

## **Entre autorégulation et réglementation des jeux vidéo : problématique de souveraineté, pluralité des discours et enjeux croisés**

La régulation du marché européen des jeux vidéo est le terrain d'une lutte entre deux conceptions du pouvoir sur l'individu : une conception politique d'un citoyen assisté et devant être protégé, l'Etat assurant ainsi une de ses fonctions première, à savoir la sécurité ; une conception économique du consommateur rationnel, doté de libre arbitre, capable de choisir dès lors que l'information est transparente. Si les deux positions peuvent apparaître de manière manichéennes, il serait toutefois hasardeux dans un premier temps d'opposer domaine économique et domaine politique, tant l'interpénétration des acteurs dans ce domaine est importante, ainsi que de se sous-entendre dans un second temps le ralliement unanime des acteurs autour d'un discours type.

La particularité es discours sur la régulation des jeux vidéo tient à la multiplicité des enjeux. Sont présentés pêle-mêle les questions de définition et de statut, des effets et de leur fonction sociale. Le jeu vidéo oscille entre industrie culturelle, média de masse, programme informatique. Parfois revendiqués comme une œuvre d'art par les concepteurs, ou décriés comme média de divertissement avilissant par certaines associations de défense des mineurs, le statut des jeux vidéo est un des points de désaccord majeur, dont le corolaire direct est une opposition quant aux modalités de régulation : un tableau ne serait être régulé de la même manière qu'un programme télévisé. Enfin la double dimension vidéo et ludique renvoie à deux modèles préexistants : la régulation des contenus audio-visuels dont le souci premier est la question des effets des médias<sup>1</sup>, inspirée par le système mis en place par le CSA, et un modèle ludique autogéré, s'inspirant des fondements même du jeu, à savoir un système produit socialement par les acteurs, dont les règles ne peuvent être instituées que par ces mêmes acteurs sous peine de dénaturer le jeu dans son essence même et de rompre le « cercle magique »<sup>2</sup> qui entoure cet espace de liberté.

Cependant que nous nous concentrons sur les problématiques de régulation des jeux vidéo, une préoccupation majeure est esquissée, et parcourt les débats en filigrane : la figure du sujet, le consommateur – citoyen. Selon Pierre Rosanvallon, dans son analyse du libéralisme et du capitalisme, les problématiques de régulation révèlent de véritables projets de société :

---

<sup>1</sup> Méon (Jean-Mathieu), *L'euphémisation de la censure. Le contrôle des médias et la protection de la jeunesse : de la proscription au conseil*, Thèse pour doctorat de science politique, l'Université Robert Schuman - Strasbourg III, sous la direction de Vincent Dubois, professeur à l'Université de Metz, 2004.

<sup>2</sup> Huizinga (Johan), *Homo Ludens*, Gallimard TEL, 1952

« Mais il n'est pas difficile de percevoir que les enjeux et les problèmes sont d'une autre nature. C'est plus profondément un modèle de société qui est discuté et un rapport à la volonté politique qui est interrogé. Si le marché séduit et inquiète tour à tour, c'est en effet parce qu'il renvoie à autre chose qu'un simple mécanisme de gestion et de régulation. Il apparaît porteur d'une ambition autrement plus vaste d'organisation décentralisée et anonyme de la société civile, se posant en concurrent implicite du projet démocratique de constituer artificiellement la cité. »<sup>3</sup>

L'industrie du jeu vidéo est soumise à des impératifs de rendement, d'autant plus impérieux que les plus grands éditeurs sont financés par des groupes d'investisseurs<sup>4</sup>. La question de la régulation politique a une incidence directe sur le marché, le contenu des œuvres produites et la distribution. L'adoption du modèle produira des effets dans l'économie de la distribution du jeu vidéo, notamment au sujet des jeux interdits en vente aux mineurs, dont certains sont des best-sellers, tel la série *Gran Theft Auto*. Une législation trop rigide pourrait effectivement handicaper l'offre en rendant difficile la mise à disposition de certains jeux considérés trop violents par les autorités de régulation. Toutefois par delà le pragmatisme économique préférant la libre circulation des biens, la dimension idéologique est présente, à la fois servant de moyen pour combattre le politique sur son terrain, (même si la composante emploi, croissance, rayonnement culturel est plus efficace), à la fois partagée et soutenue sincèrement par certains acteurs économiques.

Ces rapports entre pragmatisme, défense des intérêts privés de la sphère économique, la mise en place d'un marché européen du jeu vidéo, se concentrent autour de la figure du consommateur, dans une conception atomisée de la demande, où chaque individu est consommateur potentiel. Toutefois, afin d'arriver à un tel espace d'échange, il est nécessaire de légitimer cet individualisme, de constituer un marché capable de capter l'ensemble des joueurs, par delà les particularismes locaux, les législations nationales et les définitions du citoyen. Afin d'imposer une modèle de régulation fondé sur l'autonomie des acteurs industriels du secteur des jeux vidéo, l'idéologie est mobilisée. Les liens entre la nécessité

---

<sup>3</sup> Rosanvallon (Pierre), *Le Capitalisme utopique*, Points Seuil, Paris, 1999, page I-II

<sup>4</sup> Par exemple Elevation partners, groupe d'investisseur fondé par Bono, le chanteur de U2, possède deux studio de développement de jeux vidéo, Bioware (créateur du best-seller *Oblivion*) et Pandemic, mais aussi Forbes, et convoite la société Take Two, éditrice du best-sellers *Gran Theft Auto*.

pragmatique d'un marché auto-régulé et l'idéologie d'un consommateur informé et rationnel doivent être appréhendés sur le mode de l'instrumentation.

*« Si la classe capitaliste peut masquer et justifier sa domination en ayant recours à une idéologie (au sens de discours justificateur et mystificateur) elle n'obéit à aucune autre règle que celle de son intérêt. »<sup>5</sup>*

Le groupe des industriels du jeu vidéo, en combattant le politique par l'utilisation de conceptions politico-philosophiques, ne vise à n'instituer que les conditions de la réalisation de ses intérêts privés, mais en aucun cas ne souhaite dépasser le cadre du marché. Toutefois, l'enjeu de définition de la figure du consommateur aura des incidences au niveau des législations nationales, cristallisant les antagonismes. L'idéologie, en tant que représentation du sujet n'aura de conséquence que dans le procès d'interpellation<sup>6</sup> de celui-ci, fortement individualisant dans l'argumentaire des industriels et défenseurs du jeu vidéo.

La question de la responsabilité, de la protection pose ainsi le problème de la conception de l'individu, dans une dualité citoyen – consommateur. Les politiques de d'auto-régulation viseraient à instituer un consommateur autonome, alors que les politiques de réglementation, attaquant le libre échange, condamnant les travers d'une trop grande liberté, prôneraient le contrôle de l'Etat sur les individus. Les enjeux de régulation se fondent ainsi entre les tenants de la liberté individuelle (et surtout celle du marché) et ceux d'un protectionnisme envers le citoyen (et surtout une réaffirmation du pouvoir politique).

L'Union Européenne a pris conscience de la nécessité de protéger les mineurs des représentations dégradantes qui pouvaient être véhiculées par certains jeux vidéo. Aussi en 2003 a-t-elle confié la régulation des contenus au Pan European Game Information (PEGI), institution mise en place par les acteurs du milieu, regroupé dans l'Interactive Software Federation of Europe (ISFE), association européenne intégrant les différentes associations nationales, les éditeurs et syndicats. La difficulté principale rencontrée consista à concilier protection des individus et liberté d'expression. Or la protection des individus est un impératif politique, un des mythes fondateurs du pacte social légitimant l'existence même de l'Etat démocratique, alors que la liberté d'expression n'est que la manifestation politique de la liberté de circulation des jeux vidéo, conception d'un espace utopique, le marché pur et parfait.

---

<sup>5</sup> Rosanvallon (Pierre), *Le Capitalisme utopique*, Points Seuil, Paris, 1999, page 211

<sup>6</sup> « Idéologie et appareils idéologiques d'Etat », in Althusser (Louis), *Sur la reproduction*, Puf, 1995, page 297

## A) Les remises en cause françaises de l'autorégulation européenne

La question de la régulation des jeux vidéo se traduit *a priori* en une lutte pour le contrôle de la violence symbolique. La position monopolistique du système PEGI, porté à conjointement par l'Union Européenne et les industriels se heurte à des résistances nationales. L'une des critiques essentielles à l'encontre de ce système auto-régulé est la place prépondérante accordée à l'industrie, productrice de ses propres normes, soustraite à tout moyen de contrôle légal, et par analogie absolue d'une surveillance par l'Etat. Les remises en causes tentent d'invoquer le rôle central du politique dans la gestion de contenu des jeux vidéo, en tant qu'instance normative la plus légitime. La lutte entre défenseurs d'une réglementation étatique et soutiens à l'auto-régulation entrecroise différents niveaux de lutte. Si le niveau pour la reconnaissance d'une instance normative légitime apparaît en premier lieu, l'analyse des acteurs en présence révèle que la question de la régulation des jeux vidéo est un sujet secondaire. Les politiques ne s'intéressent que peu au jeu vidéo, à l'image de l'amendement Depierre qui, selon les dires de son auteur, a été déposé à la dernière minute et non travaillé dans le fond. L'association Familles de France ne souhaite pas tant le retour de l'Etat dans l'administration des jeux vidéo, que la pénétration des instances décisionnelles. La lutte sur la question de la régulation des jeux vidéo sont dans ce cas un moyen pour accéder au pouvoir, un sujet sur lequel il convient de se positionner.

### *Familles de France en quête de visibilité médiatique*

Depuis juin 2006, l'association Familles de France essaie de se positionner comme autorité morale légitime en matière de jeux vidéo en proposant d'une part une responsabilisation des revendeurs et d'autres par la création d'un label pour les jeux approuvés comme conforme aux idéaux de Familles de France. Les liens entretenus par cette association et les jeux vidéo peuvent être datés des années 1998, lors de la première campagne contre les jeux vidéo violents. La position de cette association est assez ambiguë. D'une part, Familles de France dénonce la violence, condamne certains jeux comme facteur du passage à l'acte de violence, comme *Doom*, *Quake* ou *Postal*. D'autre part, l'association, si elle souhaite une certaine visibilité médiatique ne désire pas rejoindre les associations en charge de la régulation, à l'image du SELL, et par conséquent se refuse à intégrer un poste de responsabilité.

L'année 2001 marque un tournant quant à la crédibilité de l'association, révélant des accointances avec certains milieux politiques conservateurs, notamment le Mouvement pour la France de De Villiers. Fortement critiquée par les défenseurs des jeux vidéo, l'association est exclue de la commission *had hoc*, créée par décret gouvernemental, visant à mettre en place une régulation des jeux vidéo. Au même moment, le changement de direction plonge l'association dans une crise, à la suite d'une élection contestée. Dominique Marcilhacy, prétendante à la présidence, soutenue par François Bichot, alors président sortant, mène une action contre le président nouvellement élu Henry Joyeux, qui sera jugée en dernier recours par le Conseil d'Etat<sup>7</sup>. Une scission s'opère, avec le départ de 40 000 adhérents. Dominique Marcilhacy et François Bichot fondent l'Union des familles en Europe. Familles de France perd en visibilité médiatique, les jeux vidéo ne sont plus l'objet de revendications particulières. Pendant cette période, l'Union européenne a mis en place le PEGI, l'autorégulation, développée précédemment, semble être efficiente. Par son changement de direction, l'association Familles de France disparaît de la scène médiatique des jeux vidéo jusqu'en 2006.

Si la violence demeure le credo commun des actions de Familles de France, quelle que soit la composition du bureau, l'angle d'attaque diffèrera. Le traitement médiatique des jeux vidéo semble avoir abandonné l'idée selon laquelle les jeux vidéo rendent violent, pour s'intéresser d'avantage aux effets, notamment l'addiction. L'association se consacre toujours à défendre les mineurs des violences de ce média, mais change ses modalités d'attaque en proposant des solutions plus concrètes. Par une conférence de presse du 9 juin 2006<sup>8</sup>, l'association prévient l'opinion publique de l'inefficacité du système PEGI, non pas que la classification des jeux connaisse des dysfonctionnements, mais l'effectivité d'une telle signalétique est remise en cause. Les principaux accusés sont les revendeurs, ceux en charge de la vente directe du jeu, qu'ils soient spécialisés (Micormania, Score Games) ou généralistes

---

<sup>7</sup> Le Conseil d'Etat sur le rapport de la 10ème sous-section de la section du contentieux. N°239509 - Séance du 20 juin 2003 lecture du 4 juillet 2003. Disponible sur : [http://www.conseil-etat.fr/ce/jurispd/index\\_ac\\_ld0335.shtml](http://www.conseil-etat.fr/ce/jurispd/index_ac_ld0335.shtml)

<sup>8</sup> « *Familles de France dénonce le non respect des normes de classification par la plus grande majorité des distributeurs, excepté peut être pour certains revendeurs spécialisés qui ont une éthique, et sont également plus proche - physiquement - du consommateur.*

*Le contrôle à la vente de ces jeux vidéo, tant au plan des distributeurs que des sites Internet de vente en ligne, est inexistant, sans compter que les internautes – mineurs – peuvent très facilement télécharger des démonstrations des jeux vidéo sur Internet.*

*Familles de France demande un renforcement de la protection des mineurs afin qu'ils ne puissent avoir accès à certains contenus à caractère violent et/ou adulte. Familles de France, Jeux vidéo : des contrôles s'imposent », Juin 2006. Disponible sur :*

<http://www.familles-de-france.org/customer/product.php?productid=313&cat=2&page=1&XCARTSESSID=166b80b402f5e3ef01f3f8f623653fea>

(FNAC, Grandes surfaces). Dans ce domaine, la valeur juridique du PEGI est nulle, le système ne peut contraindre le revendeur à contrôler ses ventes, à limiter l'accès de jeux « déconseillés aux moins de 18 ans » à des mineurs. Familles de France milite ainsi en faveur d'une responsabilité pénale du revendeur, ce qui permettrait d'une part de limiter l'accès à des jeux inopportuns par les plus jeunes, d'autre part de conférer au système PEGI une validité juridique, dépassant de la sorte la mission initiale d'information du consommateur.

Ce communiqué de presse marque le retour de Familles de France dans l'univers vidéoludique, suscitant de nombreux sarcasmes de la part de joueurs ayant connu les campagnes précédentes<sup>9</sup>. La proposition de limiter l'accès aux plus jeunes s'oppose à la volonté du PEGI de mettre en place un marché transparent où le consommateur, ayant accès aux informations, peut agir de manière rationnelle. La transparence d'un marché, où le consommateur est libre, s'oppose à la problématique de la protection de l'enfance, deux antagonismes jusqu'alors présentés comme conciliés par le système PEGI.

Par ce biais le débat, autour de la violence des jeux vidéo réapparaît, alors que les médias ont modifié leur approche des jeux vidéo, s'intéressant à l'addiction, mais aussi aux effets positifs d'une telle pratique. Les sites spécialisés en nouvelles technologies, à l'image de *01net.com*<sup>10</sup>, traitent l'information en mettant en avant le caractère inutile de la requête. Alors interviewé, Jean-Pierre Quignaux, chargé du pôle médias et nouvelles technologies de l'Union des Associations Familiales (UNAF), défend le système PEGI, révélant que les contrôles effectués sont plus stricts que dans les autres industries audiovisuelles. Jean-Claude Larue, délégué général du SELL, s'offusque à cette idée de régulation des jeux vidéo, « *l'industrie du jeu a pris l'initiative de la classification, alors qu'elle n'a rien d'obligatoire légalement. Tous collaborent en bonne intelligence alors pourquoi créer un énième comité et légiférer à tout prix ? C'est aussi aux familles de prendre leur responsabilité face à leurs enfants...* » La responsabilité des revendeurs est écartée pour mettre en avant celle des acheteurs. Jean-Pierre Quignaux et Jean-Claude Larue appartiennent tous les deux à des organismes intégrés au sein de l'ISFE, participant ainsi à l'élaboration du système PEGI, qui prône la rationalisation des pratiques de consommation. La mise en place de régulations nationales pourrait apparaître comme une remise en cause de l'effectivité du système PEGI et de sa légitimité. La lutte entre Familles de France et le PEGI atteint son apogée avec la

---

<sup>9</sup> Les réactions sur les forums de jeux vidéo (*canarplus.com*, *jeuxvidéo.com*) à l'annonce de ce communiqué de presse vont de l'injure et la moquerie, à une critique plus construite. Quelques extraits de messages sur le forum de *canardplus.com* : « *Familles de France commence à bien nous gonfler !* », « *Ca faisait longtemps qu'on avait pas eu de nouvelles de familles en transe* ».

<sup>10</sup> De Meslon (Julie), « Une association familiale appelle à plus de contrôle sur les jeux vidéo » in *01net.com*, 2 juin 2006

création du « label Familles de France », par ce biais l'association tente de se positionner comme un acteur légitime pour réguler les jeux vidéo.

*Le label Familles de France pour les jeux vidéo : remise en cause de l'autorégulation européenne*

Par un nouveau communiqué de presse en date du 5 octobre 2006, la fédération nationale de Familles de France propose la mise en place d'un label spécifique servant à indiquer que le jeu est en accord avec les valeurs de l'association. A cette occasion, l'association change de ton, et modifie son approche du jeu vidéo, ce dès l'introduction du dossier : « *les jeux vidéo représentent une révolution technologique au service de l'intelligence humaine et le Mouvement Familial Familles de France est parfaitement consciente des aspects positifs de ce nouvel outil du jeu et de la culture.* » Cette rupture par rapport aux positions précédentes de l'association est justifiée par le simple fait que « *les jeux vidéo du XXIème siècle n'ont plus rien à voir avec les jeux des années 80-90* ». L'association se plie en partie au consensus actuel selon lequel les jeux vidéo sont des outils de connaissance, d'éducation, qu'ils ne sont pas mauvais en soit, voire qu'ils peuvent même être considérés comme un patrimoine culturel. En reprenant le discours médiatique actuel, l'association effectue un repositionnement, visant à modifier l'image qu'elle pouvait renvoyer suite à ses positions à la fin des années 1990 – qu'elle ne remet pas en cause, l'objet n'étant plus le même. La légitimité de l'association s'inscrit dans son exceptionnalité au niveau national, étant « *la première à avoir alerté le gouvernement* » et les pouvoirs publics sur les risques des jeux vidéo violents, et ce « *depuis plus de dix ans* ». Ce nouveau positionnement de l'association tente de gagner la crédibilité perdue, de jouer sur le ton consensuel en mettant en évidence les facteurs positifs du jeu vidéo, préalable nécessaire à l'adoption du label par les éditeurs et consommateurs.

Le dossier fait appel au droit pénal de la réglementation existante sur la diffusion des messages à caractères pornographiques et violents, contenus dans divers supports. Par cette référence au droit (code pénal, art 227-24) et à la jurisprudence, l'association entend fonder son action de manière objective, écartant de la sorte les accusations idéologiques dont elle avait souffert. Par ce procédé, une question sous-jacente est posée : si le droit réglemente les autres secteurs, pourquoi les jeux vidéo seraient-ils exemptés de réglementation ? Paradoxalement, Familles de France abandonne la responsabilité pénale des revendeurs pour mettre en place un Comité des Jeux vidéo, qui n'opérera pas sur le mode de la régulation, ou

de la censure mais sur celui de l'information auprès du grand public. La mission d'information du public de ce comité entre en concurrence directe avec le PEGI, puisque si le PEGI est devenue dans la pratique obligatoire, tous les éditeurs ayant contracté avec l'organisme, le label Familles de France ne sera quant à lui que facultatif. Toutefois, les éditeurs principaux ayant reçu les premières homologations par l'association, tels Nintendo et Electronic Arts ont déclaré dans *Ecran(s)* du 7 octobre 2006 qu'ils n'adopteraient pas ce label. Le fait que Familles de France n'ait pas intégré dans le processus d'élaboration les éditeurs traduit la volonté de l'association de s'imposer non pas comme un organe de régulation au niveau juridique, mais plutôt comme une instance morale d'approbation des jeux. Chaque jeu vendu pourra faire l'objet d'une classification, disponible en ligne. Si les éditeurs ne souhaitent pas ajouter le label sur leurs jaquettes, les consommateurs pourront aller consulter sur le site de Familles de France si le jeu a été validé. Ce système existe déjà aux Etats-Unis, des associations religieuses telles Christian Answers, Christian computer games, Game Praise, ou l'Association of Christian Entertainment émettent des recommandations sur le contenu des jeux, notamment s'ils sont en adéquation avec les préceptes religieux, ou s'ils peuvent avoir un caractère offensant. Dans ces grilles de lectures, un jeu comme Gran Theft Auto : San Andreas, best-sellers de l'année 2005 a été noté comme un très bon jeu sur le plan technique (graphisme 5/5, jouabilité 5/5), mais comme une véritable hérésie, récoltant la note minimale de conformité aux principes religieux (1/5).

Les organismes en charge de la régulation du contenu des jeux vidéo sont critiqués par ces associations généralement nationales, ou d'un Etat fédéré. Aux Etats-Unis, le sénateur Sam Brownback a déposé le projet de loi « La vérité dans la classification des jeux vidéo »<sup>11</sup> au Congrès tendant à pénaliser l'ESBR (Entertainment Software Rating Board, l'équivalent du système PEGI) dès lors qu'un jeu présentant un mode secret passerait outre l'interdiction<sup>12</sup>. Cette proposition de loi est étroitement liée à l'affaire Gran Theft Auto : San Andrea<sup>13</sup>, qui donnait accès à un mode de jeu secret, le mode « Hot Coffee », mettant en scène les ébats sexuels du héros avec des prostituées, sous la forme d'un mini-jeu à la jouabilité sommaire (remplir une jauge en reproduisant en rythme les mouvements sexuels par le biais de sticks analogiques). L'ESBR n'avait pu avoir accès à ce mode secret, l'éditeur ne lui en ayant pas

---

<sup>11</sup> Truth in videogames rating Act, S.3935, 27 septembre 2006.

<sup>12</sup> "Laws dictating how games should be rated have been introduced in both houses of Congress, and the industry is still reeling, in large measure from last year's Hot Coffee scandal". "SmartBomb co-author says ESBR is broken" in *Gamepolitics.com*, 2 octobre 2006. Disponible en ligne sur : <http://gamepolitics.com/2006/10/02/212/>

<sup>13</sup> Les politiques américains à l'image d'Hilary Clinton se sont mobilisés sur cette affaire, comme en témoigne l'éditorial du *Washington Post* : « Parental Disguisery », *Washington Post*, éditorial du 5 juin 2006. Disponible en ligne sur : <http://washingtontimes.com/op-ed/20060604-092820-2500r.htm>

fait part. Les associations et les politiques conservateurs, réunis autour de l'avocat médiatique « anti-jeux vidéo » Jack Thompson sont parvenus à condamner l'éditeur du jeu, Take Two à retirer toutes les copies contenant ce mode « Hot Coffee », pour mettre à disposition du consommateur un jeu épuré voire purifié. Cette affaire « Hot Coffee » traduirait à première vue le puritanisme des Etats-Unis, dès lors qu'apparaît à l'écran de manière inopinée dans un media de masse le « fait sexuel », de vives contestations s'en suivent, à l'image du sein de Janet Jackson lors de la cérémonie du Super Bowl. Toutefois le problème sous-jacent demeure une maîtrise complète du marché, et la nécessaire obligation d'assurer une transparence suffisante pour que le consommateur puisse choisir rationnellement son produit. Un jeu contenant des modes secrets se trouve à l'encontre de ce principe fondamental de la concurrence libre et parfaite.

Les associations religieuses qui conseillent un jeu vidéo, en offrant un descriptif du contenu en fonction de l'image de la religion contribuent à façonner un marché le plus transparent possible, où le consommateur informé par des sources multiples peut acheter en toute sécurité. En ce sens, la mise en place du label Familles de France contribue à la multiplication des sources d'information, remettant en cause l'organisme européen de validation. Dans le cas du système européen, les critères religieux ne sont pas explicitement pris en comptes, étant regroupés sous le critère de la non-discrimination qui a pour origine la protection des minorités ethniques et non pas religieuses. Selon les propos d'un des trois membres du comité de validation, Maître Antoine Chéron, « *le label correspond à une attente du public.* » Nous nuancerons cette affirmation dans la mesure où les enquêtes consommateurs n'ont pas été menées par Familles de France, que les enquêtes menées par le PEGI estiment l'effectivité du système suffisante. En invoquant la protection du consommateur Familles de France légitime d'une part son action, et d'autre part n'anticipe pas la demande, mais la crée en développant une offre de conseil. Si la démarche de l'association répond avant tout à la nécessité de retrouver la visibilité médiatique des années 1999 – 2000, elle contribue à remettre en cause l'effectivité du système d'autorégulation.

### *La loi sur la délinquance des mineurs : enjeu de souveraineté*

La loi sur la prévention de la délinquance été adoptée en commission mixte paritaire le 22 février 2007 et promulguée 5 mars 2007. Cette loi au travers de l'article 17 modifie la 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, attaquant directement les jeux vidéo et les fondements politiques de notre société. La modification du régime juridique de protection des mineurs a des incidences sur les jeux vidéo sur deux points principaux : l'interdiction de vendre, diffuser, louer toute œuvre interdite aux moins de 18 ans ; la mise en place d'une signalétique adaptée et définie par une autorité administrative compétente.

L'interdiction de la vente aux mineurs ne concernerait a priori que 3% des jeux produits, dont certains best-sellers tels *Gran Theft Auto*, *Gears of War*, jeux de guerre, etc. Il est alors imaginable que la distribution de ces jeux soit fortement limitée, comblant ainsi les attentes de Association Française des Revendeurs Spécialisés (AFRS) qui souhaitait une interdiction de vente de ces jeux dans les grandes surfaces. Malheureusement cela n'est plus du domaine de l'hypothèse. (article 33 - 2 : interdire mise à disposition des mineurs). Il est important de veiller au principe de séparation des pouvoirs et du pluralisme, du moins d'éviter une concentration des intérêts privés d'une seule branche de l'industrie. Gardons en mémoire les stratégies de regroupement opérées entre certaines branches de l'industrie en vue de proposer un label concurrent du système PEGI.

La présence d'une signalétique sera déterminée par une autorité administrative compétente. Jusqu'alors seule une commission créée par le Conseil d'Etat pouvait se prononcer. Le passage de commission consultative à autorité administrative implique que les décisions de l'autorité administrative aient force exécutoire, elles devront être appliquées sans aucun recours ni contestation possible. Le fait que cette signalétique soit du ressort d'une autorité administrative risque de remettre en cause le système PEGI s'il n'est pas intégré dans le processus d'élaboration de la signalétique. Toutefois cette autorité administrative n'est pas définie de manière précise, aussi le PEGI et l'ISFE comme association européenne des associations nationales, pourrait se proposer ou du moins être présent au moment de la création de l'autorité.

L'établissement de la signalétique passe par une redéfinition du contenu des jeux, d'une échelle de valeur. Or les limitations pourraient être d'autant plus restrictives, par un glissement des jeux déconseillés aux moins de 16 ans vers une interdiction aux mineurs. Nous pensons notamment aux critères apparemment anodins comme la présence de cigarettes, mais aussi l'atteinte aux bonnes mœurs à la morale (faire du skate-board dans des endroits interdits pourrait être interprété comme une incitation au trouble de l'ordre public). Considérant qu'au niveau français, seule l'association Familles de France a produit une telle échelle de valeur, il semblerait logique que les pouvoirs publics, à défaut de concurrence, se tourne vers elle (reconnue d'utilité publique). Il ainsi important que les différentes associations défendant les

intérêts de l'industrie se mobilisent pour participer à la mise en place de cette signalétique, ne serait-ce que pour proposer une expertise technique efficace, limiter la concentration des intérêts et offrir une grille de lecture et de classification des jeux vidéo, en adéquation avec la réalité du marché, les pratiques des joueurs.

L'amendement 29 déposé le 8 février 2007, lors de la seconde lecture de la loi, propose d'élargir la contrainte en matière de contenu des jeux vidéo, en plus de la pornographie, à toute forme « *d'incitation explicite à la violence gratuite ou à enfreindre les lois de la République* »<sup>14</sup>. De par ce rajout, apparaît la question du monopole de la violence et de la légitimité de la loi, en tant que seul référentiel valide et valable.

Les accusations envers la violence des jeux vidéo doivent être rattachés à la question du monopole de la violence légitime. Si le politique se définit classiquement selon Max Weber, comme un monopole de la gestion de la violence légitime, de tels jeux sont une menace pour le politique. Les représentations de dégradation de l'être humain, de racisme dans les jeux vidéo sont avant tout une insulte envers le politique, avant d'être une menace pour le citoyen. En considérant que de la protection du citoyen dépend la légitimité du politique, en tant que détenteur du monopole de la violence légitime et garant de la sécurité des individus, les enjeux de régulation des jeux vidéo incarnent un rapport de force entre une conception politique de l'individu et une conception économique du consommateur. Dans cette perspective se réunit une conférence des ministres de l'intérieur pour saisir le problème de la violence des jeux vidéo et mettre en place les modalités de régulation.

Si la question de la violence a traversé le traitement médiatique entre 1998 et 2003, le rapport à la loi est une nouveauté régie par un impératif pragmatique, à savoir combattre la délinquance juvénile. Les jeux vidéo sont alors considérés comme une incitation au non respect de la loi, de par les représentations qu'ils véhiculeraient. Cette hypothèse est d'autant plus infondée qu'elle ne s'appuie sur aucune analyse de contenu, or elle s'inscrit dans la théorie des effets directs et indifférenciés : la toute puissance des représentations dans les jeux vidéo, révélant la figure d'un citoyen incapable de distanciation, de compréhension et de maîtrise du message. Se pose dès lors les problèmes de la responsabilité des jeunes utilisateurs et des tenants de l'autorité, sur lesquels s'affrontent le politique et les industriels.

## B) Responsabilité et autorité : lieux de pouvoir

---

<sup>14</sup> Amendement n°29 déposé par M. Depierre, 138<sup>ème</sup> séance, Assemblée nationale, sur la loi de la prévention de la délinquance.

## *La responsabilité pénale des revendeurs : enjeux croisés*

Le marché des jeux vidéo est présenté par Patrice Chazerand, secrétaire général de l'ISFE comme un marché où la transparence de l'information doit permettre la rationalité du choix du consommateur, en conformité à une offre conséquente de produits présents dans de nombreux points de vente. Cette conception s'approche de l'idéal de la concurrence libre et parfaite de l'école néo-classique, traduit en terme de société de communication, mais utilisée afin de légitimer la mise en place du marché européen autorégulé des jeux vidéo, selon les volontés des acteurs du secteur du jeu vidéo, alors confrontés à la réticence de certains politiques et associations. Le débat autour de la responsabilité pénale du revendeur illustre cette lutte entre un ordre économique voulu par l'industrie des jeux vidéo et des acteurs désirant assurer la protection des mineurs.

L'idée de responsabilité pénale des revendeurs, est relativement récente, et s'inscrit en réaction à la délégation de la compétence de réguler le contenu des jeux vidéo à une instance européenne. En effet, avant l'existence du PEGI, les députés français souhaitaient la mise en place d'une commission de visionnage des jeux vidéo précédant leur mise sur le marché, comité qui soit rattaché au ministère de l'intérieur afin d'assurer la protection des mineurs des contenus pornographiques ou violents. Ainsi les députés français ont proposé à deux reprises en 2002 la mise en place d'une commission de contrôle des jeux vidéo, dont le pendant principal était la responsabilisation des revendeurs en cas de non respect des recommandations de ladite commission. Sous l'impulsion de Guy Tessier, la proposition de loi du 24 septembre 2002<sup>15</sup>, réglant l'accès des mineurs à certains jeux vidéo, entend dans son article 1<sup>er</sup> décerner des visas d'autorisation de vente aux mineurs de jeux vidéo, et punir toute distribution des jeux non accrédités par une peine de prison et une amende. La seconde proposition de loi, enregistrée le 15 octobre 2002, tendant à réglementer la diffusion des jeux vidéo, disposant dans son article unique : « *Les jeux vidéo (CD-Rom ou autre) cruels, violents ou dégradants doivent obligatoirement être assujettis à une commission consultative pour réaliser leur classement spécifique (par exemple «V» pour les jeux violents), qui doit figurer clairement sur leur boîtier et jaquette* »<sup>16</sup>. Cette proposition se fonde sur l'article 227-24 du code pénal interdisant la diffusion de contenus à caractère violent et pornographique. Si cette dernière n'est pas la priorité principale en matière de diffusion des jeux vidéo, la mise en

---

<sup>15</sup> Proposition de loi réglementant l'accès des mineurs à certains jeux vidéo (N° 204), enregistrée le 24 septembre 2002

<sup>16</sup> Proposition de loi tendant à réglementer la diffusion des jeux vidéo (N° 302) enregistrée à la Présidence de l'Assemblée Nationale le 15 octobre 2002

place du système au niveau européen entraîne un renversement du fondement en objet politique. Avec la loi sur la prévention de la délinquance, la responsabilité pénale du revendeur est instituée – les modalités d'applications demeurent tout de même encore imprécises.

En instituant le système PEGI en 2003, les acteurs du secteur, avec l'aval de la Commission européenne, ont permis d'assurer la libre entrée sur le marché des jeux vidéo, et surtout de constituer un marché européen dépassant les cadres nationaux. Les Etats-membres de l'Union ont progressivement abandonné leurs organismes de régulation, sans pour autant légiférer de manière à ce que le système PEGI soit juridiquement effectif. Dès lors certaines associations jouent sur la non effectivité juridique d'un système autorégulé pour proposer une responsabilité pénale des revendeurs. L'Association Française des Revendeurs Spécialisés (AFRS) a pointé du doigt<sup>17</sup> le manque de rigueur de certaines grandes surfaces de distribution qui mettent à disposition des jeux au caractère violent et pornographique. Afin de protéger les mineurs, l'association souhaite que ces jeux soient retirés des grandes surfaces et distribués dans les magasins spécialisés. Les jeux incriminés sont paradoxalement certains best-sellers comme l'incontournable *GTA : San Andreas* ou *Resident Evil*. L'intérêt des revendeurs spécialisés est certain. Si les grandes surfaces ne peuvent vendre les best-sellers à caractère violent et sexuel, les consommateurs devront s'approvisionner chez les revendeurs spécialisés, dont le chiffre d'affaire seront par conséquent en hausse, ayant éliminé un concurrent de taille et capté le public. L'association Familles de France a par ailleurs lancé un appel à la responsabilité pénale des revendeurs, dans un communiqué de presse du 22 juin 2006. Nous notons qu'un rapprochement entre l'AFRS et Familles de France est en cours, croisant leurs intérêts pour peser dans les décisions politiques aux conséquences essentiellement économiques. Le label Familles de France est mené par l'ancien président de l'AFRS et joue en faveur de la protection des revendeurs spécialisés. Le couple Familles de France et AFRS a ainsi un double objectif : instituer Familles de France comme référence normative en matière de jeux vidéo, garantie morale, et permettre à l'AFRS d'assurer à ses membres une protection de leur économie en instituant créant un marché différentiel entre grande structure et structure spécialisée, à la faveur de cette dernière puisque la distribution des jeux vidéo sera limitée dans les grandes surfaces. Ces deux associations se retrouvent sur le même thème mais ont des intérêts divergents : légitimité médiatique pour Familles de

---

<sup>17</sup> « L'Association Française des Revendeurs Spécialisés propose que les jeux violents ou à caractère pornographique soit vendus uniquement par des professionnels. » 22 juillet 005, AFRS. Disponible en ligne sur : <http://www.afrs.fr/modules.php?name=News&file=article&sid=11>

France et cloisonnement du marché pour l'AFRS. Au travers de cet exemple, il apparaît que protectionnisme et libre circulation ne sont pas l'apanage du marché, mais des conditions de sa réalisation en fonction du contexte et des acteurs. Cependant la question de la responsabilité pénale des revendeurs consacre un déplacement de la responsabilité parentale, les parents étant dès lors déresponsabilisés dans l'éducation de leurs enfants, se considérant parfois eux-mêmes incapable de veiller sur leurs enfants<sup>18</sup>.

### *La responsabilité parentale : le choix rationnel et la libre concurrence*

La responsabilité pénale des distributeurs soulève un débat au sein de la communauté des joueurs. L'analyse d'un sujet de discussion portant sur le Label Familles de France, sur le site canardplus.com soulève le problème initial du public de certains jeux : « *Alors je sais qu'il est de bon ton de cracher sur Famille de France, mais je trouve que l'initiative a du bon, il est effectivement anormal que tout le monde se foute des recommandations d'âge et que des mômes de 8 ans se retrouvent à tabasser des putes à la batte de base-ball sur leur console. Voilà, je suis un sale réac', insultez-moi.* » Le PEGI met en place la classification avant la distribution, or la valeur juridique du PEGI est nulle, les recommandations n'ayant qu'un caractère informatif. Si la majorité est hostile à une pénalisation du jeu vidéo, synonyme de censure pour certains, la responsabilité parentale est invoquée comme problème central. Le discours dominant dans les forums de joueurs consiste en une critique du rôle des parents (39 messages), généralement lié à une critique de l'association (25 messages), enfin une minorité défend la liberté sans rejeter la faute sur les parents (7 messages), le reste étant des jeux de mots, blagues et interventions indirectement liées du sujet. Un des messages les plus représentatif, critique la mise en place du label de Familles de France, et responsabilise les parents : « *Y'a pas besoin d'un label pour savoir si un jeu est pour un gamin de 8 ans ou pas... Ca ce voit sur la boîte et y'a qu'a demander au vendeur. Si les gamins jouent à des jeux violents c'est que les parents s'en foutent, c'est comme à la tv. C'est la faute des parents, pas des jeux vidéo.* » Ce double discours traduit

---

<sup>18</sup>En témoigne ce message d'une mère de famille suite à un éditorial de l'AFJV : « *Bonjour, Je suis une mère de famille de type apolitique, classe moyenne, 2 enfants de 9 et 12 ans, et souvent désespérée devant le flot difficilement contrôlable des informations de tout type qui submergent littéralement la vie de nos ados. Le b a ba du "savoir éduquer" ses enfants est de surveiller ce qu'il ingurgite : sa nourriture à 2 mois, ce qu'il met dans la bouche à 2 ans, les jeux vidéo à 12 ans... Mais voyez-vous, il y a beaucoup de parents "déchirés" (parents "démissionnaires" ou immatures... Eh oui...IMMATURES !) qui, leur enfant arrivé à l'âge où il commence seulement à s'assumer avec fragilité (pré-ado, puis ados), baissent complètement les bras. Et là, le marché bien juteux des jeux vidéo qui "s'auto-contrôle" à sa façon, c'est à dire le moins possible, s'en empare. Au nom de la liberté d'expression, on ne dit rien ; et les dégâts commencent sur les cerveaux... »*

l'individualisation des comportements d'acheteur et de joueur, c'est-à-dire que les instances politiques et morales ne sont pas acceptées comme lectrices de ce qui est bon ou mauvais en matière de jeu vidéo, et d'autres par, la cellule familiale doit être la seule instance capable d'édicter ce qui est bon ou mauvais pour les enfants. Le système actuel est plébiscité, même si certains critiquent le manque de clarté du système PEGI. Le lieu de production des valeurs est ainsi la famille, qui pourra être éclairée par les recommandations du secteur, mais en aucun cas une association étant présumée avoir des liens avec la religion ne peut se prétendre comme légitime pour offrir une grille de lecture des valeurs. Sont invoqués pêle-mêle les thèmes de la séparation des pouvoirs, avec la réaffirmation du caractère laïque de l'Etat français, la « démission des parents », une remise en cause de la dangerosité des jeux vidéo sur le mode de l'analogie avec la pratique télévisuelle, et enfin l'éducation à l'image.

Le thème de l'éducation à l'image est le corollaire à la responsabilisation des parents. L'idée motrice de cette conception rejoint l'idée de consommateur rationnel : si chaque utilisateur sait décrypter les images, chacun peut faire la part des choses, et par conséquent enseigner à ses enfants ce qui est bon ou mauvais. Ce thème a été repris dans le colloque à l'Assemblée nationale, « Quelle politique pour les jeux vidéo ? », développé essentiellement par Pierre Martin-Lalande et Véronique Cayla, directrice générale du Centre National de la Cinématographie qui se propose de développer une « *alphabétisation à l'image* » pour les jeux vidéo. Jean-François Lamour propose dans ce sens la mise en place d'un plan de formation et d'éducation à l'image expérimentaux en coopération avec les régions, le Ministère de l'Education Nationale et de la Culture et le secteur privé. L'idée d'éducation à l'image s'est concrétisée en 1983 avec la mise en place par les pouvoirs publics du Centre de Liaison de l'Enseignement et des Moyens d'Information (CLEMI), affirmant le rôle central de l'Etat dans l'éducation aux médias. Toutefois les jeux vidéo sont une préoccupation récente, une seule revue de presse du CLEMI se fait l'écho des risques de la violence et de l'addiction des jeux vidéo, en février 2006. Les pouvoirs publics n'ont réalisé que tardivement l'enjeu culturel et éducatif des jeux vidéo, tout en abandonnant à Bruxelles la réalisation d'aides financières.

Cette notion d'éducation à l'image traduit d'une part un désinvestissement de l'Etat dans la régulation des jeux vidéo, les différentes propositions de commission d'éthique des jeux vidéo ayant été rejetées, d'autre part, la volonté de permettre le maintien d'un marché où l'utilisateur consommateur choisit de manière rationnelle. La responsabilisation des parents traduit un transfert des modalités de régulation du public des instances sociales publiques aux acteurs privés au sens large du terme, des industriels à la famille. Les jeux vidéo ayant

longtemps été considérés comme une industrie, la relation consommateur – producteur n’a fait l’objet que de peu de régulations. Les acteurs privés, à l’image du PEGI, sont très satisfaits de cette situation qui propose une libéralisation du marché au sens d’une absence de contraintes politiques. En se présentant comme régulateur, affirmant son désir de protéger les mineurs de contenus inopportuns, condition nécessaire à l’avènement du consommateur rationnel, le PEGI a réussi à s’accaparer la gouvernance du marché des jeux vidéo, rendant inutiles l’intervention des pouvoirs publics. Les inquiétudes qui relèvent dans le cas des autres médias des politiques de régulation des contenus, sont ici reléguées au second plan : la question de la violence, de l’addiction sont certes les thèmes majeurs du débat médiatique autour des jeux vidéo, mais ne sont en aucun cas les préoccupations centrales de l’industrie du jeu vidéo.

Les acteurs, qu’ils soient éditeurs et concepteurs mettent en avant les difficultés économiques, les risques d’une globalisation, et le manque de soutien à la création culturelle, tout en reléguant leur responsabilité en tant que producteur de contenu aux parents : « ce ne sont que des jeux ». Le consommateur est responsable, pouvant même faire des recours devant le PEGI si une classification lui paraît inadéquate. La proposition de loi réglementant l’accès des mineurs à certains jeux vidéo prévoyait la possibilité de confier à des associations existant depuis 5 ans, le droit d’alerter les autorités publiques sur le contenu d’un jeu et sa distribution illégale. En rejetant cette proposition, les pouvoirs publics individualisent complètement les possibilités de recours, dont le risque majeur est un « judiciarisation » à l’extrême<sup>19</sup> qui se fonderait sur l’article 227-24 du code pénal. Aux Etats-Unis, l’avocat Jack Thompson est l’exemple archétypal de l’avocat multipliant des recours pour interdire les jeux vidéo, en se faisant le porte-parole des parents. Familles de France, en fondant son label sur le code pénal, laisse entrevoir la possibilité de développer les actions en justice, contre les concepteurs, les éditeurs, les revendeurs, servant de la sorte els intérêts des membres avocats du comité de validation du label.

Le débat sur le rôle de l’Etat dans le domaine privé est un des fondements du contrat social, selon Locke :

*« Lorsqu'il s'agit de la disposition des biens temporels et de la santé du corps, il est permis à chacun de se gouverner, à cet égard, comme il le juge à propos. Il n'y a personne qui se mette en colère de ce que son voisin gouverne*

---

<sup>19</sup> Par comparaison, nous pourrions imaginer la mise en place d’une saisine populaire sans condition de recevabilité, où chaque individu pourrait saisir l’autorité compétente, ce qui se traduirait par une multiplication des recours et un encombrement tel que l’autorité ne pourrait gérer les multiples dossiers.

*mal ses affaires domestiques, ou de ce qu'il n'a pas semé son champ comme il faut, ou de ce qu'il a mal marié sa fille. »<sup>20</sup>*

Limitant le rôle du magistrat à la régulation des rapports entre individus, mais excluant l'immixtion de l'Etat dans la gestion des affaires privées, le libre arbitre est une des notions fondamentales du sujet dans le libéralisme politique. Or si ce libre arbitre est invoqué par les industriels, il ne s'agit pas d'une croyance idéologique visant à instituer un projet de société, mais seulement un moyen de régir leur lieu de pouvoir, le marché, en remettant en cause la légitimité de la souveraineté de l'Etat. L'individu rationnel, transparent, disposant du libre arbitre est une idéologie dégradée en signe, opérant sur le mode de l'analogie. Cette démarche pragmatique de soumission de l'idéologie aux intérêts privés a été mise en avant par Pierre Rosanvallon :

*« L'utopie libérale de la société de marché est en ce sens tout à fait étrangère au capitalisme. Le capitalisme n'a retenu de cette utopie que ce qui l'arrangeait pratiquement (l'affirmation de la propriété privée comme fondement de la société par exemple) ; il entretient en ce sens un rapport purement instrumental au libéralisme. »<sup>21</sup>*

Extraite d'une conception politique, l'argument de la liberté de choix n'appréhende pas la société sur le mode de la relation, mais se fonde sur l'atomicité des consommateurs. La configuration des rapports sociaux est dès lors une juxtaposition d'individualités où chacun est son propre souverain. En affirmant la prééminence de l'individu sur le groupe, le social est relégué au second plan, le politique illégitime.

Ces débats sociaux et politiques autour des jeux vidéo se sont intéressés à cet objet en tant que fait social, mais ne sont pas attardés sur ce qu'étaient ces jeux vidéo. Le débat social s'est concentré sur les pratiques déviantes, que ce soit la violence et l'addiction, traduisant l'émergence d'une lecture individualisante du problème, avec un passage d'une violence tournée envers autrui, à une violence envers soi traduite en terme d'addiction. Or ces

---

<sup>20</sup> Locke, *Lettre sur la tolérance*, Librio, 1998, page 17

<sup>21</sup> Rosanvallon (Pierre), *Le Capitalisme utopique*, Points Seuil, Paris, 1999, page 211

analyses sont des constructions sociales conjointement produites par les experts et les journalistes qui ont eu tendance à porter sur la place publique des problématiques personnelles. A titre d'exemple, un journaliste d'*Envoyé spécial* de France 2 souhaitait faire un reportage sur l'addiction des jeux vidéo. En lui demandant les raisons motivant ce cadrage journalistique, le journaliste a avoué à la fois l'existence d'une demande sociale et à la fois le fait qu'il avait un proche dépendant aux jeux vidéo aussi voulait-il comprendre. Il est aussi important de noter le processus endogène de recrutement des experts sur le jeu vidéo, avec le rôle important du bouche à oreille, la mutualisation et le recyclage du réseau social de connaissances, produisant une circulation circulaire des contacts.

Le débat sur la régulation consacre le thème de la responsabilité des individus, opposant de manière archétypale la figure du citoyen à celle du consommateur, invoquant pêle-mêle les questions du libre arbitre, de la rationalité, de l'autonomie du sujet, de la responsabilité de l'Etat, etc. Les arguments politiques autour du jeu vidéo cristallisent à la fois des problématiques générales sur le rôle de l'Etat et de l'économie, et se révèlent n'être que des moyens de positionnement dans le jeu politique, à l'image de la loi sur la délinquance.

Si nous avons pu apercevoir que la construction du jeu vidéo comme problématique sociale s'inscrit dans la perspective de débats antérieurs sur la place du jeu et des médias en général, il convient de s'interroger sur la nature même de ces jeux vidéo. Nous ne pourrions traiter directement de la réalité de la violence et de l'addiction au sein même des jeux vidéo, ceci relevant d'une approche psychologique et nous intéressant que peu dans notre cas, puisqu'il s'agit avant de constructions sociales. Nous préférons nous attarder sur la mise en perspective des problématiques politiques et considérer s'il existe des fondements au sein même de l'idéologie de ces jeux pouvons pousser certains à décrire la dimension politique performative de ces jeux.