu permet de vaincre les coupables désignés comme responsables de l'échec au premier tour des élections présidentielles. Inspiré d'un programme américain similaire (avec Clinton), le jeu est né, selon Jean-Yves Le Gallou, d'une volonté d'utiliser les moyens de communications modernes (*Libération*, 15/11/1995).

Le rapport d'information du Sénat précise que le jeu a été réalisé par le Front National. Pourtant, aucune source ne démontre que la décision du développement du jeu émanait du parti politique. Aucun propos du président du FN ne confirmait ou sous-entendait qu'il était commanditaire ou même informé de sa création. Sa conception et sa distribution sont individuelles et non reconnues par le Front National. De plus, Philippe Le Gallou ne reconnaît pas directement la paternité de son logiciel. L'auteur du jeu prend soin de le signer du pseudonyme de Philippe Blanc mais indique sur la disquette l'adresse postale de son père dans les Hauts-de-Seine et profite de sa place pour le faire diffuser par Front National 92<sup>5</sup>. Après l'avoir rapidement identifié, SOS-Racisme attaque en justice le créateur.

### L'affaire du « jeu raciste »

L'enchaînement des événements entre 1996 et 1998 fait passer *Jean-Marie, jeu national multimédia* de l'anecdote peu connue du public à un fait divers qui passionne la presse. La construction de l'affaire dite du « jeu raciste » a deux aspects qui se superposent : un temps juridique jalonné de méprises et débats médiatiques.

#### *Les étapes juridiques de l'affaire*

Après avoir pris connaissance du jeu à la fin de l'année 1995, l'association SOS-Racisme saisit le tribunal civil de Nanterre en janvier 1996. Le 10 janvier, à l'occasion de l'assignation en référé du FN, l'avocat de l'association, Jean-François Anquetil, estime qu'il y a « une atteinte à l'image d'une gravité exceptionnelle, civile et pas politique » (*Le Monde*, 12/01/1996). Il réclame le retrait des

<sup>4</sup>Philippe Le Gallou, « Une lettre de Philippe Le Gallou », *Le Monde*, 8 avril 1997.

<sup>5</sup>Sylviane Stein, « Le Front national joue et perd », *L'Express*, 18 janvier 1996

disquettes et 1,6 million de francs de dommages-intérêt pour Fodé Sylla. L'avocat de l'accusé, François Wagner, considère que le jeu n'est pas une atteinte à l'intimité de la vie privée. Il dépose au tribunal une version définitive du logiciel : la mention « ennemis de la France » est remplacée par « adversaire de la France ». Les fautes d'orthographe et autres problèmes de programmation, corrigés dans cette version, sont un indice du caractère individuel du développement du jeu et de la volonté de l'auteur de ne le diffuser qu'au sein d'un groupe restreint.

Le 15 janvier, le tribunal de Nanterre rend son verdict : l'ordonnance demande la saisie et l'interdiction de la vente du jeu, sous astreinte de 1000 F par infraction constatée, ainsi qu'une amende de 50 000 F en faveur de l'accusation. Le jugement retient dans ses attendus une utilisation « anormale et préjudiciable » à des fins politiques des traits de la personnalité de Fodé Sylla, présenté comme un « ennemi de la France » (*L'Humanité*, 17/02/1996).

La cour d'appel de Versailles rejette, le 16 février 1996, la demande de Philippe Le Gallou et confirme le jugement précédent. Jacques Duplat, avocat général, estime que le jeu constitue une atteinte « grave » à l'image de Fodé Sylla en dénaturant sa personnalité dont l'œuvre se caractérise « par des actions non violentes en faveur de l'intégration » (*Libération*, 9/03/1996). Il oppose la mauvaise action de Philippe Le Gallou (utilisation du jeu comme outil de communication) aux bonnes actions de Fodé Sylla (démarche philanthropique), intégrant ainsi un schéma d'opposition morale et idéologique au débat juridique.

L'avocat général précise ainsi le cadre de la condamnation. Le jeu porte atteinte au droit à l'image selon l'article 9 du Code civil – l'altération de la personnalité (matérielle ou intellectuelle) s'ajoute à l'exploitation de la représentation d'une personne à des fins commerciales ou idéologique. Selon les termes de la cour d'appel, « l'image est ravalée au rang d'élément matériel d'une dynamique informatique et devient un repère commandant une manœuvre avant d'être générateur d'un score<sup>6</sup> ». C'est donc l'opposition entre les bons points accordés par les flammes tricolores et les pertes engendrées par le contact avec l'image de Fodé Sylla qui est mise en accusation. Ce symbolisme de l'image est nécessaire à la condamnation puisque les juges reconnaissent que le simple fait que le visage du président d'une association, dont l'existence est fortement médiatisée, apparaisse dans le contenu d'une disquette informatique ne peut justifier les mesures d'interdiction.

Dénonçant une construction juridique établie au bénéfice de Fodé Sylla, l'accusé décide de se pourvoir en cassation. Le 17 juillet 1998, la Cour de cassation rejette le pourvoi présenté par Philippe Le Gallou et le Front National. Jacques Lemontey, président de la Cour, rappelle que l'utilisation « dans un sens volontairement dévalorisant » de l'image d'une personne, justifie les mesures prises (*L'Humanité*, 7/08/1998). Toutes les disquettes sont officiellement saisies et interdites à la vente, l'amende en faveur de Fodé Sylla est maintenue.

### *Le jeu médiatique, créateur de la polémique*

La presse s'empare très tôt de l'affaire : *Le Monde* publie le 12 janvier 1996, en page « Société », un article de quatre colonnes en insistant sur le caractère raciste du jeu et le lien entre l'auteur et le FN. L'aspect vidéoludique du support participe à l'engouement. Les publications appuient sur le terme « jeu » comme *L'Humanité* qui l'utilise entre guillemets pour signaler à la fois cette particularité et remettre en doute sa fonction ludique. Les premiers articles s'étendent sur l'image de Fodé Sylla, représenté avec un os dans le nez « pour accentuer ses origines africaines » (*Le Monde*, 12/01/1996). Après ces révélations, l'affaire s'accélère. Jean-Yves Le Gallou intervient directement dans la presse et assure que ces faits ont été inventés par des membres de SOS-Racisme. L'association reconnaît son « erreur » le 12 janvier et se rétracte sur ce point (*Le Monde*, 16/01/1996).

Pour confirmer l'intervention de son père, Philippe Le Gallou fait paraître, au titre du droit de réponse, un texte en février 1996 (*L'Humanité*, 17/02/1996). Il condamne l'article publié dans *Le Monde* mais relativise les erreurs : « Il se peut que votre bonne foi ait été abusée, comme celles d'autres journalistes, par une dépêche de l'Agence France-Presse ». D'après lui, les accusations sur le

---

<sup>6</sup>Arrêt dit "jeu multimédia Front national 92", Cour d'appel de Versailles, 8 mars 1996, *Gazette du Palais*, 1 mai 1996

caractère raciste du jeu sont une rumeur savamment orchestrée par des membres de l'association lors de l'assignation en référé du FN le 10 janvier. Cette méprise médiatique est un manquement à la méthode et à la déontologie. Elle s'explique par l'immédiateté contemporaine de l'information qui pousse au manque de vérification : chacun veut être le premier à couvrir le *scoop*.

Le jeu médiatique par réponses interposées qui s'installe entre les journalistes et Philippe Le Gallou, fait émerger l'affaire du « jeu raciste » et pénètre le débat social jusqu'à la fin de l'affaire en 1998. Ironiquement, *Libération* titre le 9 mars 1996 « Philippe Le Gallou condamné en appel pour un jeu raciste » alors que l'article est précisément une lettre envoyée par l'intéressé pour rappeler qu'il n'est pas condamné pour un jeu à caractère raciste.

La mise à l'honneur de Jean-Marie Le Pen dans le jeu et le poste occupé par son père facilite le rapprochement de Philippe Le Gallou au Front national dans la presse : *L'Express* titre le 18 janvier 1996 « le Front national joue et perd », la condamnation du Front national 92 est énoncée avant celle du développeur et principal accusé.

SOS-Racisme tente ainsi d'instrumentaliser et de faire du jeu vidéo « politico-douteux », selon les termes de *L'Express* (*L'Express*, 18/01/1996), un jeu à caractère raciste. Le tribunal ne tient pas compte des propos mais la presse est tantôt confuse, tantôt ironique. Malgré les différents textes envoyés par Philippe Le Gallou réaffirmant qu'il n'a pas été condamné pour un logiciel raciste et le jugement du tribunal de Nanterre (confirmé par la cour d'appel de Versailles), la presse maintient un double amalgame : entre Philippe Le Gallou et le FN puis entre le caractère raciste démenti et la mise en symbole de l'image. Ainsi, *L'Humanité* titre le 7 août 1998 « Jeu vidéo raciste : Le Gallou débouté en cassation ». Sans être une provocation affichée, cet article prend une posture militante : le quotidien a connaissance des jugements et du démenti de SOS-Racisme qu'elle a elle-même publié (*L'Humanité*, 17/02/1996).

Les interventions de l'accusé, présentées comme des droits de réponse, tentent de minimiser l'impact et la portée des représentations en martelant des informations juridiques précises comme le Code civil (article 9 relatif au droit à l'image). Le jeu vidéo, qui était à l'origine clientéliste, devient, par le jeu médiatique, social et politique. Précisons que le sympathisant FN n'est pas inquiet par les personnalités politiques visées dans *Jean-Marie, jeu national multimédia*. L'enjeu pour SOS-Racisme est de montrer que les partisans du FN ont des idées condamnables. Au contraire, l'objectif de la partie adverse est de démontrer le peu d'enjeu de cette affaire : François Wagner précise dès le 12 janvier que Jean-Marie Le Pen n'est pas responsable de sa création et de sa distribution. L'affrontement juridique entre Philippe Le Gallou et Fodé Sylla devient une opposition idéologique entre le Front national et SOS-Racisme. Le premier tente de taire l'affaire, le second essaie de la déplacer : d'un échange d'articles vers un débat social. L'affaire a peu de retentissement dans l'opinion publique. Par contre, elle devient une référence pour la justice lorsqu'il y a un conflit sur le droit à l'image dans les jeux vidéo. Chloé Kojfer, avocate, prend comme exemple le jeu pour démontrer que la plainte déposée par Lindsay Lohan contre GTA V en 2013 n'aurait pas pu aboutir en France étant une personnalité très médiatisée (*Le Nouvel Observateur*, 02/12/2013). Concernant la presse et le personnel politique, Philippe Le Gallou reste le développeur d'un jeu Front National. En 2012, il s'inscrit sur les listes du Parti Pirate en utilisant son ancien pseudonyme. Mediapart rappelle qu'il a été condamné et précise qu'il est « une mauvaise fréquentation » pour un parti qui prône la liberté sur internet (*Mediapart*, 28/06/2012). Au final, les tentatives des deux parties, Philippe Le Gallou et SOS-Racisme, ont échoué. L'affaire n'est pas oubliée et devient même une référence juridique. Par contre, le supposé caractère raciste du jeu n'apparaît plus après la décision de la Cour de cassation en 1998.

### Quelques éléments d'analyse conclusifs

L'affaire du « jeu raciste » est caractéristique de l'évolution de la perception sociale et politique du jeu vidéo.

Le choix du médium découle de la vision de l'opinion publique sur le jeu vidéo avant les

années 1990. Il est perçu comme un espace d'expression relativement libre qui n'a pas encore de réglementation spécifique (réglementation audiovisuelle peu connue dans l'opinion publique). Jusqu'aux années 2000, à chaque demande parlementaire de régulation et de réglementation, le ministre interrogé rappelle les lois en vigueur notamment l'article 227-24 du code pénal qui réprime la diffusion de tout message violent ou pornographique ainsi que l'article 15 de la loi du 30 septembre 1986 qui confie au Conseil Supérieur de l'Audiovisuel la mission de veiller à la protection de l'enfance et de l'adolescent<sup>7</sup>.

Pourtant, une évolution se fait sentir dès 1992. Le jeu vidéo semble être un jeu particulier qui constitue « un support de l'écrit, de la parole et de l'image » et qui peut donc entrer dans les champs d'application de l'article 24 de la loi du 29 juillet 1881 modifiée qui réprime le délit de provocation à la haine ou à la violence raciale ou religieuse et l'apologie des crimes contre l'humanité<sup>8</sup>. La justice condamne les conditions de la représentation de Fodé Sylla car les mécaniques de jeu portent atteinte au droit à l'image : perte de points au contact du portrait par la mise en symbole de l'image. L'affaire fait date comme jurisprudence. Dans son rapport sénatorial de 1997, Claude Huriet prend pour exemple *Jean-Marie, jeu national multimédia* pour illustrer les différentes formes de droit à l'image dans les jeux vidéo. Durant cette période, le marché français se dote de la réglementation SELL : misant sur l'auto-régulation du secteur, le gouvernement laisse volontiers le Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs créer en 1995 une signalisation donnant un conseil d'âge pour l'utilisateur.

Dans cette affaire, le jeu est utilisé comme outil de communication et peut ainsi être instrumentalisé. L'objectif premier de Philippe Le Gallou est d'exorciser une défaite puis d'exalter une victoire. Pour SOS-Racisme, le logiciel est l'opportunité d'avertir plus globalement sur le danger que peut représenter, selon elle, le FN. La couverture médiatique créée par l'« erreur » du caractère raciste du jeu permet de substituer à l'enjeu juridique, un enjeu idéologique voire politique. Le jeu vidéo devient un vecteur d'idées ou de messages que l'on peut éventuellement adresser à un public ciblé : membres et sympathisants FN pour Philippe Le Gallou ; opinion publique pour SOS-Racisme. Dès le début des années 1990, les politiques français commencent à prendre conscience que le jeu vidéo peut véhiculer des idéologies qu'ils condamnent. Entre 1988 et 1992, la diffusion des jeux *Test Aryen* ou *Clean Germany* produit par des groupuscules néo-nazis en Europe déclenche une polémique en France. Michel Meylan, député UDF de Haute-Savoie, questionne en 1992 le ministre de l'Intérieur sur ce jeu dont « les représentants du monde combattant se sont émus à juste titre<sup>9</sup> ». Aucune action pénale n'est engagée mais le ministère interrogé confirme que peu à peu le jeu vidéo devient une question de sécurité nationale. L'affaire du « jeu raciste » remet cette question sur le devant de la scène publique en 1996 et participe à un mouvement d'évolution du regard porté sur le jeu vidéo par l'opinion politique notamment à partir de 1997.

*Jean-Marie, jeu national multimédia* prend part au débat social et politique des années 1990 sur les représentations de la violence et des messages véhiculés, particulièrement à la télévision et au cinéma.

Un colloque au Sénat du 17 et 18 juin 1993 intitulé « Violence et télévision » est très médiatisé : *Le Monde* y consacre un compte rendu de deux pages (*Le Monde*, 04/07/1994). Le rapport déplore que la violence soit devenue un nouvel atout commercial dans les productions cinématographiques américaines. Le jeu vidéo intègre le débat principalement à partir de 1997 avec quelques affaires comme celle du « jeu raciste » de Philippe Le Gallou. Le discours se radicalise, le jeu d'adresse électronique est devenu un jeu vidéo avec des représentations imagées. Le 22 janvier 1998, Philippe Darniche, sénateur de Vendée, demande l'« interdiction de jeux vidéo défiant toute morale humaine et civique<sup>10</sup> » (*Phantasmagoria* en 1995 ou *Carmageddon* en 1997).

---

<sup>7</sup>Emmanuel Hamel, sénateur RPR du Rhône, « Création d'un conseil des sages chargés de juger la littérature enfantine, la télévision et les jeux vidéo », Question n° 24462, 13 avril 2000.

<sup>8</sup>Meylan Michel, député UDF de Haute-Savoie, « Question au ministère de l'Intérieur et de la Sécurité publique », Question n° 62761, 12 octobre 1992.

<sup>9</sup>*Ibid.*

<sup>10</sup>Philippe Darniche, sénateur NI de Vendée, « Interdiction de jeux vidéo défiant toute morale humaine et civique »,

L'affaire du « jeu raciste » est un indice de l'évolution de la considération politique et médiatique : d'objet de l'industrie du divertissement au débat sur le jeu vidéo comme potentiel danger (violence ou santé). Elle participe au renouvellement du regard porté par les politiques (ministres, députés, sénateurs) qui prennent acte des faits par la presse.

*Jean-Marie, jeu national multimédia* est un exemple qui fait passer le jeu vidéo des rubriques habituelles : « divertissement », « culture » ou « économie », aux rubriques « société » voire « politique ». Le traitement de la presse fait évoluer le jeu vidéo du loisir au médium pouvant être instrumentalisé. Il participe donc à l'évolution du discours politique sur ce point. Les différentes critiques des députés et sénateurs à la fin des années 1990 ont comme principale source les quotidiens français. Pour le jeu vidéo, la presse est actrice de la création d'une opinion publique et politique. Fragilisé par une nouvelle crise économique dans le milieu des années 1990, le secteur vidéoludique devient, pour une partie des politiques français, un coupable idéal qui participe aux « climat de violence<sup>11</sup> » chez les mineurs.

---

Question n°05551, *Journal Officiel du Sénat*, p. 201.

<sup>11</sup>Eric Raoult, député RPR de Seine-Saint-Denis, « Question au ministère de la Communication », *Question n°10160*, 17 janvier 1994.