

Épilepsie, idiotie, violence, amoralité, addiction. Le *gamer*, entre criminel potentiel et victime d'une industrie culturelle productrice de dépendants aux opiacés numériques, fait l'objet de toutes les attentions : pouvoirs publics, associations, entrepreneurs de morale essaient depuis plus de deux décennies de contenir l'influence de ces machines affublées de tous les vices. Les jeux vidéo sont-ils hors de contrôle? L'histoire des cadres de leur réception en France atteste en tout cas d'une divergence profonde entre deux mondes, qu'elle se manifeste par l'ignorance mutuelle, les déclarations incendiaires ou les régulations intempestives.

Voici l'un des épisodes de ce long malentendu.

Le vendredi 27 novembre 2009, Nadine Morano, alors secrétaire d'État chargée de la famille, commente, au micro de Jean-Jacques Bourdin sur RMC, les potentielles dérives du jeu *Dofus* — tout en avouant ne pas le connaître —, condamne vertement le système de régulation PEGI — qu'elle considère illisible — et annonce la constitution d'un groupe de travail

pour réguler les jeux vidéo. Ces déclarations provoquent un tollé général au sein de l'industrie qui, depuis 1994 aux États-Unis et 2003 en Europe, a mis en place des dispositifs d'auto-régulation, respectivement l'ESRB (Entertainment Software Rating Board) et le PEGI (Pan-European Game Information). Au-delà des menaces potentielles d'un contrôle politique, c'est la définition même des jeux vidéo et les risques pour leur image auprès du grand public qui exaspèrent la communauté du *gaming*.

Nadine Morano n'en est pas à son premier commentaire sur les risques du jeu vidéo. Dès le 5 mai 2008, quelques jours après la sortie de *GTA IV*, la secrétaire d'État s'inquiétait, dans un communiqué de presse, du caractère « violent », « amoral » et « potentiellement addictif » de ce jeu. En parallèle, l'association Familles de France s'interrogeait sur les valeurs du jeu : « Comment mettre en valeur un jeu dont le principe de réussite pour le joueur est de voler, tuer, trafiquer... c'est-à-dire commettre dans la ville de San Andrea¹, New York numériquement reconstituée, le maximum de crimes et d'enfreintes à la loi?² » Si le familialisme associatif de Familles de France vise à restaurer un ordre moral fondé sur le respect de l'autorité parentale (typique du familialisme d'Église³), la position de Nadine Morano répond davantage à une politique classique de protection de l'enfance qui met l'accent sur la responsabilité individuelle des parents, consommateurs et industriels. Se voulant exemplaire, elle se met en scène dans deux doubles pages de *Paris Match*. L'accroche est en parfaite adéquation avec les déclarations précédentes : « Générosité, solidarité,

1. En réalité il s'agit de Liberty City. Voir Olivier Mauco, *GTA IV, l'envers du rêve américain*, éditions Questions théoriques, septembre 2013.

2. Communiqué de presse, 30 avril 2008.

3. Voir Rémi Lenoir, « À propos de la généalogie de la morale familiale », *Actuel Marx*, n° 37, 2005/1, p. 43-54.

fraternité. Ces valeurs et ces mots, galvaudés ces temps-ci dans beaucoup de belles déclarations, la secrétaire d'État les incarne et les met en pratique dans sa vie privée. » Sauf qu'une photographie la montre, entourée de sa famille, s'adonnant à une partie de *GTA IV*... Le cliché amusera beaucoup le microcosme des joueurs. L'intéressée démentira quelques jours plus tard sa passion pour *GTA IV* et affirmera que cette mise en scène avait pour but d'expliquer à ses enfants en quoi ce jeu était mauvais pour eux⁴: « Est-ce que vous avez bien compris que ce reportage est un reportage qui parle de moi, de mes convictions, et que ce ne sont pas des images ou des photos volées, mais ce sont des photos posées, choisies. J'ai pris position pour des jeux vidéo, mais surtout pour l'accompagnement des parents avec les enfants⁵. »

C'est dans ce contexte de récurrence des accusations et des croisades morales à l'encontre des jeux vidéo que Jean-Claude Larue, délégué général du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisir (SELL) — l'un des syndicats professionnels historiques de l'industrie du jeu vidéo français — répond, sur le site Teknologik, à l'interview de Nadine Morano du 27 novembre 2009: « On a une classe aujourd'hui qui nous emmerde. C'est les politiques. Parce qu'on a des personnes âgées qui sont passées à côté de cet univers. Qu'ils s'appellent Sarkozy, Ségolène Royal, François Bayrou, Aubry, etc. Tous ces gens-là sont passés au travers. Ils nous emmerdent⁶. »

La tension et l'incompréhension entre le monde politique et l'industrie atteignent des sommets.

4. *Les Quatre Vérités*, France 2, 2 octobre 2009.

5. France Info, 2 octobre 2009.

6. <http://www.teknologik.fr/jeux-video/interview-jean-claude-larue-les-politiques-prennent-les-joueurs-pour-des-cons-7663>. Voir <http://www.gamesociety.com/post/2009/11/27/Clash-Morano-vs.-Larue>.

La mise en place de dispositifs privés de régulation devient effective en 1995, tant aux États-Unis (avec l'ESRB) que sur les marchés nationaux de l'Union européenne. En France — bien avant le PEGI, mis en place en 2003 —, le SELL, qui représente le monde de la publication (éditeurs, consociers et distributeurs), administre les contenus de jeux vidéo en apposant dès 1994 un label préconisant l'âge approprié. Les consommateurs sont ainsi avertis des contenus des jeux et, depuis l'instauration de l'avertissement sur l'épilepsie par les pouvoirs publics, des risques sanitaires pour ceux qui sont sujets à l'épilepsie photosensible. Malgré ces précautions, la régulation française des jeux vidéo est jalonnée de condamnations morales, de menaces politiques. Comme le rappelle Michel Dobry, c'est en période d'incertitude structurelle que les crises apparaissent, contribuant à « l'effacement ou [au] brouillage des indices et repères, et [à] la perte d'efficacité des instruments d'évaluation⁷ ». Les dispositifs industriels d'évaluation des contenus seront remis en cause de façon récurrente.

Pour comprendre comment les jeux vidéo ont pu faire l'objet de telles condamnations, l'un des points clés est la manière dont les non-joueurs prennent connaissance des jeux vidéo. Pour le joueur, la presse spécialisée occupe une place importante, alors que les non-initiés découvrent le jeu vidéo par les publicités et les articles des médias généralistes. Le jeu vidéo étant une industrie de contenus à forts investissements⁸, l'incertitude est gérée par la standardisation de

7. Michel Dobry, *Sociologie des crises politiques*, Presses de Sciences-Po, 2009, p. 138.

8. La définition du jeu vidéo comme industrie culturelle ou industrie créative fait débat au sein de la communauté de chercheurs. Par exemple, Aphra Kerr considère que l'industrie du jeu vidéo relève de la catégorie des industries culturelles, étant donné le « risque élevé impliqué dans la production culturelle, les coûts élevés de production mais les faibles coûts de reproduction de la production culturelle, et la nature de bien

ses productions⁹ et la stabilisation de ses publics. Pour cela, elle s'appuie sur l'écosystème des médias¹⁰ de son public cible, visé et mis en forme par le marketing au travers de publicités : jeune enfant, adolescent ou même adulte. Par là, elle institue une figure du joueur type dans ce que Michael Schudson appelle un « environnement d'information¹¹ ». Les consommateurs d'un bien agissent dans un environnement d'information qui se décline en plusieurs canaux permettant d'accéder à la connaissance d'un bien : l'expérience personnelle du consommateur, le bouche-à-oreille, l'information non publicitaire dans les médias, les informations des institutions éducatives, les publicités pour des produits concurrents ou sans rapport direct, le scepticisme au sujet de la crédibilité d'un média, le scepticisme sur la crédibilité de la publicité et les canaux non publicitaires du marketing. Exemple parfait de l'usage efficace de ces canaux, Rockstar, le studio à l'origine de *GTA*, a réussi à sortir ses productions de l'environnement d'information limité des seuls joueurs afin de produire des paniques morales¹².

semi-public des produits et services » (Aphra Kerr, *The Business and Culture of Digital Games*, Sage, 2006, p. 45). Pour d'autres, la nature privée du bien produit et le poids de la composante technique dans le produit final pourraient les faire entrer dans la catégorie des industries créatives. Voir notamment Richard Caves, *Creative Industries: Contracts between Art and Commerce*, Harvard University Press, 2000.

9. Olivier Mauco, *Jeux vidéo, problèmes publics, régulations privées*, thèse de doctorat en science politique, université Paris 1, 2012.

10. Paul M. Hirsch, « Processing Fads and Fashions: An Organization-Set Analysis of Cultural Industry Systems », *The American Journal of Sociology*, vol. 77, n° 4, janvier 1972, p. 642.

11. Michael Schudson, *Advertising, the Uneasy Persuasion. Its Dubious Impact on American Society*, BasicBook, 1984, p. 90-91.

12. Le concept de panique morale permet de désigner un processus éphémère mais intense de dramatisation, de diabolisation et de stigmatisation d'un groupe d'individus : ainsi des *bad boys* de la musique rock. Le nouveau démon ludique et numérique doit beaucoup à son ancêtre aujourd'hui assagi, rangé sur les étagères des parents et dans les bacs des

L'environnement d'information occupe une place importante dans la construction du jeu vidéo comme problème public, à la croisée de deux autres environnements.

Le premier, relatif à la production des jeux vidéo, peut être désigné comme « environnement technique », c'est celui « dans lequel un produit ou service est produit et échangé sur un marché de telle sorte que l'organisation est récompensée pour son contrôle effectif et efficace de leur système de production¹³ ». L'environnement technique inclut aussi bien les membres d'un studio, leur relation avec l'éditeur, que le marché concurrentiel. Les politiques éditoriales sont fondamentales, puisqu'elles vont associer tel type de jeu vidéo (divertissement familial, jeu d'action, jeu indépendant, jeu casual) à tel type de joueur (enfant, adolescent, adulte). Quand il y a une forte concurrence entre deux acteurs dans un même environnement technique, par exemple Amiga et Amstrad, Nintendo et Sega, Sony et Microsoft, la politique éditoriale sera doublée d'une campagne de communication massive définissant ce qu'est le jeu vidéo et le joueur. Ces oppositions marchandes se retrouvent dans l'espace public, et plus particulièrement dans l'environnement d'information.

À un autre niveau, l'« environnement institutionnel » est caractérisé par « l'élaboration de règlements et exigences

disquaires. Rockstar a construit son identité sur la rébellion adolescente dès son premier éditeur, une filiale du label musical BMG Interactive. L'un de ses créateurs, Dan Houser, était fasciné par l'image sulfureuse des groupes et des fans de rock et de rap. Sur la panique morale, voir Stanley Cohen, *Folk Devils and Moral Panics*, Routledge, 2002 ; Erich Goode et Nachman Ben-Yehuda, « Moral Panics : Culture, Politics, and Social Construction », *Annual Review of Sociology*, vol. 20, 1994, p. 149-171.

13. Scott Richard et John Meyer, « The Organization of Societal Sectors : Propositions and Early Evidence », in Paul DiMaggio et Walter Powell, *The New Institutionalism in Organizational Analysis*, Chicago University Press, 1991, p. 123.

auxquelles les organisations individuelles doivent se conformer si elles souhaitent en recevoir le support et la légitimité¹⁴ ». Soit le côté de la sphère publique, celle-là même où les critiques contre le jeu vidéo s'affrontent aux revendications d'une reconnaissance culturelle du produit. Tous ces différents espaces sont en lutte pour définir le jeu vidéo et aussi — peut-être surtout — le joueur. L'histoire de leur mise en tension que nous allons raconter dans ces pages permettra de mieux cerner la part fondamentale de la culture, de la morale et de la politique dans la construction du marché français des jeux vidéo.

14. *Ibid.*