



UNIL | Université de Lausanne

Unicentre

CH-1015 Lausanne

<http://serval.unil.ch>

---

Year : 2021

## Expériences d'un problème public : de l'interdiction des jeux vidéo violents à la réglementation des contenus

Perret Michael

Perret Michael, 2021, Expériences d'un problème public : de l'interdiction des jeux vidéo violents à la réglementation des contenus

Originally published at : Thesis, University of Lausanne

Posted at the University of Lausanne Open Archive <http://serval.unil.ch>

Document URN : urn:nbn:ch:serval-BIB\_AF2284E645400

### **Droits d'auteur**

L'Université de Lausanne attire expressément l'attention des utilisateurs sur le fait que tous les documents publiés dans l'Archive SERVAL sont protégés par le droit d'auteur, conformément à la loi fédérale sur le droit d'auteur et les droits voisins (LDA). A ce titre, il est indispensable d'obtenir le consentement préalable de l'auteur et/ou de l'éditeur avant toute utilisation d'une oeuvre ou d'une partie d'une oeuvre ne relevant pas d'une utilisation à des fins personnelles au sens de la LDA (art. 19, al. 1 lettre a). A défaut, tout contrevenant s'expose aux sanctions prévues par cette loi. Nous déclinons toute responsabilité en la matière.

### **Copyright**

The University of Lausanne expressly draws the attention of users to the fact that all documents published in the SERVAL Archive are protected by copyright in accordance with federal law on copyright and similar rights (LDA). Accordingly it is indispensable to obtain prior consent from the author and/or publisher before any use of a work or part of a work for purposes other than personal use within the meaning of LDA (art. 19, para. 1 letter a). Failure to do so will expose offenders to the sanctions laid down by this law. We accept no liability in this respect.



UNIL | Université de Lausanne

FACULTÉ DE SCIENCES SOCIALES ET POLITIQUES  
INSTITUT DES SCIENCES SOCIALES

**Expériences d'un problème public :  
de l'interdiction  
des jeux vidéo violents  
à la réglementation des contenus**

THÈSE DE DOCTORAT

présentée à la

Faculté des sciences sociales et politiques  
de l'Université de Lausanne

pour l'obtention du grade de

Docteur ès sciences sociales

par

Michael Perret

Directeur de thèse  
Professeur Gianni Haver

Jury

Professeure Maude Bonenfant

Dr. Olivier Glassey

Dre. Fabienne Malbois

LAUSANNE  
2021



UNIL | Université de Lausanne

Faculté des sciences  
sociales et politiques

### IMPRIMATUR

Le Décanat de la Faculté des sciences sociales et politiques de l'Université de Lausanne, au nom du Conseil et sur proposition d'un jury formé des professeurs

- Gianni HAVER, directeur de thèse, Professeur à l'Université de Lausanne
- Maude BONENFANT, Professeure à l'Université du Québec à Montréal
- Olivier GLASSEY, Maître d'enseignement et de recherche à l'Université de Lausanne
- Fabienne MALBOIS, Chargée de recherche à la Haute École spécialisée de Suisse occidentale à Lausanne

autorise, sans se prononcer sur les opinions du candidat, l'impression de la thèse de Monsieur Michael PERRET, intitulée :

**« Expériences d'un problème public : de l'interdiction des jeux vidéo violents à la réglementation des contenus »**

Marie SANTIAGO DELEFOSSE  
Doyenne

Lausanne, le 21 avril 2021

## Résumé

Faut-il considérer que les jeux vidéo violents sont « tout aussi malsains que la pornographie enfantine », comme le suggère un parlementaire suisse ? Ou manifester sa désapprobation à leur encontre, comme le fait un présentateur TV : « les jeux violents provoquent l'addiction, l'agressivité et une diminution de l'empathie, une sorte d'indifférence à l'horreur » ? Ou encore, comme le fait une joueuse qui diffuse une de ses parties de jeu sur une plateforme de *streaming*, se dédouaner lorsque l'on abat un autre joueur dans une partie de jeu vidéo violent : « Il a dit « Sors pas ton arme, euh, sinon j'te tue », donc euh ben ma foi, légitime défense, j'suis désolée, hein » ? La recherche conduite dans ce travail prend pour objet l'expérience des jeux vidéo violents en Suisse, entre les années 1990 et aujourd'hui. Elle examine les différents rapports possibles à la pratique de tels jeux à l'aide des outils épistémologiques et méthodologiques de la sociologie pragmatiste. Premièrement, l'analyse se base sur des textes politico-parlementaires, qui se saisissent de cette pratique jugée problématique pour en proposer une régulation. À la fin des années 2000, l'Assemblée fédérale suisse accepte deux motions visant l'interdiction des jeux vidéo violents. L'acceptation des motions oblige le pouvoir exécutif national à élaborer un projet de loi. Ce dernier, prévu initialement en 2015, vient d'être présenté sous la forme de la Loi fédérale sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo (LPMFJ), censée réguler les « contenus problématiques ». Deuxièmement, le travail analyse comment des textes médiatiques proposent une mise en forme et une mise en sens de la « problématique » de la pratique des jeux vidéo violents. D'une part, ils relaient la manière dont des hommes et des femmes politiques se saisissent de la question. D'autre part, ils parviennent à rendre la situation intelligible et identifiable à des personnes extérieures à cet univers, soit principalement à un public d'adultes. Troisièmement, la thèse décrit différentes strates de la performance vidéoludique et scénique d'une joueuse suisse romande qui diffuse ses parties de jeu vidéo (violent) sur une plateforme de *streaming*. La description de ses activités permet de saisir le fragile compagnonnage qui s'installe entre la *streameuse* et son public, ainsi que le travail de face effectué pour maintenir le caractère ludique de la situation. En spécifiant chacune de ces expériences, la thèse met au jour la large palette des différentes positions possibles de « spectateur » que les pratiques du jeu vidéo violent instituent. Il en ressort que dans les trois cas de figure, la violence constitue une préoccupation. Dans les trois cas de figure, des spectateurs s'alarment de la violence des pratiques vidéoludiques et s'interrogent sur ce qu'il convient de faire. L'analyse empirique indique que ces inquiétudes et ces interrogations peinent toutefois à donner forme à un public politique, prêt à se mobiliser pour réguler le problème. *In fine*, le travail permet de saisir comment la société suisse s'« expérience » : ni l'expérience collective de problèmes, ni les interrogations qui leurs sont liées, ne garantissent la mise en place d'actions politiques fortes.

## Abstract

Should one consider that violent video games are "just as unhealthy as child pornography", as a Swiss parliamentarian suggests? Or disapprove of them, as a TV presenter does: "Violent games cause addiction, aggression and a decrease in empathy, a kind of indifference to horror"? Or, like a player who broadcasts one of her games on a streaming platform, should one free oneself from liability when shooting down another player in a violent video game: "He said 'Do not take out your weapon, uh, otherwise I'll kill you', so uh well, self-defense, I'm sorry, ok"? The research conducted in this work focuses on the experience of violent video games in Switzerland, between the 1990s and today. It examines the different possible relationships to violent video game play using the epistemological and methodological tools of pragmatist sociology. Firstly, the analysis is based on politico-parliamentary texts that labeled such video game play problematic, in order to propose its regulation. In the late 2000s, the Swiss Federal Assembly passed two motions to ban violent video games, obliging the national executive power to draft a bill. The latter, initially planned for 2015, has just been presented in the form of the future Federal Law on the Protection of Minors in Films and Video Games (FPMFVG), which is supposed to regulate "problematic content". Secondly, the work analyzes how media texts format and make sense of the "problematicity" of violent video game play. On the one hand, they mediate the way politicians tackle the issue. On the other hand, they manage to make the situation intelligible and identifiable to people outside the gaming universe, mainly adults. Thirdly, the thesis describes different layers of the video game and scenic performance of a player in French-speaking Switzerland who broadcasts her (violent) video games on a streaming platform. The description of her activities allows us to understand the fragile relationship that develops between the streamer and her audience, as well as the facework done to maintain the playful nature of the situation. By specifying each of these experiences, the thesis brings to light the wide range of different possible "spectator" positions that violent video game play can put them in. It turns out that in all three cases, violence is a concern. In all three cases, spectators are alarmed by the violence of video game play and ask themselves what to do about it. Empirical analysis indicates that these concerns and questions, however, struggle to reach to a political audience, ready to mobilize itself to regulate the problem. Ultimately, the work explains how Swiss society experiences itself: neither the collective experience of problems, nor the questions linked to them, guarantee the implementation of strong political actions.



## Table des matières

<b>Remerciements .....</b>	<b>11</b>
<b>Chapitre 1 · Introduction générale .....</b>	<b>13</b>
Le primat de l'expérience.....	20
Une approche pragmatiste des problèmes publics.....	24
Expérience et <i>accountability</i> .....	24
Analyser la constitution du social dans les pratiques discursives .....	25
Les jeux vidéo violents dans la littérature académique.....	29
Analyser les discours académiques et profanes : pour une ethnométhodologie partiellement sans indifférence ? .....	30
La sempiternelle querelle autour des effets des jeux vidéo violents .....	32
« Est-ce mal de jouer à des jeux vidéo violents ? » L'aspect moral du <i>play</i> .....	37
L'engagement, l'immersion et l'appropriation ludique.....	40
« S'habituer à craindre les jeux vidéo violents » : emplois de la panique morale .....	44
Présentation des chapitres .....	51
 <b><i>Première partie · L'expérience des jeux vidéo violents dans les arènes politico-parlementaires</i></b>	
<b>Chapitre 2 · Des troubles à la restauration de l'ordre moral : dynamique d'un problème public .....</b>	<b>57</b>
Distinction entre le privé et le public.....	60
Trouble et expérience d'une situation problématique .....	64
Problème public et ordre moral .....	66
La dynamique de problématisation et de publicisation .....	67
La participation à l'expérience publique .....	70
Présentation de la démarche d'analyse.....	73
Remarques méthodologiques.....	73
Constitution d'un corpus de discours .....	74
Limites de l'analyse.....	76
<b>Chapitre 3 · Banning Violent Video Games in Switzerland A Public Problem Going Unnoticed .....</b>	<b>77</b>
Note introductive.....	79

Considérer les jeux vidéo violents comme un problème public.....	79
Dépolitisation et problème public « à bas bruit ».....	80
Le chapitre original et l'évolution du problème public .....	81
Banning Violent Video Games in Switzerland A Public Problem Going Unnoticed .....	83
Violent Video Games as a Public Problem.....	83
Following the Descriptions Made in a Controversy.....	85
Specification Time: When the 'Problem with Video Games' Becomes the 'Violent Video Games Problem' .....	86
The Problem Becomes a Political Issue .....	87
Violent Video Games Go to Court.....	89
The Ban Is Approved: Oppositions and Skirmishes .....	91
On the Absence of Public Mobilization.....	93
Conclusion .....	94
Notes .....	95
Works Cited.....	96
Banning Violent Video Games in Switzerland A Public Problem Going Unnoticed .....	99
Prolongement .....	99
La dimension expérimentale de l'enquête : les opérations de Roland Näf.....	100
« Une question d'intérêt national » : l'action des textes politico-parlementaires .....	114
De l'« interdiction des jeux vidéo violents » à la « protection des mineurs contre les contenus problématiques » : la routinisation de résolution de problème.....	124
Remarques conclusives .....	131
 <b><i>Deuxième partie · L'expérience des jeux vidéo violents</i></b>	
<b><i>dans l'espace public médiatique</i></b>	
<b>Chapitre 4 · La configuration du problème public par les médias .....</b>	<b>137</b>
L'analyse énonciative du discours médiatique et contrat de communication .....	141
La composante narrative du problème public : la mise en récit médiatique .....	144
Présentation de la démarche d'analyse.....	148
Constitution d'un corpus de discours médiatiques.....	148
Remarques méthodologiques.....	150
Limites de l'analyse.....	151

Une brève revue de la littérature .....	152
Une histoire de la violence : le traitement des jeux vidéo violents dans les discours médiatiques suisses .....	157
Les jeux vidéo comme phénomène étrange au début des années 90 .....	157
L'« après Columbine » : le lien de causalité « jeu vidéo violent – comportement violent » apparaît plus nettement .....	159
Le problème rebondit de cas en cas (I) : d'une tuerie l'autre .....	161
Le problème rebondit de cas en cas (II) : d'un fait d'actualité l'autre .....	165
Le problème rebondit de cas en cas (III) : d'un jeu controversé l'autre .....	167
Les jeux vidéo violents rentrent dans l'arène juridico-politique .....	168
Pour une sociologie visuelle de l'expérience médiatique.....	171
Les captures de jeu .....	172
Les photos de presse .....	176
Les formats hybrides .....	180
<b>Chapitre 5 · Régler la question des jeux vidéo violents en Suisse : l'ancrage territorial d'un problème public .....</b>	<b>183</b>
Note introductive.....	185
Parler de jeux vidéo : la comparaison entre la couverture de <i>L'Express – L'Impartial</i> et <i>Le Temps</i> de 2007 à 2010 .....	185
L'article original.....	192
Régler la question des jeux vidéo violents en Suisse : l'ancrage territorial d'un problème public .....	197
Bibliographie.....	203
Webographie.....	204
Régler la question des jeux vidéo violents en Suisse : l'ancrage territorial d'un problème public .....	205
Prolongement .....	205
Le contexte de l'article sur la surface de la page.....	206
Orientation et temporalité des titres de presse .....	207
La visibilisation du problème par la photographie de presse.....	209
« Les politiciens n'y comprennent rien ».....	213
« Protéger les jeunes » contre « le jeu est une affaire d'adultes » .....	216
Remarques conclusives .....	217



## ***Troisième partie · L'expérience des jeux vidéo violents dans les arènes vidéoludiques***

### **Chapitre 6 · Vivre une partie de jeu vidéo violent.....221**

Décrire les circonstances où la violence dans les jeux vidéo apparaît comme un enjeu pratique .....	226
Les spécificités du <i>live streaming</i> comme multi-activité complexe .....	227
Les dimensions séquentielle et interactionnelle du <i>live streaming</i> .....	231
La condition de spectateur de jeu vidéo .....	233
Ethnographie des pratiques vidéoludiques .....	235
Peut-on faire une « ethnographie » des jeux vidéo ? .....	236
Erving Goffman et le jeu comme interaction focalisée .....	237
Présentation du terrain et constitution du corpus .....	240
Limites de l'analyse .....	242

### **Chapitre 7 · « Retrouvez-moi sur Twitch ! » La gestion du live streaming comme relation au public et entrée en jeu.....243**

Note introductive .....	245
Précisions méthodologiques .....	247
L'article original et l'exploration de l'usage de jeux vidéo violents .....	249
« Retrouvez-moi sur Twitch ! » La gestion du <i>live streaming</i> comme relation au public et entrée en jeu.....	253
Expérimenter des jeux sans se prendre au sérieux : configuration d'une présence transmédiatique .....	256
La chaîne Youtube comme point de convergence vers Twitch.tv .....	258
Contrat de lecture complice et ludique .....	259
« On va découvrir tout cela tous ensemble » : premières entrées en jeu .....	261
Meurtre et rapt dans <i>Fallout 4</i> .....	262
Vol de voiture dans le mode de jeu <i>DarkRP</i> de <i>Garry's Mod</i> .....	264
Valoriser le temps passé ensemble : le <i>live streaming</i> comme expérience ludique ultime .....	265
« Vous ne loupez plus rien » : les moments forts de Twitch.tv sont sur Youtube .....	266
Prendre en compte la communauté .....	267
<i>Choice Chamber</i> : subir les gages et les choix du public .....	267

« Merci, mais je ne <i>twerke</i> pas » : gestion des interactions durant le <i>live streaming</i> .....	269
Conclusion.....	271
« Retrouvez-moi sur Twitch ! » La gestion du <i>live streaming</i> comme relation au public et entrée en jeu.....	273
Prolongement.....	273
« Jouer son rôle » sur <i>Garry's Mod Dark RP</i> .....	275
Courses de voitures et incivilités dans <i>Grand Theft Auto Online</i> .....	298
Remarques conclusives : à quels moments et où se situe la violence ?.....	324

## ***Quatrième partie · Discussion et conclusion générales***

<b>Chapitre 8 · Discussion générale .....</b>	<b>333</b>
Les parlementaires, le Public et le « pseudo-public » du problème .....	335
Les spectateurs de l'espace public médiatique : adultes, consommateurs et parents.....	336
« C'est assez <i>hard</i> , hein, quand même » : le public médusé d'un reportage télévisuel.....	337
Manifestation de spectateurs et jeunes joueurs .....	341
Les spectateurs de jeux vidéo violents : le spectre, le <i>troll</i> et la joueuse.....	342
<b>Chapitre 9 · Conclusion générale .....</b>	<b>345</b>
Interdire les jeux vidéo violents pour restaurer l'ordre moral.....	347
Variations dans les pratiques de description médiatique.....	350
Saisir l'expérience vidéoludique : les joueurs ne sont pas des idiots culturels face à la violence .....	353
« Le jeu transforme le joueur ».....	355
L'emploi de la panique morale comme myopie ?.....	357
La recherche du Public.....	360
<b>Bibliographie générale .....</b>	<b>365</b>
Références bibliographiques.....	365
Références des sources médiatiques.....	393
Ludographie.....	401

<b>Annexes.....</b>	<b>403</b>
Annexe n°1 – La Chambre des cantons sonne le glas des jeux vidéo violents (EXIM, 19.03.2010) .....	405
Annexe n°2 – Vers une interdiction des jeux vidéo violents (LT, 19.03.2010) .....	406
Annexe n°3 – Courses effectuées dans <i>GTA Online</i> .....	407

## Remerciements

Le concept d'expérience est une notion cardinale dans la thèse que vous vous apprêtez à lire. D'une part, le travail de thèse peut se concevoir comme « vivre une expérience », qui a un début, des péripéties et une fin. Dans mon cas, l'expérience de thèse a duré quasiment onze ans et a contenu son lot de rebondissements constituant autant d'épreuves à encaisser et à surmonter. D'autre part, l'expérience renvoie à une notion chère à Charles Darwin, soit le fait qu'un organisme tente de s'adapter constamment à son environnement physique et social. Ainsi, le lien est tout trouvé pour remercier celles et ceux avec qui j'ai interagi-e-s. Les transactions que j'ai eues avec elles et eux m'ont enrichi et m'ont permis de mener à terme la réalisation de ce travail.

Je tiens à dire merci, en tout premier lieu, à Alain Bovet, Pierre-Yves Moret et Gianni Haver, mon directeur de thèse, pour leur aide sans faille durant ce fastidieux processus. Il n'aurait pas été possible sans eux. Les qualités du texte qui suit tiennent pour beaucoup à leurs remarques pertinentes et à leur bienveillance. De plus, je remercie Grégoire Tardin d'avoir accepté de relire le manuscrit et d'en avoir amélioré la forme. Merci aux juré-e-s de ma thèse, Maude Bonenfant, Olivier Glassey et Fabienne Malbois, pour les conversations que nous avons eues à son propos et pour leurs suggestions d'amélioration du manuscrit.

Merci également à mes amis, en particulier aux membres des soirées de « socio fist », qu'elles aient eu lieu à Fribourg ou à La Chaux-de-Fonds : François Tardin, Julia Hedström, Arthur Zinn-Poget, Delphine Rime Guex, Johan Bedelek, Grégoire Tardin et Melissa Anderson, ainsi que Jeanne Schweizer et Louis Forel.

À mes amis du 23-00 et à leurs familles, un tout grand merci : Sanjeev Vamadevan, Crystel Dufaux Hess, Yannick Rappan, Eliab Terraz, Marco Batista, Glenn et Anne Litsios, Nathan Erard, Thomas Junod, Corinna Weiss, Nicolas Matthey-Doret, Jennifer et Alexander Salomonsson, Dejan Gacond, Chloé Rappan, Géraldine Martin et Frédéric Loizeau.

Je suis redevable des commentaires encourageants des personnes qui ont parfois relu les textes composant ma thèse par publications. Le premier chapitre, « Banning violent video games in Switzerland », a bénéficié d'une relecture experte de la part de Sarah Main Ellis. Le deuxième chapitre est une contribution à un colloque international coordonné par Manuel Boutet et Samuel Coavoux. Tous deux m'ont fait part de conseils et de remarques constructives. Enfin, le troisième chapitre de ma thèse par publication, « 'Retrouvez-moi sur Twitch !' », doit beaucoup aux échanges fructueux que j'ai pu avoir à Tours, lors d'un colloque, avec Béatrice Guillier, Esteban Giner, Marion Coville, Bruno Vétel, David Douyère, Angèle Stalder, Samuel Tietse, Gustavo Gomez-Mejia et Jérémie Nicey.

Je remercie aussi les doctorant-e-s et jeunes docteur-e-s pour les discussions que nous avons eues pendant mes onze années de thèse : Antoine Chollet, Laura Delaloye Saillen, Célia De Pietro, Paola Diaz, Yann Dubois, François Geiser, David L. J. Gerber, Thomas Jammet, Christelle Maire De Bellis, Marco Motta, Yannick Rochat, Matthieu Thomas, Nicolas Turtschi et Isabelle Zinn.

Durant cette épreuve, j'ai pu bénéficier du soutien moral et ai apprécié « partager des moments de bonheur » avec certain-e-s de mes collègues et ami-e-s de la Haute École Arc à Neuchâtel. Merci dès lors à Patrick Ischer, Jérôme Heim, Mathias Rota, Christophe Francillon, Mathias Froidevaux, Delphine Vantieghem, Magali Babey, Stéphane Raboud, Claude-André Porret, Philippe Kocian, David Grünenwald, Marielle Vérot Ricottier, à l'entier de l'ICME à la HEG Arc, au groupe com' Arc ainsi qu'aux bibliothécaires de l'École.

En parlant de bibliothèque, merci à mes ancien-ne-s collègues de la BCU Lausanne : Manuela Hanrot, Evelyne Deferr, Marc Tiefenauer, Giovanni Nicoli, Michael Hertig, Andrea Cantinotti, Javier Lopez, Martine Jaccard, Dominique et Pierre Durussel, Marie-Pierre Ferrario, Henri Waltenspuehl, Fabienne Henryot, Christine Roth, Olivia Trono et Michel Maillefer ; ainsi qu'aux collègues de la Bibliothèque de Pérolles 2 : Marylène Grzesiak, Olivier Simioni, Benoit Renevey et les autres.

Enfin, je terminerai par remercier celles et ceux qui comptent le plus pour moi : mes enfants Alice, Solal et Matilda ; ma mère, Solveig ; mon père, René, et sa femme Chantal ; ma sœur, Miriam ; mes frères Nils et Christian, ainsi que leurs familles formidables ; mes demi-frères Alan, David et Kevin ; les autres grands-parents de mes enfants, Anne et Raymond ; mon filleul, Jonas, et sa famille ; ainsi que celles qui m'ont accompagné : Julie, Valentine, Marion et Sophie.

## Chapitre 1

### Introduction générale



## Introduction générale

*It is traditional to begin pieces like this with an example of horrendous violence committed by adolescents and to note that the criminals were fond of video games with violent themes.*

Jeffrey Goldstein<sup>1</sup>

« Que du sang ! » Ainsi titre le quotidien régional *L'Express* dans un article consacré à l'augmentation de productions violentes dans l'offre vidéoludique du début des années 1990 (EXIM, 23.02.1995). Cet énoncé est représentatif de la perception publique des jeux vidéo violents. C'est à cette époque en effet qu'ils commencent à être publiquement mis en question en Suisse (Pellet et Javet, 2015 : 539-540). Une décennie plus tard, ils acquièrent un statut de « problème public » (Gusfield, 2009 [1981]; Cefai et Terzi, 2012) auquel il faudra trouver une solution. Aujourd'hui, cette dernière semble sur le point d'être matérialisée sous la forme de la Loi fédérale sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo (LPMFJ), dont la phase de consultation se termine alors que je révisé mon introduction de thèse. Depuis les années 1990, les jeux vidéo violents ont toujours été associés à une pratique juvénile. Dès lors, leur aspect problématique a souvent été discuté à l'aune de l'injonction « Il faut protéger la jeunesse ». La protéger de quoi ? De la violence, d'une part, des contenus médiatiques, dont les jeux vidéo violents font partie. D'autre part, il faut la protéger de certains de ses propres membres, les jeunes violents, qui pourraient être amenés à agir de la sorte pour différentes raisons. Si la question des jeux vidéo violents se rattache généralement à la violence des jeunes, et à leur protection, elle acquiert néanmoins de temps à autre un statut de « problème public » en soi. Cette alternance dans sa conception – soit un problème parmi d'autres, soit un problème en soi – reste d'actualité aujourd'hui. Bien que les jeux vidéo violents ne soient momentanément plus un sujet *per se*, débattu publiquement, ceux-ci gardent leur aspect problématique lorsque émerge à nouveau un fait divers tragique ou lors de la sortie d'un jeu controversé. L'activité de régulation prise en charge par les autorités législatives et exécutives nationales pour « solutionner le problème » a été de saisir les jeux vidéo violents comme problème public unique, parfois, puis de les inclure dans la future LPMFJ, une loi destinée à régir aussi bien l'accès des mineurs aux films qu'aux jeux vidéo.

Dans les années 1990, le grand public et les médias généralistes suisses semblent ainsi « médusés » (Widmer, 1996) par la popularité grandissante des jeux vidéo, comme l'indiquent les titres de presse

---

<sup>1</sup> Goldstein (2005 : 341)



suivants : « Qui a peur du virus Nintendo ? » (LN, 10.03.1992), « La folie des jeux vidéo » (RTS, 09.10.1992), « La vidéomania n'épargne personne » (LL, 18.05.1992). Les parallèles avec l'addiction, la drogue ou encore l'hystérie sont nombreux (Maître, 2017). Les discours médiatiques prêtent déjà des aspects sombres au médium : la violence, si elle abordée timidement au début des années 1990, devient un sujet d'inquiétude partagée dès la sortie de jeux comme *Doom* (id Software, 1993) ou *Mortal Kombat* (Acclaim, 1993). La pratique de tels jeux sera associée à des comportements violents, voire meurtriers, notamment suite à la tuerie dans le lycée Columbine de Littleton (USA, 1999). Les jeux vidéo violents partageront, dans les discours publics de la fin des années 1990, la « responsabilité causale » (Gusfield, 2009 [1981]) d'une violence juvénile qui pétrifie les parents – ou les adultes plus généralement – et certains représentants politiques du pays.

En octobre 2004, Jean Henri Dunant dépose une question<sup>1</sup> sur les « jeux vidéo violents » au Conseil national<sup>2</sup> (04.1123 Question Dunant, 2004). Ce parlementaire du groupe de l'UDC (Union Démocratique du Centre)<sup>3</sup> considère les jeux vidéo violents « tout aussi malsains que la pornographie enfantine » et demande au Conseil fédéral s'il « envisage de prendre des mesures contre la multiplication des jeux vidéo violents et malsains » (*Ibid.*). La question Dunant constitue la première intervention parlementaire à l'encontre des jeux vidéo violents. À sa suite, une série de motions fédérales<sup>4</sup> et d'initiatives cantonales<sup>5</sup> visant l'interdiction totale ou partielle des jeux vidéo violents seront déposées entre 2007 et 2011. Ces objets parlementaires font écho à des actualités tragiques de l'époque : en 2007, à Zurich, un jeune homme effectuant son service militaire tire avec son arme de service sur une adolescente de 16 ans et la tue. En 2009, une fusillade (*school shooting*) dans un lycée de Winnenden (Allemagne) se comprend comme un nouvel événement d'une longue série qui, bien qu'elle se déroule ailleurs qu'en Suisse, en vient à représenter l'incident meurtrier

---

<sup>1</sup> Une question, telle que celle posée par Dunant (2004), permet « d'exiger du Conseil fédéral (le pouvoir exécutif fédéral, NdA) qu'il fournisse des renseignements sur une affaire de politique intérieure ou extérieure importante. Le Conseil fédéral répond à la question par écrit ». Les définitions des concepts en lien avec le Parlement suisse proviennent du lexique du Parlement, disponible à l'adresse <https://www.parlament.ch/fr/%C3%BCber-das-parlament/parlamentsw/%C3%B6rterbuch>, consulté le 16/10/2020.

<sup>2</sup> L'Assemblée fédérale, le pouvoir législatif suisse, fonctionne selon un système bicaméral. Elle est ainsi constituée de deux chambres : le Conseil national, qui rassemble 200 députés du peuple, et le Conseil des États, qui se compose de 46 représentants des cantons. D'après le site web du Parlement suisse, il s'agit « en l'occurrence d'un système bicaméral « parfait », puisque les deux chambres (ou conseils) disposent des mêmes compétences et sont donc sur un pied d'égalité ».

<sup>3</sup> Contrairement à ce que pourrait laisser supposer son nom en français, l'Union Démocratique du Centre, premier parti de Suisse, se place très à droite sur l'échiquier politique du pays.

<sup>4</sup> La motion est « une intervention qui charge le Conseil fédéral de déposer un projet d'acte de l'Assemblée fédérale ou de prendre une mesure. [...] Pour être transmise au Conseil fédéral, elle doit avoir été adoptée par les deux Chambres fédérales ».

<sup>5</sup> Comme l'indique le site web du Parlement fédéral, « tout canton peut proposer, au moyen d'une initiative, qu'une commission élabore un projet d'acte de l'Assemblée fédérale. L'initiative en question doit être assortie d'un développement faisant état des motivations du canton et indiquant notamment les objectifs de l'acte ». Voir <https://www.parlament.ch/fr/%c3%bcber-das-parlament/parlamentsw/%c3%b6rterbuch/parlamentsw/%c3%b6rterbuch-detail?WordId=212>, consulté le 07/10/2020.

« de trop », principalement en Suisse alémanique. L'Assemblée fédérale accepte les motions Hochreutener « Interdiction des jeux électroniques violents » (2007c) et Allemann « Interdiction des jeux violents » (2009b) entre 2009 et 2010. L'acceptation des motions oblige le Conseil fédéral à élaborer un projet de loi. Ce dernier, prévu initialement en 2015, est repoussé dans un premier temps (MM, 28.11.2016) avant d'être présenté sous forme d'avant-projet en 2019 (Office fédéral des assurances sociales, 2019).

La présentation de ces étapes indique d'une part une constance du caractère problématique des jeux vidéo violents, bien que le sujet ne tienne pas souvent le devant de la scène politico-médiatique. D'autre part, l'objet étudié peut être considéré comme un problème de « longue durée » (Chateauraynaud, 2016 : 356-361). Que faut-il entendre par là ? Francis Chateauraynaud propose de prendre en compte deux dimensions de la « longue durée » :

« En général, on attend d'une controverse qu'elle s'arrête [...]. Le fait que des désaccords se poursuivent ou se réengendrent constamment sur le long terme peut vouloir dire essentiellement deux choses : d'abord que de nouvelles épreuves permettent aux protagonistes de relancer leurs joutes argumentatives [...] ; ensuite, que les objets, et les modalités, des disputes, du fait même de leur installation dans la durée, se transforment et changent de sens au fil du temps » (*Ibid.* : 358).

Le problème des jeux vidéo violents est saisi par ces deux dimensions. En effet, de nouveaux événements viennent régulièrement relancer les débats quant à son influence et à sa régulation. De plus, les jeux vidéo sont des médias qui ont connu une importance évolution technologique, en lien avec l'émergence des nouvelles technologies de l'information, de l'internet et de l'informatique. Ainsi, les objets du « problème », dans une acceptation socio-technique, ont fortement évolué entre les années 1990 et aujourd'hui. Comme le précise Mathieu Tricot (2011) : « À chaque fois, ce qui s'invente, ce sont de nouvelles liaisons à la machine, de nouveaux régimes d'expérience, de nouvelles manières de jouir de l'écran » (*Ibid.* : 15).

Il est utile de se remémorer quelques balises de cette évolution socio-technique. Ainsi, dès le milieu des années 1980,

« [le] jeu vidéo domestique s'organise selon deux espaces principaux : d'une part, la console domestique ainsi que le salon ; et d'autre part, la micro-informatique et le bureau. [...] [II] engage un processus d'allongement du temps de jeu, des parties et, ainsi, participe à une évolution des genres vidéoludiques vers l'aventure, les univers riches et complexes » (Blanchet, 2015 : 197).

Dès le milieu des années 1990, la console ou l'ordinateur se retrouvent dans la chambre à coucher des joueurs avec la multiplication des écrans domestiques ; dans un même temps, « [les] jeux vidéo portatifs ont ouvert la voie à des pratiques nomades ou à des alternatives à l'écran de télévision dans les foyers » (*Ibid.*). Les jeux en ligne gagnent en popularité au tournant des années 2000 et la pratique des MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) tels *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) ou *Guild Wars* (ArenaNet, 2005) devient alors une pratique

vidéoludique ordinaire ; en 2006, année du postulat<sup>1</sup> Amherd « Violence des jeunes. Pour que la prévention ait davantage d'impact et d'efficacité » (06.3646 Postulat Amherd, 2006c), les jeunes disposent de leur premier *smartphone* : suivie par l'écran tactile et la tablette, son émergence signe la convergence de bon nombre de pratiques culturelles sur « un seul et même écran : téléphonie, Internet, réseaux sociaux, photographie, vidéo et pratiques vidéoludiques » (Blanchet, 2015 : 198). En 2010 environ, avec la mise à disposition technologique du *live streaming*<sup>2</sup> de jeux vidéo apparaît une nouvelle pratique performative et spectatorielle du médium.

Comment en est-on arrivé à traiter les jeux vidéo, et plus spécifiquement ceux qualifiés de « violents », comme un problème public à régler politiquement ? Joseph R. Gusfield définit malicieusement<sup>3</sup> un problème public comme « « quelque chose » à propos de quoi « quelqu'un » doit faire quelque chose » (2009 [1981] : 5). Le cas suisse des jeux vidéo violents se comprendrait-il dès lors comme un problème public au sujet duquel des acteurs se mobilisent à la fois pour le définir et pour le résoudre ? Une telle interrogation permet en filigrane d'analyser comment se fait la collectivité publique suisse, comment elle se réfléchit « localement », s'organise et se transforme, quelles questions elle se pose, quelles expériences et quelles régulations elle se donne (Acklin Muji *et al.*, 2009 : 23). De plus, le caractère de « problème public » des jeux vidéo violents se définirait-il par la spécificité d'être à « bas bruit » (Jouzel, 2009; Gilbert et Henry, 2012; Schnegg, 2018) ? En ce sens, premièrement, le « problème des jeux vidéo violents » apparaît comme hors des préoccupations politiques et médiatiques pendant de longues périodes, se « fait discret » et se « confine » (Gilbert et Henry, 2012). Deuxièmement, il réémerge lors d'affaires ponctuelles. La question des jeux vidéo violents, également désignés comme *Killerspielen* ou *Killergames* dans la partie alémanique de la Suisse, est une controverse qui rebondit de cas en cas, comme lors d'événements tels que les massacres d'Erfurt (Allemagne, 2002), de Winnenden (Allemagne, 2009) ou de Sandy Hook (USA, 2012). Elle réapparaît également lors de prises de position médiatisées, comme celles du député socialiste bernois Roland Näf, qui avait déposé plainte à deux reprises : en 2008 contre un fournisseur du jeu *Stranglehold* (Midway Games, 2007) et en 2009 contre cinq fournisseurs du jeu *Manhunt 2* (Rockstar Games, 2007), par exemple. Enfin, le problème serait à « bas bruit » parce qu'il n'occupe pas l'espace public et médiatique suisse comme d'autres affaires ont pu le faire<sup>4</sup>. Je

---

<sup>1</sup> Le postulat « charge le Conseil fédéral d'examiner l'opportunité, soit de déposer un projet d'acte de l'Assemblée fédérale, soit de prendre une mesure et de présenter un rapport à ce sujet. Il peut être déposé par la majorité d'une commission, par un groupe parlementaire ou par un député. Un postulat est réputé adopté dès qu'il a été approuvé par l'un des conseils ».

<sup>2</sup> Une diffusion en direct de jeu vidéo consiste en l'acte d'une personne qui se filme et s'enregistre en direct pendant qu'elle joue à des jeux vidéo et s'engage simultanément dans des interactions médiées par la vidéo avec ses spectateurs. Le public observe le *gameplay* et utilise des messages de *chat* pour écrire à la personne qui diffuse (nommée vidéaste ou *streamer*). Des sites comme Twitch.tv ou Youtube Gaming proposent un tel service, par exemple.

<sup>3</sup> J'emprunte cet adjectif à la présentation du problème public de Gusfield faite par Alain Bovet (2007; 2013).

<sup>4</sup> Voir par exemple à ce propos les thèses de Cédric Terzi sur l'« affaire des fonds en déshérence » (2005) ou de Bovet sur le moratoire sur les OGM en Suisse (2007).

propose cependant de poser la question autrement : et si, au lieu d'être un problème public à « bas bruit », le problème des jeux vidéo violents en Suisse se comprenait comme un problème qui n'aurait pas trouvé son Public ? Si nous précisons plus loin ce que nous entendons par un Public avec P majuscule<sup>1</sup>, retenons dès à présent de ce terme, et plus précisément de cette question, que la collectivité publique suisse ne s'est pas sentie suffisamment affectée par le problème pour qu'une interdiction (ou une mobilisation allant à son encontre) soit inscrite plus nettement.

La question de la violence dans les jeux vidéo, et plus particulièrement les liens qui sont faits entre la consommation de jeux vidéo violents et des comportements violents, s'est posée dans de nombreux pays à différentes époques<sup>2</sup>. Les jeux vidéo, depuis leur début dans les années 1970, ont toujours été débattus, voire considérés comme « problématiques »<sup>3</sup> (Donovan, 2010; Kocurek, 2012; Mauco, 2012; Karlsen, 2014; Bogost, 2015; Kowert et Quandt, 2016). Plus généralement, la pratique des jeux vidéo a été reliée à différentes autres préoccupations : à la prise de drogues lorsque parents et élus s'inquiétaient de l'influence des salles d'arcade dans les années 1970 et 1980 (Kocurek, 2012) ; au risque d'épilepsie au début des années 1990 ainsi qu'à l'addiction, thème encore largement débattu tant l'espace public que dans la littérature scientifique (Arnoult, 2013; Ohno, 2021). Les jeux vidéo violents sont ainsi perçus par certains comme une « situation problématique ». Cela signifie qu'un ensemble d'individus a une expérience qui transforme son environnement en une situation problématique (Bovet, 2007 : 14-15). À la suite des travaux du philosophe pragmatiste John Dewey (1967 [1938]; 2010a [1934]; 2010b [1927]), on appelle une situation problématique une situation qui, si elle est suffisamment problématique, « soulève des questions, et qui donc appelle l'investigation, l'examen, la discussion – en bref, l'enquête » (Cefaï et Terzi, 2012 : 10) : « l'émergence, la configuration<sup>4</sup>, la stabilisation et l'institutionnalisation des problèmes publics [...] relèvent [...] d'enquêtes et se font à travers des expériences, moyennant lesquelles des situations sont problématisées et des publics se constituent » (*Ibid.* : 9). Avant de parler plus spécifiquement des « enquêtes » (Dewey, 1967 [1938]) qui sont menées en regard d'une situation jugée problématique, attardons-nous sur la notion centrale qu'est celle de l'expérience.

---

<sup>1</sup> Voir le chapitre 2, [Des troubles à la restauration de l'ordre moral](#).

<sup>2</sup> Sans prétention d'exhaustivité, la question des jeux vidéo violents a été traitée fort différemment en France (Mauco, 2011; 2012; 2014; Lallu, 2016; 2018), en Allemagne (Schroeder, 2011), en Australie (*Ibid.*), aux États-Unis (Donovan, 2010; Ferguson, 2013; Kushner, 2013; Markey et Ferguson, 2017a) ou au Royaume-Uni (Reynolds, 2015). Si aucune interdiction n'a été promulguée dans ces pays, l'Allemagne et l'Australie disposent d'organismes institutionnels qui peuvent facilement interdire la distribution et la vente de certains titres, comme le rappellent Matthieu Pellet et David Javet (2015).

<sup>3</sup> On remarque que des auteurs ont cherché à aborder de manière dédramatisante l'aspect « problématique » des jeux vidéo dès le début des années 1990. Par exemple, voir l'ouvrage des frères Alain et Frédéric Le Diberder « Qui a peur des jeux vidéo ? » (1993), l'ouvrage de Serge Tisseron qui porte le même titre (2008), ou encore « Faut-il avoir peur des jeux vidéo ? » de Gentiane Lenhard et Vincent Alzieu (1999).

<sup>4</sup> Par configuration, on entend ce qui donne une « forme, à l'action en cours, ou encore indique l'orientation que l'action en train d'être accomplie doit prendre, dans la situation, pour pouvoir être reconnue comme un X, un Y, un Z » (Quééré, 1994, cité par Malbois, 2010).

## Le primat de l'expérience

La présente thèse porte sur les expériences liées à la pratique des jeux vidéo violents. Qu'entend-on dès lors par ce terme ? Comme l'explique Louis Quéré, d'un point de vue pragmatiste, « le terme « expérience » est le substitut nominal d'un verbe qui n'existe pas en français : *expérencier*<sup>1</sup> » (2015b : 2).

« Quand il y a expérience, il y a **à la fois** expérience **de** quelque chose, attribuable à une entité quelconque, et **processus** d'expérience revêtant certaines formes et certaines modalités. Comme l'expliquait John Dewey, reprenant une expression de William James, le mot expérience est « un mot à double détente » : « Il inclut à la fois **ce que** (*what*) les hommes font et endurent, ce qu'ils s'efforcent de faire, **ce qu'**ils aiment, ce qu'ils croient, ce qu'ils subissent, et **la manière** dont (*how*) ils agissent ou dont ils pâtissent, leur manière de faire et de subir, de désirer et de se réjouir, de voir, de croire, d'imaginer, bref d'*expérencier* » (Dewey, 2012 [1925] : 39, trad. mod. [...]). À cette première dualité (*what/how*) s'en ajoute une autre chez Dewey : celle de l'*avoir* et du *connaître*. En effet il y a différentes manières d'*expérencier*, la connaissance proprement dite n'en étant qu'une parmi d'autres, toujours seconde par rapport à l'expérience immédiate, qui est simplement « eue »<sup>2</sup> » (Quéré, 2015b : 2-3).

Revenons à la première dualité « expérience de quelque chose / processus d'expérience » (*what/how*), en considérant premièrement l'expérience de quelque chose. Dans le prolongement de l'évolutionnisme, la philosophie pragmatiste développe ce que l'on peut appeler « une écologie de l'expérience : elle se fait dans les transactions entre organismes, et entre organismes et leurs environnements » (Cefaï, 2019 : 34). Quéré (2015b) liste les composantes de l'environnement avec lesquelles nous interagissons :

« Il y a [...] les personnes, et leurs initiatives ou leurs abstentions, ainsi que les objets, les outils et toutes sortes de conditions objectives (par exemple, les régularités de comportement des choses dues aux lois de la nature) ; mais il y a aussi les us et coutumes et les institutions, ainsi que les idées, les pensées, les produits de l'imagination, de même que les réponses spontanées constitutives de son *self* (cf. Mead) » (*Ibid.* : 7).

Dans une telle acceptation, le lieu de l'expérience est la situation. Quéré indique alors qu'il n'y a pas d'expérience sans une implication dans une situation (*Ibid.* : 5). Pour Dewey, cette dernière est une occasion d'interactions et de transactions :

« Situation et interaction sont inséparables l'une de l'autre. Une expérience est toujours ce qu'elle est à cause de la transaction qui s'établit entre un individu et ce qui constitue, à ce moment-là, son environnement (...). En d'autres termes, l'environnement correspond aux conditions, quelles qu'elles soient, qui interagissent avec les besoins, les désirs, les buts et les capacités personnelles pour créer l'expérience qui est eue. Même quand une personne construit un château en Espagne, elle interagit avec les objets qu'elle construit en imagination » (Dewey, 2011 [1916,1938] : 479, cité par Quéré, 2015b : 5).

<sup>1</sup> L'italique provient de la citation originale.

<sup>2</sup> L'emploi du gras et de l'italique proviennent de la citation originale. Ces remarques de mise en page valent pour toutes les citations futures également.

De plus, la situation ne se définit pas uniquement par un ici et un maintenant. Elle peut être considérée comme un ensemble d'éléments qui a une extension spatiale et temporelle variable, qui est en évolution constante ou en développement. En ce sens, les individus peuvent interagir avec des événements qui leur sont aussi bien proches et contemporains que non. Quéré dit de la situation, alors, qu'elle a une « structure d'intrigue » (2015b : 6). Cette caractéristique constitue l'une des raisons qui font que les individus s'impliquent dans une situation. C'est ce que Quéré identifie comme la manière dont nous suivons le développement et l'issue du cours des événements, avec notamment une attente du point final (*Ibid.*). On peut avoir une expérience immédiate de ces derniers – événements de la vie personnelle ou dans la vie d'un groupe – comme une expérience d'événements<sup>1</sup> et de situations dont on n'a pas une « expérience directe », comme il sera précisé plus loin. Enfin, dans la dimension de « faire l'expérience de quelque chose », l'expérience est comprise comme une expérimentation, soit la « liaison entre subir et agir, entre endurer l'impact du milieu et réorienter sa conduite en fonction du trouble (ou du doute) éventuel que fait naître cet impact » (Zask, dans l'introduction de Dewey, 2010b [1927] : 27). L'expérience comme expérimentation pourrait comporter une part importante d'innovation : « La démarche expérimentale [...] est une action dont la transformation effective de la situation est une condition indispensable » (Zask, 2015 : 51). Plusieurs auteurs relèvent néanmoins que Dewey tend à être trop optimiste avec la notion expérimentale de l'expérience. Selon eux, le trouble ou le doute ne constituent pas toujours des moments productifs de remise en question (Stavo-Debaugé, 2012; Quéré et Terzi, 2015).

Jusqu'ici, l'expérience a été définie principalement sous le signe des transactions d'organismes avec leur environnement. Dans ces transactions, note Quéré (2015b), il ne s'agit pas simplement de « faire sens de l'événement [ou de la situation], de l'interpréter, de l'expliquer ou de le « normaliser » [...] ; il s'agit aussi d'y répondre, voire de l'assimiler » (*Ibid.* : 49-50). La réponse ou l'assimilation à un événement (ou à une situation) correspond à la dimension de l'expérience « comme processus », dont il convient de définir à présent les modalités.

- Premièrement, le processus d'expérience a une force cumulative. Quéré (*Ibid.*), reprenant Dewey, dirait que le processus a un aspect sériel, en ce sens que « chaque expérience faite modifie le sujet et cette modification, à son tour, affecte, que nous le voulions ou non, la

---

<sup>1</sup> Quéré (2015b) distingue les « événements existentiels », ou épreuves, des « événements-objets » : objets de pensée, de discours, d'images, etc. L'événement de Gondo, en octobre 2000, a par exemple été vécu différemment selon les individus. Le 14 octobre, une coulée de boue emporte un tiers des habitations du village de montagne de Gondo, en Suisse, faisant 13 morts. Les villageois qui ont assisté à l'intempérie l'ont ainsi vécue comme un événement existentiel ou comme une épreuve, à savoir qu'elle est considérée comme une catastrophe naturelle. Le public suisse en a été informé par la communication publique, plus précisément médiatique. Pour les destinataires des discours médiatiques, la coulée de boue à Gondo constitue un événement-objet qui peut occasionner une expérience, puisqu'ils l'ont dans leur environnement et interagissent avec lui d'une certaine façon, forte différente évidemment de celle vécue par les habitants du village. À propos du traitement public des événements de Gondo, voir Bovet et Terzi (2012).

qualité des expériences suivantes » (Dewey, 2011 [1916,1938] : 472-473). L'expérience suit ainsi un principe de continuité.

- Deuxièmement, l'expérience dispose d'un aspect « évolutif, progressif et orienté ». En effet, elle ne se présente pas à nous comme une chose fixe. Elle se déploie temporellement et séquentiellement. Ainsi, comme le note Cefaï (2019), l'expérience est aussi bien faite d'habitudes – « qui sont autant de tendances à agir, de telle ou telle façon, appropriées à telle ou telle situation » (*Ibid.* : 35) – qu'elle devient consciente « en devenant réflexive, par exemple eu égard à un événement inconnu ou à une rencontre inquiétante, quand nos sens sont en alerte et que nous commençons à nous interroger, à discuter, enquêter et expérimenter pour savoir à quoi nous avons affaire » (*Ibid.* : 34).
- Enfin, le processus d'expérience peut être incomplet. Dans le chapitre « Vivre une expérience » de l'ouvrage *L'art comme expérience* (2010 [1934]), Dewey indique qu'il « est des choses dont on fait l'expérience, mais pas de manière à composer *une* expérience<sup>1</sup> » (*Ibid.* : 80) :

« Pour une grande partie de notre expérience, nous ne nous préoccupons pas du lien qui relie un [événement] à ce qui le précède et à ce qui le suit. [...] Les choses se produisent, mais elles ne sont ni véritablement incluses, ni catégoriquement exclues ; nous voguons à la dérive. [...] Il y a des débuts et des fins, mais pas d'authentiques initiations ou clôtures. Une chose en remplace une autre, mais il n'y a pas assimilation et poursuite du processus. Il y a expérience, mais si informe et décousue qu'elle ne constitue pas *une* expérience » (*Ibid.* : 87-88).

Vivre *une* expérience revient, chez Dewey, à ce que l'objet de l'expérience aille jusqu'au bout de sa réalisation : « C'est à ce moment-là seulement que l'expérience est intégrée dans un flux global, tout en se distinguant d'autres expériences » (*Ibid.* : 80-81). L'auteur donne plusieurs exemples, dont le fait qu'il « peut s'agir [...] d'un jeu que l'on poursuit jusqu'au bout ; d'une situation quelle qu'elle soit (dégustation d'un repas, jeu d'échecs, conversation, [...]) qui est conclue si harmonieusement que son terme est un parachèvement et non une cessation » (*Ibid.* : 81).

Précisons enfin que la définition de l'expérience à laquelle je souscris ne correspond pas entièrement aux « sociologies de l'expérience » qui saisissent cette dernière sous la modalité du « vécu » personnel ou subjectif (Quéré et Terzi, 2015). Si l'on a vu que le vécu constitue indéniablement l'un des régimes de l'expérience dans sa dimension « eue », la cognition, sous ses différentes formes, vient en effet compléter la dualité *avoir/connaître* de l'expérience<sup>2</sup>, telle que

<sup>1</sup> L'emploi de l'italique provient de la citation originale. Il sera repris dans la suite de ce travail pour accentuer la complétude du processus de « vivre *une* expérience ».

<sup>2</sup> Un paragraphe du texte de Quéré (2015b) complète bien ce que je résume plus haut :

« Dewey comme Mead distinguent essentiellement deux grands régimes de l'expérience : l'appréhension immédiate, affective, des qualités diffuses d'une situation, y compris, éventuellement, son caractère problématique ; la cognition, sous ses différentes formes. Les êtres humains ne pensent ou ne réfléchissent qu'en seconde instance : ils sont d'abord des « agents-patients », qui non seulement font, mais aussi

présentée au début de ce sous-chapitre introductif. Pour rappel, « il y a différentes manières d'*expérencier*, la connaissance proprement dite n'en étant qu'une parmi d'autres, toujours seconde par rapport à l'expérience immédiate, qui est simplement « eue » » (Quéré, 2015b : 3).

La thèse s'intéresse donc à la question de l'expérience des jeux vidéo violents en Suisse, telle qu'elle est aussi bien « eue » que « mise en forme et mise en sens » (Bovet, 2007) dans différentes arènes<sup>1</sup> politiques, médiatiques et vidéoludiques. Avant de poursuivre dans le travail, il me faut lever un implicite qui parcourt le texte depuis ses débuts. En effet, il paraît important de préciser que les acteurs peuvent « faire l'expérience de quelque chose » (Quéré, 2015b) sans y voir nécessairement un problème. Ainsi, la pratique des jeux vidéo violents, telle qu'elle est diversement « expérenciée » par des individus, n'est pas toujours saisie comme l'expérience d'un problème, et encore moins comme l'expérience d'un « problème public » (Cefaï et Terzi, 2012; Quéré et Terzi, 2015). Pour le dire autrement, l'expérience des jeux vidéo violents n'est pas d'emblée politique (soit un problème qui nécessite une solution), elle peut être également affective, esthétique ou morale. On peut, par exemple, « avoir une expérience » des jeux vidéo violents qui est d'abord marquée par leur caractère immersif, par la beauté de leur rendu graphique, etc. Cet implicite levé, il convient de brosser les grandes lignes de l'introduction à ma thèse.

La suite de ce chapitre introductif présente dans un premier temps le cadre théorique et méthodologique dans lequel vient s'inscrire mon travail de thèse. Je présente à ce propos les grands principes de la sociologie pragmatiste, développée par un groupe de chercheurs français et suisses à la suite des travaux des sociologues Quéré et Jean Widmer notamment (Cefaï, 2013a; 2013b), et déployée depuis dans de nombreux travaux qui ont été inspirés de la philosophie pragmatiste (Terzi, 2005; Acklin Muji, 2007; Bovet, 2007; Bovet et Terzi, 2012; Cefaï et Terzi, 2012; Hedström, 2013; Quéré et Terzi, 2015). Cette façon d'analyser le social me permet de considérer les expériences faites en lien avec le problème des jeux vidéo violents comme des pratiques qui peuvent être décrites. Dans un deuxième temps, la suite du chapitre expose l'expérience du problème par les chercheurs en sciences humaines et sociales, autrement dit les discours académiques qui participent autant à la définition de l'expérience des jeux vidéo violents, qu'aux controverses qui la parcourent.

---

subissent, endurent et souffrent, ou alors prennent plaisir, aiment, apprécient, etc. L'expérience immédiate a ainsi d'emblée une dimension de « valuation » affective-motrice [...]. Cette « valuation » peut être considérée comme un proto-jugement, auquel cas elle n'est complètement dépourvue d'élaboration cognitive » (*Ibid.* : 11).

<sup>1</sup> Cefaï définit l'arène publique comme « un *lieu de combats* et [une] *scène de performances* devant un public » (2002 : 53). Plus loin, il précise que les arènes publiques ont un « caractère de scénarité et de pluralité » (*Ibid.* : 81) ; la scénarité renvoyant à l'idée que la « vie sociale est une scène », soit un « lieu d'ajustement réciproque et d'ordonnement expressif des comportements » (*Ibid.* : 59) ; la pluralité renvoyant aux perspectives des acteurs de « juger, de croire et d'exister » tout comme de « sentir et de ressentir » (*Ibid.* : 61).



## Une approche pragmatiste des problèmes publics

L'analyse du problème des jeux vidéo violents se base sur des concepts de la sociologie pragmatiste<sup>1</sup>, qui se trouve au croisement de la philosophie pragmatiste et de l'ethnométhodologie. Elle a pour tâche d'« étudier empiriquement l'organisation pratique » du problème public, notamment via son « expérience publique » (Quéré et Terzi, 2015). Si je précise plus loin ce qu'on entend plus spécifiquement par expérience publique (voir le chapitre 2 [Des troubles à la restauration de l'ordre moral](#)), les paragraphes qui suivent détaillent justement les méthodes employées pour saisir empiriquement le problème des jeux vidéo violents et les expériences qui peuvent en être faites. Ces méthodes reflètent d'une certaine manière mon parcours de découverte de textes qui peuvent être classés dorénavant sous l'appellation de sociologie pragmatiste. Étudiant à l'Université de Fribourg au début des années 2000, je me suis confronté aux écrits de Widmer, alors Professeur au Domaine de Sociologie de la communication et des médias. Celui-ci appliquait à l'étude des problèmes publics tant l'analyse énonciative de la « socio-sémiotique » d'Eliséo Verón (1980; 1988) que l'analyse des « dispositifs de catégorisation » proposée par Harvey Sacks (1992; 2014 [1972]). Mon temps à Fribourg m'a rendu sensible au projet radical de l'ethnométhodologie (Garfinkel, 2007 [1967]), largement porté par les textes de Widmer et de ses doctorants. Attentif à l'inflexion qu'ont pris leurs travaux au contact de la philosophie pragmatiste de C. S. Peirce et plus particulièrement de John Dewey (1967 [1938]; 2010a [1934]; 2010b [1927]), j'ai retenu de ces derniers le concept d'« émergence » : émergence des problèmes publics, émergence de publics dans leur constitution, etc. Daniel Cefaï (2013a; 2013b; 2019), de même que Quéré et Terzi (2015), ont su présenter admirablement les lignes de force du programme de la sociologie pragmatiste des problèmes publics. Je me contente dès lors de restituer, ci-dessous, leurs enseignements principaux dans la présentation des méthodes employées pour le travail de thèse.

### Expérience et *accountability*

Premièrement, étudier la constitution d'un problème public, c'est prendre en compte les activités de « rendre compte » à travers lesquelles les membres d'une collectivité rendent problématique et rendent public ce qui ne va pas dans telle ou telle situation (Cefaï, 2013a). Une première constatation s'impose. L'activité descriptive d'un problème public permet de le comprendre et de le saisir comme une « intrigue », c'est-à-dire la possibilité qu'il soit mis en récit (Ricoeur, 1991; Terzi et Bovet, 2005). Deuxième constatation, ces activités de « rendre compte » sont indissociablement

---

<sup>1</sup> La sociologie pragmatiste décrite et employée dans ma thèse se trouve à proximité d'autres courants qui revisitent le pragmatisme en sociologie, sans pour autant en adopter les préceptes. On constate en effet qu'il existe des divergences conceptuelles et épistémologiques entre une sociologie pragmatique proposée par Luc Boltanski et Laurent Thévenot (Boltanski et Thévenot, 1991; Thévenot, 2006; Boltanski, 2012) et celle qui s'articule autour des travaux de Cyril Lemieux (de Blic et Lemieux, 2005; Lemieux, 2007; Barthe *et al.*, 2014). Enfin, d'autres auteurs se targuent de participer à une sociologie pragmatique des transformations (Bessy et Chateauraynaud, 1995; Chateauraynaud et Torny, 1999; Hennion, 2009; Chateauraynaud, 2011; 2016).

liées à la notion d'*accountability* développée par Harold Garfinkel (2007 [1967]), soit « les activités par lesquelles les membres organisent et gèrent les situations de leur vie courante [qui] sont identiques aux procédures utilisées pour rendre ces situations « descriptibles » (*accountable*) » (*Ibid.* : 51). Garfinkel emploie cette notion pour désigner le caractère observable, intelligible et descriptible que les pratiques des membres de la société assignent aux actions et aux situations. Bovet (2007) précise : « Rendre des actions et des situations *accountable* ne relève pas d'un choix, d'une stratégie ou d'un jeu. Il s'agit d'une tâche constante, inexorable et moralement requise » (*Ibid.* : 12). Autrement dit, agir et devoir rendre son action intelligible, observable ou encore justifiable sont indissociables. Il existe ainsi une relation interne qui unit l'organisation des pratiques quotidiennes et :

- Les opérations qui permettent d'en rendre compte, c'est-à-dire leur disponibilité à la « mise en récit » ;
- Les opérations qui permettent de les comptabiliser, par exemple via la production d'une version statistique de ces pratiques ;
- Les opérations qui permettent d'identifier les agents qui en sont « comptables ». Cette notion peut être mise en lien aussi bien avec ce que Gusfield appelle l'attribution des responsabilités causale et politique dans un problème public (2009 [1981]), qu'avec la dimension morale de l'*accountability*, proche du sens anglais commun, soit la disposition à rendre des comptes.

L'*accountability* des actions et des situations est indissociable de l'expérience que peuvent en faire leurs participants. La partie suivante présente dès lors comment saisir les descriptions (*accounts*) que ces derniers sont à même de produire.

## Analyser la constitution du social dans les pratiques discursives

Le « langage en actes » occupe une place centrale dans mon travail d'analyse. Je m'inspire largement des travaux et enseignements de Widmer, qui combinent approches micro- et macrosociologiques en envisageant qu'une analyse détaillée des pratiques discursives soit indispensable pour élucider des collectifs (politiques) et l'organisation des espaces publics. Pour Widmer, et pour les auteurs<sup>1</sup> qui ont depuis déployé ses écrits, l'analyse de discours est une sociologie, dans le sens où le « langage est une pratique sociale instituante » (Widmer, 1999a). Il convient dès lors de saisir ce que la « sociologie énonciative » de Widmer appelle « discours ». Premièrement, Widmer définit le discours comme une « [...] pratique dont le texte est la trace verbale » (Widmer, 1999c : 196). La notion de discours caractérise ici une visée analytique, une manière d'approcher les textes : considérons-les comme des éléments de pratiques. Deuxièmement, l'analyse vise à découvrir les

---

<sup>1</sup> À la disparition de Widmer en 2007, quatre de ses anciens doctorants ont rédigé deux textes qui présentent sa démarche (Acklin Muji *et al.*, 2007; 2009). L'intertitre de cette section est directement repris du premier texte (2007).

formes et les relations internes du discours comme actions sociales. On cherche donc à décrire comment les textes disent ce qu'ils disent et à mettre en évidence leurs ressources sociales et culturelles, les savoirs procéduraux et sociaux (Widmer, 1999a).

Cette attitude suppose d'adopter la posture d'un lecteur analytique (*Ibid.*), un lecteur qui ne juge pas de la vérité, de la cohérence ou de la valeur de ce qui est dit, mais qui examine les prétentions de vérité, les effets de réel, les agencements divers qui permettent au discours à et sa réception de présenter une version du réel cohérente et valable dans leurs propres termes. Dans ce sens, une analyse de discours détaillée a pour tâche d'élucider la manière dont les membres rendent compte de leur existence collective, dans et par leurs pratiques, notamment langagières (Acklin Muji *et al.*, 2007). Ce travail « descriptif, explicatif, interprétatif et évaluatif », réalisé par l'analyse préconisée ci-dessus, est intimement lié aux « activités pratiques et discursives de catégorisation et d'énonciation » qui ont cours dans les situations décrites (Cefaï, 2013a). Autrement dit, lorsque l'on rend compte de l'expérience d'une situation, il peut s'avérer judicieux de relever l'articulation entre la dimension d'énonciation (la manière de la dire) et la dimension de sa catégorisation (Widmer, 2001, cité par Bovet, 2007). Il me faut dès lors définir ce que l'on entend par « analyse énonciative » et « analyse catégorielle du discours ».

### Analyse énonciative

On le comprend avec ce qui a été expliqué plus haut, l'analyse de discours employée ne se limite pas à une analyse de contenu. Widmer s'est fortement appuyé sur le mode d'analyse proposé par Verón sous l'appellation d'« analyse énonciative » pour comprendre les « effets de sens » que produisent les discours (Verón, 1980; 1988). Widmer et Verón partagent l'idée qu'une analyse énonciative peut décrire deux dimensions du discours qui sont l'énoncé – ce qui est dit – et l'énonciation – la manière dont cela est dit. Qui plus est, l'analyse énonciative, au sens de Widmer, est une « sociologie » parce qu'elle ne se limite pas à la structure sémiotique « interne » des textes :

« Elle étudie les discours en tant que relations sociales et analyse les catégories sociales qui les occupent et qui sont utilisées par les membres pour comprendre les discours comme des pratiques sociales. Partant, cette attitude sociologique considère que le monde social a un sens pour les membres qui le constituent. La première tâche du sociologue consiste à expliciter et à analyser ce sens-pour-les-membres. Cette attitude suppose que l'analyste recoure explicitement à sa qualité de membre comme point de départ pour comprendre le sens pour les membres et qu'il se décentre pour l'objectiver. Elle implique aussi que l'étude des pratiques des membres ne peut se limiter à l'étude de leurs interactions, mais s'étend à l'ensemble des faits sociaux en tant que, de diverses manières, ils sont pré-supposés, modifiés, utilisés par les membres dans le cours de leurs pratiques » (Widmer, 2005, cité par Cefaï, 2013a).

Cela consiste à faire apparaître, dans les discours, les traces de leur production et l'anticipation de leur lecture, comme autant de propositions d'identification constitutives d'une manière de lire le monde, d'interpréter des événements et d'envisager des actions. Ainsi, à la suite de Verón (1980; 1988) et de Widmer (1999a), on se demandera qui prend en charge le sens du discours, et en quelle

qualité (l'énonciateur). Expliciter l'énonciateur revient en même temps à expliciter à quel titre ce discours s'adresse à un public implicite (le destinataire). Pour répondre à ces questions, on examine ce qui est dit. Or, ce qui est dit est toujours aussi une description possible du monde (la référence au monde possible). Autrement dit, analyser un texte comme pratique, c'est y découvrir les traces de sa production comme sens et l'anticipation de sa lecture comme proposition de dire le monde d'une certaine manière.

### Expérience et travail de catégorisation

Un autre outil dont on dispose pour décrypter l'expérience des problèmes est le travail de catégorisation par les membres d'une situation. En effet, pour Widmer (cité par Cefai, 2013b), comprendre une situation, c'est en maîtriser les « dispositifs de catégorisation » (Sacks, 1992; 2014 [1972]). Je donne l'exemple que Widmer employait dans les cours de sociologie de la communication que j'ai suivi à l'Université de Fribourg, pour faire comprendre en quoi consiste la pertinence des usages de catégories. Il substituait à la phrase descriptive rendue célèbre par Sacks (2014 [1972]) : « Le bébé pleurait. La maman l'a pris dans ses bras », la phrase improbable : « Le mammifère pleurait. La députée l'a pris dans ses bras ». Si cette phrase reste correcte d'un point de vue grammatical, elle n'a plus aucun sens eu égard à la situation décrite (Cefai, 2013b). L'analyse de catégorisation concerne d'une part cet ordre de phénomènes : quels choix sont effectués pour identifier les situations, les individus, les objets et les actions qui sont décrits, comment ces choix sont congruents ou non, comment ils supposent des liens dans le monde, etc. (Acklin Muji *et al.*, 2007). D'autre part, il convient d'élucider la situation d'énonciation de l'emploi de catégories : qu'est-ce que cela fait d'énoncer une catégorie à tel moment, dans tel contexte, etc. ? Cefai (2013b) précise que :

« [les catégories] induisent la manière de voir les choses et de définir les situations pour des locuteurs et leurs auditeurs. Elles indiquent dans quels contextes d'expérience il leur faut s'engager : les buts qu'il leur est pertinent de viser, les savoirs pratiques qu'il leur faut mobiliser et les identités complémentaires qu'il leur faut adopter [...] L'opération de catégorisation fait percevoir, évaluer et agir dans la situation » (*Ibid.*).

Widmer va plus loin. Pour lui, la mobilisation de catégories en situation pré-figure des actions collectives. Il nomme ces ressources pour rendre compte de l'action collective les « dispositifs d'action collective » (1999a) : « il s'agit de ressources tant pour dire ce qui se passe que pour agir dans l'un des rôles appartenant à ces dispositifs. Ceux-ci déterminent donc non seulement des catégorisations pour parler des acteurs, ils pourvoient aussi des places pour configurer l'action de ces acteurs » (*Ibid.* : 9). Ainsi, on voit qu'une place dans un dispositif d'action collective permet le développement d'un « programme d'action ». A l'inverse, dans une situation où l'incertitude sur la nature des dispositifs d'action pertinents prédomine, les acteurs ont de la difficulté pour élaborer des programmes et des stratégies (*Ibid.*). En analysant les catégorisations, on parvient aussi à voir comment la collectivité se met en jeu, de quelles ressources elle dispose pour s'objectiver et se

soumettre à sa propre discussion. Et c'est bien là l'un des intérêts du type d'analyse proposé par Widmer *et al.* : « comprendre comment une collectivité particulière agit sur elle-même » (Widmer, 1999a : 11). Autrement dit :

« Pour enquêter sur la façon dont se donne une expérience des problèmes publics, il faut enquêter en premier lieu sur le travail de catégorisation qui l'articule [...] Cette démarche [...] permet de comprendre comment se met en place un ordre cognitif et moral (Jayyusi, 2010 [1984]). Le travail de catégorisation opère une distribution, par exemple, des rôles de dénonciateur, de victime, de coupable et de juge [...]. Il qualifie des décisions ou des actions comme bonnes ou mauvaises, correctes ou incorrectes, légitimes ou illégitimes, acceptables ou insupportables... Il détermine des faits, attribue des causes et impute des motifs, estime des dommages et suppute des responsabilités » (Cefai, 2013b).

Afin d'illustrer l'analyse des dispositifs de catégorie, prenons l'exemple du recours à la catégorie d'âge « jeunes », telle qu'elle est employée dans les discours émis sur les jeux vidéo violents dans des arènes politico-parlementaires et dans l'espace public médiatique. Cette analyse fait ressortir que la catégorie « jeunes » est mentionnée comme ce que Sacks appelle une hétéro-catégorie (1979). Pour reprendre le vocabulaire ethnométhodologique, celle-ci est employée par des membres externes à cette catégorie, mais qui entendent l'administrer : « protéger les jeunes de la violence », etc. Dans son article « Remarques sur les classements d'âge » (2010c), Widmer précise que les dispositifs de catégorie produisent des attitudes généralisées envers des groupes. Leur analyse permet de comprendre qu'il y a des adultes (des « non-jeunes ») pour lesquels les jeunes constituent un problème. Cette relation, faisant référence à des catégories d'âge généralisées, place donc la catégorie « jeunes » à l'opposé d'un « nous » formé d'une catégorie d'appartenance non explicitée, les « adultes »<sup>1</sup>. Si les jeunes sont considérés comme « fragiles » par les adultes lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo violents, les adultes se conçoivent *a contrario* comme « normaux » et sont à même d'administrer les « jeunes », catégorie potentiellement à problèmes.

Je viens de présenter les méthodes employées pour saisir les problèmes publics, soit prendre en compte le « rendre compte » (*l'accountability*), en étant particulièrement attentif à ses deux dimensions d'énonciation et de catégorisation. Avant de traiter de l'« expérience publique » du problème des jeux vidéo violents en Suisse, abordons la revue de littérature plus spécifiquement consacrée aux textes académiques portant sur les jeux vidéo violents. Ce détour – convenu et nécessaire dans tout travail de thèse – me permet de présenter la manière dont la littérature rend compte des recherches sur les jeux vidéo violents, quelles controverses la traversent, et les interactions possibles entre les discours académiques et les discours publics. La partie suivante

---

<sup>1</sup> La catégorie « jeunes » fait partie du dispositif de catégories (DC) « groupe d'âges ». Ceci suppose deux choses au moins : premièrement, pour Widmer, un DC de type « groupe d'âges » pourrait s'appeler « 2DC » parce qu'il requiert que deux catégories soient appliquées pour qu'il soit pertinent (Widmer, 2010c : 41). Ainsi, l'emploi de la catégorie « jeunes » contient en creux l'existence de la catégorie « adultes ». Deuxièmement, l'utilisation d'autres catégories appartenant au même 2DC s'effectue suivant ce que Sacks a nommé la « règle de cohérence » (*consistency rule*) (2014 [1972] : 62).

aurait pu s'appeler « l'expérience académique des jeux vidéo violents ». En effet, j'y applique les outils de sociologie pragmatiste pour prendre en compte le « rendre compte » de chercheurs et de textes prenant position dans le débat public portant sur la violence des jeux vidéo.

## Les jeux vidéo violents dans la littérature académique

Les discours publics autour des jeux vidéo ont déjà donné lieu à une production académique importante. Très tôt, les jeux vidéo ont suscité nombre de débats. Comme mentionné plus haut, violence, risque d'épilepsie, addiction ont été âprement discutés dans la littérature (Karlsen, 2014; Kowert et Quandt, 2016). La psychologie, les sciences sociales et la science politique ont fourni des outils analytiques pour comprendre les enjeux autour des jeux vidéo, et plus particulièrement depuis l'émergence du champ disciplinaire des *game studies*. Julien Rueff réalisait en 2008 un état des lieux qui décrivait les problématiques centrales du champ. Je reprends ici l'ossature de son article pour structurer l'organisation du champ disciplinaire, puis entends développer les écrits plus récents dans ces domaines. L'auteur distingue trois catégories de recherches<sup>1</sup> : les textes en sciences humaines et sociales, ceux en *game design* qui s'intéressent à la conception des jeux et, enfin, les querelles qui opposent les études narratologiques et ludologiques autour des jeux vidéo<sup>2</sup>. Ainsi, intéressons-nous davantage aux recherches en sciences humaines et sociales, qui ont donné lieu à des travaux qui traitent des effets (psychologiques) des jeux vidéo, de leurs aspects moraux mais aussi des phénomènes d'appropriation ludique, en nous focalisant sur les études qui traitent des jeux vidéo violents. Ces trois aspects constituent le premier temps de cette revue de la littérature. Le deuxième temps prendra davantage la forme d'un constat basé sur le premier : en effet, il ressort des travaux portant sur les jeux vidéo violents que ceux-ci sont appréhendés par certains chercheurs à l'aune de la « panique morale ». Ce concept, tel qu'employé par quelques travaux empruntant à des épistémologies constructivistes, constitue pour une bonne part l'arrière-plan scientifique du problème des jeux vidéo violents et est donc traité dans mon analyse davantage comme un thème que comme une ressource. Qu'entends-je par-là ? Avant de débiter la présentation de l'expérience des jeux vidéo (violents) par les discours académiques, je précise premièrement ces deux notions chères aux ethnométhodologues puis j'explicite deuxièmement ma position quant au débat scientifique sur les jeux vidéo violents. C'est ce qui constitue, de fait, la première sous-partie de cette partie sur la littérature académique.

---

<sup>1</sup> Pour une vue synthétique du domaine des *game studies*, voir les travaux de Rueff (2008), Triclot (2011), Vinciane Zabban (2012) ou plus récemment de Samuel Coavoux *et al.* (2017).

<sup>2</sup> Pour une discussion des querelles qui opposent ces deux courants, voir notamment Sébastien Genvo (2009), Triclot (2011; 2013a) et Coavoux *et al.* (2017).

## Analyser les discours académiques et profanes : pour une ethnométhodologie partiellement sans indifférence ?

Le programme de recherche ethnométhodologique recommande de distinguer les ressources de sens commun de leur transformation en thème d'analyse (Zimmerman et Pollner, 1971). La tradition ethnométhodologique se fonde en effet sur la critique qu'elle fait à la sociologie classique, lorsque Garfinkel lui reproche

« d'utiliser l'attitude naturelle en tant que *ressource* pour l'enquête, alors que toute analyse scientifique devrait en faire un *thème* de recherche à part entière. C'est dire que l'ethnométhodologie se donne pour tâche d'interroger radicalement ce qui est tenu pour acquis, plus précisément, de montrer par quels processus il est produit et doté de ses propriétés » (Quéré et Terzi, 2015).

Pour illustrer la confusion opérée par la sociologie classique entre thème et ressources, Don H. Zimmerman et Melvin Pollner donnent l'exemple des enquêtes menées tant par des sociologues que des policiers, ces derniers étant considérés comme des profanes, pour déterminer comment une personne peut devenir un délinquant juvénile (1971 : 81). Les deux catégories d'« enquêteurs » s'entendent sur le fait qu'il y a autant des personnes reconnaissables comme délinquants juvéniles qu'il y a des manières structurées (*structured ways*) pour que ces personnes deviennent comme telles (*Ibid.*). Les deux ethnométhodologues reprochent à la sociologie classique de traiter les structures sociales comme des faits sociaux, en souscrivant ainsi implicitement à la version de l'« enquête profane » (*lay's inquiry*) des structures (*Ibid.* : 82) : « sociology's acceptance of the lay's member's formulation of the formal and substantive features of sociology's topical concerns makes sociology an integral feature of the very order of affairs it seeks to describe » (*Ibid.*). En somme, si le langage naturel est une ressource pour les acteurs d'une situation, comme des policiers enquêtant sur la délinquance juvénile, son emploi dans ladite situation devrait être un thème dans l'enquête sociologique. Le programme ethnométhodologique propose dès lors de laisser de côté l'étude des thèmes d'investigations pratiques des membres de la société (comme la délinquance juvénile, par exemple) pour analyser la « réalité objective des faits sociaux [...] en tant que réalisation continue des activités concertées de la vie courante » (Garfinkel, 2007 [1967] : 45). Si l'on reprend l'exemple ci-dessus, il s'agirait alors de voir comment un terme tel que « délinquant juvénile » est utilisé en situation par différents acteurs, qu'il s'agisse de policiers, de travailleurs sociaux, etc., et ce que ce terme leur permet de faire dans leurs activités pratiques liées à leur catégorie de policiers, de travailleurs sociaux, etc. Une telle manière de saisir les faits sociaux comme des « accomplissements des membres » (Garfinkel et Sacks, 1970 : 353) s'oppose radicalement à une sociologie dominée par une « attitude ironique » vis-à-vis des membres qu'elle étudie (Hacking, 2001). C'est pourquoi je souscris à une prise de distance avec les travaux qui critiqueraient par exemple l'usage du terme de « délinquant juvénile » pour montrer que les policiers et les travailleurs sociaux ne savent pas de quoi ils parlent, à l'inverse du sociologue.

Revenons aux textes que je m'apprête à présenter. Leur manière de saisir et de rendre compte du problème des jeux vidéo violents constitue pour moi un thème de recherche, et non pas une ressource pour l'analyse. Il me faut dès lors préciser ma position par rapport aux textes académiques puis aux matériaux empiriques qui composent mon travail de thèse. Bien que je me permette de discuter les discours académiques en leur adressant parfois des critiques, je me contente d'adopter, à l'inverse, une posture d'« indifférence ethnométhodologique » vis-à-vis des individus, des textes et des contextes qui se retrouvent dans mes chapitres de thèse. Garfinkel et Sacks définissent cette notion comme telle :

« Ethnomethodological studies of formal structures are directed to the study of such phenomena, seeking to describe members' accounts of formal structures wherever and by whomever they are done, while abstaining from all judgments of their adequacy, value, importance, necessity, practicality, success, or consequentiality. We refer to this procedural policy as "ethnomethodological indifference" » (*Ibid.* : 345).

Mon indifférence vis-à-vis des terrains reste néanmoins relative. En effet, je la conçois davantage comme une invitation à garder une position d'observateur. Ce faisant, j'examine donc des discours publics et médiatiques portant sur le problème des jeux vidéo violents en m'abstenant le plus possible de tout jugement. Il ressort ainsi de leur analyse que des membres de la société sont non dotés de parole, à savoir des joueuses et des joueurs. J'ai donc choisi d'aller observer et de rendre compte de l'expérience de certains d'entre eux en lien avec la pratique des jeux vidéo violents. Mon indifférence ethnométhodologique est dès lors comprise comme une démarche qui « implique de fait une forme d'éthique politique » (Quéré et Terzi, 2015), soit dans le fait d'appliquer un « égalitarisme épistémique » entre des discours de tout type (Lynch, 1997) :

« By according skeptical treatment to official, professional, objectified versions of institutionalized activities, and writing accounts that give equal or greater weight to the less privileged voices of the invisible and marginal characters, the ethnographer becomes a kind of virtual ombuds(wo)man. The ethnographer's account seeks a kind of moral equilibrium in which professional assessments of effectiveness, competency, and capacity (assessments that often emphasize formal, impersonal criteria) are juxtaposed against accounts of non-accredited parties and clients that often are not voiced, and when they are voiced are not heard, and when they are heard are defined as prejudiced, subjective, and even symptomatic » (*Ibid.* : 372).

Ma position de lecteur critique et d'observateur partiellement indifférent étant clarifiée<sup>1</sup>, passons à la présentation de l'expérience académique du problème des jeux vidéo violents.

---

<sup>1</sup> Plusieurs commentateurs ont constaté que Garfinkel, dans ses travaux fondateurs, se retranchait derrière une indifférence ethnométhodologique vis-à-vis de ses terrains mais consacrait de longs passages de ses textes à la critique de la sociologie « classique ».



## La sempiternelle querelle autour des effets des jeux vidéo violents

Le débat entourant l'influence de la violence dans les jeux vidéo sur les comportements déviants ou délinquants des joueurs est présent depuis maintenant près de 30 ans, comme l'ont montré de nombreux travaux (Burns et Crawford, 1999; Gunter, 2005; Bogost et Mauco, 2008; Donovan, 2010; Gagnon, 2012; Mauco, 2012; Markey et Ferguson, 2017a). Il fait suite aux controverses relatives à la question de la violence dans les médias de masse, notamment à la télévision (Greenfield, 1984; Barker et Petley, 1997; Perse, 2001). L'événement tragique de la tuerie du lycée de Columbine à Littleton, dans le Colorado, en avril 1999, constitue à la fois un *focusing event* (Schott, 2016 : 6) et un tournant (*turning point*)<sup>1</sup> dans l'accentuation de la production de travaux académiques et des querelles qui entourent la question de la violence dans les jeux vidéo. Événement focalisant d'une part parce que la tuerie relance le soupçon de « menace » qui pèse sur les jeux vidéo violents. D'autre part, le *school shooting* de Littleton obtient une couverture médiatique internationale et des prises de position politiques sans précédent. Dans cet ordre d'idée, parmi les facteurs explicatifs mobilisés pour déterminer un lien causal entre les motivations et le passage à l'acte des assaillants, Dylan Klebold et Eric Harris, l'argument de leur « affinité pour les jeux vidéo violents tels que *Doom* (id Software, 1993), *Quake* (id Software, 1996) ou *Mortal Kombat* (Acclaim, 1993) » sera celui qui est le plus souvent employé (Mauco, 2012; 2013b; 2014; Paton, 2015; Schott, 2016; Markey et Ferguson, 2017a)<sup>2</sup>. Depuis, les travaux concernant les effets de la violence des jeux vidéo sur le comportement des joueurs constituent le sous-champ le plus abondant dans la littérature des jeux vidéo violents. Patrick M. Markey et Christopher J. Ferguson ont d'ailleurs effectué une comparaison des études portant sur les jeux vidéo violents avant et après la tuerie de Columbine. Ils ont produit un graphique éloquent qui montre l'augmentation significative des études sur le sujet, comme indiqué à la Figure 1 :

---

<sup>1</sup> Sur le concept de tournant (*turning point*) dans les inflexions temporelles, notamment des controverses, voir le chapitre d'ouvrage d'Andrew Abbott, « On the Concept of Turning Point » (2001).

<sup>2</sup> Pour plus d'informations concernant les *school shootings*, voir l'ouvrage de Nathalie Paton, *School shooting : la violence à l'ère de Youtube* (2015).

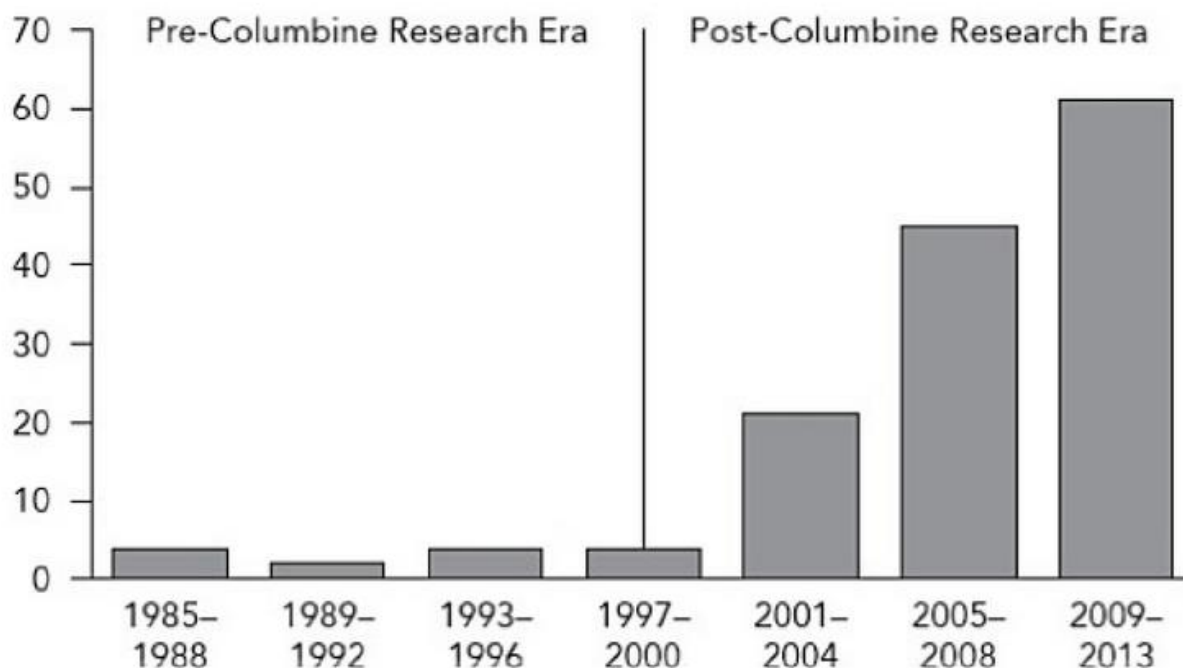


Figure 1 Nombre de publications scientifiques portant sur la violence dans les jeux vidéo, de 1985 à 2013 (Markey et Ferguson, 2017a : 37)

On retrouve dans l'abondante production scientifique sur le sujet deux thèses qui sont régulièrement présentées comme antagonistes : d'un côté émerge la « thèse des jeux vidéo comme incubateurs de comportements violents » opposée de l'autre côté à la « thèse des effets marginaux de la violence présente dans les jeux vidéo », qui apparaît en réaction à la première (Gagnon, 2012).

De nombreux écrits en psychologie avancent, expérimentations à l'appui, que la violence présente dans les jeux vidéo influence négativement le comportement des joueurs. Comme l'indique Benoît Gagnon (2012), selon les tenants de cette thèse, « la participation active à l'action dépeinte dans lesdits jeux viendrait changer la dynamique » (*Ibid.* : 136) :

« En effet, étant donné que le joueur est directement impliqué dans les actes de violence se produisant au cœur du jeu, cela engendrerait une modification du comportement. Le fait de passer d'un « spectateur passif » à un acteur actif dans la commission des actes de violence engendrerait un processus d'apprentissage. Certes, il s'agit d'une participation effectuée dans un contexte virtuel, mais cette virtualité est de plus en plus réaliste au fur et à mesure que la sophistication des jeux augmente » (*Ibid.*).

La violence produite par les joueurs viendrait ainsi augmenter les comportements agressifs de certains individus, de même que l'agressivité émotionnelle et cognitive (Provenzo, 1991; Anderson et Bushman, 2001; Bensley et Van Eenwyk, 2001; Sherry, 2001; Anderson, Gentile et Buckley, 2007; Gentile et Gentile, 2008; Anderson *et al.*, 2010; Whitty, Young et Goodings, 2011; Hasan, Bègue et Bushman, 2012; Hasan *et al.*, 2013; Greitemeyer et Mügge, 2014; Bushman et Anderson, 2015) et désensibiliserait les individus à la souffrance de « l'autre » (Bartholow, Bushman et Sestir, 2006; Waddington, 2007). Gagnon précise :

« Évidemment, les effets ne seront pas les mêmes chez tous les individus. Les tenants de cette thèse voient généralement les comportements déviants et délinquants découlant de la violence présente dans les jeux vidéo comme étant un continuum. Au bout du spectre se trouvent les comportements les plus spectaculaires et les plus graves – les fusillades dans les écoles par exemple. Mais, ces actes font oublier la myriade de comportements agressifs de moindre ampleur qui découleraient également de la « consommation » de la violence présente dans les jeux vidéo (Anderson *et al.*, 2007) » (2012 : 137).

Les fers de lance de cette thèse sont, aux États-Unis, Craig A. Anderson, Professeur émérite au Center for Study of Violence à l'Université d'État de l'Iowa et Brad J. Bushman, Professeur à l'Université d'État de l'Ohio. Les deux chercheurs sont à l'origine du *General Aggression Model* (Anderson et Bushman, 2002), qui stipule que la consommation répétée de représentations de violence peut fortement solidifier les scénarios d'agression et les émotions liées à l'agressivité dans la structure de la personnalité des individus. En France, Laurent Bègue, Professeur au département de psychologie de l'Université de Grenoble, est en la figure la plus médiatique.

À l'opposé du spectre, de nombreux chercheurs nuancent les effets supposés de la violence dans les jeux vidéo. Je retiens de leurs travaux trois arguments principaux mobilisés pour discuter des effets « marginaux » de la violence, arguments que Gagnon présente dans son article (*Ibid.*) et que je compléterai avec des travaux plus récents portant sur ces thématiques :

1. Les joueurs ont la capacité de faire la différence entre la réalité et la fiction. Certains écrits des tenants de la thèse des effets marginaux de la violence sur les joueurs étayaient ce point en montrant que les joueurs, même en bas âge, peuvent distinguer dans un jeu les scènes violentes des autres. De plus, ces mêmes joueurs sont capables de reconnaître que ce qui est présenté comme violent dans un jeu vidéo relève de la fiction, comme l'avancent par exemple les travaux de Kutner et Olson (2008), Ferguson (2010; 2015), Gagnon (2012) et Elson et Ferguson (2014a).
2. La violence peut avoir un caractère bénéfique dans les jeux vidéo et ce à trois titres. Premièrement, partant du fait que les joueurs peuvent distinguer la fiction de la réalité, plusieurs chercheurs soutiennent que la violence que ces premiers perpétuent peut souvent être comprise comme une façon de canaliser leur frustration ou d'autres émotions. C'est ce que certains ont nommé la thèse de la *catharsis*. Celle-ci est développée notamment dans les travaux de Cheryl K. Olson (2004; Kutner et Olson, 2008; Olson, Kutner et Warner, 2008; Ferguson et Olson, 2013). S'associant à Lawrence Kutner (2008), ils décrivent dans leur ouvrage *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do* que les « sujets interviewés vont [...] affirmer que le fait de perpétrer des actes de violence dans un environnement virtuel, donc dans un lieu de fiction, est une méthode permettant de se calmer, de canaliser leur colère accumulée » (repris de Gagnon, 2012). Néanmoins, dans son article « Petite apologie de la violence pure dans les jeux vidéo » (2014),

Thomas Morisset vient à douter de l'efficacité de la *catharsis* comme « purgation des émotions négatives » :

« Dire que par l'exercice d'un acte violent, somme toute inoffensif pour la société, nous nous déchargeons de notre agressivité, c'est confiner la violence à être l'expression d'une passion jugée négativement et ce, quel que soit le contexte dans lequel l'acte violent appert. En outre, pousser à ses extrémités, cette conception revient à condamner *a priori* les jeux vidéo comme porteurs d'une valeur culturelle inférieure » (*Ibid.*).

Sans aller jusqu'à considérer que les jeux vidéo violents puissent remplir une fonction de *catharsis*, certains auteurs démontrent les bénéfices émotionnels de tels jeux (Olson, 2010; McGonigal, 2011; Ferguson *et al.*, 2014; Granic, Lobel, et Engels, 2014).

Deuxièmement, les jeux vidéo violents auraient des bénéfices cognitifs. En effet, dans les jeux à la première ou à la troisième personne, les joueurs allouent leurs ressources attentionnelles afin de filtrer les informations non-pertinentes de manière efficiente. Ce procédé cognitif est discuté dans de nombreux travaux, dont ceux de Daphné Bavelier (Dye, Green et Bavelier, 2009; Bavelier et Davidson, 2013; Eichenbaum, Bavelier et Green, 2014; Bavelier et Green, 2016; Bediou *et al.*, 2018; Dale *et al.*, 2020).

Troisièmement, les bénéfices peuvent se situer à un niveau motivationnel. Les jeux vidéo sont considérés positivement parce qu'ils requièrent un degré élevé de persévérance et d'engagement continu dans leur réalisation (Dweck et Molden, 2005).

3. Le troisième argument réfute l'affirmation selon laquelle il existerait une relation de causalité entre le passage à l'acte des auteurs de *school shootings* et leurs « comportements asociaux », inculqués par la pratique supposée des jeux vidéo violents (Ferguson, 2008). En effet, nombreux sont les écrits qui stipulent que les personnes s'adonnant aux jeux vidéo vont généralement être plus portées à socialiser et auront des réseaux sociaux plus forts que les non-joueurs (Olson, Kutner et Warner, 2008; Ferguson, 2010; Schmierbach, 2010; Ewoldsen *et al.*, 2012; Granic, Lobel et Engels, 2014; Velez *et al.*, 2014; 2016) tout en montrant que les auteurs de tueries dans les écoles sont des personnes isolées socialement. De plus, l'activité sociale des jeux vidéo violents en ligne participerait à réduire le potentiel d'agression des joueurs (Gitter *et al.*, 2013; Velez *et al.*, 2016).

Le débat fait toujours rage entre les tenants de ces deux thèses, comme le montre l'exemple du volume 19(1) de la revue *European Psychologist*, où les positions semblent fortement figées de part et d'autre (Elson et Ferguson, 2014b; Bushman et Huesmann, 2014; Krahe, 2014; Warburton, 2014; Elson et Ferguson, 2014a). Parfois, des tentatives de dialogue apparaissent, comme dans l'article de Ferguson et Elly A. Konjin, « She said/he said: A peaceful debate on video game violence » (2015), ou des tentatives de consensus (Ivory *et al.*, 2015). Les premiers reprochent aux seconds de ne pas prendre les effets potentiels des jeux vidéo violents comme une préoccupation sociétale

(*societal concern*) importante (Kepes, Bushman et Anderson, 2017). Les seconds, en retour, désavouent leurs opposants en les accusant de participer à la propagation d'une « panique morale » qui entoure les jeux vidéo violents (Burns et Crawford, 1999; Ferguson, 2013; Mauco, 2012; 2014; Markey et Ferguson, 2017a; 2017b; Ferguson et Wang, 2019), comme nous le verrons plus en détail ci-dessous.

Trois observations ressortent de cette revue de la littérature des effets des jeux vidéo violents. Premièrement, comme l'indiquait Rueff en 2008 déjà, la plupart des travaux portent sur les effets auprès des enfants et des jeunes (adolescents et jeunes adultes). La surreprésentation de ces populations est davantage présente dans les textes et expérimentations des tenants de la thèse des effets néfastes. Elle devient également un contre-argument pour les tenants de la thèse de l'innocuité de la violence, qui reprochent aux premiers de se concentrer principalement sur ces catégories d'âge. Néanmoins, on peut déceler dans cette surreprésentation une inquiétude sociétale plus générale de type « il faut protéger la jeunesse ».

Deuxièmement, on peut observer que la controverse académique autour des effets semble circonscrire certains thèmes, comme le lien causal entre consommation de jeux vidéo violents et comportements agressifs. Ainsi, les travaux sont souvent rédigés dans une perspective narrative (Ricœur, 1991; Terzi et Bovet, 2005) et argumentative (Chateauraynaud, 2011) qui vise à clore le débat. Un exemple notable est le rapport produit par l'*APA Task Force on Violent Media* de l'American Psychological Association (APA) en 2015, qui se veut être une méta-analyse de la littérature scientifique en lien avec les jeux vidéo violents. Ce texte entend stabiliser le débat lorsqu'il affirme « confirmer le lien entre la pratique du jeu vidéo violent et l'agression », comme l'annonce le communiqué de presse de l'APA<sup>1</sup>. À sa publication, des critiques ont été émises par les tenants de la thèse de l'innocuité de la violence, pointant ce qu'ils appelaient des « défauts méthodologiques et épistémologiques », relançant ainsi la querelle.

Troisièmement, comme le montre l'exemple du rapport de la *Task Force* de l'APA, la controverse scientifique et les travaux qui en sont issus constituent des ressources pour différentes formes de discours. D'une part, les discours académiques se nourrissent de ce débat. Ainsi, de nombreux textes issus des *game studies* vont prendre position dans le débat en s'appuyant sur l'une ou l'autre des thèses. D'autre part, d'autres types de discours viennent également puiser dans différentes productions académiques pour traiter de la violence dans les jeux vidéo. À titre d'exemple, dans l'émission de *Temps Présent* (Radio Télévision Suisse) « L'abus de jeux vidéo nuit à la santé » (RTS,

---

<sup>1</sup> Le communiqué de presse indique également que le rapport n'arrive pas à faire de lien net entre la pratique vidéoludique violente et la violence criminelle (*criminal violence*). Voir American Psychological Association. 2015. « APA Review Confirms Link Between Playing Violent Video Games and Aggression ». <https://www.Apa.Org>. 13 mai 2015. <https://www.apa.org/news/press/releases/2015/08/violent-video-games>, consulté le 13/06/2020.

20.06.2016), le présentateur Jean-Philippe Ceppi faisait référence à la méta-analyse de la *Task Force* de l'APA pour entériner le débat :

« [...] les vrais effets de ce divertissement sont un peu tabous, en particulier les jeux d'immersion violents où il s'agit de tuer par tous les moyens imaginables, frapper ou même violer. Or pour la première fois, la communauté scientifique dispose d'une recherche approfondie commandée par le gouvernement américain à la suite d'une sanglante tuerie dans une école. Ses conclusions sont irréfutables : oui, les jeux violents provoquent l'addiction, l'agressivité et une diminution de l'empathie, une sorte d'indifférence à l'horreur » (*Ibid.*).

Nous le verrons en détail plus loin, la manière dont les énonciateurs médiatiques configurent le problème des jeux vidéo violents peut se comprendre notamment à l'aune de leur contrat de communication (Verón, 1985). Ainsi, leur manière de s'appuyer sur tel ou tel argument de la controverse scientifique des effets des jeux vidéo violents est souvent liée au contrat de l'énonciateur avec son public envisagé. Enfin, les discours politiques s'inspirent bien évidemment des travaux académiques<sup>1</sup>. Par exemple, les personnes à l'origine de certaines des motions cantonales et fédérales visant l'interdiction des jeux vidéo violents en Suisse vont prendre appui sur les travaux défendant la thèse de l'augmentation des comportements violents. Le site web de l'association *Vereinigung gegen mediale Gewalt*, dont faisait partie le député au Grand Conseil bernois Roland Näf, cite souvent les travaux d'Anderson pour affirmer que la « recherche montre que même les jeunes autrefois pacifiques se comportent de manière plus agressive après un usage prolongé de la violence dans les médias » (*Vereinigung gegen mediale Gewalt*, 2010). Le Conseil fédéral, *a contrario*, use d'une approche plus nuancée dans son rapport « Les jeunes et la violence. Pour une prévention efficace dans la famille, l'école, l'espace social et les médias » (2009). Citant deux rapports de l'Office fédéral des assurances sociales (Steiner, 2009; Eisner, Ribeaud et Locher, 2009), il mentionne que « la consommation de représentations de la violence et l'usage de jeux vidéo et informatiques violents peut avoir un effet aggravant chez les jeunes prédisposés en raison d'autres facteurs de risque » (Conseil fédéral, 2009 : 90). Ces rapports d'experts indiquaient en effet la possibilité de risques aggravants tout en modérant les effets mécaniques proposés par les tenants de la première thèse. La controverse autour des effets étant présentée, il convient de s'intéresser dorénavant aux travaux portant sur l'aspect moral des jeux vidéo violents.

### « Est-ce mal de jouer à des jeux vidéo violents ? » L'aspect moral du *play*

Dans le sillage des travaux en sciences humaines et sociales portant sur les jeux vidéo violents, plusieurs chercheurs se sont intéressés à la question de la moralité des jeux vidéo et de l'éthique du joueur à partir de diverses approches philosophiques. Le compte rendu qui en est fait reprend en grande partie l'article de Maude Bonenfant et Dominique Arsenault sur la question (2016). Pour

---

<sup>1</sup> À l'inverse, le texte de Gentile, Saleem et Anderson (2007) appelle les autorités politiques à s'appuyer sur ses recherches pour procéder à l'élaboration de politiques publiques encadrant les jeux vidéo violents.

eux, la réflexion porte principalement sur la valeur morale du jeu et de l'activité ludique, et rarement sur l'éthique du joueur. L'aspect moral de la violence et de ses effets sur le joueur est au centre des préoccupations de philosophes qui cherchent à déterminer, selon la formulation ciselée de Matt McCormick, « s'il est mal (*wrong*) de jouer à des jeux vidéo violents » (2001). Ici encore, les recherches peuvent être comprises comme étant à deux extrêmes d'un continuum, les unes condamnant la pratique, les autres défendant cette forme de représentation de la violence.

Parmi les risques mis en avant par les tenants de la thèse des jeux vidéo comme « incubateurs de comportements violents », celui d'une désensibilisation à la violence est « directement reliée à une pensée éthique basée sur les affects » (Bonenfant et Arsenault, 2016). En effet, selon David I. Waddington (2007), les jeux vidéo violents sont mauvais (*wrong*), car ils peuvent causer une dépréciation de l'idée même du mal (*wrongness*). Plus le développement technologique produira des jeux vidéo « réalistes », plus la distinction entre les transgressions réelles et celles qui sont simulées sera difficile à faire pour les joueurs : la question de la moralité des jeux se pose alors vivement. Pour des auteurs comme Monique Wonderly (2008) ou Cédric Astay (2016a; 2016b) il ne s'agit pas d'une menace future, car les jeux vidéo violents rendraient déjà les joueurs (partiellement) insensibles à l'autre. À partir de la théorie morale de Hume et de sa conception de l'empathie, Wonderly avance que la pratique de ce type de jeux rend imperméable à la possibilité de se mettre à la place de l'autre, principe de base de la moralité. Comme le précisent Bonenfant et Arsenault (2016), elle « situe le tort (*harm*) que font ces jeux violents à cet endroit : ils érodent nos facultés empathiques, ce qui peut mener à la dévalorisation du mal et même à la dissolution de notre aptitude à exercer un jugement moral en général [...] et de poser des actes éthiquement « bons » ». Astay s'appuie sur la théorie arendtienne de l'agir moral pour « comprendre comment un genre de jeu vidéo, issu du jeu de rôle papier, place au cœur de son dispositif ludique la délibération et la décision morales », ainsi que les conditions spécifiques pour y parvenir (2016a). Ainsi, comme le précise l'auteur de l'article « Morale, délibération et responsabilité dans les jeux vidéo », le jeu vidéo a « beau sembler de prime abord être un outil inégalé pour mettre en scène des expériences morales, il comporte cependant de très nombreux écueils qui peuvent entièrement neutraliser toute la portée éthique des choix proposés » (2016b) :

« [...] le traitement de la moralité dans les jeux de rôle passe presque toujours par des mises en scène dialogiques. Si ces saynètes présentent la plupart du temps un contenu manichéen, c'est parce qu'elles sont au service du registre épique qui caractérise ces jeux. Par sa forme même, la saynète morale est le moyen de garantir que les problèmes éthiques enrichiront l'expérience de jeu sans jamais risquer de lui nuire. Si la conception de la morale est parfois si pauvre même dans les jeux de rôle, c'est parce qu'elle est au service d'une narration épique qui prévaut sur le reste. Très souvent, la morale à l'œuvre dans les jeux vidéo est délestée de ses ambiguïtés et de ses principales difficultés, parce que les choix moraux sont clairs et fléchés par avance, et que les conséquences de l'agir sont parfaitement prévues et maîtrisées » (*Ibid.*).

S'il y a diminution de l'empathie à cause de la violence simulée, il y aurait donc, si l'on suit ces auteurs, de bons et de mauvais jeux. Dans sa synthèse des travaux sur le sujet, Marcus Schulzke (2010) « défend la moralité des jeux vidéo violents » en se basant sur l'utilitarisme, l'approche kantienne de la déontologie et l'éthique aristotélicienne de la vertu. Selon lui, les trois principales critiques faites aux jeux vidéo violents posent les questions suivantes : donnent-ils aux joueurs des compétences pour faire plus de tort à autrui ? Diminuent-ils notre capacité à l'empathie ? Motivent-ils les joueurs à commettre des actes violents ? Pour Schulzke, les arguments utilisés pour répondre positivement à ces questions reposent sur des interrogations bancales (2010). Ce point de vue semble correspondre également à celui de Bonenfant et Arsenault (2016). En effet, ces derniers soutiennent que les joueurs peuvent apprendre sur eux-mêmes et leur propre rapport à la violence par le jeu. Plus largement, ils ajoutent que « les joueurs peuvent faire une panoplie d'apprentissages »<sup>1</sup>, entre autres des apprentissages liés à la morale grâce aux jeux vidéo violents (2016). Ainsi, ils soutiennent que les principes moraux, « au lieu d'être énoncés, peuvent être performés par les joueurs au sein des jeux afin d'apprendre à « devenir de meilleurs êtres humains » » (*Ibid.*). José P. Zagal abonde dans ce sens : « When used as a transformative tool, videogames can empower people to learn what it means to live ethically and how to go about doing so » (2009).

Dès lors, les « dilemmes moraux » seraient tout particulièrement adaptés au jeu, car ils représentent une manière d'articuler, au sein de la jouabilité (*gameplay*), la morale du jeu avec l'éthique du joueur. En effet, selon Miguel Sicart (2009; 2013) et Zagal (2009; Nguyen et Zagal, 2016), les dilemmes moraux représenteraient le meilleur moyen de créer une jouabilité éthique (*design of ethical gameplay*) ou des jeux vidéo éthiquement notables (*ethically notable videogames*). Ces dilemmes peuvent être définis comme des situations où une réflexion ou un raisonnement éthique est nécessaire avant de poser un choix. En poussant plus loin le raisonnement, Sicart insiste sur la distinction d'Aristote entre la potentialité (*potentia*) et l'actualité (*actio*) (2010). Bonenfant et Arsenault adoptent ce point de vue lorsqu'ils avancent que, « malgré le potentiel d'un jeu (ce qui est en puissance), c'est l'expérience actuelle et unique qui doit être évaluée par le joueur à partir d'une série de références morales » (2016) :

« A player is then the ethical being that interacts with the rules and the fictional world, and whose choices are determined by the goals of the game, limited by the rules, and evaluated by a combination of the individual values, the players communities' values, and the cultural, or in real life (IRL) values » (Sicart, 2005).

Dans une perspective moins positiviste, certains auteurs montrent comment certains jeux, conçus comme du divertissement, peuvent parfois contenir des indices programmatiques qui cadrent la

---

<sup>1</sup> Voir notamment l'ouvrage de Vincent Berry, *L'expérience virtuelle: jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo* (2012b), à ce sujet.



violence exercée contre des personnages (non-joueurs, souvent) comme étant acceptable. On parle alors de « désengagement moral » des joueurs (Hartmann et Vorderer, 2010; Hartmann, 2017). Le concept est repris des travaux du psychologue social Albert Bandura (2016). Par exemple, dans l'article « It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games » (Hartmann et Vorderer, 2010), le désengagement moral veut que :

« [players] try to avoid moral concern and related aversive feelings to maintain their entertainment experience. Moral disengagement supports this motivation. Moral disengagement can follow if the violent action is justifiable or if “considerations of fairness do not [seem to] apply to the other” [...] Moral disengagement requires that the aggressor cognitively removes the potential victim from his or her “scope of justice” [...] Moral disengagement results in dehumanization of a character and neglect of a character’s moral status and human essence (Haslam, 2006). Thus moral disengagement eases harm-doing » (*Ibid.* : 98).

Ces travaux s'approchent de ceux qui montrent comment les joueurs s'accordent avec leurs choix moraux pour rendre plaisante la violence dans les jeux vidéo, davantage que supportable (Klimmt *et al.*, 2006). Pour autant que les joueurs soient capables d'atteindre un « stade de maturité socio-morale » suffisant, ce qui pourrait faire défaut chez certains adolescents s'adonnant à de longues heures de jeu vidéo violent (Vieira et Krmar, 2011; Bajovic, 2013). Mais au-delà des différences dans leur traitement de la moralité des jeux vidéo violents, les auteurs cités plus hauts s'entendent sur le fait que les jeux sont des objets moraux. Plutôt, si l'on désire les évaluer, il faut prendre en compte qu'ils sont nécessairement « joués » : « les joueurs, en tant qu'agents éthiques, font l'expérience de ces objets moraux lors de l'actualisation du jeu (le *play*) » (Bonenfant et Arsenault, 2016). Cette actualisation du jeu est développée dans la partie qui suit, à savoir la présentation de l'appropriation ludique, en regard des notions d'engagement et d'immersion.

## L'engagement, l'immersion et l'appropriation ludique

Dans les travaux qui proposent une réflexion sur l'expérience ludique des joueurs, les notions d'engagement, d'immersion et d'appropriation sont régulièrement articulées. Comme le soulignent plusieurs auteurs (Bonenfant et Philippette, 2018; Barnabé, Delbouille et Dozo, 2019), si ces notions sont connexes, elles sont souvent ambivalentes, complexes et parfois employées comme synonymes. Sans vouloir les distinguer définitivement, je retiens certaines définitions de ces notions avant de montrer plus spécifiquement les travaux qui les lient à la pratique des jeux vidéo violents.

L'engagement, tout d'abord. Olivier Caïra en donne une définition *a priori* simple : « être engagé dans le jeu et s'engager vis-à-vis des joueurs »<sup>1</sup> (2018). Cette notion est souvent conçue comme un élément mesurable, qui varie en intensité : ainsi, lorsqu'un joueur est pleinement engagé dans le jeu, on parle de *deep play* (Geertz, 1986; McMahan, 2003). Caïra (2018) mentionne dans ce sens qu'il

---

<sup>1</sup> Sur ces deux dimensions de l'engagement ludique, voir par exemple l'article d'une « sociabilité distante et restreinte » de Nicolas Auray (2003).

existe un continuum entre le sous-engagement et le sur-engagement dans une activité ludique. De même, l'engagement peut se produire dans le temps : « en partie » comme « hors-partie »<sup>1</sup> (*Ibid.*). À cela s'ajoutent une pluralité de « formes d'engagement » qu'ont modélisée Gordon Calleja d'abord (2011), puis Caïra (2018). Ce dernier propose un modèle d'engagement ludique qu'il nomme MÉDIAL :

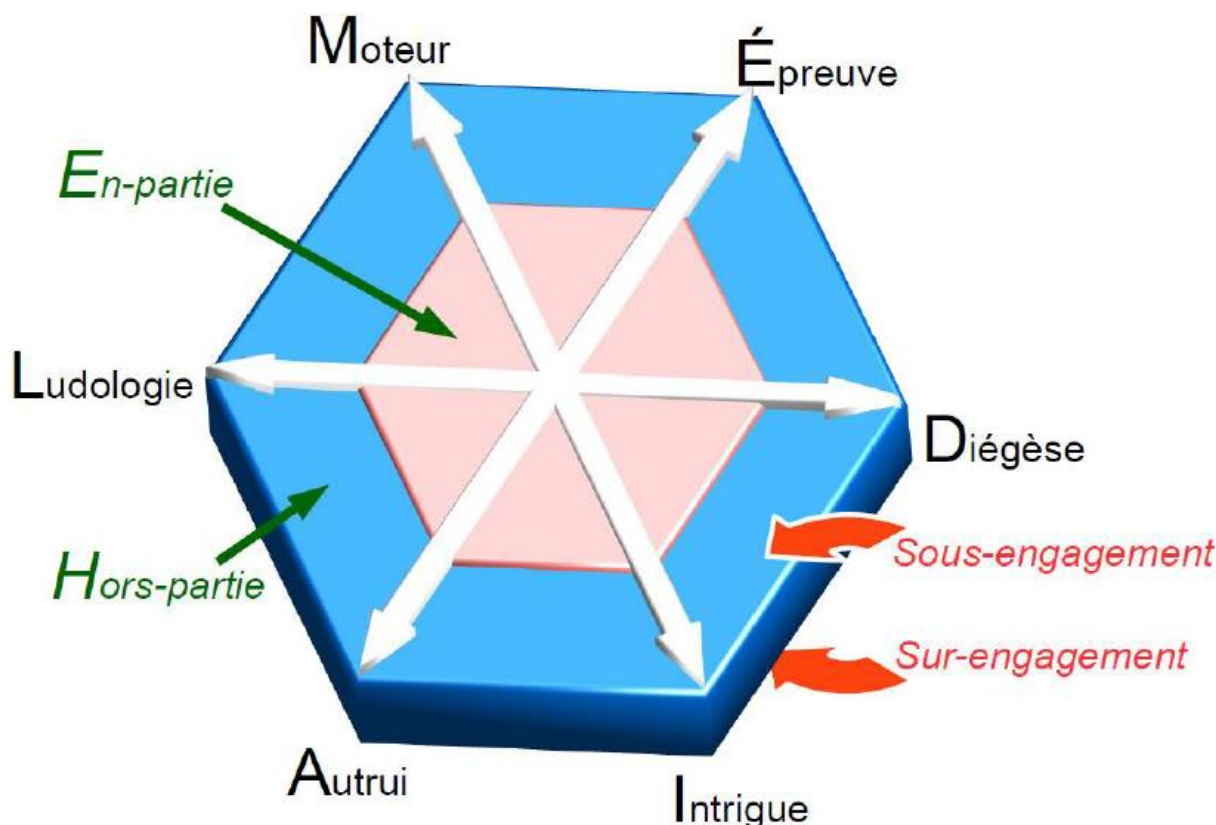


Figure 2 Le modèle MÉDIAL d'engagement ludique (Caïra, 2018)

Les commentaires que j'ai à faire à propos du modèle MEDIAL de Caïra sont les mêmes qu'il formule lui-même à propos du modèle de Calleja (2011) :

« La place manque pour faire un rappel exhaustif des définitions [...] sur chacune des directions de l'engagement qu'il propose. L'essentiel à retenir [...] est l'idée que ces flèches pointent dans des directions différentes, et qu'un engagement fort dans une des dimensions de l'expérience ludique se fait le plus souvent au détriment des autres dimensions » (Caïra, 2018).

Les différents textes présentés tiennent pour acquis les variations possibles dans l'engagement ludique. Premièrement, comme Erving Goffman le remarquait, le niveau d'engagement dans une activité de jeu peut osciller : « Gaming encounters provide us with fine examples of how a mutual activity can utterly engross its participants, transforming them into worthy antagonists in spite of

<sup>1</sup> On notera que James Newman consacre un ouvrage important aux activités autour des jeux (la dimension « hors-partie ») dans *Playing with videogames* (2008), allant de la production textuelle de fans, les discussions sur les forums spécialisés, la création artistique inspirée des pratiques vidéoludiques, etc.

the triviality of the game, great differences in social status, and the patent claims of other realities » (1961 : 39). Deuxièmement, il peut exister des variations dans les formes d'engagement (Calleja, 2011; Caïra, 2018). Admettre ces variations, pour Caïra (*Ibid.*), c'est « aussi réhabiliter les temps faibles de l'expérience ludique<sup>1</sup>, et par conséquent de penser les temps forts pour ce qu'ils sont : rares, intenses, marquants ».

L'immersion, ensuite. Dans leur remarquable revue de littérature sur cette notion connexe de l'engagement, Barnabé, Delbouille et Dozo (2019) indiquent que l'immersion est souvent « perçue et présentée comme un état désirable » de l'expérience ludique<sup>2</sup>. La notion d'immersion est également liée à des variations dans son intensité (Cairns, Cox et Nordin, 2014). Calleja (2011) distingue deux conceptions différentes de ce terme : l'immersion « par absorption » et l'immersion « par transport ». Premièrement, l'immersion par absorption : « Le terme « absorption » fait référence à un sens plus ancien de l'immersion, profondément ancré dans les théories de la fiction : c'est l'idée selon laquelle le récepteur [...] est absorbé par l'action qu'il réalise au point d'être projeté au sein de l'univers fictionnel » (Barnabé, Delbouille et Dozo, 2019). Cette conception se retrouve dans certains travaux sur l'immersion dans les jeux vidéo violents et son influence sur l'agressivité des joueurs (Plante, 2014). Deuxièmement, l'immersion par « transport » désigne « le fait d'être ancré physiquement (notamment par le biais d'un avatar) dans un univers virtuel, que le joueur peut dès lors explorer, voire habiter » (Barnabé, Delbouille et Dozo, 2019). L'immersion par transport, dans les jeux vidéo violents, peut générer des effets néfastes, selon certains travaux. Une immersion trop importante pourrait provenir de la manipulation de la manette (McGloin, Farrar et Krcmar, 2013), ou encore dépendre de la préférence des joueurs pour les points de vue à la première ou à la troisième personne (Denisova et Cairns, 2015). De même, une trop grande immersion empêcherait une forme de réflexivité chez les joueurs face à la « violence structurale » des jeux vidéo violents (Denham, Hirschler et Spokes, 2019). À l'inverse, certains auteurs reconnaissent que l'immersion dans des jeux vidéo violents peut être retenue comme source de plaisir (*enjoyment*) (McGloin *et al.*, 2016; Bareither, 2017b; Daneels *et al.*, 2018).

L'appropriation ludique, enfin. Selon Rueff (2008), certains écrits questionnent les formes d'appropriation des jeux (vidéo), dans la lignée des travaux de Michel de Certeau (1990).

« Cette approche, en refusant d'identifier les joueurs à des récepteurs passifs, tente de saisir comment ceux-ci s'engagent, d'une façon ou d'une autre, dans le développement de leurs loisirs numériques. En

---

<sup>1</sup> Sur les « temps faibles » de l'engagement ludique, voir par exemple Triclot sur la notion d'« engagement faible » des joueurs en sessions de jeu (2013b : 135), ou encore sur le fait qu'ils représentent la majorité des temps de jeu dans la pratique des joueurs : « L'une des observations les plus étonnantes dans notre analyse du matériau produit tient à la fragilité considérable des situations de jeu, à la part dévolue sinon à l'ennui, du moins à des moments de faible intensité, sans expression particulière de plaisir » (Boutet *et al.*, 2014 : 4, cité par Barnabé, Delbouille et Dozo, 2019).

<sup>2</sup> À ce propos, voir le texte de Laura Ermi et Frans Mäyrä (2005) sur les « composants fondamentaux de l'expérience ludique » qui définissent l'immersion.

d'autres termes, cette posture nous invite à considérer avec méfiance l'idée selon laquelle l'innovation vidéoludique serait un processus unilatéral, débutant avec la conception des industriels et se terminant avec l'adoption des consommateurs (un processus « Top-Down ») » (Rueff, 2008 : 146-147).

Le jeu, selon Sicart (2011), est un processus appropriatif expérimenté par des joueurs : « play is the experience of a game by a player, and play is a creative, appropriative process of understanding and engaging in a dialectic relationship with the game system and with other players ». Cette appropriation du jeu (*game*) par les joueurs est ce qui constitue, selon la formule de Bonenfant, la « porte de sortie du déterminisme » (2015 : 56). En effet, dans tout jeu, le joueur dispose d'une liberté d'inventer, que Bonenfant relie au concept d'« espace d'appropriation », soit « un espace de reformulation et de reconstruction du sens où le joueur perçoit, interprète et médiatise le jeu pour ensuite y interagir » (*Ibid.* : 11). Cet espace d'appropriation est également délimité, mais non déterminé, par des règles : « c'est l'espace de liberté nécessaire pour le joueur afin de s'approprier le jeu, le faire sien et devenir alors créateur de sa propre expérience ludique » (*Ibid.* : 81). Rémi Cayatte (2016), à l'inverse, stipule que les jeux, en tant que systèmes, sont plus ou moins propices à l'émergence d'univers ludiques personnalisés, c'est-à-dire qu'ils disposent d'un potentiel variable d'appropriation par leurs utilisateurs.

Par bien des aspects, les travaux sur l'appropriation ludique s'approchent des préceptes de Garfinkel qui refuse de voir les individus comme des « idiots culturels » (*cultural dopes*) (2007 [1967]). Pour s'en prémunir, il convient de traiter les « méthodes réelles par lesquelles les membres d'une société [...] rendent observables les structures sociales de leurs activités courantes » (*Ibid.* : 147). Le procédé appropriatif des jeux vidéo permettrait par exemple aux joueurs d'éviter d'être influencés par des contenus violents de manière mécanique (Bartsch *et al.*, 2016). Gareth Schott (2016) invite justement, dans *Violent Games : Rules, Realism, and Effect*, la principale monographie sur les jeux vidéo violents en anglais, à observer les motivations des joueurs à jouer à des jeux vidéo violents. La violence ne semble pas être le principal moteur. Au contraire, si elle joue un rôle important, elle est « gamifiée », ré-appropriée « en vertu de nouveaux codes et de nouvelles lois » (*under new codes and laws*) (*Ibid.* : 196). La violence est un thème « supplémentaire », un « spectacle visuel », un « mode de représentation » davantage qu'un « mode d'action ». Rune Klevjer (2018) reproche d'ailleurs à Schott cette manière de voir la violence dans les jeux comme un prétexte, manière de voir qu'il nomme *gameness* ; l'essentiel étant, chez Schott, que les joueurs « jouent le jeu » :

« through the filter of *gameness*, attitudes are never violent, insofar as they are by their very definition competitive, "configurative" and constructive in nature. In this way, action is turned into a distinctly dry concept, instrumental and almost abstract in nature - even when labelled "play" or "performance" » (*Ibid.*).

Les discours portant sur le problème des jeux vidéo violents vont également s'appuyer sur des arguments traitant de l'engagement excessif des joueurs, sur l'« immersion par absorption » en tant que critère préoccupant, etc. La partie de la thèse sur l'expérience vidéoludique, [« Retrouvez-moi](#)

[sur Twitch !<sup>1</sup>](#) », contient des descriptions et des *accounts* de la joueuse Pixelle sur son engagement dans le jeu et dans la diffusion en direct, vis-à-vis des autres joueurs comme des spectateurs. Ces éléments permettent dès lors d'interroger son appropriation du jeu en situation, à savoir sa manière de « jouer le jeu » (*to play the game*). Il ressort de cette analyse que la diffusion d'une partie en direct est une multi-activité aux « propriétés situationnelles » complexes (Garfinkel et Sacks, 1970; Goffman, 2013 [1963]).

La partie suivante s'appuie sur les trois précédentes sous-parties qu'étaient la querelle autour des effets des jeux vidéo, la dimension morale du jeu ainsi que les notions d'engagement, d'immersion et d'appropriation ludique. Les travaux sur les jeux vidéo violents sont souvent saisis à l'aune des notions d'une « panique morale » qui serait « construite socialement ».

### « S'habituer à craindre les jeux vidéo violents » : emplois de la panique morale

Comme nous l'avons vu, certains tenants de l'innocuité de la violence dans les jeux vidéo reprochent à leurs opposants, mais également et surtout, à des « groupes d'intérêts », aux médias et au public au sens large de participer à la propagation d'une « panique morale » (Burns et Crawford, 1999; Ferguson, 2008; Kocurek, 2012; Karlsen, 2014; Mauco, 2014; Laycock, 2015; Kowert et Quandt, 2016; Schott, 2016; Markey et Ferguson, 2017a; 2017b). Je propose de définir et contextualiser dans un premier temps ce concept<sup>1</sup>. Dans un deuxième temps, j'entends aller au-delà de sa présentation dans les débats qui parcourent la controverse des jeux vidéo violents. Il s'agit d'interroger le problème public à l'aune de la « panique morale » : assiste-t-on véritablement à un tel phénomène dans le cas qui nous intéresse ? L'analyse des différentes expériences du problème me permet d'y répondre par la négative tout au long des chapitres qui constituent le cœur de ma thèse, ainsi qu'en conclusion. Auparavant, place à la définition de la panique morale.

C'est depuis la parution de l'ouvrage de Stanley Cohen (2004 [1972]), *Folk Devils and Moral Panic: The Creation of the Mods and Rockers*, en 1972 que le concept de « panique morale » a connu une longue carrière dans le champ académique<sup>2</sup>. Il y montrait dans une perspective interactionniste inspirée de l'École de Chicago comment des bagarres entre jeunes, des *Mods* et des *Rockers*, dans une petite station balnéaire anglaise en 1964 avaient été largement amplifiées par la presse et avaient finalement conduit à un renforcement du contrôle social. De fait, selon Cohen, la panique est moins liée aux bagarres en tant que telles qu'à la manière dont sont perçus ces jeunes éloignés des normes et des valeurs des générations plus âgées. Ces jeunes *Mods* et *Rockers* apparaissent comme

<sup>1</sup> La présentation du concept s'inspire pour une très grande part d'un appel à communications, rédigé par Céline Mavrot, Cédric Passard et Grégoire Lits pour un numéro de revue à paraître sur les paniques morales.

<sup>2</sup> Cefai (2007) précise que le concept de « panique morale » a d'abord été évoqué par Jock Young (1971), qui a montré « comment les statistiques alarmantes sur l'augmentation de la toxicomanie avaient pour effet de multiplier les brigades des stupéfiants, qui augmentaient le nombre de prises et d'arrestations et confirmaient en spirale les statistiques alarmantes » (Cefai, 2007 : 123).

immoraux, ce qui les érige en figures repoussoirs voire en boucs-émissaires (*folk devils*). À partir de là, Cohen proposait un modèle séquentiel d'analyse de la panique morale, basé sur la définition qu'il en fait :

« A condition, episode, person or group of persons emerges to become defined as a threat to societal values and interests; its nature is presented in a stylized and stereotypical fashion by the mass media; the moral barricades are manned by editors, bishops, politicians and other right-thinking people; socially accredited experts pronounce their diagnoses and solutions; ways of coping are evolved or (more often) resorted to; the condition then disappears, submerges or deteriorates and becomes more visible. Sometimes the object of the panic is quite novel and at other times it is something which has been in existence long enough, but suddenly appears in the limelight. Sometimes the panic passes over and is forgotten, except in folklore and collective memory; at other times it has more serious and long-lasting repercussions and might produce such changes as those in legal and social policy or even in the way the society conceives itself » (Cohen, 2004 [1972] : 1).

Cefaï (2007) précise que la panique morale est, d'une part, hautement contagieuse et, d'autre part, que son mécanisme est toujours le même : « la catégorisation d'un agent de déviance ou d'un agent de risque – qu'il s'agisse de blousons noirs, de consoles vidéo ou de matériaux radioactifs – en fait la cible d'une forte hostilité et agressivité. L'ordre moral est menacé » (*Ibid.* : 124). L'expression de « panique morale » est de nos jours largement acceptée non seulement dans l'espace des sciences humaines et sociales, et plus particulièrement parmi les chercheurs s'inspirant de la sociologie constructiviste des problèmes sociaux, mais aussi et peut-être encore davantage dans l'espace médiatique. Pour Mayrot, Passard et Lits, ce fait ne manque pas d'ironie, car la notion mettait originellement l'accent sur les effets d'emballement voire de distorsion des faits induits par les médias. Le modèle proposé par Cohen n'est pas exempt de critique, comme le précise Erik Neveu dans son article « L'approche constructiviste des « problèmes publics ». Un aperçu des travaux anglo-saxons » (1999). Pour ce dernier, l'ouvrage de Cohen vieillit mal, puisque que vingt-cinq ans après sa sortie, il « apparaît rétrospectivement peu sophistiqué » (*Ibid.* : 46), Neveu lui reprochant d'être trop centré sur la « construction de la panique morale » par les seuls médias. Depuis, les travaux ultérieurs sur la panique morale, comme ceux de Erich Goode & Nachman Ben-Yehuda (2009 [1984]), ainsi que Chas Critcher (2003) ont rendu à l'expression un caractère polymorphe qui la rendrait, pour certains, particulièrement apte à rendre compte de mouvements d'opinion de différentes origines, que ceux-ci soient impulsés par des élites et des groupes d'intérêts spécifiques ou qu'ils émergent plus généralement au sein de la société (Chaumont, 2012). La plasticité de la notion lui permettrait également d'éviter de réduire le phénomène complexe des paniques morales au simple facteur explicatif des « intérêts » des entrepreneurs de cause engagés dans la diffusion de l'indignation, pour laisser la place à tout un « ensemble de tensions sociales, culturelles, ethniques au sein de la société » (Neveu, 1999 : 43). En effet, comme le suggère Cefaï (2007), la panique morale « touche à des points sensibles de la vie publique : la confiance, la normalité et la sécurité.

Ce ne sont pas des thèmes ordinaires, parmi d'autres, mais les conditions de possibilité du vivre-ensemble » (*Ibid.* : 125).

Or justement, lorsque le terme de panique morale est agité dans la littérature des jeux vidéo violents, l'arrière-fond moral ainsi que les troubles et les inquiétudes qui entourent la violence des jeux (Emerson et Messinger, 1977) sont souvent éludés. À titre d'exemple, les travaux d'Olivier Maucou pointent les politiciens, la presse généraliste ainsi que certains groupements, tels que l'association Familles de France, comme étant les principaux responsables de la propagation de la panique morale (2008; 2010; 2012; 2013b). Dans l'ouvrage *Moral Combat. Why the War on Violent Video Games is Wrong* (Markey et Ferguson, 2017a), ce sont les chercheurs férus de la « thèse des jeux vidéo comme incubateurs de comportements violents » et certains politiciens et lobbyistes américains qui cherchent à propager la panique morale. Les auteurs dédient d'ailleurs cyniquement leur ouvrage à « all the politicians, activists, and scholars who have foisted blame for all manner of social ills on to video games » (*Ibid.*). Sans ces derniers, le livre n'aurait pas été possible, voire nécessaire, selon les dires des auteurs du livre.

Ces exemples montrent que la question des paniques morales soulève également celles des « croisades morales »<sup>1</sup>, notion que l'on doit à Gusfield (1986 [1963]), menées par des « entrepreneurs de morale ». Howard S. Becker (1985 [1963]) définit ces derniers de la sorte :

« Les normes sont le produit de l'initiative de certains individus, et nous pouvons considérer ceux qui prennent de telles initiatives comme des entrepreneurs de morale [...] Le prototype du créateur de normes, c'est l'individu qui entreprend une croisade pour la réforme des mœurs. Il se préoccupe du contenu des lois. Celles qui existent ne lui donnent pas satisfaction parce qu'il subsiste telle ou telle forme de mal qui le choque profondément. Il estime que le monde ne peut pas être en ordre tant que des normes n'auront pas été instaurées pour l'amender » (*Ibid.* : 171).

Dès lors, les croisades morales ont ceci de particulier, contrairement à d'autres types de mobilisations sociales, que supposément elles « ne visent pas seulement à la défense des valeurs éthiques ou normes de comportement qui les caractérisent socialement ou culturellement, mais aussi, et surtout, à imposer celles-ci à l'ensemble de la population » (Mathieu, 2005 : 6). Alors que les paniques morales peuvent être définies comme la forte et rapide dissémination d'une trame narrative récurrente (rumeur, anecdote, fait divers, etc.) articulée autour de la dénonciation d'un phénomène répréhensible – constituant plus généralement le reflet d'une préoccupation sociale

---

<sup>1</sup> Le terme de « croisade morale » provient de l'ouvrage de Gusfield, devenu un classique entretemps, *Symbolic crusade : status politics and the American temperance movement* (1986 [1963]). Ce dernier s'intéresse à la « croisade symbolique » de l'organisation de la *Woman's Christian Temperance Union* (WCTU) dans le mouvement contre l'alcool aux États-Unis. Si pour Cefai (2009), Gusfield s'interroge avant tout à la « politique statutaire (*status politics*) en jeu dans les dénonciations et les revendications collectives de ce mouvement social », Lilian Mathieu insiste sur la dimension réactionnaire de ce dernier, ainsi que de tous les mouvements opérant une croisade morale (2005 : 3).

particulièrement saillante – les croisades morales sont davantage entendues comme des campagnes thématiques orchestrées par des collectifs organisés<sup>1</sup>.

Les définitions de panique morale et de croisade morale étant faites, revenons un instant sur les deux exemples cités plus haut. Le premier concerne une partie des travaux de Mauco (2012; 2013b; 2014), qui retrace l'histoire politique et morale de la réception et de la régulation des jeux vidéo en France et dont le condensé est présenté dans son ouvrage *Jeux vidéo, hors de contrôle ? Industrie, politique, morale* (2014). Selon l'auteur, le marché des jeux vidéo serait la rencontre de plusieurs espaces de luttes autour de la définition du jeu vidéo et de ses tentatives de régulation. Pour comprendre comment les jeux vidéo ont pu faire l'objet de condamnations nombreuses et répétées, Mauco va très tôt prendre pour implicite le fait qu'il s'agit là de croisades morales orchestrées par des associations, des syndicats et des membres de la « presse généraliste » ; à savoir ce qu'il entend par les « entrepreneurs de morale ».

Dans son deuxième chapitre, « Les conditions de possibilité de la croisade morale », l'auteur dresse les différents espaces de lutte d'où partiront les croisades morales contre le jeu vidéo<sup>2</sup>. Il affirme premièrement que l'opposition entre presse vidéoludique spécialisée et presse généraliste va cristalliser les débats sur le rôle des jeux vidéo dans la société et en particulier sur l'influence du jeu vidéo et ses effets sur les adolescents et les enfants. S'ajoute ensuite la comparaison entre esthétique des jeux vidéo et du cinéma qui positionne, d'après Mauco, les jeux vidéo comme un « produit culturel amoral et violent, avec des effets négatifs sur les jeunes publics » (*Ibid.*). Le chercheur illustre ses propos avec l'exemple de la tuerie de Columbine (USA, 1999), telle qu'elle est décrite dans la presse généraliste<sup>3</sup>.

Pour Mauco, la construction du problème des jeux vidéo violents est une succession d'étapes qui s'accumulent et se sédimentent peu à peu. Ainsi, à partir de la tuerie de Columbine (USA, 1999), la problématique des jeux vidéo va devenir une question débattue par les politiques et faire l'objet d'amendements et de lois, notamment en France. La sentence du chercheur est implacable : « la question des effets des jeux vidéo devient alors une ressource politique, une entrée supplémentaire

---

<sup>1</sup> Le degré de (dé)connexion entre ces deux phénomènes fait l'objet de vifs débats théoriques (Goode et Ben-Yehuda, 2009 [1984]). Pour Jean-Michel Chaumont, par exemple, toute panique morale prend racine dans une croisade morale (2012), alors que d'autres auteurs, comme Cefai (2007), affirment qu'une panique morale peut exister sans croisade :

« [La] panique morale ne se réduit pas à l'effet d'une croisade morale, en ce qu'elle n'est pas nécessairement provoquée par les scénographies, les arguments et les récits fomentés par quelque groupe d'intérêt ou de pression et en ce qu'elle n'est pas orientée stratégiquement vers la définition et la résolution d'un problème public. La panique morale n'est pas produite par les stratégies d'ingénierie, de communication et de monopolisation d'un problème social par une élite, une corporation ou une institution spécialisée. Versatile et volatile, elle emporte les esprits les plus méfiants, les désespère et les affole sans leur laisser le temps de la réflexion et de l'analyse » (*Ibid.* : 125).

<sup>2</sup> Le résumé des chapitres qui suit s'appuie en bonne partie sur le compte rendu du livre de Mauco effectué par Mélanie Bourdaa pour la *Revue des Médias* (2019 [2015]).

<sup>3</sup> Mauco reprend d'ailleurs le traitement réservé aux jeux vidéo violents dans la tuerie de Columbine (USA, 1999) dans son chapitre d'ouvrage « La condamnation morale des jeux vidéo comme best-sellers politiques » (2013b).



dans le débat sur l'insécurité » (2014 : 78). Les jeux vidéo, dans leur traitement médiatique, quittent ainsi les pages technologiques de la presse généraliste et deviennent, à partir de 1999, un problème public, notamment avec la sortie de jeux comme *Grand Theft Auto*, qui crée la polémique.

Dès lors, les conditions sont réunies d'après Mauco pour que les associations de défense des droits des familles s'engouffrent dans la brèche. L'auteur montre comment Familles de France, entre autres, a effectué une « croisade morale à succès » (chapitre 4) en jouant un rôle fondamental de perturbation de l'industrie des jeux vidéo, réclamant des contrôles d'auto-régulation et de réglementation des contenus vidéoludiques, malgré l'existence de la norme européenne PEGI. Ceci va pousser notamment le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisir (S.E.L.L.) à réagir. Au final, l'auteur juge que la croisade morale de Familles de France, de même que les autres tentatives de régulation, se révèlent être des échecs, l'auto-régulation de l'industrie vidéoludique restant de mise en France.

Il est intéressant de relever que Mauco ne définit pas les notions de croisade morale ni d'entrepreneurs de morale, comme si elles allaient de soi. Pourtant, ces concepts sont au cœur de l'ouvrage *Jeux vidéo : hors de contrôle ?* (2014), puisqu'on les retrouve dès les premières pages de l'introduction, la croisade morale de Familles de France constituant même le fil rouge du milieu du livre. La panique morale est quant à elle définie en note de bas de page dans l'introduction, mais elle est surtout employée dans l'ouvrage de Mauco comme terme qui justifie la stratégie marketing de l'éditeur de jeux vidéo décrié, Rockstar Games, dont les campagnes de publicité jouent sur les craintes de certains publics étrangers à la culture vidéoludique afin d'augmenter ses ventes (Kushner, 2013). Ces remarques n'invalident en rien le travail d'enquête de Mauco, qui fut le premier à systématiquement relever les activités de revendication des discours en lien avec la violence et l'addiction entourant les jeux vidéo en France. Je noterais que l'emploi de la panique morale, dans le cas français, semble quelque peu exagéré, contrairement à certains épisodes de contagion d'émotions tels que vécus aux États-Unis et présentés dès à présent.

Le deuxième exemple est le chapitre d'ouvrage de Markey et Ferguson, « Teaching Us to Fear » de l'ouvrage *Moral Combat. Why the War on Violent Video Games is Wrong* (2017a). Dans ce texte, les auteurs entendent démontrer que les accusations et les attaques de politiciens et de chercheurs à l'encontre des jeux vidéo violents résultent véritablement d'une panique morale néfaste<sup>1</sup>. Ils

---

<sup>1</sup> Ce même texte constitue un chapitre dans leur ouvrage *Moral Combat* (2017a) et un article scientifique paru dans la revue *American Journal of Play* (2017b), qui est augmenté d'une partie du troisième chapitre de l'ouvrage précédemment mentionné, « Science Wars ». Il est intéressant de noter que ces deux textes respectent un contrat de communication différent. Le premier s'adresse à un public averti, à des parents « inquiets » et éventuellement à des « chercheurs et des politiciens » qui pourraient adhérer aux propos des auteurs. Le deuxième texte est clairement orienté pour alimenter la controverse des effets des jeux vidéo violents, car il se destine à un lectorat de chercheurs en psychologie ou en *game studies*. A chaque fois, pourtant, les auteurs cherchent à obtenir l'adhésion de pro-destinataires, soit un public qui deviendrait acquis à leurs propos, tout en nommant des anti-destinataires qui alimentent la panique morale. Sur les pro- et anti-destinataires, voir l'article de Terzi et Bovet (2005).

débutent leur chapitre en définissant ce qu'est une panique morale, affirmant qu'il existe de nombreux exemples en Amérique du Nord, les années 70 et 80 ayant eu leur lot de « peurs irrationnelles » entourant des pratiques juvéniles. Par exemple, la croyance que des jeunes s'adonnaient à des rituels sataniques, de même que la peur du danger des jeux de rôle tels que *Dungeon & Dragons*<sup>1</sup> ou encore la consommation de rock'n'roll ou de heavy metal génèrent des croisades morales de toutes sortes. Le décor étant planté, les auteurs vont ensuite présenter les paniques morales spécifiques aux jeux vidéo, en particulier avec les tueries de Columbine (USA, 1999) puis de Sandy Hook, à Newtown (USA, 2012). La troisième partie du chapitre se focalise dès lors sur les raisons pour lesquelles « nous paniquons » (*why we panic*) (*Ibid.*). Markey et Ferguson envisagent la panique morale comme un cycle, tel que présenté à la figure 3 :



Figure 3 Modèle du "cyclone auto-entretenu" de la panique morale (Markey et Ferguson, 2017a : 39)

Premièrement, des membres « éminents » de la société s'inquiètent d'une nouvelle technologie, ou d'une nouvelle pratique. Cette inquiétude est reprise, deuxièmement, par les « médias et les politiciens » qui amplifient le phénomène en montrant ses potentiels dangers. On retrouve dans ces deux premières étapes les entrepreneurs de morale qui, selon les auteurs, démarrent leur croisade morale. Troisièmement, la recherche est appelée à faire sens de la pratique incriminée. Guidée par un « agenda de la peur », la recherche qui en résulte n'est bien souvent que de la « pseudoscience » pour Markey et Ferguson. Enfin, quatrièmement, les arènes médiatique et politique valident « sans discernement » (*uncritically*) la recherche basée sur les craintes émises dans

<sup>1</sup> À ce propos, voir l'ouvrage de Joseph P. Laycock sur la « panique morale » entourant les jeux de rôle dans les années 1980 à 2000 (2015).

les premières étapes. Cette amplification du phénomène va relancer le cycle qui sera dès lors « auto-entretenu » par la panique morale.

La quatrième et dernière partie du chapitre « Teaching Us to Fear » donne quatre clés de compréhension pour différencier la recherche scientifique basée sur des « problèmes et menaces réels de santé publique » d'une panique morale alimentée par de la « bouse pseudoscientifique » (*pseudoscientific muck*) :

1. Les affirmations choquantes et sensationnelles viennent avant les faits. Les logiques mass-médiatiques conduisent souvent des chercheurs (sans parler des politiciens et des activistes) à prendre la parole dans les médias pour y asséner des déclarations dépourvues de données scientifiques qui pourraient les soutenir.
2. Des publics appellent la recherche à appuyer la panique morale. Les auteurs donnent notamment l'exemple d'un sénateur qui, au lendemain de la tuerie de Sandy Hook (USA, 2012), appelait les scientifiques à « explore ways Congress can lay additional groundwork on this issue ». L'augmentation du nombre de travaux académiques à la suite de la tuerie, par exemple, est la preuve, selon Markey et Ferguson, que la logique de la panique morale a pris le pas sur le raisonnement scientifique mesuré.
3. L'effet « boucle d'or » (*goldilocks effect*) : chaque génération pense consommer sainement des contenus mass-médiatiques, et déplore l'offre et la consommation des contenus proposés aux générations suivantes. Pour les auteurs, les chercheurs d'un certain âge n'échapperaient pas à ce mode de fonctionnement.
4. L'argument de type « Protégeons les enfants ! » est employé pour contrecarrer tous ceux qui s'opposeraient à la production de pseudoscience alimentée par la panique morale.

Ces deux exemples constituent presque l'arbre qui cache la forêt. Bien souvent, la littérature sur les jeux vidéo violents, dans le champ disciplinaire des *game studies*, traite la panique morale comme allant de soi. Les catégories articulées jusqu'ici reviennent majoritairement : les chercheurs citent les médias, les politiciens, les activistes, le grand public non averti. Les analyses en termes de paniques morales cherchent souvent à mettre en évidence les différentes moralités en compétition autour du cadrage de la violence dans les jeux vidéo, affirmant « sociologiser les dynamiques de la construction discursive » du problème des jeux vidéo violents dans l'espace public, selon Mayrot, Passard et Lits. Il me semble toutefois contreproductif d'agiter le concept de panique morale à chaque controverse secouant le champ des jeux vidéo. Néanmoins, la présentation ci-dessus permet d'avancer que des événements comme les tueries de Columbine (USA, 1999) ou de Sandy Hook (USA, 2012) sont suivies d'une panique morale.

Les écrits qui composent ma thèse renversent dès lors l'attitude ironique (Hacking, 2001), qui consiste à ne voir dans l'appréhension publique des jeux vidéo violents qu'une version simplifiée de ce qui, par contraste, apparaîtrait comme les véritables enjeux entourant les jeux vidéo violents,

afin de comprendre ce que font les discours, les acteurs en lien avec le problème des jeux vidéo violents, plutôt que de chercher à montrer les stratégies, les coups prévus, ou encore ce qui serait caché, etc. Analyser l'émergence, la configuration, la stabilisation et l'institutionnalisation du problème public des jeux vidéo violents relève d'une enquête, comme déjà dit plus haut. Je serai spécialement attentif au travail de configuration opéré par les publics qui font l'expérience des jeux vidéo violents en Suisse<sup>1</sup>. C'est précisément cette dimension expérientielle que j'aimerais aborder maintenant avec la présentation des différentes expériences du problème des jeux vidéo violents, véritable ossature de ma thèse par publications.

## Présentation des chapitres

Les pratiques des jeux vidéo violents sont au centre de mon travail de thèse. Ce dernier examine différents rapports possibles à ces pratiques, comme autant d'expériences concrètes liées à l'expérience des jeux vidéo violents en tant que phénomène général. Pour ce faire, l'analyse part de cette expérience telle qu'elle s'éprouve dans des arènes politico-parlementaires, l'espace public médiatique ainsi que dans des arènes vidéoludiques. Dans ce sens, les pratiques de joueuses et de joueurs font tout autant partie du phénomène général d'« expérience des jeux vidéo violents » par les humains, au même titre que les discours des journalistes ou les actions politiques à leur sujet. Cela me conduit à sélectionner et à combiner des terrains – soit des lieux où observer empiriquement comment se déploie la question de la violence dans les jeux vidéo – et à combiner des méthodes afin de traiter les discours et les textes comme des pratiques. Il semble important d'indiquer que ces trois parties, soit différentes dimensions de l'expérience des jeux vidéo violents, ne doivent pas être considérées comme des dimensions autonomes les unes vis-à-vis des autres. Au contraire, les trois parties entretiennent des liens de dépendance réciproque et s'influencent.

Les parties qui suivent contiennent les trois publications composant le cœur de ma thèse. Premièrement, chaque partie contient un chapitre théorique qui précède la publication, permettant de préciser des éléments du contexte théorique. Les trois chapitres théoriques détaillent à chaque fois le corpus et la méthode utilisés pour chaque cas, ainsi que les limites de l'analyse. Notons tout de suite que ces limites indiquent l'existence d'arrière-scènes de mobilisation pour les différents terrains étudiés. Si ces arrière-scènes ne sont pas prises en compte dans le présent travail, il est intéressant de les avoir en tête lors de sa lecture. Deuxièmement, chaque publication est introduite

---

<sup>1</sup> Il convient de préciser que l'expérience des jeux vidéo violents déborde des frontières nationales. Elle a en ce sens une dimension transnationale, ce qui revient à dire que les publics suisses peuvent être aux prises avec des événements internationaux comme les tueries de Columbine (USA, 1999) ou de Winnenden (Allemagne, 2009), ainsi que les attentats du 22 juillet (Norvège, 2011). Leur médiatisation permet qu'ils soient ressaisis dans des arènes suisses, comme par exemple lorsque des parlementaires s'en inquiètent et les emploient pour établir des liens de causalité entre tuerie et consommation de jeux vidéo violents (cf. voir le chapitre 4, [Banning violent video games in Switzerland](#) et son [prolongement](#)).

brèvement. On retrouve ensuite la publication d'origine à proprement parler. Enfin, j'étaye ou j'explore de nouvelles dimensions dans chaque publication à l'aide d'une section nommée « prolongement ». Cette manière de procéder me permet d'assurer une cohérence entre les textes.

La première partie, « L'expérience des jeux vidéo violents dans les arènes politico-parlementaires », contient d'une part le chapitre 2, théorique, [Des troubles à la restauration de l'ordre moral : dynamique d'un problème public](#). J'y précise notamment la condition de « spectateur » de l'expérience publique (Rancière, 2008; Dewey, 2010a [1934]; 2010b [1927]; Quéré, 2015a; 2015b). D'autre part, le chapitre 3 contient l'article [« Banning violent video games in Switzerland »](#) (Perret, 2015), qui présente de manière concentrée les descriptions publiques faites en lien avec le « problème des jeux vidéo violents » telles qu'elles sont apparues au fil de la controverse. Sur cette base, je montre comment elles contribuent à l'individuation de la question en circonscrivant le thème du débat dans une perspective plus large de type « il faut protéger la jeunesse ». Qui plus est, j'élucide sous quelle forme les descriptions l'objectivent et la rendent publiquement intelligible, contribuant ainsi à la détermination de l'attitude à adopter à son égard. Ce faisant, le chapitre expose pourquoi les jeux vidéo violents, bien qu'ils semblent inquiéter une partie de la collectivité, constituent un problème public « à bas bruit » (Gilbert et Henry, 2012 ; Schnegg, 2018). La partie [Prolongement](#) de « Banning violent video games in Switzerland » développe deux aspects du texte original : nous reviendrons tout autant sur la « politique par expérimentation » – telle qu'elle est pratiquée dans les faits par Näf, député au Grand Conseil bernois – que sur les tentatives institutionnelles de résolution du problème public. Ce sera l'occasion de questionner l'« agentivité » des textes parlementaires (D. E. Smith, 2018) dans le travail de problématisation et de publicisation de la question des jeux vidéo violents. Enfin, le prolongement permet d'indiquer la transformation opérée par le problème public entre 2010 et aujourd'hui, puisque dès 2015 la question de la protection de la jeunesse face aux contenus violents minimise la thématique des jeux vidéo violents pour l'inclure dans un ensemble plus large de « contenus inappropriés ». Je présente ainsi les grands principes de la Loi fédérale sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo (LPMF), qui vise à encadrer ces contenus inadaptés.

La deuxième partie traite de « L'expérience des jeux vidéo violents dans l'espace public médiatique ». Tout premièrement, je m'intéresse dans le chapitre 4, [La configuration du problème public par les médias](#), au traitement journalistique du problème sous forme de narration composée de citations provenant d'un corpus de textes médiatiques. Deuxièmement, j'analyse les comptes rendus de deux quotidiens romands *L'Express – L'Impartial* et *Le Temps* à la suite de la décision du Conseil des États d'accepter les motions Hochreutener (07.3870 Motion Hochreutener, 2007) et Allemann (09.3422 Motion Allemann, 2009) le 18 mars 2010 (EXIM, 19.03.2010; LT, 19.03.2010). C'est ce qui constitue l'article original, [« Régler la question des jeux vidéo violents en Suisse »](#) (Perret, 2013). Celui-ci est précédé d'une analyse de la couverture du médium vidéoludique de

manière plus générale par les deux instances médiatiques, entre 2007 et 2010. Puis, son prolongement vise à dépasser la simple analyse du champ médiatique au moyen du seul contrat de communication, telle que proposée par Verón et reprise dans mon article original. Dès lors, j'élucide empiriquement la « façon dont un média propose à son audience un rapport spécifique à une situation problématique » (Bovet, 2007 : 30). Je présente ainsi différentes dimensions, qui montrent que les titres divergent quant à l'importance à accorder au problème. Il en résulte des rapports différenciés qui configurent une expérience spécifique par chacun des destinataires.

La troisième partie, « L'expérience des jeux vidéo violents dans les arènes vidéoludiques », permet de décrire les « circonstances dans lesquelles [leur pratique] plus ou moins explicitement mobilisé[e] » (Garfinkel, 1991) dans des situations de jeu que j'ai observées. Dans un premier temps, le chapitre 6, [Vivre une partie de jeu vidéo violent](#), précise quelques éléments théoriques liés à l'environnement de diffusion en direct de parties de jeu vidéo. Le chapitre suivant contient l'article original « [Retrouvez-moi sur Twitch !](#) » (Perret, 2020), qui décrit le travail de configuration effectué par la joueuse de jeux vidéo et *streameuse* Pixelle pour faire converger son public vers la plateforme Twitch.tv. Mon analyse de vidéos décrit plusieurs dimensions de la production et de la gestion de *live streaming* comme multi-activité complexe. Dans ce sens, l'article contient notamment la description des différentes strates de la performance vidéoludique et scénique produite lors de sessions de jeu. De plus, tout un pan de la multi-activité complexe consiste, pour Pixelle, à gérer le « compagnonnage » fragile (Motta, 2019) entre le public et elle, à l'aide de « techniques relationnelles » (Cochoy, 2008; Jammet, 2015; 2016; 2019). L'observation des interactions qui en est faite permet ainsi de voir le travail de face (*facework*) effectué pour maintenir une situation ludique (Goffman, 1961; 1974 [1967]). Produire une performance digne d'être regardée et gérer le compagnonnage fragile entre *streameuse* et spectateurs : ces deux thématiques sont décrites plus spécifiquement dans le prolongement, à la suite des observations de sessions de jeux vidéo violents que Pixelle a publiées sur ses chaînes Twitch et Youtube. Le prolongement permet, d'une part, de broser la texture phénoménologique des situations de diffusion en direct des jeux considérés comme violents que sont *Garry's Mod Dark RP* (Facepunch Studios, 2004) et *Grand Theft Auto Online* (Rockstar Games, 2013). D'autre part, la description des séquences de jeu et des interactions en lien permet de distinguer différents moments et différents lieux d'expression de la violence. Je présente premièrement la mise à disposition programmatique des potentialités de violence dans les deux jeux analysés. Deuxièmement, je rends compte des moments où la violence devient un « enjeu pratique » (Bovet, 2007) en situation, c'est-à-dire lorsqu'il y a d'une part l'effectuation des potentialités de violence et d'autre part lorsque les membres de la situation en rendent compte. Troisièmement, j'analyse les interactions produites autour d'événements de jeu, notamment lorsque les participants émettent des énoncés en lien avec la violence dans et autour du jeu. Mais plus avant, j'interroge la violence même de certaines interactions, ainsi que le travail de face (*facework*) qui est mené pour rétablir le lien qui unit Pixelle à son public.

Une [discussion générale](#) (chapitre 8) rassemble les arguments qui indiquent l'interinfluence des trois précédentes parties du travail à travers leurs effets pratiques. En s'intéressant aux textes parlementaires, mais aussi à des textes médiatiques et à des textes vidéoludiques, la thèse met au jour les statuts de participation (Goffman, 1987 [1981]) à l'expérience des jeux vidéo violents *via* la large palette des différentes positions possibles de « spectateur » (Rancière, 2008; Quéré, 2015a; 2015b).

À l'issue du travail, je reviens sur ce qui fait la spécificité du problème des jeux vidéo violents tel qu'il est saisi par la collectivité suisse. Je serai en mesure de dire si nous avons assisté à une panique morale, construite par des « entrepreneurs de morale ». Qui plus est, je montre en quoi mon approche, empruntant à la sociologie pragmatiste, considère le sérieux avec lequel la situation est « expérimentée » par des individus, qui occupent pour une bonne part la place de spectateur.

## Première partie

# L'expérience des jeux vidéo violents dans les arènes politico-parlementaires





## Chapitre 2

Des troubles à la restauration de l'ordre moral :  
dynamique d'un problème public



## Des troubles à la restauration de l'ordre moral : dynamique d'un problème public

L'objectif de ce chapitre est de définir ce que l'on entend par la dynamique d'un problème public et les étapes qui vont de l'expérience de vagues troubles à son éventuelle résolution. En ce qui concerne les jeux vidéo violents, que cela soit compris comme problème à part entière ou comme élément englobé par le problème de la violence juvénile, est à envisager, nous l'avons vu, comme un problème au sujet duquel des agents sociaux se mobilisent à la fois pour le définir et pour le solutionner (Widmer, 2010b : 205). À ce titre, on peut s'interroger sur sa nature : s'agit-il d'un « problème public » ou d'un « problème de société » ? Widmer a insisté à plusieurs reprises pour les distinguer (2004; 2010b). Premièrement, les problèmes publics. On pourrait simplifier leur définition en disant qu'ils partent de troubles partagés par des individus, dont certains vont se constituer en un public qui va problématiser et publiciser la situation, en vue d'une résolution. Si nous précisons plus loin comment nuancer cette dynamique, retenons pour l'instant que, pour bien des individus, faire l'expérience d'un problème public consiste à prendre la place d'un spectateur et non d'un acteur qui chercherait à modifier la situation. Deuxièmement, les problèmes de société. Ici, « la structure a saisi le processus », aurait dit Gusfield (2009 [1981], cité par Cefai, 2013a). Les problèmes de société semblent bien plus figés que les problèmes publics :

« certains « problèmes de société » sont donnés comme tels, [...] au sens où ils sont déjà établis, où il n'y a guère de surprise sur le cadre dans lequel les termes du débat, déjà éprouvés, vont être posés. Les acteurs représentatifs, déjà autorisés, vont prendre des positions et les dispositifs institutionnels, déjà rodés, vont apporter des solutions. C'est souvent le cas de la rubrique des « problèmes de société » que l'on trouve dans les journaux : la dynamique de problématisation et de publicisation y est verrouillée par un processus de routinisation des questions et des réponses » (*Ibid.*).

La suite du travail donne de nombreux exemples qui montrent que le problème des jeux vidéo violents oscille entre des phases de routinisation institutionnelle, qui font penser aux « problèmes de société », et des phases bien plus dynamiques, où il se publicise en s'inscrivant dans un espace argumentatif et en donnant lieu à différents types de récits : Cefai dirait qu'il « se donne une configuration dramatique, rhétorique et narrative » (1996). Cette oscillation constituerait-elle l'une des caractéristiques des problèmes publics « à bas bruit » (Gilbert et Henry, 2012; Schnegg, 2018) ?

Ce chapitre décrit les différentes étapes de l'émergence d'un problème public, des préoccupations partagées à la formulation de solution pour le régler. La première partie traite de la distinction entre le privé et le public, soit de deux types d'actions, « celles qui ne concernent que les acteurs et celles qui en affectent d'autres » (Zask, 2015 : 92). La deuxième partie s'intéresse à la dynamique de problématisation, soit la définition du problème public, et de publicisation, soit la constitution de

publics chargés de le résoudre. Enfin, je présente les outils méthodologiques et la manière de constituer un corpus de discours à même de rendre compte de l'enquête menée par des publics inquiets en lien avec le problème des jeux vidéo violents.

## Distinction entre le privé et le public

Nous avons vu jusqu'à présent que l'expérience, dans sa compréhension pragmatiste, a une dimension écologique, à savoir qu'elle se fait dans les transactions entre acteurs, et entre les acteurs et leur environnement. La nature des conséquences de ces transactions entre acteurs est ainsi au cœur de la distinction entre privé et public dans l'œuvre de Dewey :

« Nous prenons donc notre point de départ dans le fait objectif que les actes humains ont des conséquences sur d'autres hommes, que certaines de ces conséquences sont perçues, et que leur perception mène à un effort ultérieur pour contrôler l'action de sorte que certaines conséquences soient assurées et d'autres, évitées. Suivant cette indication, nous sommes conduits à remarquer que les conséquences sont de deux sortes ; celles qui affectent les personnes directement engagées dans une transaction, et celles qui en affectent d'autres au-delà de celles qui sont immédiatement concernées. Dans cette distinction, nous trouvons le germe de la distinction entre le privé et le public. Quand des conséquences indirectes sont reconnues et qu'il y a un effort pour les régler, quelque chose ayant les traits d'un État commence à exister. Quand les conséquences d'une action sont confinées (où crues confinées) principalement aux personnes directement engagées, la transaction est privée. Quand A et B discutent ensemble, l'action est une transaction : tous deux sont concernés par elle ; son résultat passe pour ainsi dire de l'un à l'autre. Mais les conséquences en termes d'avantage ou de préjudice ne s'étendent apparemment pas au-delà de A et de B ; l'activité demeure entre eux ; elle est privée. Cependant, si l'on montre que les conséquences de cette conversation s'étendent au-delà des deux personnes directement concernées, qu'elle affecte le bien-être de nombreuses autres, l'acte acquiert une capacité publique, que la conversation soit menée entre un roi et son Premier ministre, entre un Catilina et un conspirateur allié, ou entre des marchands projetant de monopoliser le marché » (Dewey, 2010b [1927] : 91-92).

Partant de la citation, nous sommes en mesure de définir ce que nous entendons par « expérience publique ». Dans ce travail, elle sera comprise comme une notion analytique qui englobe des expériences concrètes qu'il convient de décrire. Dans ce sens, Quéré définit l'expérience publique comme « des transactions avec des événements et avec des problèmes publics » (2015b : 49), tandis que pour la philosophe pragmatiste Joëlle Zask (2015), elle consiste en « l'expérience des publics sur les affaires publiques » (*Ibid.* : 95). L'expérience publique n'est pas d'emblée politique, pour rappel : Quéré note qu'elle peut être simplement affective et morale, « comme le montrent les grandes manifestations d'émotions lors d'événements dramatiques, de célébrations, de commémorations ou de la disparition de personnalités publiques » (2015b : 23). Il convient de préciser que les personnes affectées par des conséquences indirectes ne forment pas *de facto* une « communauté », encore moins un public. Zask affirme que « plus les conséquences indirectes augmentent, plus les individus sont isolés, moins ils sont capables de s'organiser, plus ils sont

« perdus » » (2015 : 93). Pour que se forme un public, les individus doivent identifier leurs intérêts communs afin d'être en position d'agir sur les conditions qui les affectent. Partant, pas toutes les conséquences indirectes, « mais seulement les conséquences graves, persistantes, étendues engendrent un public » (*Ibid.*). En somme, l'enjeu réside dans le fait que « les publics chaotiques se coordonnent en un public suffisamment unifié et structuré pour qu'il accède à une existence *politique* » (*Ibid.* : 94). De publics passifs composés d'individus interdépendants mais « perdus », le public devient actif lorsqu'il découvre les facteurs de sa propre apparition et qu'il identifie les intérêts communs à ses membres. Le public chez Dewey est donc un public qui se forme, qui cherche à s'identifier, à s'articuler et à s'organiser. Dans *Le public et ses problèmes* (2010b [1927]), le philosophe parle même du Public avec un P majuscule, qui « consiste en l'ensemble de tous ceux qui sont tellement affectés par les conséquences indirectes de transactions qu'il est jugé nécessaire de veiller systématiquement à ces conséquences » (*Ibid.* : 95). C'est que Dewey, au début du 20<sup>ème</sup> siècle, a la hantise de l'« éclipse du Public ». En effet, le nombre important de conséquences indirectes sur les activités humaines, provoquées par la mondialisation naissante, aurait pour corrélat de créer une société dans laquelle les individus, dont l'appartenance à des communautés fortement intégrées s'est effritée, sont séparés, éparpillés<sup>1</sup>. Les médias, en tant que moyens de communication, sont pour lui des outils essentiels à la constitution de Public avec un P majuscule, qui cherche à se former pour contrôler les effets indésirables sur sa vie :

« Sans une telle communication, le public restera indistinct et sans forme, se cherchant spasmodiquement, mais saisissant et agrippant son ombre plutôt que sa substance. Tant que la Grande Société ne sera pas convertie en une Grande Communauté, le Public restera éclipsé. Seule la communication peut créer une grande communauté. Notre Babel n'est pas de langues mais de signes et de symboles ; sans ceux-ci, une expérience partagée est impossible » (Dewey, 2010b [1927] : 235-236).

Ce détour par la distinction entre deux types d'actions – celles qui ne concernent que les acteurs (transactions privées) et celles qui en affectent d'autres (conséquences indirectes) – et la définition du Public selon Dewey permettent de faire ressortir trois éléments dès à présent.

- Premièrement, la pratique de jeux vidéo ne relèverait-elle pas de la transaction privée dont parle Dewey ? Dit autrement, quand bien même cette expérience est partagée par une communauté, la « petite communauté » des joueurs<sup>2</sup>, elle est à concevoir comme une expérience privée, celles des membres d'une communauté dont l'appartenance se définit par le partage d'une pratique bien spécifique, étrangère à bon nombre d'individus dans la société (on parlerait alors de « culture vidéoludique » (Liège Game Lab, 2019)), mais aussi par toute

---

<sup>1</sup> On peut faire un parallèle avec la vision de la société actuelle telle que proposée par l'anthropologue Olivier Servais (2020) : « des micro-communautés d'affinité, fondées d'abord sur une sociologie relationnelle des liens faibles mais à forte sociabilité, émergent comme nouvelle dominante de nos sociétés » (*Ibid.* : 32).

<sup>2</sup> J'emploie le terme de « petite communauté » par opposition à la Grande Communauté décrite par Dewey (2010b [1927]).

une panoplie de façons de l'exercer. Hovig Ter Minassian *et al.* indiquent, dans ce sens, que l'activité de jeu a un caractère « intime » (2021 : 20).

- Deuxièmement, gardons en tête que les conditions de constitution d'un Public sont relativement spécifiques ou tout du moins que les conséquences indirectes des transactions doivent être suffisamment graves pour qu'il vienne à se mobiliser en vue d'une résolution du problème<sup>1</sup>. Ceci indique qu'il y a des conditions à satisfaire pour qu'un Public politique puisse émerger.
- Troisièmement, la constitution de la qualité privée ou publique de la pratique des jeux vidéo – et plus spécifiquement des jeux vidéo violents – continue d'être sujette à confrontations de la part d'acteurs fort divers<sup>2</sup>. En ce sens, le caractère privé ou public des phénomènes sociaux est un accomplissement pratique, soit une « réalisation observable, évaluable et commentable » (Quéré, 1987 : 104).

Ces deux derniers aspects me permettent de lier les définitions de Dewey aux approches de la sociologie pragmatiste. Comme l'expliquent Cefai et Terzi (2012) et Quéré et Terzi (2015), la transformation d'un public passif en un Public mène les individus qui s'associent à mener ce que Dewey désigne comme étant une « enquête » (1967 [1938]). Ainsi, le Public se constitue « dans et par les enquêtes conduites pour faire face à des troubles, élucider des situations problématiques, en déterminer les caractéristiques et leur apporter des solutions » (Cefai et Terzi, 2012 : 27). Pour articuler la dimension privée/publique de l'expérience, Cefai propose de considérer qu'il existe des gradients correspondant à des modalités et à des intensités d'engagement variables (2013a). À partir de là, il dessine trois modalités d'articulation entre conséquence directe et conséquence indirecte. La présentation de ces trois modalités d'articulation rappelle, en creux, la disponibilité de ces expériences pour l'analyste, de par leur *accountability* (Garfinkel, 2007 [1967]). Dès lors, une double analyse énonciative et des dispositifs de catégories reste un outil méthodologique puissant pour saisir l'emboîtement entre expériences privée et publique. Retournons dès lors aux trois modalités d'articulation les concernant :

1. Une situation problématique n'a de sens que si elle se rend racontable. On retrouve non seulement l'idée de l'*accountability* de toute situation, mais également l'idée qu'elle a une

---

<sup>1</sup> Je constate que Dewey se montre très exigeant concernant les manières qu'ont les acteurs de se poser des questions liées à des situations problématiques. À ce sujet, Quéré et Terzi relèvent un de ses passages « mordant » (2015) :

« Un problème n'est pas une tâche à accomplir qu'une personne s'impose ou qui lui est imposée par d'autres – comme un “problème” d'arithmétique à l'école [...] poser un problème qui ne provient pas d'une situation réelle, c'est faire œuvre morte, quand bien même elle serait active. Les problèmes que l'on se pose à soi-même sont de simples excuses pour faire semblant de faire quelque chose d'intellectuel, quelque chose qui a l'apparence, non la substance, de l'activité scientifique » (Dewey, 1967 [1938] : 172-173).

<sup>2</sup> On en veut pour preuve les débats qui ont agité l'espace public médiatique suite à la sortie du jeu *Fortnite* (Epic Games, 2017). Voir par exemple à ce sujet, l'émission « La folie Fortnite » (RTS, 23.02.2019).

« structure d'intrigue », sous peine de quoi, il est impossible de se mouvoir et de s'orienter en elle. Elle est un nœud d'histoires racontables (Cefai, 1996) sur des actions et des événements, des rencontres et des disputes, des processus et des décisions, qui se composent en une trame narrative (Terzi et Bovet, 2005). Dans ce cadre analytique, « le lien entre public et privé n'est pas de l'ordre magique de l'effet de structure » (Cefai, 2013a). Pour Cefai, il provient du fait « qu'une personne exposée à des conversations ordinaires, des récits médiatiques, des performances artistiques, des analyses scientifiques, des décisions judiciaires, des polémiques politiques et des revendications militantes se voit projetée dans un champ d'expérience publique<sup>1</sup> et dans un horizon d'attente publique<sup>2</sup> dans lesquels, bon gré mal gré, elle va prendre place » (*Ibid.*).

Cette « prise de conscience » n'est pas d'ordre intime. La disponibilité de catégories publiques « ménage une place dans le monde social où il devient possible de questionner sa propre expérience, de l'analyser et de la verbaliser : cette expérience devient audible, intelligible et significative du point de vue du public » (*Ibid.*).

2. Pour comprendre les répercussions de l'expérience publique sur l'expérience privée, on peut recourir, deuxième point, à la façon dont les médias, en configurant des récits pour leurs lecteurs, dessinent un « lectorat implicite ». La médiation, qui vise des publics virtuels, rencontre des publics effectifs, qui se plient plus ou moins aux attentes qui leur sont adressées. En effet, pour Cefai (2013a) :

« Ces publics effectifs peuvent réagir moyennant des activités discursives de reprise, de discussion, de protestation, d'ironie, de critique... Ou tout simplement ne pas prendre les choses trop au sérieux, les ignorer ou ne leur consacrer qu'une attention oblique... Leurs membres empruntent aux débats publics certaines catégories et certains raisonnements et les rendent opérants dans leur vie quotidienne, se les approprient, les ajustent à leur situation ou les chargent de leur expérience, les amendent, les détournent ou les réforment » (*Ibid.*).

Cependant, les études en réception médiatique (Fiske, 1989; Dayan, 1992) nous apprennent qu'il ne faut pas surévaluer l'efficacité de cette réception sur des idées et sur des mots.

---

<sup>1</sup> Cefai (2013a) précise ce qu'il entend par champ d'expérience publique, basé sur le concept de Koselleck (1990) : « Par des opérations que l'on peut qualifier d'appropriation, de réception et d'application, cette personne (ou cette collectivité) va redéfinir sa propre situation biographique, retravailler l'histoire de sa vie en lui donnant une autre séquenciation et une autre signification, en s'arrêtant sur certains épisodes et en appréciant autrement la série d'épreuves existentielles qui l'ont conduite au présent (champ d'expérience) » (Cefai, 2013a).

<sup>2</sup> Le terme d'horizon d'attente publique est également inspiré de Koselleck (1990) : « [La personne] va avoir une autre anticipation de son avenir, déceler dans son quotidien de nouvelles valences normatives, réagir en nouant de nouveaux liens ou en adoptant de nouvelles pratiques et se projeter autrement vers le futur (horizon d'attente) » (Cefai, 2013a).



3. Enfin, Cefai propose d'examiner le lien entre expérience publique et expérience privée en termes de « micropolitique du trouble »<sup>1</sup>, au sens de Robert M. Emerson et Sheldon L. Messinger (1977). Les difficultés que nous rencontrons dans notre vie quotidienne adviennent dans des champs problématiques, plus ou moins stabilisés. C'est là qu'un trouble peut, petit à petit, prendre la forme d'un problème et assigner à la fois des solutions et des remédiateurs (Cefai, 2013a).

Le passage du trouble au problème public nous intéresse tout spécialement et constitue la partie suivante de ce sous-chapitre. Puis, nous verrons comment l'expérience se fonde sur un arrière-plan normatif.

## Trouble et expérience d'une situation problématique

La notion de trouble en sociologie des problèmes publics doit pour beaucoup au travail liminaire d'Emerson et Messinger (1977), formalisée en une « histoire naturelle du trouble ». Dans cette logique, le trouble, premièrement, se traduit par un sentiment d'inconfort (*unease*) et émerge d'une situation problématique :

« Problems originate with the recognition that something is wrong and must be remedied. Trouble, in these terms, involves both definitional and remedial components. Some state of affairs is experienced as difficult, unpleasant, irritating, or unendurable. The perception of "something wrong" is often vague at the onset » (*Ibid.* : 121).

On retrouve l'idée qu'un événement peut venir perturber les transactions habituelles entre un individu et son environnement. « C'est cette espèce de tranquillité et de sécurité, de cohérence, de prévisibilité et de rationalité des milieux de vie qui est rompue quand advient un trouble » (Cefai, 2019 : 35) : quelque chose ne va pas ; il s'agit d'en faire sens et d'y répondre. Deuxièmement, la situation problématique n'est ni construite, ni subie, nous indique Cefai (2013a) : elle se fait, et en se faisant, organise l'expérience que ses participants ou des observateurs peuvent en avoir. Emerson et Messinger (1977) estiment d'ailleurs que la compréhension ou l'expérience que peuvent faire les participants de la situation n'est envisageable que lorsqu'ils commencent à en saisir ses différentes « dimensions » et à réfléchir à des « stratégies afin d'y remédier », parfois collectivement :

« An understanding of the problem's dimensions may only begin to emerge as the troubled person thinks about them, discusses the matter with others, and begins to implement remedial strategies. The effort to

---

<sup>1</sup> Cefai et Terzi (2012) en proposent une traduction dans leur ouvrage collectif *L'expérience des problèmes publics* : Emerson, Robert M., et Sheldon L. Messinger. 2012. « Micropolitique du trouble. Du trouble personnel au problème public ». In *L'expérience des problèmes publics*, édité par Daniel Cefai et Cédric Terzi, traduit par Daniel Cefai et Cédric Terzi, 57-80. Raisons pratiques : épistémologie, sociologie, théorie sociale 22. Paris: Ed. de l'École des hautes études en sciences sociales. J'ai employé la version originale pour les publications qui constituent ma thèse, je me contenterai dès lors d'y faire référence, et non pas à la version traduite.

*find and implement a remedy* is critical to the processes of organizing, identifying, and consolidating the trouble » (*Ibid.* : 122).

La découverte et la mise en œuvre d'un « remède » pour soulager le « trouble » ne sont pas des étapes mécaniques obtenues automatiquement. Tant Emerson et Messinger (*Ibid.*) que d'autres auteurs ont montré qu'il existe une possibilité que de nombreux troubles puissent « ne déboucher sur rien » : « the idea of trouble keeps open the possibility that many troubles [...] can "come to nothing" [...] In these ways, trouble comprehends and incorporates both the openness and indeterminacy of [...] outcomes » (Emerson et Messinger, 1977 : 131). Les chercheurs donnent l'exemple d'un « remède » qui ne marcherait pas, cet échec débouchant sur un arrêt de l'expérimentation personnelle de solutions. Aussi, loin de donner lieu à des dynamiques de problématisation et de publicisation (thématique que nous aborderons plus loin), de nombreuses épreuves de troubles conduisent parfois à une expérience de retrait, d'impuissance et de paralysie, comme l'avance Joan Stavo-Debaugé (2012). Ceci est particulièrement prégnant lorsque les troubles sont suffisamment importants, constituant davantage des « chocs » (par exemple suite à l'annonce d'une maladie grave) ou des « échecs » (*Ibid.*), mais encore lorsqu'ils provoquent de la « sidération » (Truc, 2016) ou laissent les acteurs « médusés » (Widmer, 1996).

Une telle expression de troubles ressentis, qui ne mène pas nécessairement à la constitution d'un public conduisant une enquête, peut se retrouver, dans le cas du problème des jeux vidéo violents, dans les traces du trouble laissées dans certains médias. Des espaces comme le courrier des lecteurs, les forums où les téléspectateurs peuvent réagir après une émission, etc. sont autant de lieux de traces du trouble. Deux exemples : premièrement, dans une lettre adressée puis publiée dans le quotidien alémanique *Der Landbote*, un lecteur s'interroge sur la santé mentale d'Anders Behring Breivik un an environ après les attentats du 22 juillet (Norvège, 2011). « Ist Breivik krank oder gesund ? » (DL, 25.06.2012), titre-t-il avant d'aborder en fin d'argumentaire la « nécessité absolue d'interdire totalement les jeux vidéo violents » (*Killergames*). Deuxièmement, des téléspectateurs sont invités à réagir sur le forum de l'émission Temps Présent de la *Radio Télévision Suisse*, à la suite de la diffusion du reportage « L'abus de jeux vidéo nuit à la santé » (RTS, 02.06.2016). Si entretemps le forum en question a disparu de la page web de l'émission, on y retrouvait des inscriptions de personnes inquiètes, en particulier certaines qui se présentaient comme des « parents de joueurs ».

Les discours médiatiques eux-mêmes peuvent également contenir des traces du trouble. D'une part, lorsqu'ils médient des prises de position inquiètes. Un tel cas s'est par exemple présenté, en 2004, lorsque la députée socialiste au Grand Conseil vaudois, Maria Muri Guirales, s'est indignée tout à la fois de l'existence du site web Puteland.com, permettant l'exploitation virtuelle de prostituées, et de la « recrudescence des jeux vidéo violents » (LM, 10.09.2004). Nous verrons par la suite d'autres exemples de prises de position inquiètes, tant dans la partie introductive sur l'expérience médiatique que dans le chapitre 5 [« Régler la question des jeux vidéo violents en Suisse »](#). D'autre part, les

énonciateurs médiatiques peuvent eux-mêmes formuler des inquiétudes quant à la violence contenue dans les jeux vidéo. À titre d'exemple, mentionnons le reportage « Chapitre repos : "Jeux vidéos [*sic*] violents" », de l'émission de la Radio Télévision Suisse, Scènes de ménage (RTS, 16.09.2009). La présentatrice de l'émission, Martina Chyba, incarnera le trouble à l'écran, en étant incrustée dans des images de jeu vidéo violent grâce au procédé du fond vert. « Wow, wow, wow, mais qu'est-ce que c'est que ça ? », s'exclame-t-elle dès qu'elle « aperçoit » ce dans quoi elle est projetée. « Ah oui, c'est un jeu... vidéo... violent ! Et c'est bien qu'on en parle, de ces jeux vidéo violents », poursuit-elle sur un fond de cris et de tirs émis dans le jeu. « Mais pour ça faudrait un peu de calme », hurle-t-elle, avant de terminer son introduction du reportage<sup>1</sup>. À nouveau, de nombreux exemples médiatiques formulant des inquiétudes trufferont la suite de ce travail. En ce sens, relevons que les journalistes sont des êtres humains sensibles (au sens phénoménal) susceptibles de transformer leurs troubles privés en discours médiatiques.

Les outils épistémologiques et méthodologiques de la « sociologie du trouble » d'Emerson et Messinger (1977) me permettent d'analyser tant l'émergence de troubles privés, ce qu'ils nomment la « micro-politique du trouble », que son articulation en une « macro-politique du trouble », qui conduit à enquêter sur les façons dont des intérêts plus vastes façonnent à la fois les cadres de références disponibles pour identifier le trouble et les moyens institutionnalisés pour y remédier : « a macro-politics of trouble would inquire into the ways broader economic, political and social interests shape both the frames of reference and the institutionalized remedies available for identifying and dealing » (Emerson et Messinger, 1977 : 132).

Plus avant, l'expression de troubles indique que l'arrière-plan normatif, à partir duquel ils sont formulés, est ébranlé. De ce point de vue, « les troubles sociaux sérieux tendent à être interprétés en termes moraux » (Dewey, 1967 [1938] : 597). Dès lors, il reste à présenter l'articulation entre problème public et ordre moral.

## Problème public et ordre moral

L'ordre social est un ordre moral (Jayyusi, 2010 [1984]). En effet, nous avons eu comme constante de rappeler que les problèmes publics émergent dans une dynamique collective à travers laquelle des troubles du vivre-ensemble (*i.e.* l'ordre social) se rendent sensibles, descriptibles et intelligibles à ses participants (Cefai, 2013a). Widmer précise que la définition publique d'une situation comme problème est toujours à la fois un jugement sur cette situation, et l'évocation de l'arrière-plan normatif qui fonde ce jugement (2010b : 214). L'analyse doit donc partir de la phénoménalité des multiples comptes rendus qui rendent visible et intelligible le problème public. Celui-ci, en émergeant, fait advenir son propre arrière-plan normatif et produit les critères cognitifs et surtout

---

<sup>1</sup> Le reportage en question présente les personnes qui souhaitent l'interdiction des jeux vidéo violents, comme le député Roland Näf, et les défenseurs de la pratique, comme Nicolas Akladios, porte-parole de la Swiss Interactive Entertainment Association, qui fédère les éditeurs de jeux vidéo en Suisse.

moraux et politiques qui permettent de l'appréhender. Cefai (2013a), toujours prompt à exemplifier de manière expansive ce qu'il définit, ajoute :

« [l'émergence du problème] engendre une configuration d'expériences et d'actions où les critères du normal et du pathologique, du légitime et de l'inacceptable, du légal et du déviant, du juste et de l'insupportable, deviennent eux-aussi problématiques, et sont élaborés, discutés, critiqués, testés, avant de se stabiliser » (*Ibid.*).

Revenons un instant sur les critères cognitifs et moraux qui permettent d'appréhender le problème public. Il existe par exemple une différence de traitement du problème public entre les différentes régions linguistiques de Suisse. Dans la partie alémanique, le problème des jeux vidéo violents a très vite été désigné comme le problème des *Killergames* ou *Killerspielen*, termes que l'on retrouve également dans d'autres pays germanophones à la fin des années 2000 – début des années 2010<sup>1</sup>. La catégorisation des jeux vidéo violents comme des « jeux à tuer » a des implications sociales. Premièrement, on retrouve l'idée de Widmer citée ci-dessus, soit le fait que le nom de la catégorie porte un jugement sur la pratique de ces jeux et évoque également le contexte normatif qui établit ce jugement (2010b : 214). Deuxièmement, il existe un lien fort entre les catégories et les « dispositifs d'action collective » liés aux catégories qui ne doivent pas être mentionnées explicitement. Jouer à un *Killergame* implique un comportement déviant et potentiellement bien plus dangereux que ne le suppose la catégorie « jeux vidéo violents ». De plus, le terme de *Killergame* contient une désapprobation morale collective bien plus grande que celui de la désignation francophone de la pratique. Widmer explique cette « différence de sensibilités » entre régions linguistiques suisses par l'existence d'espaces publics asynchrones (2004 : 147-148).

L'enquête qui est menée par un public troublé revêt enfin une « portée morale » (Cefai et Terzi, 2012 : 17), tant dans son jugement de la situation présente (que d'autres nommeraient le champ d'expérience (Koselleck, 1990)) que dans la perspective de la résolution du problème (l'horizon d'attente (*Ibid.*)) : si elle prend pied dans les mœurs d'une société qu'elle réinterroge, l'enquête a pour but de restaurer un ordre moral (Cefai, 2013b). Cela passe par les phases de problématisation et de publicisation du problème, phases expliquées dans la partie suivante.

## La dynamique de problématisation et de publicisation

Nous avons vu jusqu'à présent le rôle que pouvaient jouer des troubles partagés suffisamment graves qui, gagnant en consistance, amenaient un public à définir un problème et ses solutions. Dans la même idée, rappelons que les troubles ne mènent pas automatiquement à la conduite d'une

---

<sup>1</sup> La popularité et la circularité peuvent se mesurer à leur réception médiatique dans la partie alémanique de la Suisse. À la fin des années 2000, la version alémanique du site web 20min.ch disposait d'ailleurs d'un dossier sur les *Killergames* ([killergames.20min.ch](http://killergames.20min.ch)), qui contenait des articles et des vidéos en lien, dont des interviews de Näf opposé à des représentants d'associations de joueurs. Aujourd'hui, la rubrique et ses contenus ont disparu du site du 20min.ch.

enquête en vue d'une résolution du problème. Néanmoins, si cette dernière se matérialise, elle peut se définir par le terme de « dynamique d'enquête » (Dewey, 1967 [1938]), qui comporte deux aspects : la problématisation, soit la définition d'une situation problématique, et la publicisation, soit la constitution des publics concernés par cette situation (Cefaï et Terzi, 2012 : 10).

L'analyse de cette « dynamique de problématisation et de publicisation » peut s'effectuer en prenant en compte « des thèmes partagés de préoccupation, de sensibilisation et d'indignation » (*Ibid.* : 16). Plus avant, on peut voir que la dynamique donne lieu à un travail de descriptions, autrement appelés des *accounts* (Garfinkel, 2007 [1967]), qui a, pour notre cas, progressivement « organisé des événements, des agents, des objets ou des prises de position en un tout intégré et orienté » (Terzi, 2003), identifiable sous le terme de « jeux vidéo violents ». Ceux-ci, qu'ils soient saisis comme produits ou comme pratique, sont apparus comme un problème à régler. Suivant cette piste, je présente dans le chapitre 3 [« Banning violent video games in Switzerland »](#) quelques-unes des descriptions possibles de la question des « jeux vidéo violents », telles qu'elles sont apparues au fil de la discussion. Sur cette base, je reviens sur les deux aspects de l'enquête menée par des publics inquiets. La problématisation, d'une part : je montre comment les descriptions ont contribué à l'individuation de la question en circonscrivant le thème du débat dans une perspective plus large de type « il faut protéger la jeunesse ». La publicisation, d'autre part : j'élucide ensuite sous quelle forme les descriptions ont objectivé la question et l'ont rendue publiquement intelligible, contribuant ainsi à la détermination de l'attitude à adopter à son égard, et des actions à mener en vue de la résoudre. Ce faisant, elles ont défini l'expérience temporelle de la question (Terzi, 2003). La problématisation et la publicisation participent à l'acte de rendre public, qui dispose d'une « puissance de formation et de transformation » (Quéré, 2015b : 13). Les événements rendus publics peuvent subir une modification de leur signification tout comme une transformation des attitudes à leur égard. Ainsi, le problème qui nous concerne a été considéré comme suffisamment grave par certains agents sociaux pour que ceux-ci viennent à se mobiliser.

Le travail de définition du problème et de constitution du public amené à mener l'enquête s'inscrit en droite ligne avec la dimension d'interaction de l'expérience au sens de Dewey (2010a [1934]) : c'est d'abord sur le mode expérimental que les situations sont à la fois problématisées et publicisées. Pour Cefaï et Terzi (2012), parler de l'expérience publique, c'est ainsi :

« souligner que la publicité revêt une dimension concrète, qui se décline dans des formes de rapport au monde, aux autres et à soi, caractéristiques de certaines formes de vie, et dont nous pouvons faire l'expérience dans notre vie courante. La publicité a un caractère phénoménal : elle s'éprouve au fil de nos discussions, de nos enquêtes et de nos expérimentations, lorsque nous participons, en tant qu'acteurs ou spectateurs, au travail de définition et de résolution d'une situation problématique » (*Ibid.* : 19-20).

On constate que dans la problématisation et la publicisation du problème, les acteurs tentent de se l'approprier progressivement. Gusfield indique qu'ils attribuent de la sorte la « propriété du

problème » à des individus ou à des collectivités. Nous verrons par la suite que la propriété du problème des jeux vidéo violents est très vite octroyée à l'État, qui est appelé à les interdire afin de « protéger la jeunesse ». Dans un même mouvement, ce processus distribue la « responsabilité causale » et la « responsabilité politique » du problème (Gusfield, 2009 [1981] : 13-18). La distribution des places peut également exclure certaines catégories de personnes à même de participer à l'enquête.

Couplé au processus d'attribution de propriété et de responsabilités causale et politique, le travail de définition et de résolution d'une situation problématique est indissociable de l'organisation des perspectives qui s'ouvrent en elle (Cefai et Terzi, 2012 : 21). Ces deux phases entretiennent de ce fait des « relations réciproques » (Terzi et Bovet, 2005) :

« Si l'élaboration de solutions est rendue possible par les manières de se saisir du problème – de le définir, de le circonscrire et de l'élucider –, elle n'en est pas pour autant la conséquence mécanique. Au contraire, les solutions qui sont élaborées en cours de processus, et dont les conséquences sont tenues pour effectives ou inutiles, bénéfiques ou nuisibles, ont des effets en retour sur la définition de la situation et de son caractère problématique » (Cefai et Terzi, 2012 : 30).

Je donnerai un exemple par rapport aux relations réciproques qui ont modifié tant la définition de la situation et son caractère problématique que l'élaboration de solution. En mars 2010, la solution envisagée pour régler le problème des jeux vidéo violents prend la forme d'un projet de loi visant leur interdiction « totale ». Après quelques années de « confinement » (Gilbert et Henry, 2012), le problème s'envisage dorénavant différemment. En effet, la Loi fédérale sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo (LPMFJ), dont la phase de consultation vient de se terminer, prévoit d'encadrer les « contenus problématiques » en lien avec les films et les jeux vidéo grâce à un système de corégulation comprenant les acteurs des domaines et l'État. Ces aspects sont développés dans le chapitre 3 [« Banning violent video games in Switzerland »](#). Plus avant, on voit comment la dynamique de problématisation et de publicisation engendre de nouveaux repères d'expérience publique à travers des séries d'« épreuves » (de Blic et Lemieux, 2005; Cefai et Terzi, 2012; Chateauraynaud, 2016), qui comportent une bonne « part d'indétermination et d'inventivité propre aux interactions des individus engagés dans ce genre de situation critique » (Lemieux, 2007 : 193).

L'analyse de la dynamique de problématisation et de publicisation se doit, enfin, d'être attentive à la distribution de places à tenir pour que règne l'ordre public (Cefai et Terzi, 2012 : 35). Qui est invité à participer à cette dynamique ? Cette question suppose en creux que la dynamique revêt parfois une force de « dépolitisation » (Bovet et Terzi, 2011a) : certaines manières de conduire des enquêtes privent la collectivité, ou certaines catégories d'acteurs, de sa capacité d'action. Nous verrons que le problème des jeux vidéo violents est principalement saisi comme un dysfonctionnement auquel il faut trouver une solution technique, qui peut être traitée dans des

arènes juridico-politiques bien loin d'une arène publique qui permettrait aux joueurs, par exemple, de se constituer en public politique. En somme, en détournant quelque peu le titre de l'ouvrage de Cefaï *Pourquoi se mobilise-t-on ?* (2007), je m'enquiers de la possibilité des publics à participer au problème en ces termes : comment participe-t-on à l'expérience publique du problème des jeux vidéo violents ? Cette interrogation me mène à présenter ce que l'on entend par la « participation » dans le reste du travail.

### La participation à l'expérience publique

Si participer consiste à s'initier à des formes d'expérience publique, ethnographier la participation revient à décrire la « façon dont les citoyens créent en pratique l'espace public » (Eliasoph, 2010). Quéré (2015a) précise d'emblée que l'expérience publique est « eue » de points de vue très différents. Zask (2011) a proposé de décomposer la participation en trois types d'expérience : prendre part (s'associer), apporter une part (contribuer) et recevoir une part (bénéficier). Premièrement, prendre part est la dimension de la participation qui permet de faire apparaître le « point commun » qui est la raison d'être du groupe (*Ibid.* : 151). Celui-ci se constitue de manière tâtonnante, comme Dewey l'indiquait plus généralement pour le public (2010b [1927]) : « au lieu de marcher comme un seul homme dans la même direction, les membres des associations commencent par se chercher ; s'ils se trouvent, ils « parlent », délibèrent, examinent les arguments disponibles » (Zask, 2011 : 99). Si l'association tient, elle est capable de produire en commun quelque chose qui puisse être apprécié par chacun de ses participants. Deuxièmement, apporter une part correspond à l'acte d'investissement personnel au cours duquel le participant s'engage vis-à-vis de ce « point commun » (*Ibid.* : 151), en prenant par exemple une initiative. La participation comme contribution advient concrètement lorsque les participants (Zask parlerait de citoyens) s'occupent eux-mêmes de transposer leurs expériences dispersées en une expérience publique, et forment sous cet angle un public (Zask, encore, parlerait de communautés) (*Ibid.* : 216). Enfin, troisièmement, la philosophe analyse le bénéfice (recevoir une part) comme la « mise à disposition d'opportunités d'individuation » dans une société donnée :

« ces opportunités sont nécessairement contextuelles, de même que le sont les idées que nous nous faisons des manières d'être heureux et de développer nos activités; ce dont les individus ont besoin pour se réaliser varie d'une époque et d'une culture à l'autre. Or, si le contenu de nos projets de vie est relatif à notre socialisation, il est alors « normal » que la société dans laquelle nous vivons nous procure les moyens de les réaliser » (Zask, 2011 : 13).

Le modèle proposé par Zask offre une grille de lecture intéressante de la participation des différents publics au problème des jeux vidéo violents, en particulier pour saisir leurs modes d'association (prendre part) et leurs contributions (apporter une part). Il complète judicieusement la dynamique de publicisation, soit la constitution de publics politiques, telle que définie par Cefaï *et al.*. En effet, si l'on voit se former des associations de joueurs de part et d'autre du territoire helvétique vers la

fin des années 2000, la catégorie des « joueurs » est rarement appelée à prendre part, apporter une part et encore moins à bénéficier d'une part durant cette période où l'interdiction des jeux vidéo violents semblait être la solution au problème. Malgré cela, les associations mentionnées ci-dessus, comme GameRights pour la partie alémanique et la Swiss Gamers Network pour la partie romande, seront invitées dans les années 2010 à participer au processus d'élaboration de la Loi fédérale sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo (LPMFJ). Comment comprendre, dès lors, les différents modes de participation à l'expérience publique ?

Le modèle de Zask a tout à gagner à être enrichi par la relecture que Quéré (2015a; 2015b) fait de la participation, à l'aide de Goffman (1987 [1981]) et du philosophe Jacques Rancière (2008). Premièrement, le sociologue pragmatiste explique :

« On ne peut pas [réserver l'expérience publique] aux seuls décideurs, aux seuls médiateurs ou aux seuls « activistes », que ces derniers agissent en tant que citoyens participant à la formation de la volonté collective, ou en tant que militants d'associations, de mouvements, de partis, de syndicats, etc. Prédomine, pour la plupart des gens, un point de vue de spectateur » (Quéré, 2015a : 1).

Être spectateur est notre situation normale, dirait Rancière (2008) : « Nous apprenons et nous enseignons, nous agissons et nous connaissons aussi en spectateurs qui lient à tout instant ce qu'ils voient à ce qu'ils ont vu et dit, fait et rêvé » (*Ibid.* : 23). Participer à la vie publique en tant que spectateur suppose dès lors une forme de réceptivité, comprise selon Dewey (2010a [1934]) comme une activité : « La réceptivité n'est pas synonyme de passivité. Elle peut [...] être assimilée à un processus consistant en une série d'actes de réponse qui s'additionnent jusqu'à la réalisation objective » (*Ibid.* : 107). Le spectateur accomplit un certain travail<sup>1</sup>. Évoquant le spectateur d'une œuvre d'art, le philosophe pragmatiste indique que ce dernier apporte avec lui, « quand il exerce son individualité, une façon de voir et de sentir qui, dans ses interactions avec un matériau ancien, crée quelque chose de nouveau » (*Ibid.* : 192). Il crée ainsi sa « propre expérience » (*Ibid.*). On retiendra de ces précisions liminaires que la « condition de spectateur est bien un mode de participation à l'expérience publique, mais elle est elle-même diverse, variant selon le degré de développement de la perception et le travail effectué pour créer sa propre expérience » (Quéré, 2015a : 6).

Deuxièmement, la prise en compte de la condition de spectateur dans l'expérience publique permet de définir plus finement les différentes modalités de la participation à cette dernière. Quéré (2015a; 2015b) propose de reprendre les notions de « cadre de participation » et des « statuts de participation » de l'ouvrage *Façons de parler* (Goffman, 1987 [1981]) pour les appliquer à l'expérience publique. Tout d'abord, un cadre de participation ouvre « un éventail de possibilités structurellement différenciées » pour s'impliquer dans une activité, l'important étant alors de

---

<sup>1</sup> Rancière emploie le terme de « spectateur émancipé » (2008).



considérer « la totalité de l'activité dans la situation » (*Ibid.* : 146), et de « prendre en compte la totalité de la situation sociale » (*Ibid.* : 153). Une dimension importante du « cadre de participation » de l'expérience publique est la « focalisation commune, en générale passagère, sur un sujet. [...] le foyer est celui de l'attention publique, en général créée et soutenue par les médias » (Quéré, 2015a : 2). Le travail de médiation opéré ici permet aux différents acteurs de dépasser la dimension « eue » de l'expérience, dans son immédiateté, et de se savoir intégré dans un collectif de personnes qui partagent les mêmes préoccupations. Les discours médiatiques, de même que les échanges entre membres de ce collectif flou, participent à la transmission de connaissances communes (ce que nous avons vu comme la dimension cognitive de l'expérience). Les sujets de focalisation commune sont les « événements, [les] initiatives, [les] décisions, [les] situations, [les] « problèmes », [les] « affaires », voire [les] « scandales » » (*Ibid.*). Il est possible d'entrevoir plusieurs « statuts de participation » dans cette focalisation. Dans une situation sociale, Goffman (1987 [1981]) distingue les participants ratifiés, les participants non ratifiés et les « non-personnes ». S'agissant de la première catégorie appliquée à l'expérience publique, Quéré (2015a) donne l'exemple d'un problème public en train de s'instituer :

« il y a des statuts officiels de participants ratifiés, correspondant à une certaine organisation institutionnelle de l'enquête publique et collective. L'ensemble des opérations engagées pour définir et prendre en charge le problème est distribué sur un certain nombre de positions se définissant les unes par rapport aux autres, et occupées par des « interlocuteurs » ratifiés : pouvoirs publics, collectivités locales, associations, organisations professionnelles, organismes de recherche, tribunaux, médias, police, etc. » (*Ibid.* : 2).

Parmi les participants non ratifiés – soit des personnes en co-présence qui, sauf cas spécial, ne sont pas autorisées à intervenir –, on trouverait un public de spectateurs « qui assistent, à des titres et selon des modalités divers, et le plus souvent par médias interposés, au traitement public d'un événement, d'une situation ou d'un problème » (*Ibid.*). On voit là en quoi ce public de spectateurs se distingue fortement du public deweyen, qui est un Public d'enquêteurs engagés et agissants (*Ibid.*) :

« On peut, par exemple, sans quitter sa position de spectateur, c'est-à-dire sans s'engager dans l'action collective ou dans l'enquête publique dont les principaux aspects émergent sur la scène publique, manifester un souci des événements et des situations, notamment un souci de leur aboutissement, désiré ou craint, et traduire ce souci par une enquête conduisant à un jugement pratique. On peut aussi se préoccuper, du point de vue de ses conditions de vie, ou du point de vue du bien commun, des conséquences directes et indirectes de certaines initiatives, activités ou pratiques sociales, les observer, rechercher leurs causes, établir des responsabilités, développer une vigilance, envisager des formes de régulation, etc. » (*Ibid.* : 6).

Il paraît cependant judicieux de préciser que le spectateur n'est pas enfermé dans sa condition, comme l'indique Quéré : « Il se peut qu'il quitte cette condition pour faire irruption sur la scène et

se transformer en acteur, ne fût-ce que momentanément » (2015b : 50). Fort de ces différentes définitions des modes de participation à la vie publique, nous sommes en mesure d'interroger quelles sortes d'expériences sont faites avec le problème des jeux vidéo violents.

## Présentation de la démarche d'analyse

Comment produire une « enquête à propos d'enquêtes », pour reprendre la formule de Luc Boltanski (2012) ? Premièrement, j'aborde les méthodes employées. Deuxièmement, je présente le corpus de manifestations discursives dans les arènes politico-parlementaires sur lequel je me suis appuyé pour produire mon analyse. Enfin, je précise les limites de l'analyse puis expose comment les dépasser.

## Remarques méthodologiques

Les outils de sociologie pragmatiste exposés jusqu'ici me permettent de décrire l'« histoire naturelle » du problème public et plus particulièrement des *accounts* qui en sont produits, en partant des troubles partagés aux résolutions articulées tant en 2010 que plus récemment, en passant par les phases de problématisation et de publicisation. Ces outils se révèlent particulièrement efficaces pour saisir l'expérience des jeux vidéo violents dans les arènes politico-parlementaires. La description du « rendre compte » consiste en une double analyse : une analyse énonciative de la mise en récit du problème public d'une part et une analyse des dispositifs de catégories d'autre part. Prenons par exemple la catégorisation du terme de « jeux vidéo violents ». Mon but n'est pas de produire une catégorisation surplombante, produite « objectivement », comme peut le faire Jeffrey Goldstein (2005) avec cette définition :

« There is violence and there is "violence." The violence in video games can be categorized along different dimensions: whether it involves fantasy characters or representations of humans; whether the perspective of the player's character is first-person or over the shoulder, whether the motivation for violence is clear or justified. The contexts of violent stories also vary along dimensions of realism, involvement, excitement, how violence/conflict begin and end, whether they are presented in an erotic or a humourous context »  
(*Ibid.* : 341).

Au contraire, mon analyse s'applique à relever comment certains participants d'une situation, ou dit autrement certains agents sociaux, s'efforcent de catégoriser les jeux vidéo violents ou les *Killergames*. À titre d'exemple, prenons trois descriptions des jeux vidéo violents. La première est celle de la motion Näf au Grand Conseil bernois pour le dépôt d'une initiative cantonale visant leur interdiction (Motion 291-2007). La catégorie des *Killerspielen* équivaut à des « jeux vidéo qui consistent, pour gagner, à exercer virtuellement des actes de cruauté envers des êtres humains ou des personnages à l'apparence humaine ». Dans une telle définition, les actes de cruauté sont constitutifs de la victoire au terme de la partie. Ils sont donc nécessaires à son « bon » déroulement. La deuxième description est celle de la motion Allemann (09.3422 Motion Allemann, 2009),

déposée au niveau fédéral. Elle catégorise les *Killerspielen* de façon analogue, les décrivant comme des « programmes de jeux dans lesquels de terribles actes de violence commis contre des êtres humains ou ressemblant à des humains contribuent au succès du jeu ». L'avis du Conseil fédéral en réponse à la motion Allemann fournit une troisième description aux *Killergames* : « Par « jeux vidéo violents », on entend les programmes informatiques ludiques interactifs dans lesquels il faut tuer virtuellement des êtres humains ou autres pour gagner ». Le travail de catégorisation de ces trois descriptions opère, en creux, une qualification négative du contenu et de la pratique des jeux vidéo violents. Il ne s'agit pas d'un jugement des « représentations » des jeux vidéo violents, mais bien d'un reproche de ce qu'ils font faire aux joueurs pour gagner. Cette dimension agissante a été décrite comme la « rhétorique procédurale » des jeux (Bogost 2007), qui « définit ce qui est performé par une procédure à suivre » (Bonenfant et Arsenault, 2016). Plus avant, la mobilisation de catégories en situation pré-figure des actions collectives, comme le rappelle Widmer (1999a). Sous-entendu : les trois descriptions s'accordent sur la nécessité qu'il faille faire quelque chose à propos de ce problème, soit des jeux qui font commettre des « atrocités » aux joueurs pour gagner.

Mon travail d'analyse est également d'inspiration ethnographique (Cefaï, 2010; Eliasoph, 2010; Cefaï *et al.*, 2012). Il s'inspire en particulier de l'ethnographie institutionnelle de Dorothy E. Smith (2018), qui propose une manière de saisir le lien entre les pratiques sociales et les processus institutionnels via la notion de « conversation texte-lecteur ». Pour Smith, les textes et les documents sont des médiations essentielles de régulation et d'organisation des relations sociales (1984). Elle propose même d'aller plus loin en ne considérant pas uniquement les documents analysés comme des traces de processus institutionnels, mais bien comme des « agents » qui ont un pouvoir d'action (2018). À leur contact, les lecteurs se les approprient différemment : ils peuvent par exemple appliquer leur « programme d'actions » (Widmer, 2010b) ou contourner ce que les textes formalisent. Mon analyse se base dès lors sur une quantité de textes qui ont participé à la configuration du problème des jeux vidéo violents. Le corpus réuni est détaillé ci-dessous.

### Constitution d'un corpus de discours

L'analyse de l'expérience des jeux vidéo violents dans les arènes politico-parlementaires se base sur des manifestations discursives extrêmement diverses. Le corpus de discours a été constitué moyennant des regroupements entre des « textes-archives » administrativo-parlementaires et des « signes-symptômes qui représentent de façon emblématique des systèmes de valeurs » (Charaudeau, 2009 : 53) qu'évoque les thématiques de la violence des jeunes et des « jeux vidéo violents ». Il a premièrement été constitué pour l'écriture du chapitre suivant (chapitre 3), [« Banning violent video games in Switzerland »](#), avant d'être complété deuxièmement pour l'entier du travail de thèse, qui inclut le prolongement au chapitre précédemment cité.

J'ai pris en considération ceux qui ont encapsulé le problème des jeux vidéo violents dans une perspective plus large de protection de la jeunesse dans un premier temps. J'ai récolté des textes issus des archives parlementaires, tant au niveau fédéral qu'au niveau cantonal. Les termes de recherche employés étaient « jeunesse », « Jugend » et « Jugendgewalt » (violence des jeunes). Les réponses aux interventions ont renvoyé vers des rapports d'experts ; leur adoption menait parfois à des programmes nationaux, comme ceux nommés « Protection de la jeunesse face aux médias et compétences médiatiques » (Office fédéral des assurances sociales, 2010) et « Les jeunes et la violence » (Office fédéral des assurances sociales, 2010). La constitution du corpus s'est ainsi faite selon une logique interdiscursive. Dans un deuxième temps, j'ai récolté les interventions parlementaires qui traitaient spécifiquement des jeux vidéo violents, que l'on retrouve dans les archives de l'Assemblée fédérale ainsi que dans les archives de certains cantons. S'agissant du site des archives de l'Assemblée fédérale, les termes de recherche employés étaient la violence (ou *Gewalt*), les jeux vidéo (ou *Computerspielen*), le terme de *Killergame* (ou *Killerspiel*). Le corpus se compose d'objets parlementaires divers, allant de la question à la motion, des réponses que leur ont faites le pouvoir exécutif cantonal ou fédéral ainsi que les débats qui ont suivi lors des sessions parlementaires. La constitution du corpus a suivi une logique « top-down » s'agissant des différentes strates parlementaires. Les archives de l'Assemblée fédérale font état des initiatives cantonales visant l'interdiction des jeux vidéo, ce qui m'a permis dès lors d'aller chercher les textes cantonaux en question.

Des comptes rendus de la dynamique de l'enquête se retrouvent également dans les discours médiatiques. Ceux-ci rapportent aussi bien les prises de position et les épisodes signifiants du problème, qu'ils se présentent comme le « lieu d'une mise en forme et d'une mise en sens qui confère à ces [éléments] une identité spécifique » (Bovet, 2007 : 28). L'identification des porte-paroles du problème m'a permis de compléter le corpus avec des prises de position du député au Grand Conseil bernois Näf, qui pratique une « politique par expérimentation » (Zask, 1999) dans le cas de la régulation des jeux vidéo violents. En effet, si celui-ci lance différentes actions parlementaires pour lutter contre ces derniers, il s'efforce de tester des solutions nouvelles face au problème en attaquant notamment en justice par deux fois des fournisseurs de tels jeux. Ainsi, Näf a consigné par écrit ses plaintes, textes qui viennent s'ajouter au corpus de discours existants. D'autres prises de position complètent le recueil de textes, comme celles de l'association qu'il fonde à la fin des années 2000, la Vereinigung gegen mediale Gewalt.

Depuis la publication du chapitre [« Banning violent video games in Switzerland »](#) (Perret, 2015), j'ai continué à alimenter le corpus avec des « textes-archives » ou « textes-propositions d'action ». J'ai effectué une veille thématique sur la violence des jeunes et les jeux vidéo violents auprès de l'Assemblée fédérale. Ainsi s'ajoutent des rapports d'évaluation des programmes nationaux précédemment mentionnés et l'avant-projet de la Loi fédérale sur la protection des mineurs en

matière de films et de jeux vidéo (LPMFJ). Ce dernier contient le développement récent du problème public, passant d'une « interdiction des jeux vidéo violents » à la « protection des mineurs contre les contenus problématiques ». C'est donc tout logiquement qu'il fait partie du corpus de textes analysés (Office fédéral des assurances sociales, 2019).

## Limites de l'analyse

Si l'analyse présentée jusqu'ici prend en compte les discours émis dans les arènes politico-parlementaires, elle occulte néanmoins des arrières-scènes de l'expérience des jeux vidéo violents. En effet, les associations de joueurs sont évoqués dans ce travail sans que leurs textes soient systématiquement repris. Pourtant, on en trouve des traces sur des sites web, des forums, etc. Les forums constituent assurément des arrières-scènes où la problématisation et la publicisation du problème sont discutés<sup>1</sup>. De même, les quelques mouvements de contestation<sup>2</sup> qui ont eu lieu à l'approche du vote du 18 mars 2010 en sessions parlementaires fédérales ne sont que rapidement évoqués dans le chapitre 3 « [Banning violent video games in Switzerland](#) ». Mais la focalisation de l'analyse sur les arènes politico-parlementaires permet de mettre à jour trois éléments au moins. Premièrement, les agents sociaux qui s'y trouvent ont une connaissance faible des pratiques vidéoludiques, ce qui amène à les essentialiser en une seule et même « pratique ». Deuxièmement, ces agents ont tendance à considérer les publics fort divers de joueurs en un ensemble monochrome de *gamers*. Enfin, les textes parlementaires conçoivent que le jeu n'est abouti que lorsqu'il est réussi (certains textes explicitant, nous le verrons, qu'il faut réaliser des actes violents pour gagner une partie). Ainsi, gardons en tête que la méconnaissance et l'essentialisation de la culture vidéoludique et de ses pratiques font partie des raisons qui ont rendu l'interdiction des jeux vidéo violents difficile à mettre en œuvre.

Maintenant que la présentation générale de l'expérience de ces jeux vidéo violents dans les arènes politico-parlementaires a été faite, il est grand temps de découvrir la publication en lien, « [Banning violent video games in Switzerland. A public problem going unnoticed](#) », et le prolongement analytique qui en résulte.

---

<sup>1</sup> D'ailleurs, ces lieux de palabre sont également internationaux. Au début des années 2010, une des meilleures ressources documentaires concernant le problème des jeux vidéo violents en Suisse était assurément le sujet « Et pendant ce temps-là, en Suisse... » sur le forum du magazine de presse vidéoludique *Canard PC*, édité en France : <https://forum.canardpc.com/threads/36064-Et-pendant-ce-temps-l%C3%A0-en-Suisse>, consulté le 30/03/2021.

<sup>2</sup> Je citerai deux exemples. Premièrement, la Jeunesse socialiste suisse avait mis en ligne une pétition visant à protester contre l'éventuelle interdiction des jeux vidéo violents. Le texte de la pétition peut se lire ici : <https://www.yumpu.com/fr/document/view/31654368/protoger-les-jeunes-au-lieu-dinterdire-les-jeux-video-nous-la-juso>, consulté le 15/05/2021. Deuxièmement, la fondation Pro Juventute, active dans l'aide à l'enfance, avait organisé, devant le Palais fédéral, une *flash mob* réunissant quelques 150 personnes le jour du vote du Conseil des États.

## Chapitre 3

### Banning Violent Video Games in Switzerland A Public Problem Going Unnoticed

Perret, Michael. 2015. « Banning Violent Video Games in Switzerland: A Public Problem Going Unnoticed ». In *Video Game Policy: Production, Distribution, and Consumption*, édité par Jennifer deWinter et Steven Conway, 161-175. London: Routledge.

## Banning Violent Video Games in Switzerland A Public Problem Going Unnoticed

### Note introductive

Ce chapitre d'ouvrage collectif présente de manière concentrée les descriptions qui sont faites en lien avec le « problème des jeux vidéo violents ». A l'aube du 21<sup>ème</sup> siècle, les jeux vidéo violents, en Suisse, sont considérés comme un problème auquel une réponse politique doit être apportée. De nombreuses interventions parlementaires, telles que des questions, des postulats, des motions et des initiatives cantonales, sont déposées entre 2004 et aujourd'hui pour légiférer la question des jeux vidéo violents. Parfois, la question est thématifiée en tant que telle, d'autre fois elle se retrouve insérée dans une problématique plus large de « violence des jeunes ». Ainsi, dans le deuxième cas, on cherche à « protéger la jeunesse » de contenus violents, tels que les jeux vidéo, la télévision, Internet et les réseaux sociaux, etc.

### Considérer les jeux vidéo violents comme un problème public

Le chapitre décrit dans un premier temps en quoi la question des jeux vidéo violents en Suisse peut être considérée comme un « problème public », au sens où l'entend la sociologie pragmatiste employée jusqu'ici (Cefaï, 1996; 2002; Cefaï et Terzi, 2012; Cefaï, 2013a; 2013b; Quéré et Terzi, 2015). En suivant les recommandations épistémologiques de la sociologie pragmatiste, j'entends placer les activités au cœur de mon analyse. Dans ce sens, le chapitre d'ouvrage montre que c'est un travail de description qui a progressivement organisé des événements, des agents, des objets ou des prises de position en un tout intégré et orienté, identifiable sous le terme de « jeux vidéo violents ». De même, le chapitre indique comment ces descriptions ont tiré leur efficacité des enquêtes qu'elles ont engagées en vue de déterminer la conduite à tenir pour remédier à ce qu'elles ont fait apparaître comme un problème (Terzi, 2003). Plus encore, elles le font en mobilisant nombre de présupposés et d'attentes normatives implicites concernant l'espace public suisse<sup>1</sup>, le fonctionnement des institutions juridico-politiques, etc. Enfin, elles reconnaissent pratiquement dans cette question non seulement un thème d'intérêt, mais une polarisation de positions, dans laquelle elles sont appelées à se situer, de manière à formuler un jugement ou une évaluation à son sujet (*Ibid.* : 27-28).

---

<sup>1</sup> À titre d'exemple, la conseillère nationale Evi Allemann convoque l'espace public suisse lorsqu'elle plaide, dans sa motion visant l'interdiction des jeux violents, pour « [une] interdiction généralisée de ces jeux » qui « semble donc appropriée et proportionnée à la situation, et ceci d'autant plus que [...] ces jeux ne se basent sur aucun contenu socio-culturel digne d'être protégé » (Motion Allemann, Curia Vista - Objets parlementaires, 2009).



Suivant cette piste, je présente quelques-unes des descriptions possibles de la question des « jeux vidéo violents », telles qu'elles sont apparues au fil de la discussion. Sur cette base, je montre comment elles ont contribué à l'individuation de la question en circonscrivant le thème du débat dans une perspective plus large de type « il faut protéger la jeunesse », et surtout j'élucide sous quelle forme les descriptions l'ont objectivée et rendue publiquement intelligible, contribuant ainsi à la détermination de l'attitude à adopter à son égard, et des actions à mener en vue de la résoudre. Ce faisant, elles ont défini l'expérience temporelle de la question (*Ibid.*).

Comme indiqué en introduction de la thèse, les premières descriptions remontent au début des années 1990 avec la popularité grandissante des jeux vidéo<sup>1</sup>, d'une part, et d'autre part avec la sortie de jeux vidéo de combat (*Mortal Kombat*, Acclaim, 1993) ou de tir (*Doom*, id Software, 1993) qui semblent surprendre par la violence de leur contenu. Par la suite, certains jeux comme la suite des *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997 – ), *Manhunt 2* (Rockstar Games, 2007) ou *Stranglehold* (Midway, 2007) seront décriés en raison de leur ultra violence, et feront l'objet d'une couverture médiatique importante (voir plus loin à ce sujet le sous-chapitre [Le problème rebondit de cas en cas \(III\)](#)).

C'est également lors de tueries que les jeux vidéo violents reviennent sur le devant de la scène<sup>2</sup>. En 1999, lors du *school shooting* de Columbine (USA), plusieurs énonciateurs journalistiques (BaZ, 27.04.1999; NZZ, 15.05.1999; LT, 17.05.1999; EXIM, 13.09.2000; BaZ, 14.09.2000) reprennent ultérieurement une explication avancée par certains porte-paroles et politiciens impliqués dans le cas : les tireurs se seraient entraînés sur des jeux comme *Doom* (1993). Les tueries d'Erfurt (Allemagne, 2002), Winnenden (Allemagne, 2009), Newtown (USA, 2012) sont autant d'occasions de traiter des jeux vidéo violents comme lien causal entre tuerie et consommation de jeux vidéo (NZZ, 03.05.2002; NZZ, 15.03.2009; TdG, 19.12.2012).

Les descriptions sont aussi du ressort des prises de position et des actions parlementaires. Dès 2004, des questions, puis des postulats et enfin des motions abordent la violence des jeux vidéo. Enfin, les descriptions produites par les instances médiatiques du pays sont prises en compte dans l'analyse<sup>3</sup>.

## Dépolitisation et problème public « à bas bruit »

Dans un deuxième temps, le chapitre expose pourquoi la pratique des jeux vidéo violents constitue un problème « à bas bruit » (Gilbert et Henry, 2012; Schnegg, 2018). Si leur interdiction semble

---

<sup>1</sup> Pour rappel, une émission télévisuelle comme celle de *Tell Quel* (RTS, 09.10.1992), diffusée à une heure de forte audience sur la Télévision Suisse Romande (aujourd'hui Radio Télévision Suisse) en 1992, s'inquiète de la « folie des jeux vidéo » : addiction, violence et pratiques qui échappent à un public d'adultes sont au programme. Voir la partie [Les jeux vidéo comme phénomène étrange au début des années 90](#), qui reprend ces aspects.

<sup>2</sup> À ce propos, voir le sous-chapitre, [Le problème rebondit de cas en cas \(I\) : d'une tuerie l'autre](#).

<sup>3</sup> Le travail de configuration du problème par les médias est présenté dans la deuxième partie de la thèse, « L'expérience des jeux vidéo violents dans l'espace public médiatique ».

imminente, cela ne semble pas inquiéter outre mesure les personnes qui les pratiquent, à savoir les joueurs. Le chapitre interroge l'aspect dépolitisant de l'affaire : le problème des jeux vidéo violents est envisagé comme un dysfonctionnement auquel il convient d'apporter une solution technique (Bovet et Terzi, 2011a), pris en charge par les élus, et non comme ce que Dewey appelle « une énigme à élucider » par une enquête sociale (2010b [1927]). La dépolitisation de la question semble être une composante explicite et reconnue de la définition du problème : tout le monde semble s'accorder à dire que certains jeux sont trop violents mais qu'il est difficile de faire quelque chose. On retrouverait donc quelques traits du « problème de la drogue » du début des années 1990 en Suisse romande, avec une collectivité choquée mais désarmée devant les déviances de ses enfants ou grands enfants, qui demeurent néanmoins largement constitués comme des objets (Widmer, 2010b). Ce statut suggère ce que Verón (1982) désigne par l'« excommunication du coupable » : les « joueurs », les « adolescents », les « joueurs » n'apparaissent que rarement dans le discours et lorsqu'ils le font, c'est le plus souvent pour servir d'argument à l'une ou l'autre des politiques en matière de prévention de la violence ou de protection de la jeunesse.

## Le chapitre original et l'évolution du problème public

Le texte qui suit parcourt la vingtaine d'années au cours desquelles la question des jeux vidéo violents est devenue un problème public en Suisse, c'est-à-dire pour rappel « quelque chose » à propos de quoi « quelqu'un » doit faire quelque chose » (Gusfield, 2009 [1981] : 5). À l'issue de la conclusion du chapitre original, une forme de résolution du problème est esquissée en l'obligation pour le Conseil fédéral de rédiger une loi visant l'interdiction générale des jeux vidéo violents. Le prolongement qui en est fait propose de déployer deux aspects importants du texte original : d'une part, un acteur important du problème, le député au Grand Conseil bernois Roland Näf, s'efforcera à le problématiser et à le publiciser tant en pratiquant une « politique par expérimentation » (Zask, 1999) lorsqu'il porte plainte contre des distributeurs de jeux vidéo violents qu'en employant des moyens institutionnels pour viser leur interdiction. D'autre part, les tentatives institutionnelles de résolution du problème public des jeux vidéo violents trouvent un écho favorable, l'inscrivant dans un débat plus large de « protection de la jeunesse face aux contenus violents », objet qui devient d'intérêt national dans les années 2000. Le prolongement permet également de retracer la transformation opérée par le problème public entre 2010 et aujourd'hui. La troisième partie s'intéresse à la phase de prise en charge étatique du problème. Dès 2015, la question de la protection de la jeunesse face aux contenus violents élude la thématique des jeux vidéo violents pour l'inclure dans un ensemble de « contenus inappropriés ». Le pouvoir exécutif national donne le mandat au Département fédéral de l'Intérieur (DFI) de rédiger un avant-projet de la Loi fédérale sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo (LPMFJ), qui se basera sur un système unifié d'indication de la limite d'âge et sur la corégulation entre acteurs des domaines des films et des jeux vidéo d'un côté, et l'État de l'autre.



# Banning Violent Video Games in Switzerland A Public Problem Going Unnoticed<sup>1</sup>

*Michael Perret*

[161] Violent video games have been considered ‘problematic’ in Switzerland since the turn of the century, and the issue has become political. The situation can be seen as a ‘public problem’ (Gusfield 1984): It falls within the horizon of its resolution by public action, with deputies seizing the ‘problem.’ A law is being drafted and seeks a total ban on violent video games without any significant social movement to contest it. While politicians are seizing this issue, the general public, including video game players, seem detached and are not involving themselves in its resolution. In this chapter, I describe the internal structure of the problem and its endogenous categories, thus preventing myself from taking a stand in the issue, and I invite game scholars to adopt the same intellectual posture. Although game researchers often seem appalled by the morally-charged statements, discourses, and policy on violent video games, some of them might even “call for responsible science communication and policy recommendations” from researchers and policymakers (Ivory and Holz Ivory in this volume). Instead, this approach takes seriously the expression of the troubles, worries, and arguments exchanged as well as the different stances in the controversy, thereby going beyond the “ironic stance” (Hacking 1999) taken by the ‘constructionist’s view’ of a public problem (Spector and Kitsuse 1977) or the notion of political agendas (Stone 1989). In this chapter<sup>1</sup>, I discuss three aspects of the video game policy in Switzerland: First, I argue that violent video games are considered a public problem; second, I discuss the different phases and positions adopted during the emergence of the problem—showing how the descriptions made during its “natural history” define its theme, give it a new intelligibility, and articulate a new temporal experience; and third, I focus on the absence of public mobilization, stating that a public problem can be dealt in restricted political spheres.

## Violent Video Games as a Public Problem

To examine how violent video games have become a public problem in Switzerland, I first turn my attention to theories of public problems in general. Sociologist Joseph Gusfield offers a witty definition of a public problem: It is something that “someone ought to do something [about]”

---

<sup>1</sup> Afin de respecter la mise en page originale de l’ouvrage collectif contenant le présent chapitre, trois choix ont été opérés : j’indique entre crochets la pagination originale (par exemple, page [161] ci-dessus), je respecte les notes insérées en fin de chapitre ainsi que les normes bibliographiques imposées aux auteur-e-s de l’ouvrage collectif.

[162] (Gusfield 1984, 5). In other words, an issue or problem may emerge as one with a public status. Public problems have to be distinguished from private or social ones. While all of them find their genesis in troubles expressed by individuals (Emerson and Messinger 1977), they do not necessarily transform into public action. The existence of a 'problem' is the result of a process by which the violent video games issue has, for example, been construed as a problem of societal concern to be acted upon by public officials and agencies. Dewey (1927) would say that groups start a social inquiry concerning unrest and worries experienced in order to find solutions. In this case, the ban on violent video games in Switzerland becomes a target in the resolution of the problem. Gusfield notes that target character is not a given but represents "a selective process from among a multiplicity of possible and potential realities" that can be seen as influencing the wider problem of "youth violence" (3). It is also vital to recognize the multiple possibilities of its resolution: "who and what institution gains or is given the responsibility for "doing something" about the issue" (Gusfield 1984, 5)?

Furthermore, a public problem is created by constituting a public as a group that is "gaining a better understanding of itself, its environment and of the means it is likely to implement" (Bovet and Terzi 2011, 172). Tensions and conflicts in the configuration of violent video games as a problem give rise to public, political, legal, and media "arenas"<sup>2</sup>: Politicians, members of players' associations and representatives of the gaming industry compete to problematize and advertise the case.

The ensuing confrontations solidify the groups that own the problem:

The concept of "ownership of public problems" is derived from the recognition that in the arenas of public opinion and debate all groups do not have equal power, influence, and authority to define the reality of the problem. The ability to create and influence the public definition of the problem is what I [Joseph Gusfield] refer to as "ownership." The metaphor of property ownership is chosen to emphasize the attributes of control, exclusiveness, transferability, and potential loss also found in the ownership of property.

(Gusfield 1984, 10)

One of the key operations for the owners of the problem is to assign responsibilities. That said, Gusfield distinguishes causal responsibility from political responsibility: We think, for example, that tobacco and alcohol cause health problems (causal responsibility), but we also think that the producers or the State hold a political responsibility in this regard. In ownership of the problem, causal and political responsibilities are interrelated and subject to debate. Ownership of the problem can be challenged as well as causal and political responsibilities (Gusfield 1984, 13-14).

Eventually, the problem ends up being handled by authority figures as it hits its routinized stage. However, according to Cefaï and Terzi (2012), a

[163] public problem does not necessarily follow these stages mechanically. Some phases may be skipped, others aborted, and others overlapped or reversed. It may happen that the treatment by the public authorities precede civic initiatives or that everything is played on institutional scenes with very well-informed audiences (30). One could thus go further and state that each sequence reconfigures previous sequences (Emerson and Messinger 1977). Accounting for the “natural history” (Park 1921) of a public problem does not amount to describing a linear sequence of phases. The emplotment of problematization and publicization processes cannot be rigidly formalized. The phases of this dynamic have relationships that are not unilateral but reciprocal (Terzi and Bovet 2005). First, the elaboration of solutions is made possible by the ways of defining the problem, of circumscribing it, and of elucidating it. Second, the solutions that are elaborated upon during the process have feedback effects on the definition of the situation and its problematic character (Cefai and Terzi 2012, 30). The history of the public problem and more specifically its “emplotment” (Ricoeur 1984) can theoretically be conceived as a proactive and retroactive series of sequences that are gradually enhanced.

Moreover, the actions of individuals engaged in a public problem contain a part of indeterminacy and of inventiveness (Lemieux 2007, 193; Callon, Lascoumes and Barthe 2009); the situations are both problematized and publicized on the experimental mode. The experience of politics takes place in the implementation of institutionalized procedures and in the invention of new ways to solve a problem. Cefai and Terzi then suggest that the experimentation can be equally consisting of newly formed publics as of political-administrative institutions experienced in the exercise of policy processes.

## Following the Descriptions Made in a Controversy

The problem of violent video games becomes a problem well after the elements, such as questions and indignations, were set in motion. A classic sociological approach would seek to describe the stages of the problem by showing the causal links between each step. Such an approach is either interested in the arguments exchanged in the context of a controversy or in the strategies and objectives of each camp. Sociology is often tempted to rely on an exhaustive corpus of discourses and stances. But it is a chimera. No corpus can completely cover the emergence, publicization, problematization, and resolution of violent video games as a problem; yet no description can summarize it fully either. Terzi therefore proposes to focus on discourses related to the public problem (2003, 33). For the sociologist, social order is equally comprised of actions, objects, actors, and discourses that take them into account. Sociological analysis must present possible descriptions of the violent video games phenomenon as they have appeared over the discussion. On this basis, I show how it contributed to the individuation of the question, or how it became the ‘issue of violent video games’ that has given

[164] it a new intelligibility (Terzi 2003, 37). Within the course of these different stances, the public problem of violent video games is drawn. In doing so, these descriptions have shaped both a problem and the solutions that have been brought to resolve it and their publics. Moreover, the descriptions of the public problem have set its normative background (Widmer 2010, 215). The dynamics, the concrete actions and the discourses of the problem of violent video games have eventually refigured its new temporal experience (Ricoeur 1984).

In this chapter, I relate the 'natural history' of the problem and focus on descriptions made available during its different stages. As soon as we follow a problem, we observe that it defines itself its endogenous categories. The classic political and journalistic categories such as the "politicians" and the "media" pre-exist the process.

## Specification Time: When the 'Problem with Video Games' Becomes the 'Violent Video Games Problem'

The problem of violent video games originates in troubles not always expressed or politicized. Indeed, mobilization in connection with the subject did not occur instantly. The first characteristic is that it's a "low noise" problem: The subject is discussed from time to time and is only marginally present in the media and political arenas. It rather seems to bounce from case to case. The 1990s were marked by a few news stories that illustrate the problems experienced in connection with the violence of video games. At this time, the issue was trivialized when compared to the risk of epilepsy related to the gaming practice. One could even say that video games caused a series of problems to the Swiss community well before the onset of the violence problem. If the risk of epilepsy and control concerned parents and the general public outside the phenomenon, the early 1990s marked a turning point in the appreciation of video games in particular and "youth culture" in general. The release of *Mortal Kombat* (NetherRealm Studios) in 1993 and *Doom* (GT Interactive Software) in 1994 raised some concerns in the media and public opinion. This trend follows what is found throughout Europe<sup>3</sup> and in the United States at the time (Donovan 2010, 225-35). These games were subsequently mobilized as explanatory factors of violent behaviors. *Mortal Kombat* and *Doom* disturb the public opinion because of their violence and enters the background of the "space of experience" of publics sensitized to the violent video games issue (Koselleck 1985)<sup>4</sup>.

Troubles reached new heights when Eric Harris and Dylan Klebold, two senior students in high school, perpetrated a school shooting on April 20, 1999 at Columbine High School, Colorado, U.S. The massacre gained international status and was fairly mediatized in Switzerland. It sparked debate in the U.S. over gun control laws but also on the effect of violent video games as the two students were known to play *Doom* and *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992). The Swiss media often mentioned the link between their homicidal behavior and the use of violent video

[165] games. Three years later, a nineteen-year-old expelled student entered his former high school in Erfurt, Germany, armed with a shotgun and a pistol, killing sixteen people on April 26, 2002. Media emphasized his musical taste in metal and his playing habits as secondary explanations for his killing behavior, downplaying the fact that the student was expelled a few months before. The case gained more fame in the Swiss-German part of Switzerland due to language proximity.

## The Problem Becomes a Political Issue

Politicians were not officially involved in the problem until the beginning of the 2000s. On October 6, 2004, Parliamentary representative of the rightwing Swiss People's Party Jean-Henri Dunant filed a question to the Federal Council—the Swiss executive council—asking whether it considered “taking measures against the violent video games proliferation?”<sup>5</sup> Dunant compares them to child pornography and argues that both are “equally unwholesome.” This question highlights two elements. First, Dunant makes a causal link between gaming and gamers' potentially aggressive behaviors: “Studies show that gaming causes a distorted representation of the world amongst young people, making them insensitive to human suffering. Their behavior later becomes more and more aggressive, and they become less and less capable to establish human relations.”<sup>6</sup> Second, he deplores the current lack of restrictions, which push more young people “to purchase games as violent as possible.” The Federal Council, recipient of the question, replied that the existing legislation can address the problem; a law of the Criminal Code already represses “representations of cruelty.”<sup>7</sup> While the Dunant question received little reaction outside of the political arena, it resonated with other parliamentary actions that aimed to jointly contain ‘youth violence’ and protect youth from violent video games.

In 2006, the Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA), founded three years before, issued a code of conduct for the interactive entertainment industry, emphasizing the protection of minors. More specifically, manufacturers, suppliers, and importers united within the SIEA and published minimum age recommendations based on the code of conduct and on the “Pan European Game Information” (PEGI) system (see Ruggill and McAllister in this volume for further discussion).<sup>8</sup>

While the problem is mainly discussed in the political sphere until 2007, this sectoring fades after various events. On April 16, 2007, a student opened fire on the Virginia Tech campus in the U.S. and killed thirty-two people before turning his weapon against himself. The following days, most of the American and European media made the connection between the killer's alleged use of violent video games and the school shooting. Parliamentary interventions related to youth violence in general and to violent video games, specifically increased accordingly in Switzerland. Questions and postulates came together in 2007<sup>9</sup>, before a motion was deposited in December to ban



[166] violent video games. The motion states<sup>10</sup>: “The Federal Council shall submit to Parliament a message in order to block the access of computer games with violent content for children and adolescents (that is, games where the customer can shoot on targets, and reserved for 16 + or 18 + age groups according to the classification of the Pan European Game Information [PEGI]) by prohibiting or restricting sales.”<sup>11</sup>

The motion is grounded on a description of a tragic incident that occurred a month before its filing. In November 2007, a young recruit of the Swiss army shot a sixteen-year-old woman with his military rifle in a bus shelter in Zurich. At the time, a popular initiative to ban possession of military weapons at home was under consideration. The “Tragedy of Zurich” or the “Mordfall Hönnggerberg,” as described in the media, fell within the problem of weapons possession. This topic was much more publicized and discussed than the issue of violent video games at the same time. Hochreutener would nevertheless back the case as an explanatory factor of his motion to ban them: “The murder committed in the Hongg neighborhood in Zurich shows that personality disorders associated with media representations of violence can have dramatic consequences.” He claimed that the existing rules, namely Article 135 of the Swiss Criminal Code and the PEGI, were no longer sufficient to ‘protect the youth.’

In his motion, Hochreutener describes what he considers as the problem with youth violence and its solution: Using Gusfield (1984) as a lens, Hochreutener’s rhetoric can be understood as employing both the causal responsibility (people being exposed to violent contents leads to violent behaviors) and the political responsibility of the problem (the State aims to make sure young people won’t access violent content by banning and prohibiting them). The solution proposed—the ban of violent video games for people under eighteen—greatly influences the “horizon of expectation” on the outcome of the problem. The description of the problem narrows the choices amongst the multiple possibilities of its definition and resolution. However, at the time, the Federal Council considered that the legislation against depictions of violence is effective and invited the Houses of Parliament to refuse the motion, which would be brought before them two years later.

In the following years, local troubles led to the ramping up of political action. Several cantonal initiatives were issued between 2007 and 2011, some asking specifically for the ban of violent video games<sup>12</sup> and others for taking strict measures to “prevent youth violence.”<sup>13</sup> The latter included violent video games as a motive or a reason for violent behaviors among youth<sup>14</sup>. With the Hochreutener Federal motion, the local initiatives did strengthen the definition and the recommended resolution of the problem into something homogeneous. At this stage, the ban seemed to be the primary solution to ‘protect youth’—and this was the deputies’ biggest argument—from escalating violent behaviors. Because of their ongoing status, the initiatives received relatively little media coverage. But it didn’t last long.

## [167] Violent Video Games Go to Court

In May 2008, Bernese local deputy Roland Näf sued Media Markt, Europe's largest retailer of consumer electronics, for selling *Stranglehold* (Midway Chicago, 2007), a third-person shooter video game in which players take on the character of an Asian crime boss with a mission of "bloody revenge," according to the game's website. He decided to bring the case to court because he was able to buy the video game in a *Media Markt* store in Müri (BE). Näf, located at the center-left Social Democratic Party, claimed that violent games such as *Stranglehold* violated Article 135 of Switzerland's Criminal Code. The article forbids representation of sound or visual recordings that emphatically illustrate cruelty towards humans or animals. According to Näf, the article is a "paper tiger" because its ambiguous wording makes it difficult to apply. The Councilor complained that the Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) was not able to take the necessary measures to comply with the criminal law. By doing so, Näf assigned a place to the SIEA in the problem (Favret-Saada 1980). SIEA was criticized for owning political responsibility on the violent video games problem. But it did not endorse this responsibility. Näf, however, was mainly aiming at the existing law. The outcome of the hearing could have precedential value for the distribution of other Mature or Adult Only video games.

The case is a strong example of how a political institution or a political agent can run a public inquiry about a 'problem' by using known political tools such as initiatives (Näf was the co-author of the Bernese cantonal initiative, from that in the same period), motions, and so forth to experiment with new techniques simultaneously. Cefai and Terzi insist on the experimental aspect of an inquiry, stating that it is unpredictable for the most part and has to be tested constantly (2012, 26-28). A month later, the local court of Bern ruled on the sale of violent video games, declaring the game *Stranglehold* as insufficiently violent to be banned. The trial gained media and public attention. In the Swiss-German part of Switzerland, online content dealing with the subject received many comments. Players voiced their discontent through the comments section of online media and forums, both reacting to the trial and to the larger issue of violent video games. Commentators questioned the definition of the problem ("how are violent video games a problem?"), the politicians' definition of the causal responsibility (playing violent video games leads to violent behavior) and the relevance of such a trial. Most of the time, the 'politicians,' as they were categorized in a generic way, were to blame. Moreover, the use of the category "politicians" in the comments section is employed most often to emphasize their incompetence in the field.

Näf brought another case to the court the following year. This time, *Manhunt 2* (2007)—a stealth-based psychological horror video game published by Rockstar Games—was in his sights<sup>15</sup>. The complaint concerned five retailers: It stated that the game circumvented Article 135 of Switzerland's Criminal Code because of its "depictions of brutal violence" reaching unprecedented levels. At the time, the media covering the lawsuit

[168] were skeptical of the outcome<sup>16</sup>, but not Näf. He aimed to ban violent video games, so he attempted legal precedent. He did not succeed, though, as the action was ruled out once again. Nevertheless, Näf emerged as an important actor within the Killergames' issue. He co-founded the "Verein Gegen Mediale Gewalt" ("Association Against Media Violence") the same year and carried the cantonal initiative of his canton for it to be adopted. He would also be the speaker of choice for the news media when the topic re-emerged later.

Meanwhile in the National Council, Evi Allemann, a Bernese social democrat, deposited another motion—this time requiring the total ban of violent video games<sup>17</sup>. The motion states: "The Federal Council shall submit to Parliament a legal basis for prohibiting the production, the advertising, the import, the sale and the distribution of game programs in which terrible acts of violence against humans or human-like beings contribute to the success of the game." In her motion, Allemann contends that the practice of violent video games causes violent behaviors:

The causes of youth violence and adolescents cannot be reduced to a single factor. However, recent studies show an empirical link between violent behavior and consumption of violent games. This is largely explained by their ultra realistic game design and the many opportunities they offer to exercise violence. The success in the game increases depending on the use of terrible weapons against humans and anthropoids.

Furthermore, her 'space of experience' is filled with tragic school-shooting examples: "Isolated cases such as those of Littleton (U.S. 1999), Erfurt (Germany 2002), Tessin (Germany 2007), Tuusula (Finland 2007) or Winnenden (Germany 2009) strengthen the hypothesis that violent games contribute to push some consumers to cause real violence."<sup>18</sup> Allemann refers to the ruling of both of Näf's lawsuits to harden Article 135 of the Swiss Criminal Code. At the time, the Federal Council issued a long and detailed response. It invited the Chambers of Parliament to reject the motion, arguing that a total ban based on vague application criteria would be hard to implement.

These interventions forced the Federal Council to get involved in the issue. For the latter, the problem belonged until then to the cantons, and Federal Council had always maintained that the laws, combined with the national prevention program were sufficient to address the problem. The Federal Council took several provisions in the space of a few months, which may indirectly contribute to solving the problem. Following the postulates formulated between 2003 and 2007, the Federal Council submitted a plan for violence prevention among children and adolescents in 2009. A national prevention program for youth and violence was launched in 2010, lasting until 2015.

The position of the Federal Council is interesting to analyze. The Members of Parliament have a strong idea of who owns the violent video games

[169] problem: the State. In their various texts, they ask the Federal Council to act responsibly on the problem, but the latter keeps repeating that the cantons are in charge of applying Article 135 of the Criminal Code. The Federal Council refuses to be both the owner and the politically responsible member for the problem, or as Favret-Saada would say, it momentarily refused to take its “assigned place” in the development of the issue (1980). Yet while everyone seems to agree that some games are too violent, it seems difficult to impossible to take action. Something would be done though as the two chambers of the Swiss Federal Assembly voted on the motions Hochreutener and Allemann between 2009 and 2010.

## The Ban Is Approved: Oppositions and Skirmishes

In June 2009, the National Council approved both motions against the opinion of the Federal Council. As the Swiss Federal Assembly is bicameral, the vote of the motions is provided for the Council of States in March 18, 2010. The event would gather plenty of attention. Groups representing young people were able to speak in opposition to the vote that was going to take place. The youth organizations of several Swiss political parties militated against the ban of violent video games. Young Social Democrats, for example, prepared a website called “Protecting Youth Instead of Banning Video Games!” for people to sign a petition against the ban, launched in August 2009.

Philippe Nantermod, Vice-President of the Young Liberals of Switzerland, expressed being annoyed by the possibility of a total ban on violent video games in the media. Several newspapers quoted him when he called the Councilor of States “a bunch of has-beens” that know nothing about youth culture. The same day, a flash mob occurred in front of the Federal Palace. Pro Juventute, a charitable foundation dedicated to supporting the rights and needs of Swiss children and youth, organized the flash mob, which was attended by 150 people.

Players’ associations were also active during the adoption of the motions and some were founded during that time, but most of them never had an impact among the players and have been inactive since then. The Swiss Gamers Network, for example, defines itself as the largest community of players; however, since 2010, they have only planned two new events. In the Swiss-German part of Switzerland, GameRights, the Swiss consumer organization representing the interests of adult gamers, seems to fare better. The organization, which defines itself on its website as “not a cranky fringe group” is quite active in informing parents, teachers, and politicians about video games culture. GameRights is still active and took a stance on this possible ban, stating that Switzerland “requires a legal anchoring of the PEGI age classification system” so that distributors only sell age-appropriate games for children.

As an ongoing issue, the problem of violent video games is not enclosed and is constantly subject to debate. When the Sandy Hook Elementary

[170] school shooting took place in Newtown, Connecticut, U.S. in 2012, the controversy of violent video games re-emerged. The link between violent games and this killing was widely used in the media, and Nâf's actions had good media coverage during that time as he advocated for the on-going ban of violent video games. From time to time, the issue reappears, but so far, the proposed solutions are unambiguous: the ban seems like the only possible outcome.

The descriptions' analysis highlights the categories used in the stances in relation to the problem of violent video games. Members of Parliament in their documents and through the media coverage of their actions are alarmed by 'youth violence' while offering to protect children, adolescents, or young people from violent video games. The category "youth" is used here as a hetero-category "where the character of the category is that it's used by non-members of the category and not by members of the category except when members are identifying themselves to non-members" (Sacks 1979, 8).

Typically, young people are often the object of the discourse, but they are hardly the subject. In the case of violent video games, they rarely appear in the media as subjects, particularly the print media, and when they do, as in TV programs, it is most often used as an argument for youth violence policies. Sociologist Jean Widmer claims that this status—being the object of the discourse and not the subject—suggests the "excommunication" of the "culprits": can they give their view on the matter? We would find a few similar traits to the drug problem that occurred in Switzerland the early 1990s when communities were shocked but baffled by the deviance of their children and adolescents who still remained largely constituted as objects (Widmer 2010). Furthermore, Kline, Dyer-Whiteford and de Peuter (2008) notes that demonizing the category "young people" is risky because "rather than encouraging social and historical understanding of a cultural practice," it creates a militarized masculine gamer culture that excludes women (*Ibid.*, 268).

The categorization of violent video games as "killergames" has social implications. First, the category's name carries judgment about playing those games, and carries also the evocation of the normative background that establishes this judgment (Widmer 2010, 214). Second, an intimate link exists between categories and category-bound activities and features that do not have to be mentioned explicitly. To play a "killergame" implies a deviant and potentially dangerous behavior. In her motion, Allemann notes that "recent studies show an empirical link between violent behavior and consumption of violent games. This is largely explained by their ultra realistic game design and the many opportunities they offer to exercise violence" and that "isolated cases strengthen the hypothesis that violent games contribute to push some consumers to cause real violence." Also, the expression "violent video games' problem" or even "killergames' problem" focuses on the product. Debates could have named it differently: The reference to the "problem of video gamers" would, for example, put at its center the individuals concerned, their motives, what they experience, and what they

[171] want (*Ibid.*, 214). It also could have been the 'problem of parental control,' perhaps suggesting a different set of actions to resolve it. To categorize certain type of games with such an ambiguous name as 'killergames,' has provided for their players an enterprise which is doomed "simply by the virtue of the fact that that sets up an administration of the phenomenon that is not theirs" (Sacks 1979, 14).

## On the Absence of Public Mobilization

Direct democracy as practiced in Switzerland permits that an issue should be passed to the public consultation via the right of referendum<sup>19</sup>. However, not all draft laws end up being voted by the people. In our case, debates were kept to a minimum and after a while, there has been a rapid consensus on the definition of the problem and its possible solutions. In order to protect youth from violent representations, the ban seems like the right thing to do for the Swiss community. This homogeneous consciousness of the 'violent video games problem' appears as a salient form of social control. To quote Gusfield, "It eliminates conflict or divergence by rendering alternative definitions and solutions unthinkable. This subtle, unseen implication of cultural ideas is perhaps the most powerful form of constraint. Unlike the conflict of power it goes unrecognized. What we cannot imagine, we cannot desire" (1984, 7).

This 'low noise' public problem is interesting in that it shows "how debates are conducted in Switzerland, which tend paradoxically to restrict or even stop questioning and explorations" (Bovet and Terzi 2011, 174). The way the problem is conceived is 'depoliticizing' in that it does not call for the formation of a political public invited to discuss issues that concern itself. This implies that not everyone has the same chance to initiate an inquiry. As Gusfield notes: "The public arena is not a field on which all can play on equal terms; some have greater access than others and greater power and ability to shape the definition of public issues" (1984, 8). The players' associations and other groups confront bigger and more experienced opponents—represented by the deputies—in the political, the legal, and the media arenas.

The use of hetero-categories such as 'youth' and 'killergames' suggest that the subjects of the problem are kept on the periphery when trying to solve it. The dimension of depoliticization is an explicit and a recognized component of the problem's definition. Doing nothing seems to be one of the traits granted in the problem of violent video games. It is seen as a dysfunction to which a technical solution should be provided, supported by politicians, and not what Dewey (1927) called "an enigma to solve."

The opposition to the future law does not crystallize so far into a political public. The players don't seem to be in a hurry, perhaps because the law is not yet drafted or because it seems doubtful that players perceive themselves as a political public capable of action. If the players, both young and old,

[172] were not treated as the subject of the public problem, they are clearly consumers able to find how to source games themselves. With platforms such as Steam, one can acquire video game content on the Internet. Online retailers can also provide games to players. The latter seems to prepare for the ban with mercantile cynicism, and players' forums treat the subject ironically. Throughout this chapter, I explore the possibility for players to be inexperienced when facing a public problem related to them and their difficulty when participating in a 'public': To be a player is to be a consumer before being a political agent.

## Conclusion

The stances have circumscribed the theme of the debate. They presented the issues discussed in the mid-90s as facets of the same problem, which may be designated by the term "youth violence." Inside it, violent video games seem to play a major role. The theme is defined by groups located from outside: Politicians and various worried groups named a problem to try to resolve it.

These descriptions have not only circumscribed the theme of the debate, but they also have conferred it a new intelligibility (Terzi 2003, 37). The issue was encapsulated in a larger one: youth protection. In order to protect young people from violent contents or to prevent youth violence, politicians deposited such motions in the Parliament. Various parliamentary actions and the echoes found in the media define who is the temporarily owner of the problem and who owns the causal responsibility and the political responsibility of the latter (Gusfield 1984). At first, the Federal Council, named by many inside the Federal Palace as the owner of the problem, tried to withdraw from it by stating that the cantons were accountable of Article 135 of the Criminal Code. But with the approval of the two motions<sup>20</sup>, the Federal Council was forced to both own the problem and also find a solution. A bill will be submitted to the Chambers in 2015.

Finally, these descriptions have articulated a new temporal experience. Based on the "space of experience" of several tragic news stories and the causal link made between violent behavior and consumption of violent video games, they opened the "horizon of expectation" of a possible ban on sales and distribution of violent video games (Koselleck 1985). Moreover, the analysis highlighted the open and closed nature of public experience, as social inquiries about problems can be re-launched from time to time (for discussion on video games in the U.S., see Ivory and Holz Ivory in this volume).

The various descriptions and activities surrounding the violent video games issue defined it as a unified public problem. Thus, it created a way to determine conduct and measures for implementation. Sociologists can monitor the inquiry, giving it the shape of an object of interest, of attention, and of action. It can therefore be traced as "the controlled or directed transformation of an indeterminate situation into one that is so determinate in

[173] its constituent distinctions and relations as to convert the elements of the original situation into a unified whole” (Dewey 1938, 104-105). Instead of focusing on the “social construction of the causal stories” (Stone 1989) given by the troubled publics in this case, or even what politicians might gain, these discourses analyze both the strategies and the arguments given in the course of activities in order to define and resolve the problem. Such a praxeological analysis shows how the Swiss community thinks and what questions it asks itself. In that regard, the violent video games issue deserves to be raised collectively by those who see it as a problem.

## Notes

1. The author would like to thank Alain Bovet, Angelia Giannone, and the editors for their benevolent patience and their comments on previous versions of this chapter.
2. For an analysis of public and media arenas, see Cefai (2002).
3. See political scientist Olivier Mauco on the French case (2012).
4. The media reception of *Mortal Kombat* and *Doom* was different than other video games at the time. Far from being exhaustive, I would simply point out that these two games were treated in other sections than the usual video games' columns or programs. For example, David Rosenthal wrote an outraged article about *Mortal Kombat*, named “A bloodbath” (“Que du sang”) (*L'Express* 1995); or the use of the latter as an explanatory factor in a news item in the U.S. (“Teenager stabbed because of a game,” *Le Matin* 1994).
5. Question Dunant 04.1123 “Violent video games.”
6. *Ibid.*
7. Art. 135 of the Swiss Criminal Code.
8. Switzerland officially supports PEGI since its beginning in 2003 and is represented in the PEGI Council.
9. Question Heim 07.5190 “Violent electronic games”; Postulate Galladé 07.3665 “Entertainment media. To protect children and adolescents from violence.”
10. Intervention designating the Federal Council to submit to Parliament a draft act of the Federal Assembly or to take a particular action. Transmitting a motion to the Federal Council requires the approval of the National Council (the legislative power representing the people) and the Council of States (the legislative power representing the 26 cantons of Switzerland).
11. Motion Hochreutener 07.3870 “Ban on violent computer games.” The name of this motion is further normatively loaded in its original language: “Verbot von elektronischen Killerspielen.” Violent video games will then be mentioned in German as “Killergames” or “Killerspiele,” or “Brutalo-Spiele.” Such a nomination makes no doubt about the commitment of some MPs to ban them at all costs.
12. Motion Hochreutener 07.3870 “Ban on violent computer games.”
13. Cantonal initiative, Bern 08.316 “Ban of violent video games”; cantonal initiative, Tessin 09.314 “Revision of Article 135 PC”; cantonal initiative, Freiburg 09.332 “Ban of violent video games”; cantonal initiative, Zug 10.302 “Ban of violent video games.”
14. Cantonal initiative, St. Gallen 08.334 “Revision of the penal code”; cantonal initiative, St. Gallen 09.313 “Against killer games for children and adolescents.



- [174] For an effective and consistent protection of children and young people"; cantonal initiative, Luzern 11.301 "Protecting young people against violent games and sports."
15. The SIEA advised against the sale of *Manhunt 2* a year earlier. In Switzerland, SIEA's president Roger Frei said the move showed the industry was no longer prepared to accept just anything. Originally scheduled for North American and European release in July 2007, the game was suspended by Rockstar's parent company Take-Two Interactive when it was refused classification most notably in the U.K. and Ireland, and given an Adults Only (AO) rating in the U.S. In response to these ratings problems, Rockstar edited the game and came out with its newly censored version in 2008.
  16. For example, Martin Steiner (2009), a journalist in Switzerland's biggest selling newspaper *Blick* wrote in his paper that "the new *Manhunt 2*-complaint stood little chance, especially since the graphics are even weaker and the representation of violence is even less realistic than in *Stranglehold*."
  17. Motion Allemann 09.3422 "Ban on Killergames" ("Verbot von Killerspielen").
  18. Motion Allemann 09.3422 "Ban on Killergames".
  19. In the context of the Swiss participative democracy, the referendum allows the people to vote on the decisions of Parliament. The referendum must be requested within 100 days after the publication of the text by 50,000 voters or by eight cantons.
  20. Motion Hochreutener 07.3870 "Ban on violent computer games" and Motion Allemann 09.3422 "Ban on Killergames."

## Works Cited

- Bovet, Alain, and Cédric Terzi. 2011. "Démocratie Directe et Dépolitisation," in *Au Delà de L'automne: Alternatives sur le Plan Intérieur et Perspectives Européennes*, ed. Gross Andreas, Krebs Fredi, Stohler Martin, and Schönman Dani, 167-75. St-Ursanne: Ed. Le Doubs.
- Callon, Michel, Pierre Lascoumes, and Yannick Barthe. 2009. *Acting in an Uncertain World. An Essay on Technical Democracy*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Cefaï, Daniel. 2002. "Qu'est-ce qu'une arène publique? Quelques pistes dans une perspective pragmatiste," in *L'Héritage du Pragmatisme: Conflits d'Urbanité et Épreuves de Civisme*, ed. Daniel Cefaï and Isaac Joseph, 51-83. La Tour d'Aigues: Editions de l'Aube.
- Cefaï, Daniel, and Cédric Terzi, eds. 2012. *L'Expérience des Problèmes Publics*. Paris: Éd. de l'École des hautes études en sciences sociales.
- Dewey, John. 1927. *The Public and its Problems: An Essay in Political Inquiry*. New York: Holt Publishers.
- . 1938. *Logic: The Theory of Inquiry*. New York, NY: Holt Publishers.
- Donovan, Tristan. 2010. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant.
- Emerson, Robert M., and Sheldon L. Messinger. 1977. "The Micro-Politics of Trouble." *Social Problems* 25, no. 2 (1977): 121-34.
- Favret-Saada, Jeanne. 1980. *Deadly Words: Witchcraft in the Bocage*. Cambridge University Press.
- Gusfield, Joseph R. 1984. *The Culture of Public Problems: Drinking-Driving and the Symbolic Order*. The University of Chicago Press.
- Hacking, Ian. 1999. *The Social Construction of What?* Cambridge, MA: Harvard University Press.

- [175] Ivory, James D., and Adrienne Holz Ivory. 2015. "Playing Around With Causes of Violent Crime: Violent Video Games as a Diversion from the Challenges Involved in Understanding and Reducing Violent Crime," in *Video Game Policy: Production, Distribution, and Consumption*, ed. Steven Conway and Jennifer deWinter, this volume. London: Routledge.
- Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford, and Greig de Peuter. 2008. *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montreal: McGill-Queen's University Press.
- Koselleck, Reinhart. 1985. *Futures Past: On the Semantics of Historical Time*. Cambridge, MA: The MIT press.
- Lemieux, Cyril. 2007. "À Quoi Sert l'Analyse des Controverses?" *Mil Neuf Cent. Revue d'Histoire Intellectuelle*, no. 25 (2007): 191-212.
- Mauco, Olivier. 2012. "Jeux Vidéo, Problèmes Publics, Régulations Privées. Histoire Socio-Politique des Dispositifs de Contrôle de Contenus." Paris: Université Paris 1—Panthéon Sorbonne.
- Park, Robert E. 1921. "Sociology and the Social Sciences: The Social Organism and the Collective Mind." *American Journal of Sociology* 27, no. 1 (1921): 1-21.
- Ricœur, Paul. 1984. *Time and Narrative*. University of Chicago Press.
- Ruggill, Judd Ethan, and Ken S. McAllister. 2015. "E(SRB) Is for Everyone: Game Ratings and the Practice of Content Evaluation", in *Video Game Policy: Production, Distribution, and Consumption*, ed. Steven Conway and Jennifer deWinter, 71-84. London: Routledge.
- Sacks, Harvey. 1979. "Hotrodder: A Revolutionary Category," in *Everyday Language: Studies in Ethnomethodology*, ed. George Psathas, 7-14. New York: Irvington Publishers.
- Spector, Malcolm, and John I. Kitsuse. 1977. *Constructing Social Problems*. New York: A. de Gruyter.
- Steiner, Martin. 2009. "SP-Grossrat Kämpft Gegen Killergame." *Blick*, April 7. <http://www.blick.ch/life/games/neuheiten/news-manhunt-2-sp-grossrat-kaempft-gegen-killergame-id18747.html>.
- Stone, Deborah A. 1989. "Causal Stories and the Formation of Policy Agendas." *Political Science Quarterly* 104, no. 1(1989): 281-300.
- Terzi, Cédric. 2003. "L'Expérience Constitutive des Problèmes Publics: La Question des "Fonds en Déshérence," in *Le Public en Action: Usages et Limites de la Notion d'Espace Public en Sciences Sociales*, ed. Claudia Barril, Marion Carrel, Juan-Carlos Guerrero, and Alicia Marquez, 25-50. Paris: L'Harmattan.
- Terzi, Cédric, and Alain Bovet. 2005. "La Composante Narrative des Controverses Politiques et Médiatiques : Pour Une Analyse Praxéologique des Actions et des Mobilisations Collectives." *Réseaux* 132, no. 4 (2005): 111-32.
- Widmer, Jean. 2010. *Discours et Cognition Sociale: Une Approche Sociologique*. Paris: Archives contemporaines.



## Banning Violent Video Games in Switzerland A Public Problem Going Unnoticed

### Prolongement

Au sortir de la lecture de ce chapitre d'ouvrage, qui présente comment le problème des jeux vidéo violents a été circonscrit à la fin des années 2000, il paraît opportun de s'interroger sur le devenir de la question entre 2010 et le moment où je rédige ce texte, soit à l'été 2020. Contrairement à d'autres questions qui occupent le devant de la scène politique et médiatique depuis de nombreuses années, comme la question migratoire, la question bancaire ou encore la réforme des retraites, la problématique des jeux vidéo violents réapparaît puis disparaît épisodiquement. Il n'en demeure pas moins qu'on peut la considérer comme un problème public au « temps long » (Chateauraynaud, 2016), « puisqu'à l'heure de terminer cette rédaction de thèse, la Conseil fédéral en était toujours au stade d'avant-projet d'une « Loi fédérale sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo (LPMFJ) » (Office fédéral des assurances sociales, 2019), présentée en mars 2019.

Pour ce faire, j'aborde trois sujets dans cette partie. Premièrement, je reviens sur la dimension exploratoire de l'enquête menée par des agents sociaux dans la définition du problème. En effet, les expérimentations juridico-politiques, personnifiées plus spécifiquement par les plaintes de Roland Näf en 2008 et en 2009, permirent notamment de traiter la violence des jeux vidéo comme un problème auquel une « solution technique » (Bovet et Terzi, 2011a) devait être trouvée, et non comme une énigme à élucider. Les expérimentations de Näf entendaient montrer l'« invalidité » de l'efficacité de l'article 135 du Code pénal suisse et du système d'autorégulation de l'industrie quant à la protection de la jeunesse face aux contenus violents présents dans les jeux vidéo. Deuxièmement, partant de l'idée que les textes et les documents sont des médiations essentielles de régulation et d'organisation des relations sociales (D. E. Smith, 1984), j'entreprends une analyse des textes qui ont encapsulé le problème des jeux vidéo violents dans une perspective plus large de protection de la jeunesse. Ceux-ci ont articulé des « programmes d'actions » (Widmer, 2010b) dès 2010. Cette analyse est d'inspiration ethnographique, car elle ne considère pas uniquement les documents analysés comme des traces de processus institutionnels, mais bien comme des « agents » qui ont un pouvoir d'action (D. E. Smith, 2018). Ainsi, je reviens sur les documents parlementaires, tant au niveau fédéral qu'au niveau cantonal, ainsi que sur les rapports d'experts et les programmes nationaux de « Protection de la jeunesse face aux médias et compétences médiatiques » (Office fédéral des assurances sociales, 2010) et de prévention « Les jeunes et la violence » (Office fédéral des assurances sociales, 2010). Troisièmement, je montre comment le problème public passe, en 2010, d'une « interdiction des jeux vidéo violents » à la « protection des mineurs contre les contenus

problématiques » (Office fédéral des assurances sociales, 2019). Le but n'est pas de produire une analyse « balistique » (Chateauraynaud, 2011) rétrospective, mais bien d'interroger comment, à la fin des années 2010, se pose la question des jeux vidéo violents. Comme le suggère Bovet (2007), l'analyse « prend donc la forme d'une narration qui tente de restituer la relative indétermination de l'avenir [...] Une attention est ainsi portée à la façon dont [...] le passé, le présent et l'avenir sont définis et envisagés, par opposition à ce qui prendrait la forme du récit » d'une disparition ou d'une clôture du problème public des jeux vidéo violents (*Ibid.* : 32).

Ces trois aspects forment la structure des trois sous-parties qui suivent, complétées par quelques remarques conclusives.

### La dimension expérimentale de l'enquête : les opérations de Roland Näf

Le premier aspect sur lequel je souhaite revenir concerne la « créativité » (Joas, 1999) dont a fait preuve le député socialiste au Grand Conseil bernois, Roland Näf, dans la problématisation et la publicisation du problème des jeux vidéo violents. De 2007 à 2010 principalement, Näf sera créatif tant individuellement, alors qu'il attaque par deux fois des distributeurs de jeux vidéo en justice, que collectivement, fondant l'association « Vereinigung gegen mediale Gewalt » (Association contre la violence médiatique) et forgeant avec d'autres la motion cantonale bernoise visant l'interdiction des jeux vidéo violents. Au milieu des années 2000, Näf, insatisfait de la situation, va s'employer à participer à une « politique par expérimentation » (Zask, 1999). Pour Cefaï et Terzi (2012) ainsi que Zask (2015), le caractère expérimental de l'expérience publique est inhérent à l'enquête menée par des publics dans la résolution de problème : « La démarche expérimentale [...] est une action dont la transformation effective de la situation est une condition indispensable. À l'inverse de la répétition, elle introduit dans la situation où elle prend place certains changements » (Zask, 2015 : 52). C'est à ces changements dans la « situation des jeux vidéo violents » que nous nous intéressons maintenant. Le cas Näf permet de comprendre comment la politique peut se faire de manière expérimentale : « C'est en forgeant de nouvelles idées, en testant des hypothèses sur le terrain, en tirant des leçons de l'expérience que la politique se fait – ou devrait se faire » (Cefaï et Terzi, 2012 : 19).

Plus avant, la présentation des agissements de Näf permet de questionner la « théorie de l'enquête » de Dewey (1967 [1938]). Le philosophe pragmatiste oppose ainsi l'« enquête publique » à l'« enquête sociale ». Ces deux notions sont présentées par Cefaï et Terzi (2012). L'enquête publique, d'abord :

« L'État, certains organismes semi-publics, organisations non-gouvernementales ou transnationales, ont acquis une place centrale dans la conduite d'enquêtes sociales. Ils sont garants d'une *intelligence organisée* qui s'incorpore à des répertoires de connaissance (banques de données officielles, enquêtes statistiques ou cartographiques, rapports de bureaux d'études ou de laboratoires scientifiques, etc.) et d'action (dispositifs d'intervention privée et publique). Ils sont souvent gouvernés et administrés par des agences ou des corps

d'experts qui se sont spécialisés dans ce type d'activité professionnelle et institutionnelle. Ces répertoires de savoirs sont supposés contribuer à l'exercice d'une raison publique : les délibérations qui vont accoucher de politiques publiques, de programmes gouvernementaux ou non-gouvernementaux, sont supposés y trouver les informations utiles à la prise de décision » (*Ibid.* : 26).

L'enquête publique, ensuite,

« peut trouver des points d'appui dans cette « intelligence organisée », mais elle a pour caractéristique de les rouvrir, de les questionner à nouveau et de conduire à leur reconfiguration. [...] Les publics se constituent dans et par les enquêtes [publiques] conduites pour faire face à des troubles, élucider des situations problématiques, en déterminer les caractéristiques et leur apporter des solutions » (*Ibid.* : 26-27).

Mais entre ces deux pendants d'un continuum, qui opposerait l'institutionnel à l'expérimental, Cefaï et Terzi (*Ibid.*) indiquent qu'il existe un mouvement oscillatoire :

« Une fois élaborées dans cette dynamique expérimentale, les procédures d'enquête ainsi que les solutions à apporter à des catégories de problèmes peuvent s'institutionnaliser. Elles soutiennent de nouvelles manières de faire, qui sont conduites par des agents spécialisés. [...] Dans la perspective de Dewey, cette manière de traiter les situations problématiques n'est plus de l'ordre de l'enquête publique. Il s'agit alors plutôt d'investigations de routine et de la mise en œuvre de régulations et de contrôles dont la validité est tenue pour acquise. La « méthode expérimentale » ne reprend le dessus que lorsque ces manières de faire butent sur un écueil et que leur validité ou leur légitimité devient sujette à caution. Il se peut que la constitution de publics soit relancée autour de nouvelles opérations d'enquête pour faire face au problème » (*Ibid.* : 27).

L'article [« Banning violent video games in Switzerland »](#) m'a permis d'éprouver empiriquement la « théorie de l'enquête » de Dewey (1967 [1938]) et son opposition entre enquête publique, qui favorise l'« expérimentation », et enquête sociale, garante de l'« institution ». Cette distinction semble chez l'auteur « aller de pair avec une valorisation de la première au détriment de la seconde » (Cefaï et Terzi, 2012 : 28). Les actions de Näf peuvent se concevoir comme une enquête sur une situation jugée problématique, qui le mènera à expérimenter dans des arènes judiciaire et politico-parlementaire. On s'en souvient, Näf tente en effet deux procès contre des distributeurs de jeux vidéo violents et participe au dépôt des textes au Grand Conseil bernois, par le biais de motions, visant l'interdiction des *Killergames*. L'« enquête comme expérimentation » doit se saisir dans son évolution et son réajustement, comme l'indique Bovet (2007) :

« À l'image de la démarche scientifique, cette enquête se réoriente constamment en fonction des premières expériences. Elle redéfinit notamment sa propre temporalité en fonction de la découverte ou de l'émergence de faits ou d'événements qui seraient susceptibles d'altérer la façon dont le passé est expliqué et le futur envisagé » (*Ibid.* : 22).

L'analyse qui est faite tend à éviter une relecture rétrospective des actions de Näf et de ses conséquences. Elle vise à saisir la manière dont celui-ci dresse le « champ d'expérience »

problématique et l'« horizon d'attente » de ses expérimentations (Koselleck, 1990), sachant qu'agir va de pair avec une « exploration de monde possible » (Callon, Lascoumes et Barthe, 2001).

La présentation des actions de Näf prend la forme d'une succession d'événements dissociés par leur « nature ». Ce choix se justifie par le fait que les expérimentations de Näf ont tendance à se superposer dans le temps. Ainsi, je présente premièrement les expérimentations judiciaires tentées par Näf avec les procès qu'il intente contre les distributeurs des jeux *Stranglehold* (Midway Games, 2007) et *Manhunt 2* (Rockstar Games, 2007). Deuxièmement, nous reviendrons sur les objets parlementaires liés aux jeux vidéo violents et aux contenus médiatiques problématiques que Näf a déposés auprès du Grand Conseil bernois, entre 2007 et 2009. Troisièmement, je présente l'expérimentation associative de Näf lorsqu'il co-fonde la Vereinigung gegen mediale Gewalt (Association contre les contenus médiatiques violents), association qui reste intimement associée, dans les discours médiatiques, aux actions de son co-fondateur.

### « La violence des jeux vidéo devant le tribunal » (I) : le procès *Stranglehold*

Le 3 décembre 2007, Roland Näf (2007) dépose une plainte pénale relative au non-respect de l'article 135 du Code pénal suisse (*Strafanzeige betreffend Missachtung Art. 135 StGB*) au tribunal de district de Muri, dans le Canton de Berne. La plainte est adressée à la filiale de Media Markt sise à Gümligen, non loin de là. Selon Näf, le non-respect de l'art. 135 du CP prend la forme de « l'importation, la promotion et la vente d'un objet qui dépeint de manière insistante la violence cruelle contre des êtres humains et qui porte gravement atteinte à la dignité élémentaire des personnes » (*Ibid.*).

Pour rappel, l'art. 135 du Code pénal suisse concerne la « représentation de la violence ». L'alinéa 1 est directement lié à la plainte qui nous intéresse, et aux actions menées qui en reprochent les limites :

« Celui qui aura fabriqué, importé ou pris en dépôt, mis en circulation, promu, exposé, offert, montré, rendu accessibles ou mis à disposition des enregistrements sonores ou visuels, des images, d'autres objets ou des représentations qui illustrent avec insistance des actes de cruauté envers des êtres humains ou des animaux portant gravement atteinte à la dignité humaine, sans présenter aucune valeur d'ordre culturel ou scientifique digne de protection, sera puni d'une peine privative de liberté de trois ans au plus ou d'une peine pécuniaire » (Art. 135 CP, al. 1).

L'« objet » importé, distribué et vendu n'est autre, dans ce cas, que le jeu *Stranglehold* (Midway Games, 2007) qui se retrouve dans toutes les filiales du groupe Media Markt. La plainte demande explicitement que « l'importation, la promotion et la vente du jeu [...] ainsi que d'autres jeux vidéo tout aussi cruels soient arrêtées immédiatement partout en Suisse », d'une part, et que « le ou les accusés soient reconnus coupables au sens de l'article 135 du Code pénal et punis de manière appropriée » (Näf, 2007).

Le texte de Näf brosse le « champ d'expérience » problématique qui justifie selon l'auteur de porter plainte. En effet, pour lui, bien que la norme PEGI indique que le jeu *Stranglehold* est déconseillé aux moins de 18 ans, ce dernier enfreint l'art. 135 du CP pour quatre raisons (2007) :

- Le jeu dépeint une violence affreuse envers des personnes en montrant comment elles sont abattues ou tuées de manières tout aussi affreuses.
- Le succès dans le jeu est possible uniquement au travers de meurtres cruels et répétés, qui, suivant leur fréquence et leur répétition, peuvent produire une représentation entêtante de la violence.
- La mort des adversaires abattus dans le jeu est dépeinte de manière terrible : du sang jaillit abondamment alors que des corps et des têtes sont déchiquetés. On peut donc présumer qu'il s'agit d'une violation grave de la dignité humaine élémentaire. Il convient également de noter que la version vendue en Suisse de *Stranglehold* ne peut pas être vendue librement en Allemagne.

Les trois premières raisons avancées font écho à la partie « des représentations qui illustrent avec insistance des actes de cruauté envers des êtres humains ou des animaux portant gravement atteinte à la dignité humaine » de l'art. 135 du CP. Le quatrième argument, ci-dessous, indique que la partie « sans présenter aucune valeur d'ordre culturel ou scientifique digne de protection » de l'article n'est pas non plus respectée :

- Le jeu n'a aucune valeur culturelle ou scientifique digne de protection. Les seuls arguments de vente du fabricant du jeu sont les graphismes réalistes et le potentiel énorme de destruction, comme le prouvent la description sur la jaquette du jeu, les *reviews* dans des journaux et sur Internet.

La plainte se termine par deux reproches : « Les faits décrits ci-dessus montrent également que l'association professionnelle Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) ne prend pas les précautions nécessaires pour se conformer au droit pénal suisse. Les mesures PEGI n'empêchent pas la diffusion de présentations pénalement répréhensibles. Les jeux violents peuvent même être transmis à des mineurs par des particuliers, car les mesures de protection de la jeunesse en vigueur ne l'empêchent pas efficacement » (Näf, 2007).

En décembre 2007, Näf court deux lièvres à la fois. D'une part, il emprunte la voie de l'expérimentation judiciaire pour soulever deux critiques visées par la plainte : premièrement, selon lui, l'art. 135 du CP, tel qu'il est appliqué aux jeux vidéo contenant des « actes de cruauté terribles », ne protège pas efficacement la jeunesse des « représentations de la violence ». Deuxièmement, le système d'autorégulation du secteur vidéoludique, représenté notamment par la Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA), ne permet pas de se conformer au droit suisse en la matière.



D'autre part, il emprunte la voie de la procédure institutionnelle en déposant une motion<sup>1</sup> au Grand Conseil bernois (Motion 291-2007). Celle-ci exige du gouvernement bernois qu'il souscrive à une initiative cantonale sur l'interdiction des jeux vidéo violents, « responsables de la violence juvénile » selon Näf. C'est que cette dernière est au centre de l'attention publique à cette époque. Une semaine avant, un jeune homme de 21 ans avait abattu une adolescente de 16 dans le quartier de Höngg à Zurich avec son fusil militaire (pour le traitement médiatique de ce fait divers sanglant, voir plus loin le sous-chapitre, [Le problème rebondit de cas en cas \(II\)](#)). Une brève du *Bund* indique que la démarche de Näf est justifiée « par le fait que des piles de jeux violents (*Killergames*) avaient été trouvées chez le tireur de Hönnggerberg » (BU, 03.12.2007).

La dénonciation (Boltanski, 1984) de Näf trouve des relais dans les discours médiatiques, qui vont faire écho et amplifier ses actes. Ainsi, le travail de médiation va « participer au processus de problématisation et de publicisation » (Cefaï et Terzi, 2012) des jeux vidéo violents. Dans un premier temps, les dépôts de la plainte et de la motion au Grand Conseil bernois seront repris sous forme de brèves. Le *Blick* propose d'aller au-delà de la brève avec un article en ligne donnant deux avis autour du « bain de sang causé par les jeux vidéo violents ? » (*Bluttausch wegen Killergames?*), qui nuancent la position de Näf (BL, 04.12.2007). L'annonce du traitement de la plainte par le tribunal d'arrondissement génère une plus grosse couverture médiatique en mars 2008, principalement en Suisse alémanique. Celle-ci prend corps principalement dans des brèves, mais donne lieu à des enquêtes journalistiques plus conséquentes<sup>2</sup>. À cette époque, on apprend que le gouvernement bernois est opposé à la motion de Näf, le Code pénal étant jugé en l'état suffisant. L'annonce du verdict du tribunal, en juin 2008, constitue un troisième temps<sup>3</sup> dans la reprise des agissements de Näf. Ici, de nombreux textes reprennent la décision du tribunal. Par exemple, le compte rendu du *24 Heures* indique bien la cristallisation des positions et la présentation des enjeux tels que présentés au milieu de l'année 2008 :

« Le verdict de la Cour était très attendu. Il pourrait même faire jurisprudence, puisque c'était la première fois, en Suisse, que la justice devait statuer sur la légalité d'un jeu vidéo violent. Au final, dans son verdict rendu en première instance, la juge du Tribunal d'arrondissement de Berne-Laupen a estimé que la vente de Stranglehold ne constituait pas une infraction au Code pénal. Motif: ce jeu informatique, mettant en

<sup>1</sup> Selon la définition des outils parlementaires bernois, la motion « est l'outil parlementaire le plus contraignant. La motion charge le Conseil-exécutif d'élaborer un acte législatif (p. ex. une loi) ou un arrêté, de prendre une mesure ou de présenter un rapport au Grand Conseil dans une affaire donnée ».

Voir [https://www.gr.be.ch/gr/fr/index/hintergrund/hintergrund/parlamentarische\\_instrumente.html](https://www.gr.be.ch/gr/fr/index/hintergrund/hintergrund/parlamentarische_instrumente.html), consulté le 06/10/2020.

<sup>2</sup> Voir par exemple l'article du *Thuner Tagblatt*, « Killergames: Duell vor Gericht » (*Killergames* : duel au tribunal) (TT, 04.06.2008), qui oppose Roland Näf, le plaignant, et Peter Schmid, directeur général de la filiale de Muri de Media Markt et le principal accusé dans cette affaire.

<sup>3</sup> Entretemps, en mai 2008, Roland Näf avait publié un document, nommé « Kritische Fragen und die Antworten von Roland Näf » sous forme de questions-réponses entourant les jeux vidéo violents et leur traitement juridico-politique potentiel (Näf, 2008). Ce document ne semble pas avoir fait l'objet de quelconques reprises dans les discours médiatiques.

scène un inspecteur à la gâchette facile, n'est pas particulièrement «cruel» et n'atteint pas à la dignité humaine. Par conséquent, le gérant de la filiale de Media Markt de Muri (BE), un des distributeurs proposant Stranglehold en Suisse, a été acquitté. L'audience faisait suite à la plainte déposée par un député socialiste au parlement bernois, Roland Näf. Selon lui, la représentation de la violence dans ce jeu vidéo aurait pu constituer un délit. Car l'article 135 du Code pénal interdit les enregistrements sonores ou visuels illustrant «avec insistance des actes de cruauté envers des êtres humains ou des animaux».

Or, pour la justice bernoise, Stranglehold ne tombe pas sous le coup de cet article. Media Markt continuera donc de le vendre aux plus de 18 ans. «Comme c'est le cas aujourd'hui et comme le font nos concurrents», indique une porte-parole du groupe. Pour Roland Näf, en revanche, «ce jugement prouve que l'article 135 du Code pénal ne suffit pas!» a-t-il réagi à la sortie du Tribunal.

L'élus, habitant Muri, ne compte pas stopper son combat contre les killergames, responsables à ses yeux de la délinquance juvénile. Sa prochaine étape? Réclamer l'interdiction des jeux vidéo dans lesquels «l'accomplissement d'actes cruels permet de gagner des points». Pour ce faire, le Bernois a déposé une motion au parlement de son canton. Ce texte, accepté par 119 voix contre 24, invite l'exécutif bernois à déposer une initiative cantonale, demandant à la Confédération d'intervenir. Et si certains doutent qu'une interdiction empêche les téléchargements, Roland Näf répond: «Ce problème se pose pour la pornographie. Une interdiction réduit déjà les risques. » » (24H, 10.06.2008).

Ce compte rendu médiatique permet de comprendre en outre que la dénonciation de Näf fonctionne comme une «modalisation du temps» (Chateauraynaud et Torny, 1999). Elle prend d'une part appui sur le passé, avec les mentions par Näf des fusillades qui ont émaillé l'actualité les années précédant sa plainte (Erfurt, Höngg, etc.)<sup>1</sup>. D'autre part, elle indique être pertinente de par son actualité, comme le déclare Näf au sortir du tribunal: «ce jugement prouve que l'article 135 du Code pénal ne suffit pas!» Les termes allemands employés par le plaignant relayés dans d'autres discours journalistiques sont bien plus imagés, puisqu'ils parlent de l'art. 135 du CP comme un «tigre de papier» (*Papiertiger*) (TT, 10.06.2008), d'article «inutilisable» ou encore de «Gummiparagaf» (paragraphe caoutchouteux) (NZL, 10.06.2008). Ce qui justifie pour Näf, enfin, que la dénonciation soit orientée vers le futur et suppose que le combat contre les *Killergames* se poursuive, notamment par le biais d'une initiative cantonale visant leur interdiction, sa motion ayant été largement suivie (Motion 011-2007 du Grand Conseil bernois).

### Interlude : la constitution réciproque entre action et discours

Les expérimentations de Näf au tournant de l'année 2008, tant le procès intenté à Media Markt que l'action plus institutionnelle de motion au Grand Conseil bernois, marquent véritablement d'une pierre blanche les débuts de l'association entre la figure de Roland Näf et le combat contre les jeux vidéo violents. Cette association est possible grâce à la réception médiatique de ses expérimentations. Comme le dit Bovet: «Il est possible de concevoir les relations entre action et

---

<sup>1</sup> Le compte rendu du *24 Heures* ne mentionne pas cet appui sur le passé, préférant parler du contexte immédiat de la plainte.

discours en termes non pas de correspondance, mais de constitution réciproque. Il s'agit là de la réflexivité dans le sens spécifique que lui a donné Garfinkel (1967), à savoir une relation d'élaboration mutuelle » (2007 : 28). En d'autres termes, les épisodes signifiants des actions de Näf ne sont pas simplement rapportés dans le discours médiatique. « Cette réception est au contraire le lieu d'une mise en forme et d'une mise en sens qui confère à ces événements une identité spécifique » (*Ibid.*). Celle-ci peut se comprendre comme des variations sur un même thème : si l'identité spécifique de Näf va différer d'un énonciateur médiatique à un autre (certains étant plus dubitatifs ou ironiques que d'autres quant à ses actions), tous retiendront de lui qu'il lutte contre les jeux vidéo violents, et pour certains, ce bien après les épisodes politiques de 2007 à 2010. Il devient intéressant de voir que l'identité spécifique de « Näf en combattant », telle qu'elle est mise en forme et mise en sens par les médias, va être associée à d'autres actions institutionnelles qui se mettent en place durant la même période. Les énonciateurs journalistiques vont ainsi lier quelques fois le combat de Näf avec les initiatives cantonales qui commencent à s'accumuler, mais aussi avec la motion fédérale de Norbert Hochreutener (Curia Vista - Objets parlementaires, 2007). Il est difficile par contre de savoir si les actions de Näf ont fonctionné comme déclencheur pour les différentes actions politico-parlementaires<sup>1</sup>. On retiendra que les discours médiatiques, en revanche, le présentent parfois de la sorte (SGT, 12.05.2009).

### « La violence des jeux vidéo devant le tribunal » (II) : le procès *Manhunt 2*

En 2009, Näf dépose une deuxième plainte, un peu moins d'un an après le procès contre Media Markt. Le journal de boulevard, le *Blick*, ironise sur ce dépôt qui a « peu de chance d'aboutir »<sup>2</sup> (BL, 07.04.2009). Cette fois-ci, le député au Grand Conseil bernois s'attaque aux distributeurs en ligne du jeu *Manhunt 2* (Rockstar Games, 2007), déjà décrié. En effet, au moment de la plainte de 2009, le jeu traîne une réputation sulfureuse, qui a déjà été relevée dans certains titres de presse (EXIM, 23.06.2007; LN, 03.08.2007; LMD, 20.04.2008). Du procès il sera peu question dans les comptes rendus médiatiques. L'expérimentation judiciaire arrive à son terme : le jugement, qui confirme à nouveau la validité de l'art. 135 du CP, invalide la plainte de Näf mais le renforce dans son combat. Ce dernier n'aura de cesse de rappeler que le Code pénal en vigueur rend « difficile la protection de la jeunesse » (*die Schwierigkeiten beim Jugendschutz*) (Näf, 2008b). Dans un billet d'opinion publié dans

<sup>1</sup> Le « champ d'expérience » (Koselleck, 1990) problématique pour la plupart des textes parlementaires, qu'ils soient cantonaux ou fédéraux, est constitué dans la majorité des cas par des faits divers sanglants.

<sup>2</sup> Attardons-nous un instant sur la paire d'énoncés du titre et du sous-titre de l'article du *Blick*. Soit le titre : « SP-Grossrat kämpft gegen Killergame » (Un député socialiste du Grand Conseil se bat contre un jeu vidéo violent). Et le sous-titre : « Der klagefreudige Berner SP-Grossrat Roland Näf schlägt wieder zu. Im Visier: Online-Händler, die das Game «Manhunt 2» verkaufen. ». Ce qui donne : « Le plaignant, le député socialiste au Grand Conseil bernois Roland Näf, frappe à nouveau. Dans son viseur : les distributeurs qui permettent la vente en ligne du jeu «Manhunt 2» ». Le terme *klagefreudig* (plaignant/se plaindre) peut aussi se comprendre comme une remarque ironique de l'énonciateur journalistique. *Klage freudig* signifie en effet : se plaindre / se lamenter copieusement, joyeusement. Cette interprétation ironique est suggérée par la lecture de l'entier de l'article, dans lequel l'énonciateur avance que la plainte de Näf a peu de chance d'aboutir, le contenu décrié dans *Manhunt 2* étant encore moins problématique que celui de *Stranglehold* (Midway Games, 2007).

le quotidien *Der Bund* à l'approche des Fêtes de fin d'année 2009, le député revient sur les jugements des procès auxquels il a participé. Son billet, « Das Mitgefühl geht verloren » (La compassion se perd), débute de la sorte :

« Qui va déposer le dernier jeu vidéo violent (*Killergame*) sous le sapin de Noël pour son propre fils la semaine prochaine, à l'instar de la mère du tireur de Winnenden ? Vous n'avez pas besoin d'un adulte en Suisse pour acquérir la star des ventes de Noël, « Call of Duty: Modern Warfare 2 ». Un garçon le fait lui-même avec de l'argent divin (*Geld der Gotte*), tandis qu'une fille est plus susceptible de s'acheter un nouveau téléphone portable. La porte de sa chambre à coucher étant fermée, il est peut-être déjà en train de massacrer des masses de civils aux côtés de terroristes le jour de Noël, ce que ni une protection efficace des mineurs ni des dispositions claires du droit pénal ne peuvent empêcher. J'ai pu prouver qu'il n'y a pas de limites à la violence à l'écran en Suisse avec mes plaintes pénales infructueuses contre la vente de « Stranglehold » et « Manhunt 2 » »<sup>1</sup> (BU, 22.12.2009).

Les actions de Näf sont une illustration que lorsque l'on bute face à un obstacle – ici, les plaintes pénales infructueuses – il est possible de trouver de nouvelles manières de le contourner (Callon, Lascoumes et Barthe, 2001). Le procès intenté contre des distributeurs du jeu *Manhunt 2* (Rockstar Games, 2007), on s'en souvient, se déroule tandis que sur la scène politique cantonale, la motion de Näf est très largement acceptée par le Grand Conseil bernois. Les expériences judiciaires lui serviront dès lors d'arrière-fond problématique pour envisager une résolution institutionnelle dans le futur. C'est ce qui nous intéresse dans la partie suivante.

### Les interventions au Grand Conseil

Les expérimentations de Näf se jouent également dans l'arène politique et prennent la forme d'interventions déposées auprès du Grand Conseil bernois. Je me permets de synthétiser ses interventions en lien avec les jeux vidéo violents<sup>2</sup> par un tableau récapitulatif (Tableau 1) contenant le titre des interventions, leur « catégorie » selon la terminologie politique bernoise, de même que le nombre de cosignataires du Grand Conseil. Sur les quatre motions, deux traitent plus généralement du « danger dans les médias » (Motions 011-2007 et 205-2009), alors que les deux motions restantes sont spécifiquement dédiées à l'interdiction des jeux vidéo violents (Motions 291-2007 et 203-2009). Le tableau ci-dessous a valeur de synthèse mais ne doit pas être compris comme une analyse rétrospective des agissements de Näf. Plus avant, nous verrons comment les textes soumis par le député se conçoivent comme des « propositions d'identification » qui seront

---

<sup>1</sup> Notre traduction.

<sup>2</sup> Roland Näf a terminé son mandat de député au Grand Conseil bernois le 30 septembre 2020, après quinze ans de députation. Durant ce laps de temps, il aura participé au dépôt de cinquante-huit interventions. Pour plus d'informations sur ses interventions, voir <https://www.gr.be.ch/gr/fr/index/mitglieder/mitglieder/suche/mitglied.mid-236e9280ea3f4ad180a7e90b1c2ea8fc.html>, consulté le 05/10/2020.

réceptionnées par le Conseil-exécutif bernois<sup>1</sup> dans un premier temps, qui y réagira par écrit, puis, dans un deuxième temps, par le Grand Conseil en session parlementaire.

Tableau 1 Interventions de Roland Näf au Grand Conseil concernant les jeux vidéo violents

N° de l'affaire	Titre de l'affaire	Catégorie	Co-signataires
2007.RRGR.2361	Informations sur les dangers de la consommation de jeux vidéo et de télévision	Motion 011-2007	11
2007.RRGR.2269	Dépôt d'une initiative cantonale sur l'interdiction des jeux vidéo violents	Motion 291-2007	19
2009.RRGR.2297	Interdiction des jeux vidéo violents en prison	Motion 203-2009	0
2009.RRGR.2484	Protection des enfants et des adolescents contre la violence dans les médias	Motion 205-2009	0

L'analyse des motions déposées par Näf permet l'examen de procédures routinières au sein d'institutions et d'en saisir l'organisation sociale, comme le suggère l'approche de Dorothy E. Smith, l'« ethnographie institutionnelle » (2018). Dans cette démarche, les documents écrits occupent une place privilégiée grâce à la capacité que la sociologue leur reconnaît de coordonner et de réguler les relations à distance des sociétés bureaucratiques modernes. Le texte contenant la motion et la réponse du Conseil-exécutif entre ainsi en dialogue avec des représentants de partis politiques, qui prennent la parole, débattent puis délibèrent lors de sessions parlementaires. Je reprends les quatre textes par ordre chronologique et m'intéresserai davantage aux deux premières motions.

La première intervention parlementaire de Näf où il est question de jeux vidéo violents, déposée le 21 janvier 2007, est antérieure au procès intenté contre Media Markt. La motion 011-2007 consiste en une demande de prévention, développée en deux points. Il s'agit d'informer en premier point les « parents et les répondants d'enfants en âge préscolaire et scolaire [...] des conséquences pour le travail scolaire, le comportement et la santé de la consommation de télévision, de jeux d'ordinateur et de jeux vidéo » (Motion 011-2007). Le deuxième point porte sur la nécessité de fournir une documentation « facile à comprendre concernant les conclusions des recherches

<sup>1</sup> D'après le site web du Canton de Berne, le Conseil-exécutif est « l'autorité exécutive suprême du canton de Berne. Il se compose de sept membres égaux en droits qui sont élus directement par le peuple. Il prend ses décisions en collège et les défend face à l'extérieur ».

Voir <https://www.be.ch/portal/fr/behoerden/regierungsrat.html>, consulté le 07/10/2020.

menées dans les domaines des sciences sociales et de la neurologie » de même que des « conseils sur la meilleure manière de gérer les médias visuels à la maison » (*Ibid.*). La motion contient ensuite le développement de l'argumentaire de Näf. Il débute par l'affirmation des relations de cause à effets entre la consommation de médias et les comportements indésirables, comme les « mauvais résultats scolaires, les problèmes de santé et les comportements agressifs ». Pour preuve, « la recherche empirique en sciences sociales » met cette relation « en évidence », depuis plus de trente ans. Näf étaye ses propos sur trois paragraphes, avant de s'intéresser plus spécifiquement aux effets des jeux vidéo violents. Je reproduis ci-dessous l'entier du quatrième paragraphe de son développement :

« Déjà bien avant les incidents de Littleton (USA) et d'Erfurt (D), des voix s'élevaient dans l'opinion pour réclamer l'imposition de restrictions à la consommation de jeux vidéo violents. Cette revendication est étayée par un grand nombre d'études scientifiques. La violence dans les jeux vidéo et les jeux d'ordinateur entraîne la violence dans la réalité. La proportion d'élèves des écoles qui ont été impliqués dans des incidents de violence physique augmente en relation avec la dépendance à des produits télévisuels ou vidéo violents. On peut supposer que la violence dans les médias entraîne une désensibilisation. De plus, la télévision et les jeux vidéo reproduisent des modèles féminins et masculins qui ont une influence négative sur nos enfants et qui leur rendent difficile de vivre une vie sexuelle satisfaisante »<sup>1</sup> (*Ibid.*).

Face à ces constats, le texte demande qu'une prévention soit mise en place et se termine par une requête : « Même s'il n'y a pas d'urgence formelle, la présente motion doit être traitée en priorité, car il est important d'agir vite » (*Ibid.*).

Le Conseil-exécutif bernois y répondra positivement, validant dans un premier temps la relation de cause à effet entre la consommation des médias et les comportements « indésirables » : « Compte tenu de l'actualité du sujet et du développement effréné des médias et des technologies de la communication, les résultats de recherche auxquels se réfère le motionnaire doivent être pris au sérieux » (*Ibid.*). De ce point de vue, la réponse du Conseil-exécutif abonde dans le sens de Näf, et appelle les parlementaires à adopter les deux points de la motion. Cette dernière sera adoptée pour les deux points (Point 1 : 73 voix pour / 47 voix contre / 10 abstentions ; Point 2 : 101 voix pour / 30 voix contre / 3 abstentions). On voit comment cette intervention se réfère à une situation jugée problématique qui nécessite d'être résolue rapidement, selon les termes de Näf, en informant les parents et les répondants d'enfants sur les « dangers de la consommation de jeux vidéo et de télévision » qui mènent, par lien causal, à des « comportements indésirables ».

La deuxième intervention de Näf est la motion qui demande au Conseil-exécutif de déposer une initiative cantonale<sup>2</sup> sur l'interdiction des jeux vidéo violents (Motion 291-2007). Il n'est plus

---

<sup>1</sup> La traduction provient du site web du Grand Conseil bernois. Le Canton de Berne étant bilingue, la plupart des textes parlementaires sont traduits en français.

<sup>2</sup> Comme l'indique le site web de l'Assemblée fédérale, « tout canton peut proposer, au moyen d'une initiative, qu'une commission élabore un projet d'acte de l'Assemblée fédérale. L'initiative en question doit être assortie

question de faire de la prévention auprès des parents et des répondants scolaires d'enfants. Cette motion plus répressive est déposée le 19 novembre 2007, un mois avant le dépôt de la plainte contre Media Markt. Soit, en premier lieu, la demande du texte : « Il est interdit de fabriquer, de promouvoir, d'importer, de vendre et de remettre des jeux vidéo qui consistent, pour gagner, à exercer virtuellement des actes de cruauté envers des êtres humains ou des personnages à l'apparence humaine » (*Ibid.*). Näf développe son argumentaire en reprenant les liens de cause à effet qui existeraient entre consommation de jeux vidéo violents et comportements violents. D'une part, la « recherche empirique » vient étayer ce point :

« La violence juvénile n'est certes pas imputable à quelques facteurs seulement, mais des études récentes ont montré empiriquement qu'il existe un lien de plus en plus étroit entre les comportements violents et la consommation de jeux d'action. Les scientifiques attribuent ce phénomène au réalisme du graphisme et aux multiples possibilités qui s'offrent au joueur d'exercer de la violence. Ce dernier peut en outre améliorer son score en utilisant des armes contre des êtres humains ou des personnages à l'apparence humaine » (*Ibid.*).

D'autre part, selon l'auteur de la motion, les tueries « survenues à Littleton (États-Unis), Erfurt, Tessin (Allemagne) et Tuusula (Finlande) confortent l'hypothèse selon laquelle ces jeux vidéo incitent certains joueurs à passer du virtuel à la réalité » (*Ibid.*). La motion demande explicitement que l'article 135 du Code pénal suisse soit modifié, de par son inapplicabilité dans sa « forme actuelle » et du fait que la recommandation PEGI n'ait « aucun impact » (*Ibid.*). On retiendra que Näf mentionne par deux fois le jeu *Stranglehold* (Midway, 2007) dans son argumentaire, pour exemplifier l'« enthousiasme suscité » par les jeux vidéo violents, d'une part, et, d'autre part, indiquer que la version du jeu disponible à la vente en Suisse est interdite en Allemagne.

Le Conseil-exécutif entend les préoccupations formulées dans la motion et s'accorde à dire que la violence des jeunes est un « risque à traiter » (Gilbert, 2007), malgré toutes les nuances qui peuvent y être apportées : « indépendamment des nombreuses études réalisées ces derniers temps sur la violence des jeunes et révélant en fin de compte des résultats très variés, [...] il est primordial de lutter contre ce problème » (Motion 291-2007). Le Conseil-exécutif appellera le Grand Conseil à rejeter la motion, arguant que les bases légales sont suffisantes pour agir efficacement contre les jeux vidéo violents. À la session parlementaire du 8 avril 2008, de nombreux parlementaires soutiendront publiquement la motion de Näf, qui sera approuvée par 119 voix pour, 24 voix contre et 5 absentions. On retiendra des discussions de la session d'avril 2008 que quelques députés citent la motion Hochreutener (L'Assemblée fédérale - Le Parlement suisse, 2007), déposée en fin d'année 2007 au niveau fédéral.

---

d'un développement faisant état des motivations du canton et indiquant notamment les objectifs de l'acte ». Voir <https://www.parlament.ch/fr/%c3%bcber-das-parlament/parlamentsw%c3%b6rterbuch/parlamentsw%c3%b6rterbuch-detail?WordId=212>, consulté le 07/10/2020.

Il ressort des deux premières motions du député socialiste, et de leurs réceptions respectives, qu'en 2007 il ait fallu « faire quelque chose pour protéger les jeunes », tant d'un point de vue de la prévention (Motion 011-2007) que d'un point de vue pénal (Motion 291-2007). À chaque fois, les motions, ainsi que les réponses du Conseil-exécutif et des parlementaires en sessions, ont consisté en des prises de position morales. Ce faisant, ces dernières attribuent en creux la « propriété du problème public » (Gusfield, 2009 [1981] : 10-14) à l'État, par l'intermédiaire de ses corps politiques cantonal et fédéral. Les députés du Grand Conseil, en approuvant les deux motions, ont appuyé les propositions de Näf, qui définissaient les instances politico-légales du pays comme ayant la « responsabilité politique du problème » (*Ibid.* : 14-17), la « responsabilité causale » étant encore sujette à discussions dans les échanges en sessions. Néanmoins, la responsabilité causale est établie sur un arrière-fond composé d'une part d'études sur les effets des médias et, pour ce qui nous concerne plus spécifiquement, sur les effets des jeux vidéo violents. D'autre part, l'« actualité » du problème public trouve un écho avec des tueries et autres faits divers au dénouement tragique. Les deux motions suivantes, déposées par Näf sans cosignataires, suivent cette configuration, comme nous le verrons ci-dessous.

« Interdiction des jeux vidéo violents en prison » est la troisième motion de Näf entourant le problème public des jeux vidéo violents. La demande concerne cette fois-ci la restriction de « consommation de violence virtuelle dans les foyers d'éducation et les prisons » en interdisant l'accès aux détenu-e-s aux « vidéos et jeux vidéo qui exaltent la violence » (Motion 203-2009). Cette fois-ci, le développement de la motion se base premièrement sur un fait divers survenu deux mois avant le dépôt de la motion : le 4 mars 2009, Lucie Trezzini, fille au pair de 16 ans, était emmenée chez un « détraqué récidiviste » (LI, 02.03.2019) avant de périr dans d'« horribles circonstances » (*Ibid.*). Näf fonde sa demande de restriction de la sorte : « À l'occasion du meurtre de Lucie Trezzini, on a appris que l'auteur présumé avait passé beaucoup de temps dans sa cellule de la prison de Lenzbourg, où il avait séjourné, à commettre des meurtres virtuels » (Motion 203-2009). Deuxièmement, Näf se base sur l'actualité des textes étatiques pour justifier sa motion. Quelques semaines avant, le Conseil fédéral fait paraître un rapport d'experts sur « Les jeunes et la violence » (2009). Näf cite le rapport explicitement : « le Conseil fédéral attire l'attention sur le fait que l'influence néfaste des jeux vidéo violents est encore plus prononcée sur les personnes ayant des troubles de la personnalité », rajoutant qu'un psychologue des médias considère cet effet « particulièrement dangereux chez les délinquants » (Motion 203-2009). Le Conseil-exécutif se montre réceptif, dans sa réponse écrite, à la volonté du motionnaire d'être restrictif. Ici aussi, le premier va voir un lien de cause à effet dans le risque que constitue l'« influence des médias » (*Ibid.*), comme le martèle le second. Puis, il rappelle les règles mises en œuvre dans les différents établissements du Canton de Berne. Enfin, le Conseil-exécutif ne juge pas nécessaire de prendre davantage de mesures : « la volonté de l'auteur de la motion trouve déjà aujourd'hui un large écho



sous une forme adaptée aux différents milieux de l'exécution des peines et mesures » (*Ibid.*). Il propose l'adoption de la motion tout en proposant de la classer<sup>1</sup>. En session parlementaire, la motion sera suivie par 132 voix pour, 1 voix contre et aucune abstention.

La quatrième motion de Näf porte plus largement sur la protection des jeunes contre la violence dans les médias (Motion 205-2009). Le texte contient deux demandes : d'une part, le Conseil-exécutif est « chargé de présenter [...] des mesures répressives » au niveau cantonal face à la violence médiatique ; d'autre part, il est attendu qu'une initiative cantonale bernoise soit déposée auprès de l'Assemblée fédérale afin de « créer les bases nécessaires » à la mise en place d'un service de certification national et indépendant, de même que les bases légales requises imposant une « protection de l'enfance et de la jeunesse contre la violence dans les médias ». L'argumentaire de Näf se base sur le rapport du Conseil fédéral précédemment cité (2009). Pour le motionnaire, le pouvoir exécutif du pays « confirme que les représentations de la violence renforcent l'agressivité des enfants et des jeunes qui présentent des problèmes », le citant *in extenso*. Malgré cela, regrette Näf, le Conseil fédéral refuse qu'une « loi nationale sur la protection de l'enfance et de la jeunesse voie le jour », faisant référence à la réponse dudit Conseil à la motion Hochreutener, déposée en 2007 au Conseil national. À l'époque, le Conseil fédéral jugeait en effet qu'il était du ressort des cantons de prendre des mesures de protection. Le Conseil-exécutif invitera le Grand Conseil à rejeter la motion, jugeant suffisantes les mesures prises au niveau cantonal pour protéger la jeunesse, « chiffres à l'appui ». En session, les parlementaires bernois rappelleront qu'il est de leur obligation morale de signifier l'importance de la question au niveau national. La motion sera acceptée à une petite majorité, avec 63 voix pour, 57 voix contre et 11 abstentions.

### La fondation de la Vereinigung gegen mediale Gewalt

Au milieu de ces expérimentations juridico-politiques, Näf co-fonde la Vereinigung gegen mediale Gewalt (VGMG), une association qui sera présentée par certains énonciateurs médiatiques comme luttant contre les jeux vidéo violents. Fondée en 2009, elle comporte des politiciens et des membres de différents partis politiques, allant du Parti socialiste à l'Union démocratique du centre (UDC) en passant par le Parti libéral-radical. M'inspirant du travail de Cefai et Gardella (2011) sur l'ethnographie de l'association Samusocial à Paris, je considère VGMG comme une « activité collective qui s'auto-organise et s'autoréfléchit, tout en aménageant l'environnement dans lequel elle prend place » (Cefai et Gardella, 2011 : 19). Ainsi, l'association explique sur son site web avoir plusieurs missions (2010), à savoir :

---

<sup>1</sup> Le classement d'une motion consiste à ne pas la mettre en œuvre, si cette action n'est pas justifiée. La décision de classement doit être acceptée par le parlement.

- L'éducation et la sensibilisation, notamment par les motions déposées par Näf au Grand Conseil bernois sur le besoin de prévention et la « nécessité de créer des moyens de répressions » (Motion 205-2009).
- Une « réglementation plus stricte », qui s'appuie sur les motions de Näf sur l'interdiction des jeux vidéo violents (Motion 291-2007) et sur la protection des enfants et des adolescents contre la violence dans les médias (Motion 205-2009). La VGMG soutient l'idée de création d'un service national de certification en regard de la violence dans les médias, que l'on retrouvait dans la dernière des quatre motions de Näf.
- L'engagement d'un dialogue avec la communauté des joueurs (*Gamer-Gemeinschaft*). Les traces de ce dialogue sont difficiles à retrouver. Il semblerait que Näf ait engagé la conversation avec des membres des forums des sites web de GameRights ou de politnetz.ch<sup>1</sup>. Aussi, on retrouve une trace d'une rencontre entre Näf et des joueurs lors d'une « LAN-Party » dans un article éloquent de la *Berner Zeitung*, en février 2010 (BeZ, 22.02.2010). Le texte relate la tenue d'une soirée LAN, où le co-organisateur attend dubitativement Näf à l'entrée. Ce dernier est présenté comme invité spécial, qui débarque rayonnant, la commission juridique du Conseil des États venant d'approuver « la semaine dernière une interdiction de vente [des jeux vidéo violents] avec neuf voix contre trois ». L'article oppose les points de vue des deux hommes, notamment.
- L'énumération des actes de violence produits consécutivement à la consommation de contenus médiatiques violents, qui consiste à compiler les faits divers ou tueries depuis le cas du tireur du quartier de Höngg.
- La prise de position vis-à-vis d'agissements étatiques, notamment en commentant le rapport du Conseil fédéral « Les jeunes et la violence » (2009).
- Un travail de sensibilisation auprès des médias en émettant régulièrement des communiqués de presse.

L'association sera mentionnée dans les discours médiatiques à sa fondation en avril 2009, davantage en Suisse alémanique qu'en Suisse romande. Puis, la mention de l'association sera surtout une affaire alémanique<sup>2</sup>. Roland Näf sera son porte-parole privilégié par les comptes rendus médiatiques, qui associeront son travail politique à ses activités associatives. Les identités du député et de l'association y seront intimement liées, même au-delà du départ de Näf de l'association en

---

<sup>1</sup> Voir le compte rendu réalisé par GameRights: <https://www.gamerights.ch/ueber-uns/mission/33-news/essays/72-vgmg-greift-erneut-medienbranche-an>, consulté le 10/10/2020.

<sup>2</sup> On retrouve une mention de l'association dans un face-à-face autour de la « question du jour » de *L'Express – L'Impartial* du 27 novembre 2009, « Faut-il interdire les jeux vidéo violents? » (EXIM, 27.11.2009). La membre de l'association VGMG, Michèle Morier-Genoud, en faveur du « oui » est opposée à la « directrice d'Ubi-soft Entertainment SA et porte-parole de la SIEA », Sandra Baudois.

décembre 2010. *Der Bund* va d'ailleurs faire le rapprochement entre la dissolution de l'association, en 2014, et la fin du combat de Näf contre les *Killergames* (BU, 09.04.2014).

Nous venons de le voir, les expérimentations de Näf se font autant dans des arènes publique, judiciaire et politique. Ses agissements, faits de réajustements constants, peuvent être décrits par les traces médiées laissées durant ces années d'expérimentation. Le processus de problématisation et de publicisation entrepris par Näf, catégorisé par les discours médiatiques comme député du Grand Conseil bernois puis comme co-président du VGMM, permet la constitution d'un public composé d'autres acteurs issus principalement du monde politique. Il est raisonnable d'envisager Näf comme un « entrepreneur de morale » (Becker, 1985 [1963]), tel que défini en introduction. Le processus qu'il emploie, mélange d'expérimentations et d'interventions institutionnelles, rentre également en parfaite adéquation avec la critique opérée par Cefaï et Terzi (2012) à propos des enquêtes sociale et publique conçues par Dewey (2010b [1927]) : « On voit comment la tension entre « habitude » et « expérimentation » traverse autant l'action des publics que celle des institutions politico-administratives, ce qui interdit d'en faire deux catégories antithétiques » (Cefaï et Terzi, 2012 : 28). Intéressons-nous dès lors à l'enquête qui se mène sur des scènes cantonales et fédérale, avec les textes parlementaires qui visent à protéger la jeunesse, d'une part, en interdisant parfois les jeux vidéo violents, d'autre part.

### « Une question d'intérêt national » : l'action des textes politico-parlementaires

Le deuxième aspect sur lequel j'aimerais revenir concerne les discours émis à la genèse de l'interdiction envisagée par les pouvoirs publics. Cette phase de définition du problème part de troubles divers, de préoccupations partagées (Emerson et Messinger, 1977) qui se cristallisent dans le discours d'élus, qui font remonter au niveau national des inquiétudes locales. Cette phase circonscrit un champ d'expérience (Koselleck, 1990) qui configure l'espace des possibilités des actions et des événements à suivre. Pour rappel, le champ d'expérience dressé par les actions de Näf et les débats qui s'ensuivent en sessions parlementaires se basent sur trois aspects : d'une part, les tueries et faits divers sanglants ; d'autre part l'affirmation de Näf de l'existence d'un lien de cause à effet entre consommation de jeux vidéo violents (ou tout du moins de contenus médiatiques violents) et comportement violent qui s'appuie sur la « recherche empirique » ; enfin, l'apparition progressive d'autres textes institutionnels qui vient justifier une quelconque résolution du problème : tant le rapport du Conseil fédéral sur « Les jeunes et la violence » (2009) que la motion Hochreutener sont mentionnés. Partant, une fois l'analyse du champ d'expérience dressé, il s'agit de retracer comment, dans leur déroulement contingent, les discours contenus dans les différentes motions cantonales et fédérales projettent l'horizon d'une solution au problème posé par les jeux vidéo violents.

En configurant du sens, cette phase de « problématisation » et de « publicisation » accrédite des acteurs et distribue des pouvoirs : si le « problème des jeux vidéo violents » se joue sur des scènes institutionnelles, bien loin des initiatives civiques que permet dans d'autres cas la démocratie directe telle que pratiquée en Suisse, il se matérialise par des textes qu'il s'agit d'analyser comme des « pratiques de représentation » (*rendering practices*) (Lynch, 1985) des institutions qu'ils médiatisent. Plus avant, je considère que les textes analysés « surgissent » au sein des activités qui ponctuent un processus institutionnel » (Malbois et Barthélémy, 2018 : 33) : la « conversation texte-lecteur » oriente les actions dans un processus institutionnel. En ce sens, j'adhère aux principes de l'« ethnographie institutionnelle » de Smith, qui accorde aux textes une « capacité agentive » (D. E. Smith, 2018).

Je reviens, ci-dessous, sur le champ d'expérience problématique esquissé par les textes, ainsi que la ou les résolutions envisagées. Sous une forme synthétique, je décris leur manière de « définir la réalité » en catégorisant tant des actions que des catégories d'appartenance. Cette phase d'analyse se base premièrement sur différents documents parlementaires. D'une part, on retrouve les textes de l'Assemblée fédérale, tant ceux spécifiquement liés à la question des jeux vidéo violents que ceux mentionnant la « violence des jeunes ». D'autre part, font partie de l'analyse les initiatives cantonales en lien avec les jeux vidéo violents. Ceci me permettra de présenter les réponses institutionnelles mises en place par le Conseil fédéral dans la troisième partie de la partie « Prolongement », à savoir les rapports d'experts, les rapports du même conseil en réponse à des interventions parlementaires ainsi que des programmes nationaux issus du rapport liminaire du Conseil fédéral, « Les jeunes et la violence. Pour une prévention efficace dans la famille, l'école, l'espace social et les médias » (2009).

### Les textes parlementaires

Les textes parlementaires documentent non seulement les processus institutionnels mais ils ont aussi ceci d'intéressant qu'ils vont orienter des « programmes d'action » (Widmer, 2010b) discutés, validés puis exécutés par des individus. L'analyse du corpus de textes parlementaires indique que le processus institutionnel législatif et exécutif se fonde pour une bonne part sur de l'intertextualité. Les documents font, en effet, sans cesse référence à d'autres textes : que ce soient des textes parlementaires ou des rapports divers. Nous l'avons déjà vu avec les motions de Näf, les textes s'appuient sur d'autres textes pour articuler des solutions aux problèmes soulevés. Si l'on considère également qu'ils agissent, le compte rendu ci-dessous relève qu'il existe alors des « inter-actions » entre les textes : d'une part, certaines actions sont mentionnées dans les textes comme des raisons justifiant l'objet déposé ; d'autre part, ces actions peuvent justifier que les parlementaires « s'activent » dans la résolution de problème. Plus avant, les textes font unanimement ressortir que les objets déposés s'inquiètent de la protection des enfants et des jeunes et que cette inquiétude oriente et nourrit les propositions de solutions esquissées.

*La violence des jeunes, une « question d'intérêt national »*

Protégeons la jeunesse ! Cet appel traverse tous les textes analysés, dès 2003. « Il faut protéger la jeunesse » parce que les jeunes sont violents, disent d'une part certains objets parlementaires. D'autre part, « il faut protéger la jeunesse » des représentations plurielles de la violence. Ces deux aspects seront pris en compte par le Conseil fédéral, qui émettra en 2009 le rapport « Les jeunes et la violence. Pour une prévention efficace dans la famille, l'école, l'espace social et les médias », base de textes d'experts puis de programmes nationaux, comme nous le verrons dans la partie suivante.

Dans un premier temps, je reprends les objets parlementaires s'inquiétant du danger de la violence des jeunes, dont les « victimes, elles aussi, sont souvent des jeunes » (03.3298 Postulat Leuthard, 2003). Le texte initial est le postulat Leuthard (*Ibid.*) qui demande au Conseil fédéral d'analyser « les causes et les facteurs de la progression constante de la violence, de la délinquance et du taux de suicide chez les jeunes » (*Ibid.*) en vue d'une mise en place de « mesures harmonisées ». Sombre est le développement du postulat. On apprend que la violence et la délinquance des jeunes prennent la forme de « délits et de crimes brutaux, tels que des viols ou des meurtres » ; qu'il y a une « déchéance croissante chez les jeunes et une augmentation des cas exigeant une prise en charge psychiatrique ». Face à ce constat sinistre, le postulat invite le Conseil fédéral à explorer les « causes » de ce problème et à proposer des mesures. Ce dernier propose d'accepter le postulat, qui sera adopté au Conseil national en octobre 2003. Deux autres textes s'inquiètent de la violence des jeunes, bien après l'adoption des motions Hochreutener (2007) et Allemann (2009b). Le Conseiller national Jean-Pierre Grin dépose une interpellation en 2014 et une motion en 2019 sur la violence des jeunes :

- La première, « Violence des jeunes. Que faire ? » (2014), s'émeut des conséquences de la violence juvénile face à des « victimes innocentes ». Deux éléments pourraient expliquer « cette violence », pour Grin : la « commercialisation de certains jeux électroniques qui simulent des tueries et par là banalisent des actes violents » et la diffusion de dessins animés où « les armes à feu sont omniprésentes » (*Ibid.*). L'interpellation rentrant dans les programmes nationaux en cours, le Conseil national la liquide en juin 2014.
- La deuxième, la motion « États généraux sur la violence des jeunes » (2019), déplore la recrudescence de la violence juvénile envers des catégories incarnant l'autorité : les enseignants d'abord, les parents ensuite. La cause ? « L'omniprésence de la violence dans les médias, à la télévision ou encore dans les jeux vidéo tend à la banaliser, surtout chez les jeunes qui manquent de repères, de normes suite à un certain manque de présence des parents, ou s'ils disposent d'une liberté sans véritables limites » (*Ibid.*). Cette violence pourrait mener à une « augmentation du harcèlement de rue », selon l'auteur de la motion. Cette dernière n'a pas encore été traitée par le Conseil national.

Les deux textes déposés par Grin esquissent en arrière-fond la présence problématique des jeux vidéo violents, facteur explicatif parmi d'autres de l'augmentation de la violence juvénile. Ces différents facteurs, qui ensemble participent de la « représentation de la violence », sont les objets des textes que nous allons voir ci-dessous.

« La question de la protection des enfants et des jeunes contre la violence est une question d'intérêt national » (06.3646 Postulat Amherd, 2006). C'est ainsi que débute le développement du postulat déposé par Viola Amherd auprès du Conseil national en décembre 2006. Les représentations plurielles de la violence sont au cœur de trois objets déposés la même année, dont celui d'Amherd :

- 06.3170 - Motion Schweiger « Cybercriminalité. Protection des enfants » (2006)
- 06.3554 - Motion Hochreutener « Extension de la motion Schweiger à la représentation de la violence (2006)
- 06.3646 - Postulat Amherd « Violence des jeunes. Pour que la prévention ait davantage d'impact et d'efficacité » (2006)

La motion Schweiger visait à lutter contre la mise à disposition de pornographie dure à destination des « très jeunes internautes ». Cette motion, dont le Conseil fédéral propose de rejeter certaines des mesures, sera la base du texte de Norbert Hochreutener « Extension de la motion Schweiger à la représentation de la violence » (2006). Le texte demande d'étendre la répression et la lutte contre la pornographie aux « représentations de scènes de violence extrêmes » (*Ibid.*), citant l'article 135 du Code pénal suisse. Le développement du texte de Hochreutener s'appuie sur un fait divers brutal opposant la catégorie des « jeunes » faisant preuve de violence à la catégorie « homme » adulte :

« [...] les représentations de la violence au sens de l'article 135 CP ne sont pas seulement abjectes en soi, mais elles peuvent en outre avoir un effet désinhibiteur. Rappelons à cet égard que, dans le cas de l'agression de la Postgasse à Berne, où des jeunes ont attaqué et tellement malmené un homme qu'il ne pourra vraisemblablement jamais plus mener une vie normale, les accusés ont déclaré de manière crédible devant les juges qu'ils avaient commis cet acte abominable notamment aussi pour reproduire certaines scènes filmées » (*Ibid.*).

Le postulat Amherd (2006) vient ajouter une nouvelle couche, citant explicitement les deux motions précédentes et exigeant que les opérateurs de téléphonie mobile soient également « soumis à des obligations » face à la violence des jeunes. La Conseillère nationale de l'époque rappelle que des jeunes peuvent non seulement consommer du contenu violent sur leur téléphone portable, mais également en produire, indiquant que la pratique du *happy slapping*<sup>1</sup> doit être « empêchée ». Tant la motion Hochreutener et que le postulat Amherd seront acceptés par le Conseil national, puis par le Conseil des États pour la motion premièrement nommée. Enfin, le postulat Galladé

---

<sup>1</sup> La pratique du *happy slapping* consiste à « gifler une personne au hasard tout en enregistrant l'acte avec un téléphone avec caméra vidéo ». Cette pratique a été médiatisée au milieu des années 2000. Voir la définition sur <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=happy%20slap>, consulté le 13/10/2020.

(2007) demande au Conseil fédéral de protéger les enfants et les adolescents « en leur qualité de consommateurs de contenus médiatiques » (*Ibid.*). Ce texte ne se réfère à aucun autre objet parlementaire mais semble résumer et détailler explicitement d'autres thématiques dessinées en creux dans les objets décrits précédemment :

« Le Conseil fédéral est chargé d'élaborer, en collaboration avec les cantons, une législation uniforme visant à protéger les enfants et les adolescents de la violence dans les médias, qui devra obéir aux critères suivants :

- l'industrie des loisirs ne peut à elle seule fixer l'âge recommandé pour le visionnement d'un contenu médiatique. La Confédération et les cantons créent un organe de certification national chargé de réglementer la fixation de l'âge recommandé et l'accès aux contenus dans les salles de cinéma et les commerces, par Internet et par téléphone portable, etc. ;
- l'âge recommandé et les règles d'accès fixés par cet organe ont valeur contraignante ;
- la Confédération et les cantons édictent une réglementation uniforme pour la protection des enfants et des adolescents contre la violence des médias ;
- la Confédération et les cantons sensibilisent les enfants, les adolescents et les parents à l'utilisation des médias de divertissement » (07.3665 Postulat Galladé, 2007).

La présente proposition esquisse la possibilité de coréguler les contenus de divertissement par la création d'un organe de certification national. Cette idée est également au cœur d'une interpellation déposée par Walter Donzé au Conseil national l'année d'après (08.3265 Interpellation Donzé, 2008), qui cite le modèle néerlandais de corégulation. Les postulats Leuthard (2003), Amherd (2006) et Galladé (2007), tous trois adoptés par le Conseil national, donneront l'impulsion au Conseil fédéral de rédiger le rapport « Les jeunes et la violence. Pour une prévention efficace dans la famille, l'école, l'espace social et les médias » (2009). La question de la violence des jeunes, considérée comme d'« intérêt national » dans les années 2000, inclut en creux la question des jeux vidéo violents. Si cette dernière n'est pas explicitée dans les objets parlementaires de 2003 à 2008 cités précédemment, elle donne lieu à des dépôts d'objets parlementaires lui étant spécifiquement dédiés, comme nous allons le voir ci-dessous.

#### *L'institutionnalisation des jeux vidéo violents à l'Assemblée fédérale*

Dans le contexte des années 2000, la question des jeux vidéo violents, associée plus généralement à la violence juvénile, est un sujet qui sera débattu tant au niveau des programmes législatifs fédéral et cantonal en Suisse.

Quatre objets parlementaires seront déposés au niveau fédéral entre 2004 et 2009<sup>1</sup> :

---

<sup>1</sup> Deux autres objets traitent du sujet. Le premier est la Question Heim à l'heure des questions de la session du 18 juin 2006 (07.5190 Heures des questions. Question Heim, 2007), qui ne consiste pas en un objet parlementaire en tant que tel mais une intervention en session ; et le deuxième objet est la motion Zisyadis, qui demande d'« interdire sur tout le territoire suisse la fabrication, la vente, l'importation, la location ou la distribution de tous les jouets de guerre, ainsi que les jeux vidéos [*sic.*] correspondants » (10.3972 Motion Zisyadis, 2010).

- 04.1123 – Question Dunant « Jeux vidéo violents », 06.10.2004, déposée au Conseil national. Objet liquidé
- 07.3870 – Motion Hochreutener « Interdiction des jeux électroniques violents », 21.12.2007, déposée au Conseil national. Objet adopté
- 09.3394 – Interpellation Flückiger-Bäni « Jeux violents. Mesures du Conseil fédéral », 29.04.2009, déposée au Conseil national. Objet liquidé
- 09.3422 – Motion Allemann « Interdiction des jeux violents », 30.04.2009, déposée au Conseil national. Objet adopté

Reprenant la définition des jeux vidéo proposée par David L. J. Gerber (2010 : 81), qui peuvent être considérés comme des produits, des pratiques (qui ont des effets) ou des supports, je reviens sur le contenu des textes susnommés. Dans ces objets, les jeux vidéo violents sont catégorisés comme des produits « malsains » (04.1123 Question Dunant, 2004), qui véhiculent des « représentations de la violence » (07.3870 Motion Hochreutener, 2007) et dans lesquels de « terribles actes de violence commis contre des êtres humains ou ressemblant à des humains contribuent au succès du jeu » (09.3422 Motion Allemann, 2009). De plus, les jeux vidéo violents produisent des effets (le jeu vidéo comme pratique (Gerber, 2010)), qui constituent pour une bonne part le champ d'expérience problématique. D'une part, les textes citent la recherche empirique, ou tout du moins des travaux indéterminés issus de la « thèse des jeux vidéo comme incubateurs de comportements violents » (Gagnon, 2012). Ainsi, la question Dunant s'inquiète de l'absence de débat au début des années 2000 autour de produits « malsains » :

« Récemment, des études ont montré que la consommation de tels produits provoque, chez les jeunes, une représentation faussée du monde réel et les rend indifférents à la souffrance humaine. Par la suite, ils adoptent un comportement de plus en plus agressif et deviennent de moins en moins capables de nouer des relations humaines ».

L'argumentaire de l'interpellation Flückiger-Bäni (2009) est péremptoire : « il s'est depuis longtemps révélé que les jeux violents peuvent avoir un effet négatif sur le développement des enfants et des jeunes » (09.3394 Interpellation Flückiger-Bäni, 2009). La motion Allemann (2009) se veut plus nuancée de prime abord, avant d'affirmer l'aspect problématique de la pratique quant aux effets produits :

« Les causes de la violence chez les jeunes et les adolescents ne se laissent pas réduire à un facteur unique. Des études récentes montrent cependant de mieux en mieux qu'il existe un lien empirique entre les comportements violents et la consommation de jeux violents. On explique ce fait en grande partie par le design très réaliste des jeux et les multiples possibilités qu'ils proposent d'exercer la violence. Le succès au



jeu augmente en fonction du recours à de terribles armes contre des êtres humains et des anthropoïdes »<sup>1</sup> (*Ibid.*).

D'autre part, pour trois objets sur quatre, la consommation des jeux vidéo violents est à l'origine de certaines tueries de la décennie précédente et d'autres fusillades. La motion Hochreutener, par exemple, associe les « représentations de la violence » à la fusillade de Höngg à Zurich (voir la partie consacrée au traitement médiatique de la fusillade en introduction<sup>2</sup>, [Le problème rebondit de cas en cas \(II\)](#)) : « L'assassinat commis dans le quartier de Höngg, à Zurich, montre que les troubles de la personnalité associés aux représentations médiatiques de la violence peuvent avoir des conséquences dramatiques » (2007). Les motions de 2009, tant celle de Flückiger-Bäni que celle d'Allemann, mentionnent les tueries en Allemagne. Pour la première, les effets négatifs sur les enfants et les jeunes sont avérés, les « profils des auteurs des tragiques folies meurtrières, dont celle qui vient de se produire à Winnenden, l'ont montré » (09.3394 Interpellation Flückiger-Bäni, 2009). Le texte d'Allemann (2009), on l'a vu, reprend des arguments avancés par Näf au niveau du parlement bernois. Il va donc citer les mêmes tueries :

« Des cas isolés tels que ceux de Littleton (USA), Erfurt (D), Tessin (D), Tuusula (FIN) ou Winnenden (D) viennent renforcer l'hypothèse selon laquelle les jeux violents contribuent à pousser certains consommateurs aux pires violences réelles. De tels jeux, certes, ne transforment pas tout un chacun en tueur ; néanmoins, ils renforcent la propension à la violence chez ceux qui y sont déjà sujets » (*Ibid.*).

Les motions et interpellation de 2007 et 2009 peuvent d'ailleurs se comprendre comme des textes déposés en réaction à l'actualité tragique des tueries scolaires et de la fusillade de Höngg. Les effets exposés, les objets parlementaires cités déplorent les manques dans la prévention et la répression des actes de violence causés par des jeux vidéo violents. Deux textes pointent les insuffisances du système d'évaluation des jeux vidéo PEGI. Pour Hochreutener (2007), la démarche volontaire de ce système montre ses limites :

« Les producteurs et les commerçants se sont engagés à soumettre à un système de classes d'âge la commercialisation et la vente de jeux. Ils doivent indiquer la classification PEGI sur les jeux, mais cette démarche se fonde sur une base volontaire. Pour garantir que ces règles seront en mesure de protéger les jeunes efficacement, il convient donc d'examiner comment elles pourraient être traduites au niveau législatif. C'est la seule manière de prévoir des sanctions efficaces (boycott et exclusion) contre des commerçants en cas de comportement fautif » (*Ibid.*).

La motion Allemann va dans le même sens : « Les directives d'âges (pensons à PEGI) définies par les producteurs et les concessionnaires ne sont pas une alternative à une interdiction, car elles

---

<sup>1</sup> Il convient de noter que le texte de la motion Allemann (2009) ressemble farouchement aux argumentaires écrits de Roland Näf, tels que présentés plus haut dans ce chapitre. Allemann et Näf sont tous deux membres du Parti socialiste bernois et représentent leur canton à des échelons politiques différents.

<sup>2</sup> Pour rappel, le traitement médiatique de l'incident dramatique de Höngg se fera tant sous l'angle de la mise à disposition d'armes à feu à la suite du service militaire que sous l'angle du risque de consommation de contenus médiatiques violents. Hochreutener oriente son argumentaire en fonction du deuxième angle.

peuvent aisément être contournées » (2009). C'est que l'absence de mesures semble dessiner un avenir sombre, comme en témoigne l'affirmation de l'interpellation Flückiger-Bäni : « Ainsi, plus les jours passent sans que rien ne bouge, plus la Suisse devient-elle un pôle d'attraction pour les fournisseurs de jeux violents »<sup>1</sup>.

Tant la motion Hochreutener, qui vise une interdiction des jeux vidéo violents aux mineurs, que la motion Allemann, qui vise une interdiction « totale » des jeux vidéo violents, proposent de modifier les bases légales, avec l'article 135 du Code pénal en ligne de mire.

Le Conseil fédéral partagera la même inquiétude quant aux conséquences de la pratique. Parfois, il admettra l'existence d'un lien causal entre consommation de jeux vidéo violents et actes violents. En réponse à la question Dunant (2004), par exemple :

« Le Conseil fédéral partage l'avis de l'auteur de la question, selon lequel la consommation de représentations de scènes de violences extrêmement brutales, qu'il s'agisse d'images ou de films réels ou de jeux informatiques virtuels, est de nature à provoquer, précisément chez les jeunes, des comportements malsains à la fois pour eux-mêmes et pour la société. Par ailleurs et de manière générale, de telles représentations sont propres à accroître chez celles et ceux qui y assistent la propension à reproduire les actes de brutalité qu'ils ont vu ou, pour le moins, à les rendre de moins en moins sensibles à la violence » (Réponse du Conseil fédéral à la question Dunant, 2004).

Le Conseil fédéral tiendra aussi pareils propos en réponse à la motion Hochreutener (2007). Il se montrera plus nuancé dans son retour à l'interpellation Flückiger-Bäni (2009), qui s'adressait à lui en ces termes : « [Le Conseil fédéral est-il] conscient de l'influence destructrice de ces jeux violents et d'autres produits semblables ? ». Ce dernier indiquera que la « pratique excessive » de jeux violents peut être nocive, mais que les « travaux de recherche les plus récents ne livrent toutefois aucune indication que ces jeux sont à l'origine d'actes de violence ». C'est cumulé à d'autres facteurs à risque que la consommation de jeux vidéo violents peut s'avérer problématique, indique-t-il.

Pour le Conseil fédéral de l'époque, la thématique des jeux vidéo violents peut être incluse dans le traitement de la violence des jeunes. Il précise qu'il travaille sur le sujet et fait référence aux objets cités plus haut, notamment les postulats Leuthard (2003), Amherd (2006) et Galladé (2007). Dans ce sens, il préconise aux Chambres fédérales de refuser les motions Hochreutener (2007) et Allemann (2009), comme vu dans le texte original, [« Banning violent video games in Switzerland »](#) (2015).

---

<sup>1</sup> Il est à noter que ce type d'énoncé indique en creux que les « fournisseurs de jeux violents » soient des fournisseurs « étrangers » qui menacent la paix des Suisses. Cette incursion menaçante venue de l'extérieur parcourt de nombreux objets politiques en Suisse. A ce propos, voir la thèse de Terzi sur l'affaire des « fonds juifs » (2005) ou le texte de Widmer à propos de l'interview de l'ancien Conseiller fédéral Jean-Pascal Delamuraz au *24 Heures* sur la même thématique (1999b).

## Variations sur un même thème : les initiatives cantonales visant l'interdiction des jeux vidéo violents

Parallèlement aux motions Hochreutener (2007), Allemann (2009) et à l'interpellation Flückiger-Bäni (2009), plusieurs cantons déposent des initiatives cantonales auprès de l'Assemblée fédérale, selon le droit d'initiative, article 160, alinéa 1 de la Constitution fédérale<sup>1</sup>. À savoir :

- 08.316 – Initiative cantonale « Interdiction des jeux vidéo violents », Berne, 18.06.2008.
- 08.334 – Initiative cantonale « Révision du Code pénal », St-Gall, 23.12.2008.
- 09.313 – Initiative cantonale « Mieux protéger les enfants et les jeunes contre la violence dans les jeux vidéo et les médias », St-Gall, 26.05.2009.
- 09.314 – Initiative cantonale « Révision de l'article 135 CP », Tessin, 27.05.2009.
- 09.332 – Initiative cantonale « Interdiction des jeux vidéo violents », Fribourg, 16.11.2009.
- 10.302 – Initiative cantonale « Interdiction des jeux vidéo violents », Zoug, 05.01.2010.
- 11.301 – Initiative cantonale « Protéger les jeunes contre les jeux et les sports violents », Lucerne, 24.01.2011.

Il ressort de la lecture de ces textes qu'il existe un dénominateur commun qui les traverse tous. Quatre autres initiatives (09.313 Initiative cantonale saint-galloise, 2009; 09.314 Initiative cantonale tessinoise, 2009; 09.332 Initiative cantonale fribourgeoise, 2009; 11.301 Initiative cantonale lucernoise, 2011) proposent peu ou prou la même chose que ce que l'initiative cantonale bernoise articule la première de la sorte :

« L'Assemblée fédérale est invitée à mettre en place les bases légales propres à permettre d'interdire de fabriquer, de promouvoir, d'importer, de vendre ou de remettre des jeux vidéo qui consistent à exercer virtuellement des actes de cruauté envers des êtres humains ou des personnages à l'apparence humaine » (08.316 Initiative cantonale bernoise, 2008).

D'autres initiatives s'inquiéteront également de la représentation de la violence et demanderont un « arsenal répressif » pour y faire face (08.334 Initiative cantonale saint-galloise, 2008; 09.313 Initiative cantonale saint-galloise, 2009; 10.302 Initiative cantonale zougnoise, 2010; 11.301 Initiative cantonale lucernoise, 2011). De plus, trois textes formulent un élément articulé par la motion Allemann (2009), soit la création d'une « autorité d'agrément », comme par exemple un « organisme fédéral de certification » (09.313 Initiative cantonale saint-galloise, 2009; 10.302 Initiative cantonale zougnoise, 2010; 11.301 Initiative cantonale lucernoise, 2011).

---

<sup>1</sup> Plus précisément : Art. 160 Droit d'initiative et droit de proposition

« Tout membre de l'Assemblée fédérale, tout groupe parlementaire, toute commission parlementaire et tout canton peuvent soumettre une initiative à l'Assemblée fédérale » (Art. 160 Cst., al. 1).

L'analyse des initiatives cantonales révèle les inquiétudes partagées à travers le pays, qui se cristallisent dans les procédures administrativo-parlementaires cantonales demandant au Parlement fédéral de légiférer. Sans entrer dans le détail de toutes les initiatives, je conduis une analyse énonciative de la motion Collomb (Canton de Fribourg). Avant de conduire cette analyse, il convient tout d'abord de rappeler que le texte est destiné au Conseil d'État fribourgeois. Dans ce texte, ce dernier est sommé de présenter au Grand Conseil un projet de décret portant sur l'exercice du droit d'initiative du Canton de Fribourg auprès de l'Assemblée fédérale pour interdire les jeux vidéo violents. Le texte s'adresse à un public politique appelé à agir, soit à proposer une initiative cantonale à l'Assemblée fédérale en cas d'acceptation de la motion. Le texte de l'initiative cantonale devrait contenir la demande suivante : « L'interdiction de fabriquer, de promouvoir, d'importer, de vendre et de remettre des jeux vidéo violents qui consistent à exercer virtuellement des actes de cruauté envers des êtres humains ou des personnages à l'apparence humaine » (1058.08 Motion Collomb, 2008). La perpétuation et la représentation d'« actes de cruauté » est punissable selon l'art. 135 du Code pénal suisse, ce qui justifie la demande d'interdiction. La formulation de cette demande, de même que le développement qu'en fait Collomb indiquent que tous les jeux vidéo violents consistent en la reproduction d'actes de cruauté et qu'il faut donc tous les interdire. Le début du développement dresse l'arrière-fond normatif du problème en décrivant le monde d'une certaine manière, un monde qui comprend des jeux vidéo violents qui immergent des « enfants toujours plus jeunes » dans les « mondes d'action les plus brutaux ». L'aspect ludique de ces mondes réside dans la destruction et le meurtre. L'énonciateur va mobiliser une figure qui assure et relaie l'expression du trouble : des « associations de psychothérapeutes », acteurs légitimés ici pour s'élever contre les « dérives » des « killer game »<sup>1</sup> [*sic.*]. La motion contient tant la description de discours d'expert justifiant le lien de causalité entre les « simulateurs de guerre de l'armée » et les jeux vidéo violents<sup>2</sup> ; la mention d'un fait divers tragique qui marque l'actualité ; l'évocation de tueries non spécifiées mais dont Collomb indique la provenance (États-Unis, Allemagne et Finlande). Ces éléments « confortent l'hypothèse selon laquelle ces jeux vidéo incitent certains joueurs à passer du virtuel à la réalité des actes » (*Ibid.*). La fin du texte propose d'une part des mesures contre le problème des jeux vidéo violents, d'autre part il justifie pourquoi il est nécessaire de proposer une initiative cantonale à l'Assemblée fédérale. Ainsi, Collomb fustige l'inefficacité de la recommandation PEGI sur les limites d'âge et de la « pseudo prévention » que les producteurs et distributeurs de jeux vidéo « prétendent exercer » (*Ibid.*). Ce faisant, l'énonciateur exclut ces instances de la responsabilité politique du problème, à savoir à qui incombe le traitement politique du problème. Collomb en appelle à une base légale pour « interdire de jouer avec la mort » (*Ibid.*).

---

<sup>1</sup> La motion de Collomb est un des rares textes rédigés en français à parler de *Killergame*. L'usage en français de ce terme normativement chargé laisse peu de doute sur les actions à prendre à son encontre.

<sup>2</sup> Sans mentionner explicitement son nom, Collomb cite l'ouvrage du lieutenant-colonel Grossman (1996), *On killing : the psychological cost of learning to kill in war and society*.

Les troubles décrits, les cas avancés ainsi que l'argument selon lequel jouer aux jeux vidéo violents revient à « jouer avec la mort » sont des éléments suffisants pour que la question soit légiférée au niveau fédéral. Le Conseil d'État fribourgeois répondra favorablement au motionnaire, arguant qu'il faut que le « législateur fédéral prenne les dispositions nécessaires pour renforcer la lutte contre les représentations de violence ». La réponse s'appuie sur quelques arguments scientifiques indiquant que la violence émise par la télévision et les jeux vidéo figure parmi les « causes des actes de violence » et peut désinhiber certains jeunes « manquant de stabilité ». Le Conseil d'État mentionne différentes actions entreprises, dont le dépôt de l'initiative cantonale bernoise et la publication du rapport du Conseil fédéral sur « Les jeunes et la violence. Pour une prévention efficace dans la famille, l'école, l'espace social et les médias » (2009). Ces différentes actions institutionnelles justifient pour l'énonciateur que la motion soit suivie au Grand Conseil fribourgeois, ceci afin qu'elle donne lieu à une initiative cantonale : « Le dépôt d'une initiative cantonale fribourgeoise allant dans le même sens pourrait accentuer et renforcer ces démarches en cours ». Elles permettent également de comprendre que passer par une initiative cantonale peut indiquer une certaine défiance envers l'Assemblée fédérale, qui ne parvient pas à se saisir toute seule du problème.

On voit comment se dessinent différentes actions politico-parlementaires, qui, pouvant s'appuyer sur des « prises » laissées vives par d'autres procédures précédentes, s'agrègent en une proposition de résolution d'un problème d'« intérêt national » se jouant principalement dans les coulisses de l'arène politique. Nous allons voir ci-dessous comment le pouvoir exécutif national, le Conseil fédéral, va répondre aux demandes répétées.

### **De l'« interdiction des jeux vidéo violents » à la « protection des mineurs contre les contenus problématiques » : la routinisation de résolution de problème**

Les deux premières parties du prolongement ont permis de traiter empiriquement des procédures de problématisation et de publicisation du problème public des jeux vidéo violents. Ce problème est néanmoins traité, nous l'avons vu dans le texte original ci-dessus, comme un « dysfonctionnement auquel il convient d'apporter une solution technique » (Bovet et Terzi, 2011a : 172). Cette dernière est en voie de concrétisation sous la forme de la Loi fédérale sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo (LPMFJ). Mais au moment des débats, à la fin des années 2000, la solution peut se dessiner grâce à un appareil de mesures institutionnelles qui se mettront en place à la suite de la parution du rapport du Conseil fédéral, « Les jeunes et la violence – Pour une prévention efficace dans la famille, l'école, l'espace social et les médias » (2009). Adopté le 20 mai 2009, le rapport vient en réponse aux interventions parlementaires Leuthard (03.3298), Amherd (06.3646) et Galladé (07.3665). Ce rapport analyse les causes et l'ampleur de la violence juvénile, l'influence des représentations de la violence dans les médias sur le comportement des

jeunes, et fournit une vue d'ensemble des mesures de prévention existant en Suisse. Le Conseil fédéral a identifié différents besoins dans les domaines relevant de sa compétence, concernant les bases statistiques, le soutien des acteurs compétents au niveau local et cantonal, et la protection des enfants et des adolescents contre certains contenus médiatiques. En adoptant ce rapport, le Conseil fédéral a donné mandat au Département fédéral de l'intérieur, par l'intermédiaire de l'Office fédéral des assurances sociales (OFAS) de mettre au point un train de mesures dans le domaine de la prévention de la violence et de la protection de la jeunesse. Celles-ci comprennent l'élaboration d'un programme national de prévention « Les jeunes et la violence », en collaboration avec les cantons et les communes, et celle d'un programme visant à améliorer l'offre dans le domaine de l'information sur les médias et de l'éducation aux médias, en collaboration avec la branche concernée : « Protection de la jeunesse face aux médias et compétences médiatiques » (2010). Le problème public est ainsi pris en charge par des procédures routinières des institutions publiques du pays. La période qui suit (2010 – 2015), où démarrent des programmes nationaux pour « protéger la jeunesse », correspond tant à une phase de routinisation du traitement du problème (Cefaï et Terzi, 2012) qu'à une phase de moindre médiatisation des jeux vidéo violents, que Bovet (À paraître) qualifierait de « résignation désenchantée » (*disenchanted resignation*) : « The decrease in public attention may be described as a kind of 'disenchanted resignation', rather than as the 'depublicisation' phase that typically goes along with the successful institutional handling of a public problem ».

Le compte rendu de cette phase se base sur les documents et « programmes d'action » (Widmer, 2010b) suivants :

- Le rapport d'experts « Nouveaux médias et violence [Neue Medien und Gewalt] », Office fédéral des assurances sociales (OFAS), 2009.
- Le rapport d'experts « Prévention de la violence des jeunes [Prävention von Jugendgewalt] », OFAS, 2009.
- Le rapport du Conseil fédéral « Les jeunes et la violence. Pour une prévention efficace dans la famille, l'école, l'espace social et les médias », 2009.
- Le programme national « Protection de la jeunesse face aux médias et compétences médiatiques », OFAS, 2010-2015 ; de même que son évaluation, consignée sous forme de rapport (La Mantia *et al.*, 2015; Latzer *et al.*, 2015).
- Le programme national de prévention « Les jeunes et la violence », OFAS, 2010-2015; de même que son évaluation, consignée sous forme de rapport (Féraud et Huegli, 2015).

De ces différents « programmes d'actions », il ressort que les jeux vidéo violents font partie d'un éventail plus large de « contenus inappropriés », qui inquiètent tant le Conseil fédéral que les différents acteurs institutionnels impliqués. Ces contenus se doivent d'être encadrés par un projet

de loi, qui sera transformé en une « loi fédérale sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo » (LPMFJ), sur le point d'être avalisée. Je reviens premièrement sur les différentes actions institutionnelles mises en place puis évaluées entre 2010 et 2015 avant de présenter, deuxièmement, l'avant-projet de la LPMFJ et les résultats obtenus à la suite de sa période de consultation (2019-2020).

### Les programmes nationaux et leurs évaluations

Les jeunes et la violence, premièrement. Au vu de la complexité des questions soulevées dans les postulats Leuthard (2003), Amherd (2006) et Galladé (2007), l'Office fédéral des assurances sociales (OFAS) confie la tâche à un groupe d'experts de rédiger un rapport sur la prévention de la violence, qui l'« examine selon trois angles différents » :

- « livrer une vue d'ensemble aussi actuelle et complète que possible de l'état des connaissances concernant les mesures de prévention de la violence efficaces dans les domaines de la famille, de l'école et de l'espace social ;
- tenir compte de toute l'évolution psychique et sociale entre la naissance et l'adolescence afin de pouvoir apporter un soutien global à l'enfance et à la jeunesse ;
- prendre en compte dans une mesure équivalente les trois approches de la prévention (universelle, sélective et indiquée) et préciser lesquelles sont les plus adaptées aux différents groupes cibles » (Eisner, Ribeaud, et Locher, 2009).

Les constations et les recommandations de ce rapport formeront les axes principaux du programme national « Les jeunes et la violence », qui sera initié en 2010 et qui se terminera en 2015. Le programme visait à « poser les jalons d'une prévention efficace et durable de la violence en Suisse », notamment en aidant les acteurs du domaine à concevoir et à mettre en œuvre des stratégies et des mesures de prévention de la violence. Les objectifs opérationnels du programme étaient de constituer, d'une part, une base de savoir sur les bonnes pratiques en matière de prévention de la violence, d'autre part de diffuser le savoir recueilli afin de coordonner la « pratique » sur les différents terrains, et enfin de favoriser la mise en réseau des acteurs dans la perspective d'une collaboration durable. Selon le rapport d'évaluation du programme national (Féraud et Huegli, 2015), les trois objectifs opérationnels ont été atteints et ont permis de systématiser les activités menées dans le domaine de la prévention de la violence. Cette systématisation donne lieu à des retombées pour les cantons et les communes de Suisse, déclinées soit en des « stratégies cantonales de prévention de la violence », soit en des mises en œuvre de mesures de prévention de la violence par des responsables cantonaux ou communaux. Il ressort de la lecture analytique du rapport d'experts de 2009, du programme national et de son évaluation en 2015, ainsi que du rapport du Conseil fédéral à la suite du programme national (2015b) que ces différents textes considèrent la genèse de la violence juvénile comme multifactorielle : « En l'état actuel des connaissances, il n'y a pas une cause unique à la violence juvénile. [...] La recherche a identifié un grand nombre de facteurs de risque au niveau de l'individu, de la famille, du cercle d'amis, de l'école, des loisirs et du

voisinage susceptibles d'accroître la propension à la violence » (Eisner, Ribeaud et Locher, 2009 : 19). Dans la catégorie « loisirs », les jeux vidéo ne sont mentionnés qu'une seule fois. La sous-catégorie des « jeux vidéo violents » n'apparaît donc jamais dans les textes. Au terme du programme national, le Conseil fédéral n'a pas jugé nécessaire de prolonger le « programme d'actions », celui-ci ayant porté ses fruits (2015b).

Les jeunes et les médias, deuxièmement. Partant du constat que la « population s'inquiète des possibles effets négatifs et néfastes » des médias électroniques et interactifs sur les enfants et les adolescents (nombreux étant ceux qui supposent un « lien entre la consommation de contenus médiatiques violents et la violence des jeunes » (O. Steiner, 2009)), le Conseil fédéral donne le mandat au chercheur Olivier Steiner de rédiger un rapport sur les nouveaux médias et la violence (*Ibid.*). Ce texte expose l'état, à la fin des années 2000, de la recherche sur l'utilisation des nouveaux médias par les enfants et les adolescents et sur l'impact des contenus violents. Le rapport se veut nuancé, d'une part, lorsqu'il conclut que la consommation de représentations de la violence « accroît le risque de violence non pas de manière générale, mais quand elle est associée à d'autres facteurs critiques présents dans la vie et l'environnement des jeunes »<sup>1</sup> (*Ibid.*). L'énonciateur semble davantage préoccupé, d'autre part, lorsqu'il affirme que les « enfants et les adolescents [peuvent avoir] souvent un accès non protégé aux médias et qu'ils entrent en contact, volontairement ou non, avec des contenus très problématiques » (*Ibid.*). De ce rapport, l'Office fédéral des assurances sociales retient la nécessité de renforcer la protection des jeunes dans le domaine des nouveaux médias. Un programme national est mis en place afin d'améliorer l'éducation aux médias et la sensibilisation des enfants, des adolescents et de leurs parents aux dangers potentiels, tout en donnant des informations facilement compréhensibles sur les médias et leurs contenus. Le programme national poursuit quatre objectifs :

- La mise en place et l'entretien d'une plateforme nationale de référence, dont l'objectif est de fournir et de diffuser de façon ciblée des informations sur le thème des jeunes et des médias. Le site [Jeunesetmedias.ch](http://jeunesetmedias.ch)<sup>2</sup>, toujours en ligne et alimenté, est créé à cette fin et répond « pleinement » à l'objectif fixé en début de programme (La Mantia *et al.*, 2015).
- Le regroupement des prestations de soutien et mobilisation de personnes relais importantes.

---

<sup>1</sup> Il est intéressant de constater que le rapport de Steiner se veut très prudent quant à la notion et la portée des « effets des médias » : « L'une des difficultés principales de la recherche sur l'effet des médias réside dans le fait qu'il est pratiquement impossible de mettre en évidence des causalités immédiates, autrement dit des liens directs de cause à effet » (2009 : IX). Néanmoins, Steiner refuse d'adhérer à la thèse de l'innocuité de la violence des médias : « même lorsque les liens de causalité sont peu manifestes au sein de grandes populations, les représentations de la violence renforcent clairement l'agressivité chez certains groupes à risque » (*Ibid.*). Sur la discussion autour des effets des jeux vidéo violents, voir la partie [La sempiternelle querelle autour des effets des jeux vidéo violents](#) dans l'introduction générale.

<sup>2</sup> Voir le site web <https://www.jeunesetmedias.ch/fr.html>, consulté dernièrement le 18/10/2020.



- Le développement de méthodes qui ont permis de proposer des « modèles de développement des compétences médiatiques misant sur l'approche de l'éducation par les pairs » (*Ibid.*).
- L'encouragement à la coopération et à la mise en réseau entre les professionnels actifs dans le domaine des jeunes et des médias. « Des rencontres du groupe d'accompagnement, des réunions du réseau des délégués cantonaux ainsi que deux forums spécialisés nationaux ont été réalisés à cette fin » (*Ibid.*).

À l'issue du programme, en 2015, le Conseil fédéral a chargé l'OFAS de poursuivre les mesures fédérales pour protéger les jeunes face aux médias (soutien et coordination) et de lui rendre compte tous les cinq ans de l'avancement des mesures et des résultats obtenus.

Si l'on s'intéresse au problème public des jeux vidéo violents comme « modalisation du temps » (Chateauraynaud et Torny, 1999), on constate que les jeux vidéo violents comme pratique occupent une bonne part du rapport de Steiner (2009 : 28-32), sous la forme d'une revue de la littérature de leurs « effets ». S'appuyant sur un tel « champ d'expérience » (Koselleck, 1990), le rapport nuance un présent préoccupant mais pas nécessairement problématique. Un des « horizons d'attente » (*Ibid.*) est la création du site web [Jeunesetmedias.ch](http://Jeunesetmedias.ch). Celui-ci fonctionne comme une plateforme de référence pour proposer des solutions, plus particulièrement sous la rubrique « Médias et violence » qui contient de nombreuses ressources de prévention en lien avec les contenus violents présents dans les jeux vidéo. Quelques années plus tard, la problématique se conçoit en d'autres termes. Dans les documents du Conseil fédéral, « Jeunes et médias. Aménagement de la protection des enfants et des jeunes face aux médias en Suisse » (2015a), et de l'évaluation de l'OFAS (La Mantia *et al.*, 2015), les jeux vidéo violents sont mentionnés premièrement comme éléments contextuels qui justifiaient la mise en place du programme national, notamment dans les textes parlementaires susmentionnés, avant d'être évacués purement et simplement du rapport d'évaluation. En effet, en 2015 et par la suite, le terme parapluie de « contenus inappropriés » (ou « contenus inadéquats ») prend le pas sur la désignation précise des différents contenus problématiques. Dans son rapport « Jeunes et médias » de mai 2015, le Conseil fédéral est arrivé à la conclusion que quatre problématiques prioritaires devaient être traitées par des « mesures d'ordre réglementaire » (*Ibid.*) pour protéger les enfants et les jeunes face aux médias :

- contenus faisant l'objet d'une interdiction générale (pédopornographie, actes de cruauté, racisme, etc.) ;
- contenus n'étant pas adaptés à certaines catégories d'âge (pornographie douce, actes de violence légère, scènes effrayantes, etc.) ;
- messages préjudiciables dans le cadre de la communication individuelle (cyberharcèlement, *cybergrooming*, *sexting*, etc.) ;

- manque de transparence dans le traitement des données personnelles, avec des conséquences difficiles à évaluer (obtention, utilisation et diffusion de données de tiers, etc.).

Les jeux vidéo violents, tels qu'ils étaient catégorisés à la fin des années 2000, tombent sous l'appellation des deux premières problématiques : contenus faisant l'objet d'une interdiction générale si l'on se réfère à la motion Allemann (2009) ou aux actions de Näf ; et contenus n'étant pas adaptés à certaines catégories d'âge, comme le voulait la motion Hochreutener (2007). Quel est donc l'horizon d'attente en 2015 ? C'est pour encadrer ces contenus dans les films et les jeux vidéo que le Conseil fédéral donne le mandat au Département fédéral de l'Intérieur (DFI) d'élaborer la Loi fédérale sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo (LPMFJ), loi discutée dans la partie ci-dessous.

### La Loi fédérale sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo (LPMFJ)

Comment se conçoit le précepte moral « Il faut protéger la jeunesse » à la fin des années 2010 ? La violence contenue dans les jeux vidéo ne semble plus être une tête de gondole des contenus médiatiques problématiques, comme cela pouvait être le cas dans les années 2000. Le rapport « Jeunes et médias. Aménagement de la protection des enfants et des jeunes face aux médias en Suisse », adopté par le Conseil fédéral le 13 mai 2015, arrive à la conclusion que, pour garantir une protection adéquate des enfants et des jeunes face aux médias, il faut prendre des mesures tant dans le domaine éducatif que dans le domaine réglementaire. Le Conseil fédéral a donc chargé le Département fédéral de l'Intérieur (DFI) de poursuivre les mesures du volet éducatif de la protection des enfants et des jeunes face aux médias élaborées dans le cadre du programme « Jeunes et médias ».

En ce qui concerne le volet réglementaire de la protection des enfants et des jeunes face aux médias, un « besoin d'intervenir particulier a été identifié au niveau de la problématique des contenus de films ou de jeux vidéo non adaptés à certains groupes d'âge » (Office fédéral des assurances sociales, 2019). On apprend dans le rapport explicatif de l'avant-projet de la LPMFJ que le Conseil fédéral a chargé le DFI d'examiner, en collaboration avec le Département fédéral de justice et police (DFJP), « l'opportunité de légiférer à l'échelle fédérale en matière de films et de jeux vidéo, sur la base de l'art. 95, al. 1, de la Constitution fédérale, et de déterminer la forme à donner à cette réglementation » (*Ibid.*). Les résultats de ces examens et une proposition pour la marche à suivre ont été présentés au Conseil fédéral le 19 octobre 2016. Par la suite, le Conseil fédéral a chargé le DFI d'élaborer, en concertation avec les cantons et les principales associations du secteur du film et du jeu vidéo, un projet de corégulation destiné à la consultation. Cette forme de réglementation<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Latzer *et al.* (2015) définissent la réglementation comme une « intervention intentionnelle sur les marchés, qui limite le comportement des acteurs du marché afin d'atteindre des objectifs de nature publique, en l'occurrence la protection des mineurs ». Une distinction peut être faite entre la réglementation par l'État et d'autres formes

varie fortement de l'autorégulation, telle qu'elle est notamment pratiquée par l'industrie des jeux vidéo et critiquée à la fin des années 2000, comme nous l'avons vu tant dans les textes de Näf que dans certains objets parlementaires.

La responsabilité de rédiger l'avant-projet a été confiée à l'OFAS. Ce dernier a été accompagné par un groupe de travail composé de représentants de la Confédération, des cantons, des associations des secteurs du film et des jeux vidéo, dont la Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) et la Swiss Game Developers Association (SGDA), et finalement des représentants des consommateurs, comme GameRights, Swiss Gamers Network et la Fédération romande des consommateurs. Dans le rapport d'avant-projet, l'OFAS constate qu'à la fin des années 2010 :

« [...] les enfants et les jeunes ne sont pas suffisamment protégés contre les contenus préjudiciables : ils peuvent en effet consommer des films ou des jeux vidéo sur de nombreux canaux (cinéma, support audiovisuel, ordinateur, console de jeu, téléphone mobile, télévision), et parfois même indépendamment du lieu. L'accompagnement par des adultes n'est par conséquent pas toujours garanti. La problématique observée des contenus inadéquats pour certaines catégories d'âge met donc en évidence une nécessité d'agir dans le domaine de la protection des mineurs face aux médias » (Office fédéral des assurances sociales, 2019).

De plus, l'avant-projet vise à inscrire la corégulation dans la loi et à la soumettre au contrôle de l'État. Elle constituera la première norme uniforme à l'échelon national destinée à protéger les enfants et les jeunes contre des contenus inadéquats lors de la consommation de films ou de jeux vidéo, à la suite des problèmes soulevés :

« Le caractère très clairsemé de la réglementation et l'hétérogénéité des pratiques d'un canton à l'autre se traduisent par une protection légale lacunaire des mineurs face aux contenus inadéquats. Ce constat est particulièrement problématique dans un domaine comme celui de la protection de la jeunesse. Les mesures de protection prévues par les initiatives sectorielles ne sont pas contraignantes pour tous les acteurs du marché et présentent des problèmes de mise en œuvre. S'ajoutent à cela les difficultés liées au caractère international d'Internet et du marché concerné » (*Ibid.*).

La réglementation proposée dans l'avant-projet contient plusieurs mesures :

- L'indication clairement visible de l'âge minimal pour tout contenu filmique ou vidéoludique
- Le contrôle de l'âge par les prestataires et les organisateurs qui mettent les contenus à disposition
- La création d'un référent pour la protection des mineurs pour chaque secteur
- La mise en œuvre des mesures dans le cadre d'une corégulation « par laquelle les acteurs du secteur du film et ceux du secteur du jeu vidéo peuvent développer chacun un système de

---

de régulation, comme la corégulation, l'autorégulation au sens large et l'autorégulation au sens strict (sans aucune intervention étatique). Pour plus de précisions sur ces différentes formes de réglementation, voir Latzer *et al.* (2015).

classification d'âge ainsi que des règles relatives à l'indication de l'âge minimal, aux descripteurs de contenu et au contrôle de l'âge » (*Ibid.*).

- La possibilité pour les acteurs des deux domaines de s'associer pour former une organisation de protection des mineurs par secteur, qui pourra élaborer une réglementation relative à la protection des mineurs
- La surveillance du respect des réglementations relatives à la protection des mineurs est prioritairement assurée par les organisations de protection des mineurs elles-mêmes
- La mise en place de mesures préventives de promotion des compétences médiatiques, notamment via le programme « Jeunes et médias »

On le voit, l'avant-projet de la LPMFJ semble retenir des différents textes des années 2000 que la protection des mineurs face aux contenus médiatiques préjudiciables reste une « question d'intérêt national » (06.3646 Postulat Amherd, 2006). Seulement, le texte juge qu'une réglementation purement étatique ne permettrait pas d'atteindre les objectifs. Ainsi, il invite à classer les motions Hochreutener (2007) et Allemann (2009). À l'inverse, l'option de maintenir le *statu quo* caractérisé par une réglementation « très fragmentée ne contraignant pas tous les acteurs du secteur du film et de celui du jeu vidéo n'est pas non plus retenue » (Office fédéral des assurances sociales, 2019). La solution envisagée de corégulation est celle qui doit dorénavant être éprouvée dans les arènes juridico-politique et publique.

## Remarques conclusives

Au terme de la lecture du chapitre d'ouvrage original ainsi que de son prolongement, il s'agit de tirer les conclusions de l'analyse longitudinale du problème public des jeux vidéo violents des années 2000 à sa prise en compte métamorphosée dès le milieu des années 2010.

Premièrement, il me semblait important de retracer empiriquement l'enquête menée par des publics inquiets en dépliant d'une part les agissements de Näf comme des expérimentations, d'autre part en saisissant la part « agentive » des textes parlementaires (D. E. Smith, 2018) et enfin en rendant compte de la réception et du traitement du problème avec la solution de la LPMFJ comme ligne de mire. Cela a supposé indiquer, sous forme de narration mêlant des citations de documents originaux, comment des agents sociaux ont défini le problème par des descriptions et ont assigné l'État en propriétaire du problème (Gusfield, 2009 [1981]). Autrement dit, plutôt que de s'intéresser à ce qui est fait ou réalisé, l'intérêt réside dans la saisie des « modalités de ce faire, ainsi que ses conséquences » (Bovet et Terzi, 2012 : 316-317).

Deuxièmement, il ressort de la description de l'activité des publics inquiets, de Roland Näf aux députés ayant déposé des objets parlementaires cantonaux ou fédéraux, que leurs agissements peuvent être compris comme ce qui se doit d'être entrepris moralement dans une situation qu'ils décrivent comme problématique. « Il faut protéger la jeunesse » est effectivement saisi sous l'angle

moral, qui guide les actions menées par ces publics inquiets. La réception de ces différentes actions se fait d'ailleurs également sous cet angle. Découvrir puis considérer la trame normative qui guide les actions de publics engagés me semble heuristiquement plus fructueux que d'avoir comme *a priori* épistémologique la logique de « mise à l'agenda » (Cobb, Ross et Ross, 1976; Stone, 1989). Dit autrement, comprendre le processus de problématisation et de publicisation d'un problème orienté par le « devoir moral » des publics me paraît plus judicieux que de le saisir en appliquant une « sociologie du soupçon » (Cefaï et Pasquier, 2003).

Troisièmement, nous sommes en mesure de revenir sur les conditions de constitution d'un Public, au sens de Dewey (2010b [1927]). Les initiatives ou les expérimentations politiques de Näf, accompagné d'autres parlementaires, cherchent à constituer un Public autour des jeux vidéo afin de contrôler les conséquences indirectes sur les activités humaines : les jeux violents rendent la jeunesse violente, d'où des tueries. Mais ces initiatives parviennent difficilement à constituer ce Public, le débat reste en effet confiné dans l'arène politique. Peut-être est-ce dû à la solution proposée, à savoir l'interdiction totale des jeux vidéo violents, qui semble pour plusieurs raisons difficiles à mettre en œuvre : d'une part, on constate l'existence d'un marché international contrôlé par des producteurs de jeux organisés et puissants (Mauco, 2014). D'autre part, la liberté est érigée comme valeur cardinale dans une société libérale comme la Suisse (Chollet, 2011). De plus, la question de la responsabilité des parents dans l'éducation de leurs enfants et de leurs adolescents est un argument souvent avancé en opposition à l'interdiction (tout comme l'interrogation liée au contrôle de l'accès des jeunes aux jeux, compris comme une prérogative de l'État). Qui plus est, les initiants de l'interdiction sont souvent critiqués pour ne pas avoir une connaissance suffisante de la pratique, alors qu'ils baignent dans un contexte technophile fort au sortir des années 2000. Enfin, on voit bien en quoi l'argument de la causalité via les tueries (la pratique des jeux violents mène à des comportements violents) – si on arrive à établir cette causalité – a un potentiel d'opérateur politique très efficace pour constituer un problème, et rallier un public (Public) autour de ce problème. Cependant, l'appui sur ce lien de causalité reste fragile et branlant, comme l'a montré le désaveu public qu'essuient Näf ou d'autres agents sociaux lorsqu'ils le brandissent.

Quatrièmement, la prise en compte des processus institutionnels qui suivent l'acceptation des motions Hochreutener (2007) et Allemann (2009) par le Conseil des États en 2010 permet de voir comment les problèmes publics peuvent se comprendre comme des récits (Terzi et Bovet, 2005). En 2010, la clôture du problème se dessine sous la forme d'une interdiction générale des jeux vidéo violents, le système de réglementation par autorégulation du secteur ayant été vertement critiqué. Mais la question se transforme dans les années qui suivent : le problème se pose autrement. Celui des jeux vidéo violents se fait phagocyter par la thématique des « contenus inappropriés » dans les années 2010, tout du moins « en coulisse » des institutions législatives et exécutives du pays. Le devoir moral de protéger la jeunesse reste, mais se conçoit en d'autres termes qu'il y a quinze ans.

Présentement, les activités constitutives de l'élaboration de la Loi fédérale sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo (LPMFJ) projettent une clôture du problème d'un point de vue « réglementaire ». La « re-publicisation » dans l'arène médiatique de la thématique de l'effet des jeux vidéo violents, à l'occasion de tueries ou à la sortie de jeux controversés, indiquerait néanmoins que les jeux vidéo violents, en tant que produits ou en tant que pratique, restent un problème public qui peut ressurgir de temps à autre.



## Deuxième partie

### L'expérience des jeux vidéo violents dans l'espace public médiatique





## Chapitre 4

### La configuration du problème public par les médias



## La configuration du problème public par les médias

« La fièvre des jeux vidéo fait rage en Suisse romande. [générique] Bonsoir à vous tous! Vous connaissez Mario, le petit moustachu ? Ou Sonic, la souris malicieuse [sic] ? Non ? ça... ça vous dit rien ? Alors c'est que vous avez échappé, du moins pour l'instant, au virus des jeux vidéo, un virus très contagieux qui fait des ravages en Suisse romande. Des dizaines de milliers de jeunes et de moins jeunes passent plusieurs heures par jour derrière leur écran à tripoter leur console. Qu'est-ce qui motive tous ces accros des jeux vidéo ? Eh bien Martina Chyba et Michel Heiniger en ont rencontré quelques-uns, qui racontent ce soir à *Tell Quel* leur drôle de passion. Mais vous allez aussi découvrir, ce soir, qui est le père, qui est le concepteur de Mario et d'autres héros électroniques. Dans une interview exclusive à *Tell Quel*, le concepteur japonais s'explique pour la première fois sur la folie des jeux vidéo et l'inquiétante violence qu'ils véhiculent » (RTS, 09.10.1992).

Cette citation est extraite de l'ouverture de l'émission hebdomadaire *Tell Quel*, de la Radio Télévision Suisse (anciennement Télévision Suisse Romande), du 9 octobre 1992. Le présentateur, Eric Burnand, apparaît à l'écran avant et après le générique. Avant, pour y annoncer qu'une « fièvre des jeux vidéo fait rage ». Après, pour préciser l'aspect « contagieux » du phénomène. D'emblée, l'énonciateur journalistique<sup>1</sup> cadre la pratique des jeux vidéo comme problématique. Dans un premier temps, l'addiction aux jeux vidéo est implicitement thématisée, avec la mention des heures passées derrière l'écran par des joueurs qui « tripotent leur console », ou encore avec la désignation des joueurs comme des « accros des jeux vidéo ». Dans un deuxième temps, la promesse est faite que le reportage à venir présentera les coulisses de cette « drôle de passion », avec notamment une interview exclusive du créateur de la série des *Mario* (Nintendo, 1985 – ). Mais plus avant, le « concepteur japonais s'explique sur la folie des jeux vidéo », puis sur « l'inquiétante violence qu'ils véhiculent ». La présentation du reportage et ce dernier produisent une médiation possible du phénomène des jeux vidéo à un public, en proposant une *accountability* parmi d'autres. En quoi, dès lors, une analyse de sociologie pragmatiste peut-elle indiquer de la configuration d'un tel reportage, et plus largement les discours médiatiques en lien avec le problème public des jeux vidéo violents ?

Notons en préambule la proposition de Verón que je fais mienne, à savoir que la société se médiatise : nous vivons dans un monde social dont les institutions, les pratiques, les conflits, la culture se structurent en relation directe avec l'existence des médias (Verón, 1995). Cela revient à situer les médias au cœur même du processus d'objectivation du monde social, et donc à leur

---

<sup>1</sup> Précisons dès à présent que je préfère l'emploi du terme d'« énonciateur journalistique » à d'autres appellations. Ceci a pour conséquence que je ne fais que rarement la distinction entre le média et les individus ayant produit le contenu journalistique. Bien qu'il y ait « plusieurs logiques à l'œuvre » au sein des entreprises de presse (Lemieux, 2000) et des médias en général, la nature foncièrement collective de l'activité journalistique et la division du travail conditionne(nt) l'autonomie et les marges de manœuvre dont bénéficie chaque producteur (Lemieux, 2010 : 14). Dès lors, l'énonciateur journalistique, dans notre exemple ci-présent, englobe autant Eric Burnand, le présentateur de l'émission *Tell Quel*, les journalistes, Martina Chyba et Michel Heiniger que l'équipe rédactionnelle responsable de l'émission.

attribuer un rôle primordial dans les dynamiques d'autoconstitution caractéristiques des sociétés modernes et démocratiques. Ces dynamiques s'opèrent notamment par le biais de la communication, qui agit comme une « activité commune de configuration [d'un événement, d'une situation, d'une action, etc.] ainsi que la création d'une expérience commune par des actes conjoints de focalisation » (Quéré, 2015b : 14). Dit autrement, à travers la communication, c'est une expérience publique et collective qui prend forme, en même temps que s'organisent des expériences personnelles (*Ibid.* : 15). Toutefois, s'agissant de la médiatisation de la société, une posture pragmatiste interdirait de considérer *a priori* les médias comme la seule instance de médiation sociale. En revanche, elle permet d'observer et de décrire comment des instances garantes de l'objectivation de la vie sociale prennent en considération l'existence des médias pour orienter des pans entiers de leurs activités. En ce sens, elle invite à douter qu'une analyse sérieuse du monde social puisse faire l'impasse sur les phénomènes discursifs en général, et sur l'activité des médias en particulier (Acklin Muji *et al.*, 2009 : 26). Nous verrons par la suite que l'émission mentionnée plus haut a permis, en 1992, de signaler un « champ problématique » autour de la pratique des jeux vidéo à un public qui ne semble pas encore connaître le phénomène. Plus avant, le travail médiatique de mise en intrigue du caractère « étrange » des jeux vidéo, et plus spécifiquement des jeux vidéo violents, a permis son « institutionnalisation » (Bovet et Terzi, 2011b). C'est ce que j'entends par l'expérience du problème des jeux vidéo violents dans l'espace médiatique.

La suite de ce chapitre présente en premier lieu les considérations méthodologiques sur la manière de saisir les *accounts* des discours médiatiques avec des outils précédemment cités : l'analyse énonciative et l'analyse du contrat de communication, d'une part, et la restitution de la « composante narrative » du problème public (Terzi et Bovet, 2005), d'autre part. Ceci me permet d'explicitier ma démarche d'analyse et la logique de constitution du corpus médiatique de 1091 documents au total<sup>1</sup>. La deuxième partie du chapitre prend une forme narrative pour retracer l'histoire du traitement de la violence dans les jeux vidéo par les discours médiatiques. Enfin, je complète cette présentation par une analyse iconographique du problème des jeux vidéo violents, tel qu'il est configuré et médié par les énonciateurs médiatiques<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Précisons que j'ai réalisé deux corpus pour la partie « expérience des jeux vidéo violents dans l'espace médiatique ». D'une part, un corpus a été constitué pour l'analyse générale de cette partie, comprenant donc des documents traitant des jeux vidéo violents et de la violence dans les jeux vidéo (679 documents) ; d'autre part, j'ai assemblé un corpus de textes de presse écrite contenant des articles parlant plus largement de jeux vidéo pour les titres *L'Express* – *L'Impartial* et *Le Temps* (466 textes, dont 412 ne portant pas sur la thématique de la violence dans les jeux vidéo). Ce deuxième corpus est exploité spécifiquement dans le chapitre [« Régler la question des jeux vidéo violents »](#).

<sup>2</sup> Ce dernier point fait entrer en résonance les travaux de sociologie énonciative (Ingold et Terzi, 1996; Widmer, 1996; 2010b) avec ceux de sociologie visuelle de l'Université de Lausanne (Du et M. Meyer, 2008; Haver, 2009b; M. Meyer, 2013).

## L'analyse énonciative du discours médiatique et contrat de communication

Dans les programmes de recherche lancés par Widmer, le mode d'analyse des discours sert de levier pour étudier différents problèmes de société. Ce faisant, la médiatisation de ces derniers est envisagée comme un lieu privilégié pour observer la manière dont la collectivité définit des problèmes et propose des solutions. Il arrive que ce procédé permette une généralisation qu'un événement subit lorsqu'il passe de la sphère privée à l'espace public. Dit autrement, les médias peuvent être vu comme un « moyen et une médiation d'échanges publics de pensée » (Widmer, 2010b : 206). Dans cet ordre d'idée, je ferais mienne la proposition formulée par Bovet et Terzi (2012), pour qui les énonciateurs médiatiques sont configurés par l'intrigue du traitement public du problème de la même manière que le sont les protagonistes (dans le cas présent : l'industrie vidéoludique, les acteurs et les partis politiques, les publics concernés ou consternés), contrairement à ce que les acteurs médiatiques voudraient parfois croire. Sur ce plan, ils ne bénéficient pas de la position de surplomb ou d'extériorité que leur attribuerait une analyse qui leur assignerait la responsabilité de la « construction » des événements (Terzi et Bovet, 2005), comme peuvent l'avancer Mauco (2008) ou encore Elisabeth Fichez et Jacques Noyer (2001). En ce sens, les énonciateurs médiatiques s'interrogent sur une situation jugée problématique et proposent ainsi une mise en signes de cet événement à leur public.

L'approche énonciative esquissée jusqu'ici pour les discours politiques peut également être reprise pour analyser les médias. Une manière de procéder est de les analyser comme des accomplissements, dont l'intelligibilité doit être systématiquement rapportée aux activités des agents engagés dans la production, la diffusion et la réception des discours médiatiques. Pour saisir la médiation opérée par le discours médiatique, une analyse du dispositif énonciatif montre comment celui-ci articule l'énonciateur (celui qui parle), le public (le destinataire) et le thème (Widmer, 1999b : 195) : « un énonciateur prend en charge [une description possible] pour un lectorat implicite, tous trois ancrés dans [une] temporalité et [un] espace particuliers (*Ibid.* : 196) ». La configuration des rapports entre énonciateur, destinataire et « monde possible » est suggérée notamment par le concept de « contrat de communication », élaboré par Verón (1985)<sup>1</sup> : « Le discours du support, d'un côté, ses lecteurs, de l'autre, sont les deux parties entre lesquelles se noue, comme dans tout contrat, un lien, ici la lecture » (*Ibid.* : 206). Verón précise : « un discours construit une certaine image de celui qui parle (l'énonciateur), une certaine image de celui à qui on parle (le destinataire) et, par conséquent, un lien entre ces places » (*Ibid.* : 207). Le public reçoit des contenus

---

<sup>1</sup> Dans son article de 1985, Verón parle de « contrat de lecture » entre un énonciateur de la presse écrite et son lectorat (le destinataire). J'emploierais sans distinction contrat de communication et contrat de lecture pour parler du même concept, sachant que le contrat de communication s'adapte mieux aux différents contextes médiatiques (télévisuel, radiophonique, de la presse écrite, etc.).

toujours « pris en charge » par une structure énonciative où l'énonciateur lui parle, et où une place précise lui est proposée en tant que destinataire, voire parfois un programme d'action. Pour illustrer ce dernier point, mentionnons le chapitre d'ouvrage de Bovet et Terzi, « Montrer et accomplir l'ordre politique. Ethnographie d'un débat à la télévision suisse romande » (2011b), qui décrit le travail de configuration du débat du génie génétique en Suisse opéré par un débat télévisuel. Le contrat de communication de ce dernier place le destinataire en citoyen qui est appelé à agir politiquement, c'est-à-dire à exercer son droit de vote après avoir davantage appris sur le sujet grâce au débat.

Revenons à l'exemple cité en ouverture de ce sous-chapitre. Que peut-on comprendre du contrat de communication qui lie le reportage de *Tell Quel* à un public ? Sa présentation par Burnand place le destinataire comme quelqu'un qui ne semble rien (ou peu) connaître de la « fièvre des jeux vidéo » et l'invite à observer, médusé<sup>1</sup>, les « ravages » que causent le phénomène en Suisse romande. Il semble opportun de préciser que l'émission *Tell Quel* est présentée comme « le magazine suisse d'information consacré à la vie politique, économique et sociale » sur le site institutionnel de la Radio Télévision Suisse, et qu'en ce sens, a une vocation de renseigner son public sur des thématiques d'actualités. Le reportage débute par un montage qui accentue la consternation possible d'un destinataire compris comme externe à la « culture vidéoludique » (Liège Game Lab, 2019). D'une part, une (fausse ?) séquence d'archive montre une famille jouant à une partie de scrabble dans les années 60. Le père de famille s'adresse face caméra : « Le jeu, ça permet de se retrouver en famille. C'est convivial ». *Fast forward* en 1992 : à cette affirmation succède, d'autre part, plusieurs plans des jeunes joueurs de jeux vidéo, qui apparaîtront plus tard dans le reportage, se crispant sur leur manette, secoués de tics, seuls face à leur écran. Retour dans le salon où la famille stéréotypique des années 60 joue au scrabble : « Le jeu, ça doit faire réfléchir et avoir une fonction éducative », déclare le père. Une image de personnage de jeu vidéo armé d'un fusil futuriste apparaît dans la foulée. S'en suivent des échanges de tirs entre le personnage joueur et des personnages non-joueurs (PNJ), accompagnés de la citation d'un joueur adulte de jeu vidéo : « il suffit de tirer dans le tas ». Troisième opposition proposée par le montage : le père de famille affirme, un sourire satisfait sur les lèvres, que le « jeu, c'est fait pour se calmer et se détendre ». Le lecteur attentif aura compris ce qui sera opposé à l'affirmation : à cette séquence suit le *crash* d'une voiture et l'élimination d'un joueur de jeu de course. Ce dernier, que l'on ne distingue pas à l'écran, laisse tomber sa manette et se plaint en s'éloignant de l'écran et de la console de jeu : « Que dalle ! Ah, j'ai jamais aussi mal joué de ma vie ». Ce premier montage confronte deux types de jeu tout en indiquant au destinataire quel est son rapport vis-à-vis d'eux : les jeux de société, d'un côté, supposément connus et approuvés par le destinataire, et de l'autre les jeux vidéo, qui semblent en

---

<sup>1</sup> J'emprunte ce terme à Widmer, qui l'emploie également pour décrire le public suisse lorsqu'émerge le problème de la drogue au début des années 1990. Voir Widmer, « Les médiations : du regard médusé au regard de la loi » (1996).

tout point opposés aux qualités décrites par le père de famille. Mais plus largement, on devine ainsi que le destinataire de l'émission hebdomadaire *Tell Quel* est un public adulte, qui pourrait être en partie composé de parents.

La séquence suivante du reportage renforce cette idée. Deux jeunes adolescents sont filmés en train de jouer à des jeux vidéo : « Laurent » explique à la journaliste ce qu'il fait dans une partie de *Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991), « Gregory » expose sa collection de consoles et de jeux. L'énonciateur journalistique leur pose des questions d'adulte curieux et inquiet (« Tu joues longtemps à tes jeux ? »), les adolescents y répondent normativement : « ça dépend des jours, j'peux y passer deux à trois heures mais après y'a ma maman qui m'interdit », rétorque « Laurent »<sup>1</sup>. Les interviews sont ensuite entrecoupées des interventions de leurs mères respectives, qui semblent dépassée et prudente pour l'une, sévère et attentive pour l'autre. Toutes deux déplorent le fait que leur enfant joue aux jeux vidéo, mais la première rétorque avoir envie de « simplement lui faire plaisir », tandis que la deuxième préfère savoir son fils en train de jouer à la cave à des jeux vidéo plutôt qu'il « rôde dans des salles de jeux », où, d'après ses dires, « aujourd'hui, il y a la drogue, il y a énormément de dangers »<sup>2</sup>.

La suite du reportage élucide plus nettement quelles sont les places de l'énonciateur et du destinataire. Martina Chyba, une des journalistes du reportage, est mise en scène à intervalle régulier par incrustation dans des images de jeu vidéo. Celle-ci apparaît donc pour s'adresser directement au public :

« Vous êtes dans un autre monde ? Comme moi. Vous n'arrivez pas à en sortir ? Comme moi. Attention aux symptômes de la « nintendite » et de la « Sega mania ». Si vous restez scotché à l'écran pendant des heures, que vous prenez le teint aspirine et que vous n'écoutez plus ce que l'on vous dit : ça y est, vous êtes atteints ! C'est pas dramatique. Mais attention, les jeux vidéo, c'est comme tout, à consommer avec modération » (RTS, 09.10.1992).

Dès ce moment-là, c'est la journaliste qui fera figure de médiatrice entre un objet curieux, les jeux vidéo, et un public médusé. Ce faisant, elle se fera l'égale du public : elle ne comprend rien au phénomène et propose aux téléspectateurs, qui sont enjoins à être tout aussi ignares sur le sujet, de la suivre dans ses explications. Ainsi, le reportage traitera du potentiel d'addiction des jeux vidéo ; du succès populaire et commercial de Nintendo, surtout, et de Sega ; de la violence dans certains jeux ; de la culture fan ; et, enfin, du « futur de la famille » (le reportage parle de la « famille du futur ») : un adolescent joue avec sa mère. Analyser le contrat de communication de l'émission,

---

<sup>1</sup> « Gregory » explique par la suite, alors qu'il est filmé en train de jouer, que le jeu le « détend, on joue... C'est pas comme si on regardait la TV, comme si on était complètement passif, on fait quelque chose... ». La journaliste lui demande : « Ils te font réfléchir, ces jeux ? ». « Gregory » hésite : « Pas trop, pas comme si on allait à l'école, disons... Pas très... ça rend pas intelligent, disons ».

<sup>2</sup> Au début des années 1990, en Suisse, la drogue constitue également un problème public. Widmer a notamment publié des travaux sur la configuration de ce problème (1996; Widmer *et al.*, 1996; 2010b).



et spécifiquement du reportage, a consisté à voir, ici, que tant l'énonciateur que le destinataire sont, premièrement, décrits comme ignorants initialement de la culture vidéoludique. Le reportage et sa diffusion publique viennent remédier cette méconnaissance. Ce lien dans l'ignorance permet dès lors à l'énonciateur de formuler des remarques inquiètes mais dédramatisantes, deuxièmement, qui fonctionnent comme une proposition d'identification. Si l'analyse du contrat de communication permet de rendre compte des « conditions d'une relation [...] entre un média et son audience » (Bovet, 2007 : 30), le discours médiatique ne saurait être réduit à cette seule dimension. On peut en effet suivre l'invitation de Widmer à saisir la médiation journalistique comme un rapport spécifique entre un média et son audience à une « situation éventuellement problématique », situation qui peut être « mise en récit » (Terzi et Bovet, 2005 : 114). C'est ce qui nous intéresse dans la partie suivante.

## La composante narrative du problème public : la mise en récit médiatique

Pour le groupe de recherche de Fribourg emmené par Widmer, le récit journalistique est la forme typique du compte rendu d'affaires et de problèmes publics dans nos sociétés. Tant les travaux de Widmer (1996; 1999b; 2010b) que ceux de Terzi (2000; 2003; 2005), Dunya Acklin Muji (2007) ou encore de Bovet (2007; À paraître) ont porté une attention analytique sur les procédures mises en œuvre par les médias pour définir des problèmes publics.

Dans cette perspective, l'analyse détaillée des discours médiatiques a pour tâche de repérer comment est défini le caractère problématique de certaines situations, et surtout comment ces discours l'attribuent à une collectivité qu'ils constituent en lui dispensant éventuellement les prises – ou, autrement dit, les appuis – nécessaires pour agir sur elle-même, en vue de résoudre le problème dont elle est affectée.

Le récit médiatique articule des événements entre eux comme autant de moments ou d'épisodes d'un récit, tout en laissant l'avenir ouvert, mais non indéterminé : ceci est possible grâce à la composante narrative des controverses et des problèmes publics (Terzi et Bovet, 2005). Pour Terzi et Bovet, « les controverses se présentent sous la forme de situations qui peuvent être mises en récit » (*Ibid.* : 114). Ainsi, la composante narrative d'un problème public, tel que celui des jeux vidéo violents par exemple, est « la préfiguration d'un récit possible » (*Ibid.*). Pour les auteurs cités précédemment, il convient donc d'étudier les « opérations par lesquelles [un problème public est rendu] disponible à sa mise en récit, dans le cours même de son développement » (*Ibid.* : 115). Autrement dit :

« [...] la composante narrative des controverses historiques peut être caractérisée comme une tension entre un « champ d'expérience » et un « horizon d'attente », qui sont déterminés par les activités des protagonistes, à l'orientation desquelles ils contribuent. Au fil de son déroulement, la controverse détermine rétrospectivement sa propre émergence, de même qu'elle anticipe ses dénouements possibles,

lesquels se présentent sous la forme de projections en attente de leur détermination rétrospective. C'est donc dans le cours même de leur développement, pas à pas et au jour le jour, que les controverses configurent une situation dont l'organisation invoque un récit potentiel. Or, cette situation oriente les activités des protagonistes. Ceci revient à dire que la composante narrative d'une controverse et les activités menées par ses protagonistes entretiennent des relations de détermination réciproque » (*Ibid.* : 116-117)

S'agissant d'analyser la mise en récit par des énonciateurs médiatiques du problème public des jeux vidéo violents, je suis l'exhortation de Terzi et Bovet, pour qui l'élucidation de la composante narrative ne peut se baser ni sur l'analyse un par un des micro-récits qui interviennent au cours du développement de la controverse, ni sur la mise à jour d'un « hypothétique enchaînement de ces micro-récits en une intrigue unifiée » (*Ibid.* : 117). Cette façon de procéder s'oppose par exemple aux manières de présenter l'évolution du problème public de la violence dans les jeux vidéo violents en France, comme l'ont fait Mauco (2014) ou Berget (2013; 2014). Pour le premier, par exemple, différents épisodes de la controverse viennent se superposer par « sédimentation » pour modifier progressivement l'« environnement d'information » des protagonistes et rendre les jeux vidéo dits violents comme problématiques. Au contraire, Terzi et Bovet invitent à « retracer comment, dans le cours de leur déroulement contingent, les activités constitutives de la controverse projettent l'horizon d'une clôture possible, c'est-à-dire le point de vue fondateur d'un récit rétrospectif potentiel, susceptible d'être articulé sous une forme d'intrigue » (2005 : 117), médiée par la configuration des énonciateurs journalistiques<sup>1</sup>.

Permettez-moi de reprendre l'exemple donné en début de sous-chapitre. Comment comprendre la composante narrative de l'aspect « étrange » des jeux vidéo à l'aune du reportage « La folie des jeux vidéo » (RTS, 09.10.1992) ? Une manière de l'élucider consiste non seulement à analyser le contenu énoncé dans le reportage, mais également à analyser la manière dont ce dernier est intervenu dans le processus d'intelligibilité qui accompagnait la popularité grandissante des jeux vidéo au début des années 90. Rappelons que l'exemple est un reportage destiné à une audience d'un magazine télévisuel de société, d'audience « nationale ». L'inquiétude parcourt l'entier du reportage, comme nous l'avons déjà vu. Les séquences, les témoignages et les interviews fonctionnent comme « champ d'expérience » (Koselleck, 1990) d'un phénomène jugé comme étrange. La fin du reportage peut véritablement être comprise comme l'« horizon d'attente » (*Ibid.*) proposé par l'énonciateur journalistique. Les deux dernières minutes mettent en scène la « famille du futur », dont voici la retranscription :

Énonciateur journalistique : (voix-off) Allez, comme su-sucre pour la fin, on vous présente la famille du futur. [Gros plan sur le visage d'un jeune joueur] Frédéric,

---

<sup>1</sup> Alain Bovet m'a fait remarquer que l'inscription de tout événement dans un récit plus large qui lui donne sens est d'abord le problème des membres qui le vivent directement ou indirectement, notamment des journalistes, bien avant que des sociologues puissent en proposer des alternatives « ironiques » (Hacking, 2001).

il aime les jeux qui se jouent à deux. Mais qui pilote la deuxième voiture ? [Travelling sur le visage d'une joueuse plus âgée] C'est sa maman.

Maman de Frédéric : [Plan sur le fils et la mère jouant côte à côte] Moi, personnellement, je trouve que ça m'a rapproché de mon fils et puis ça me fait aussi essayer de le suivre [Plan de coupe où Frédéric rigole face caméra] En fait, je trouve qu'on s'entend bien, (indistinct), on se chicane jamais quand on est devant un ordinateur...

Frédéric : On s'entraide

Maman de Frédéric<sup>1</sup> : On s'entraide ! Si on joue à un bon jeu d'aventure, euh, lui il aura la technique pour euh, s'il doit se battre, parce qu'il a une bonne dextérité, pis moi j'vais lui servir de tête.

La séquence suivante montre la mère et le fils parcourant visuellement une carte imprimée contenant les différents niveaux d'un Mario :

Maman de Frédéric : ça c'était le monstre de quel château ?

Frédéric : Le final... [la mère pointe de son doigt un endroit de la carte, son fils rectifie :] le final !

Maman de Frédéric : Ah, le gros à la fin, ah ! Ouais d'accord...

Frédéric : (Indistinct)

Énonciateur journalistique : (Voix-off) Jeu vidéo maniaques jusqu'au bout, ils commencent à se parler dans un langage, euh, disons, « codé ».

Maman de Frédéric : Un jour sa sœur est arrivée avec des cheveux, pfou ! [mime les cheveux ébouriffés], pis je lui fais : 'Regarde voir, voilà [dʒina sistɛr]<sup>2</sup> qui arrive. Lui il est commencé [*sic.*] à se marrer parce qu'il savait très bien de quoi je parle. C'est vrai, souvent, on a des... ça nous fait penser à des situations de jeu, pis c'est vrai, [dʒina sistɛr], il a joué très longtemps sur ce jeu, c'était très... très rigolo.

<sup>1</sup> Par la suite, l'inscription « Christiane et Frédéric Corset – Penthaz (VD) » apparaît à l'écran pour les désigner. On notera que les dyades enfant-mère du début du reportage n'indiquaient ni le prénom de la mère, ni le nom de famille et encore moins leur lieu de résidence. On peut entrevoir que les premiers adolescents présentés dans le reportage, dont le témoignage et la pratique des jeux vidéo sont entrecoupés d'interviews de leur mère, sont à comprendre comme des adolescents « typiques » de Suisse romande. Peut-être que la mention du nom de famille et du lieu d'habitation, pour la dyade Christiane et Frédéric Corset, est nécessaire au vu de leur aspect « hors du commun mais plus pour longtemps ».

<sup>2</sup> Elle fait très certainement référence au jeu *The Great Giana Sisters* (Time Warp Productions, 1987), où le personnage principal, Giana, a une coupe de cheveux avec force volume.

Énonciateur journalistique : (Interrogeant la mère) Vous parlez pas l'anglais, vous ?

Maman de Frédéric : Un p ... je baragouine.

Énonciateur journalistique : (Voix-off) Et le pire, c'est qu'ils baragouinent même le japonais.

Frédéric : On reçoit des magazines en japonais

Énonciateur journalistique : (Interrogeant mère et fils) Comment vous faites, alors, quand c'est écrit en japonais ?

Frédéric : En japonais, ben y'a des dictionnaires qui existent pour ça... alors, on essaie de traduire ce qu'on peut.

Énonciateur journalistique : (Interrogeant mère et fils) Mais vous arrivez ? Vous comprenez quelque chose ?

Frédéric : Ben... on essaie du moins (indistinct)

Le plan suivant montre le fils et la mère jouant tous deux à un jeu de courses de voitures, côte à côte. Puis, le plan les montre face caméra :

Énonciateur journalistique : (Interrogeant mère et fils) Mais vous pourriez imaginer de vivre sans ça, maintenant ?

Frédéric : Non ! Non, je pense pas (la mère répond non en même temps)

Le reportage, par cette fin, semble inviter les téléspectateurs à accepter l'éventualité que les jeux vidéo soient une pratique dont on ne puisse plus se passer. En somme, le reportage se termine abruptement avec cette idée que les jeux vidéo sont aliénants. D'une part pour un public adulte, comme l'illustre l'emploi de la figure maternelle dans cette dernière séquence. D'autre part, l'exemple du langage « codé » partagé entre mère et fils, qui « baragouinent même le japonais », fonctionne également dans ce sens. Bien qu'il le désapprouve moralement, l'énonciateur journalistique suggère par là qu'il faudra bien s'y faire, comme le laisse entendre l'usage de la catégorie de « famille du futur ». Ainsi, le reportage présente à son début un problème générationnel, soit des mères désemparées de voir leurs enfants jouer à des jeux vidéo. Sa fin propose une résolution de ce problème, sous la forme d'une harmonie familiale retrouvée toute empreinte d'interrogations craintives. Pour l'énonciateur journalistique, on jouera peut-être à l'avenir aux jeux vidéo comme on jouait autrefois au scrabble : dans une famille heureuse.

Si mon utilisation de « La folie des jeux vidéo » (RTS, 09.10.1992) m'a permis d'exemplifier les parties théoriques du sous-chapitre jusqu'ici, il convient maintenant de préciser comment j'ai procédé pour saisir la configuration de la thématique des jeux vidéo violents par les médias. Tant la logique de constitution du corpus de données et que le mode d'analyse retenu sont présentés dans la partie suivante.

## Présentation de la démarche d'analyse

J'expose ci-dessous la constitution du corpus de discours médiatiques et précise d'autres aspects méthodologiques de sociologie pragmatiste qui permettent de restituer les actions par lesquelles les médias rendent compte de la violence dans les jeux vidéo à leur audience. Ceci est rendu possible grâce, d'une part, à une analyse énonciative longitudinale du corpus qui fonctionne de manière diachronique : on s'intéresse à l'évolution du problème public et de son articulation avec ce que disent les textes médiatiques. D'autre part, l'analyse énonciative peut s'appliquer sur les textes de manière synchronique : on s'intéresse au moment où le texte se déploie. Quel rapport propose-t-il à son audience dans telle ou telle situation ?

## Constitution d'un corpus de discours médiatiques

Comme l'indique Bovet (2007), la constitution d'un corpus de données est loin d'être « une simple formalité technique et pratique, elle engage la nature même de l'objet qui est visé par son entremise » (*Ibid.* : 30). Ainsi, aucun corpus ne peut totalement couvrir un problème public, de son origine, à savoir les troubles, à sa phase de routinisation. Néanmoins, le chercheur attentif aux épreuves que subit un problème public et l'enquête menée par les publics impliqués peut trouver des traces des troubles dans le discours médiatique, bien avant que des actions coordonnées prennent place. Suivant l'invitation de Bovet, qui suggère de « tout de même commencer quelque part, faute de se priver de tout prise empirique » (*Ibid.*), j'ai débuté mon exploration documentaire en me basant sur mes souvenirs de lecteur ordinaire. J'avais eu vent de l'interdiction totale des jeux vidéo violents par l'intermédiaire de l'article de *L'Express – L'Impartial* en mars 2010 (EXIM, 10.03.2010). Cette lecture m'avait d'une part permis de réorienter mon sujet de thèse dès les premiers mois de mon inscription en 2010 déjà<sup>1</sup>. D'autre part, une deuxième lecture de ce texte permettait de déceler sa « mise en récit », dressant un champ d'expérience (Koselleck, 1990), un arrière-fond narratif qui est pour la plupart du temps constitué d'autres narrations médiatiques. L'article s'appuie sur un élément explicatif, en l'occurrence ici la tuerie d'Erfurt (Allemagne, 2002) et le fait que le tueur « était aussi un joueur » (EXIM, 10.03.2010). Deux questions de recherche ont été posées partir de la lecture de cet article : premièrement, quelles étaient les traces du problème des jeux vidéo violents comme « problème public » dans les discours médiatiques ? Deuxièmement, quels étaient les événements susceptibles de générer des textes qui traitaient du lien entre jeux vidéo violents et comportement violent ? Le corpus s'est donc constitué progressivement, au gré des événements qui surviennent dans le déroulement du problème public, mais également de manière rétrospective, en fonction des événements passés donnés comme

---

<sup>1</sup> Pour l'anecdote, j'envisageais dans un premier temps de réaliser une thèse portant sur une ethnographie de *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004). Je me suis vite rendu compte qu'une grande majorité de la production académique des *game studies*, à la fin des années 2000, avait pour sujet le jeu précédemment cité, donnant lieu à une littérature fournie de *WoW studies*. À ce sujet, voir par exemple (Corneliusson et Walker Rettberg, 2008; Voisenat, 2009; Bainbridge, 2010; Nardi, 2010; Whitty, Young et Goodings, 2011; Zabban, 2015).

explications. Ces ressources ont permis en effet d'établir « une sorte de corpus provisoire en désignant des périodes et éventuellement des types de médias comme étant spécifiquement pertinents » (Bovet, 2007 : 30). Dans notre cas, les ressources médiatiques ont aussi fait ressortir des jeux « incriminés » à certaines périodes, allant de *Doom* (id Software, 1993) à la franchise des *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997 –).

Très vite, ces ressources m'ont montré que le « problème des jeux vidéo violents » ne constituait pas une affaire fouillée aux multiples circonvolutions. Plutôt, celui-ci se retrouvait en creux lors de faits divers ou de « fait de société », comme la violence des jeunes, ou lors de la sortie d'un jeu vidéo controversé, etc. Il m'a semblé pertinent d'obtenir un grand nombre de discours médiatiques, portant autant sur l'interdiction des jeux vidéo violents en Suisse, sur les liens entre la violence et les jeux vidéo que sur des productions vidéoludiques controversées. Quelques explorations ont rapidement montré que certaines données étaient à la fois extrêmement fragmentaires et difficiles à obtenir<sup>1</sup> : d'une part les données audio-visuelles, radio et télévision, et d'autre part les données produites par une quelconque « presse vidéoludique » (Dozo et Krywicki, 2018; Krywicki, 2019; Breem et Krywicki, 2020), quasi inexistante dans les années 1990 à 2000 en Suisse. La presse écrite apparaissait ainsi comme plus fiable et plus accessible. Le corpus comprend ainsi vingt-cinq documents audio-visuels des chaînes nationales que sont la *Schweizer Radio und Fernsehen* et la *Radio Télévision Suisse* ; et 654 publications issues de différents journaux hebdomadaires, comme *L'Hebdo* et *L'Illustré*, et quotidiens, dont *Le Temps*, *Le Matin*, *24 Heures*, *La Tribune de Genève*, *L'Express – L'Impartial*, *La Liberté*, la *Neue Zürcher Zeitung*, le *Tages-Anzeiger*, la *Berner Zeitung*, la *Basler Zeitung* et le *Blick*. Cette sélection vise à inclure une variété de régions linguistiques – la Suisse romande, surtout, et la Suisse alémanique –, une variété de titres – journaux dits « de référence », « populaires », « régionaux », etc. – et une variété de supports – de l'article papier à l'article en ligne, incluant parfois différents contenus multimédias. Les documents récoltés couvrent trente ans de traitement médiatique du jeu vidéo, et plus particulièrement des jeux vidéo violents, puisqu'ils se situent entre 1992 et 2020. S'agissant de la presse écrite, les textes ont été retenus à l'aide des termes de recherche suivants : dans un premier temps, j'ai cherché tous les documents contenant une occurrence en lien avec les jeux vidéo violents (le singulier a également été employé) en français ou *Killergames* ou *Killerspielen* en allemand. Dans un deuxième temps, j'ai croisé les termes « jeux vidéo » et « violence » pour les textes français puis *Computerspiel* et *Gewalt* pour les textes alémaniques. Enfin, comme les discours médiatiques opèrent ou médient parfois un lien de causalité entre tueries et jeux vidéo violents, j'ai effectué une recherche par *school shooting*, en combinant les termes *Amoklauf* et *Computerspiel* en allemand et « fusillade » ou « tuerie » et « jeux vidéo » en français. Ce faisant, j'ai lu tous les textes à la manière d'un « lecteur analytique » (Widmer, 1999a) en opérant une première

---

<sup>1</sup> La présentation de la constitution de mon corpus s'inspire de celle effectuée par Bovet dans sa thèse (2007).

analyse énonciative rapide : je repérais ce qui était dit (énoncés) et la manière dont c'était dit (énonciation).

Le hasard du jeu des publications scientifiques, dont l'une constitue l'un des chapitres de la présente thèse, fait que quatre titres de presse ont davantage été épluchés. Pour l'article « [Régler la question des jeux vidéo violents en Suisse : l'ancrage territorial d'un problème public](#) », et plus encore pour la partie « [Parler de jeux vidéo : la comparaison entre la couverture de L'Express – L'Impartial et Le Temps de 2007 à 2010](#) » ci-dessous, les deux titres précédemment cités ont été systématiquement examinés sur une période de quatre ans. La *Berner Zeitung* et *Der Bund*, deux titres bernois, ont également été retenus, de par l'activité parlementaire locale abondante en lien avec l'interdiction des jeux vidéo violents à la fin des années 2000. En effet, entre les procès menés par Roland Näf, élu au Grand Conseil bernois, l'initiative cantonale pour l'interdiction des jeux vidéo violents et la motion fédérale déposée au Conseil national par Evi Allemann (09.3422 - Motion Allemann, 2009), Conseillère nationale bernoise, les titres de presse ont été inspirés.

Il convient enfin d'insister ici sur le fait que le corpus constitué ne porte aucune prétention à l'exhaustivité et qu'il comporte d'ailleurs des absences. Premièrement, aucun titre de presse de Suisse italienne n'a été retenu, simplement pour des questions de compréhension linguistique manquantes de ma part. Deuxièmement, le corpus ne contient pas de textes provenant de la « presse vidéoludique » spécialisée (Dozo et Krywicki, 2018; Krywicki, 2019). Si une telle presse est rare en Suisse jusque dans les années 2000, on notera que quelques titres feront leur apparition, principalement en ligne, dans les années 2010<sup>1</sup>. Plus avant, les « médias généralistes » disposent parfois d'espaces ou d'émissions spécialisées pour parler de la culture vidéoludique. On notera par exemple l'existence de l'émission Point Barre sur la radio Couleur 3<sup>2</sup>, troisième chaîne de la Radio Télévision Suisse, ainsi que des rubriques multimédia ou *gaming* dans certains titres de presse. Il reste à présent à préciser le mode d'analyse retenu pour rendre compte du corpus de discours médiatiques.

## Remarques méthodologiques

La présentation de la constitution de mon corpus étant esquissée, il devient opportun de préciser le mode d'analyse employé pour rendre compte de la configuration opérée par les discours

---

<sup>1</sup> À titre d'exemple, notons la *review* du jeu *The Witness* (Thekla Inc., 2016) sur le site web Semper Ludo. L'article, signé « Founet », fait référence aux critiques exogènes adressées aux jeux vidéo violents : « Attention, le jeu vidéo rend violent, accro, épileptique et donne du cholestérol. Après ce procès d'intention, il est temps de dévoiler un tout nouveau chef d'accusation : le mal de tête » Et l'auteur de poursuivre sa *review* du jeu. Cet exemple indique à nouveau que les individus ne sont pas des idiots culturels (*cultural dopes*) et savent reconnaître les discours publics qui visent à critiquer les jeux vidéo comme produits ou comme pratique qui peut générer des effets néfastes. Voir <https://www.semperludo.com/temoin-de-geo-metrie-the-witness-ps4/>, consulté le 07/11/2020.

<sup>2</sup> À ce propos, nous avons réalisé, avec Pierre-Yves Moret, une analyse de la couverture de jeux controversés par l'émission spécialisée Point Barre (Moret et Perret, 2019), dont la captation de notre intervention est disponible au lien suivant : <https://www.youtube.com/watch?v=9of0JJIeG38&t>, consulté dernièrement le 07/11/2020.

médiatiques. L'analyse énonciative proposée par Verón (1983; 1985; 1988) et son application à l'étude des problèmes publics développée par Widmer (1999a; 2004; 2010b; Widmer *et al.*, 1996) fournissent un mode d'analyse approprié. En effet, selon Bovet (2007) citant Widmer (1999a), cette approche

« se distingue de l'analyse de contenu classique en ce qu'elle ne cherche pas à dire autrement (de manière codifiée ou quantifiée) ce que les textes disent (d'une manière qui reste mystérieuse), mais à décrire comment ils disent ce qu'ils disent et à mettre en évidence leurs ressources sociales et culturelles, les savoirs procéduraux et sociaux » (Widmer, 1999a : 7).

Essentiellement descriptive, cette démarche consiste à saisir et à rendre compte des méthodes, des procédures et des ressources de sens commun incrustées dans les textes. Elle suppose une première lecture de sens commun, suivie d'une seconde lecture analytique qui tente de rendre compte de la première. Autrement dit, cette seconde lecture vise à décrire les opérations de lecture que le texte demande à son lecteur d'activer pour comprendre ce qu'il dit, les énoncés étant toujours appréhendés ici comme des énonciations, à savoir comme des accomplissements situés (Bovet, 2007; Malbois, 2010).

Bovet précise :

« En prenant en compte aussi bien l'énoncé – ce qui est dit – que l'énonciation – la manière dont c'est dit – l'analyse énonciative suppose que ces deux dimensions du discours peuvent être décrites. Dans cette perspective, le sens du discours n'est pas caché, sous-jacent [*vis*] ou absent. Il est au contraire à découvrir dans le caractère ordonné et intelligible de son organisation. C'est en particulier le cas pour ce qui concerne le contexte de ce discours. [...] Il s'agit [...] d'examiner le discours pour y déceler des traces de sa production et des propositions quant à sa réception. Le contexte d'un discours doit donc d'abord être appréhendé en fonction de ce qu'en dit ce discours même » (2007: 28-29).

Aussi, comme l'avance Malbois (2010), l'approche mobilisée est clairement sociologique : bien que des textes médiatiques soient au centre de mon examen, la visée de ceux-ci, dans la mesure où je m'intéresse aux actions qu'ils performant, dépasse leurs propres limites. Autrement dit, mettre au jour la logique interne de chaque texte, « décrire les méthodes d'assemblage de sens qui l'organisent, n'a de validité analytique que dans la mesure où une telle démarche est pertinente pour saisir « l'intentionnalité communicationnelle » (Scannell, 1994) du texte. À savoir le monde possible qu'il produit, et la façon dont il configure les relations sociales, la relation centrale mais non pas unique étant, dans ce cas, celle qui lie l'émetteur à un destinataire » (*Ibid.* : 32).

## Limites de l'analyse

Le travail de thèse fait l'impasse sur deux arrières-scènes de l'espace public médiatique suisse. En premier lieu, je ne pousse pas l'analyse des déclinaisons web de nombreux titres de presse. En ce sens, les options de commentaires ou les parties « forum » des sites web des énonciateurs médiatiques ne sont pas exploitées. Or, « sous » les textes qui traitent des jeux vidéo violents, on



retrouve de nombreuses traces écrites de leur expérience. La difficulté principale tient au fait que les conditions de récolte de ces commentaires ne coïncidaient pas avec la mise à disposition de ces derniers sur les sites web des énonciateurs journalistiques. Par exemple, tel titre médiatique annule la possibilité de laisser des commentaires sous ses articles dès le milieu des années 2010. Les traces laissées par des internautes jusqu'alors sont purement et simplement supprimées. En deuxième lieu, les textes médiatiques de la presse spécialisée ne sont pas ou peu pris en compte dans l'analyse. J'ai déjà fait mention de la difficulté d'obtenir de telles sources en Suisse, peu importe la région linguistique. On constate qu'en Suisse, comme en Belgique, les médias publics proposent un statut « hybride » oscillant entre un traitement spécialisé des jeux vidéo, mais qui s'adresse néanmoins à un grand public. Un tel format est par exemple proposé dans l'émission audiovisuelle « Point Barre », sur Couleur 3 (Radio Télévision Suisse). Avec Pierre-Yves Moret (2019), nous proposons une analyse énonciative de cette émission lorsqu'elle présente trois jeux « controversés ».

En analysant les différents discours médiatiques portant sur les jeux vidéo violents et en regardant « comment ils « nouent » les événements, quel empan temporel ils considèrent, de quelle manière ils définissent les enjeux et les principes qui permettraient de résoudre le [problème] » (Widmer, 1999a : 11-12), je suis à même de « produire un récit à partir d'une succession de descriptions en situation » (Bovet, 2007 : 279). Il s'agit en effet de restituer le développement endogène d'une « enquête » (Dewey, 1967 [1938]) en train de se faire, comme le suggère Bovet (2007), en tentant d'éviter autant que faire se peut le récit rétrospectif. L'analyse prend donc la forme d'une narration qui tente de restituer la relative indétermination de l'avenir, et notamment du dénouement du problème public des jeux vidéo violents. Avant d'en venir à la narration à proprement parler du problème, j'esquisse ci-dessous l'état de l'art des productions académiques portant sur le traitement médiatique des jeux vidéo (violents).

## Une brève revue de la littérature

Les travaux qui s'intéressent à la manière de rendre compte du traitement médiatique à propos des jeux vidéo sont peu nombreux. Je présente d'abord les travaux liminaires (Williams, 2003; McKernan, 2013) qui ont influencé les textes qui traitent soit de la couverture des jeux vidéo en Suisse (Gerber, 2010; Maître, 2017), soit plus spécifiquement des jeux vidéo violents (Mauco, 2012; Sørensen, 2013).

Dimitri Williams (2003) a effectué la première analyse de la couverture médiatique des jeux vidéo pour trois titres de presse aux États-Unis de 1970 à 2000. Partant du principe que des facteurs sociaux influencent le traitement médiatique des nouvelles technologies de l'information et de la communication (*Ibid.* : 524), tels que les changements de modèles familiaux, l'ascension de mouvements conservateurs, etc., l'auteur propose de considérer que les énonciateurs

journalistiques « cadrent »<sup>1</sup> leur traitement selon une succession de « manières de voir » utopiques ou dystopiques (*utopian or dystopian visions*). Dans cet ordre d'idée, Williams indique qu'une première « vague »<sup>2</sup> d'articles enthousiastes, dans les années 1980, associait les jeux vidéo principalement à l'acquisition de compétences physiques (*Ibid.* : 538). Dans un même temps, un nombre comparable d'articles traitent d'une inquiétude liée au temps ou à l'argent « perdus » dans l'activité vidéoludique, ainsi que du lien causal entre la pratique des jeux vidéo et la consommation de drogues. Une deuxième vague « utopiste » apparaît à la fin des années 90 avec des articles portés sur l'agréabilité et le *fun* que procurent l'activité. Celle-ci est contrebalancée par une vague « dystopiste » de même amplitude qui inclut des articles sur l'addiction et l'augmentation de la violence supposées suite à la pratique de jeux vidéo (*Ibid.* : 542). À ce propos, la violence est traitée autant comme un aspect positif, avec l'apparition constante mais limitée de l'idée de catharsis auprès de « joueurs adultes », que négatif, avec les effets qu'elle suppose sur les joueurs de jeune âge. Le travail de Williams inspirera les travaux synthétisés ci-dessous.

Brian McKernan (2013) poursuit l'analyse exploratoire sur la représentation médiatique des jeux vidéo de Williams (2003), tout en identifiant la « manière significative dont la couverture médiatique a changé de 2000 à 2010 ». Dépouillant les articles du *New York Times*, McKernan dresse des récits « dystopistes » et « utopistes » de la même manière que Williams. Ainsi, l'auteur avance que les jeux vidéo passent d'une menace sociale dans les années 80 à un « type de divertissement pour enfants que les parents doivent surveiller » à la fin des années 90. Sur les dernières années, la focale « dystopiste » passe également de la violence à l'obésité infantile. L'attention portée sur les enfants, dont la pratique des jeux vidéo constitue soit une menace, soit un bénéfice fonctionnel (*functional benefit*), conforte l'auteur sur le fait que le *New York Times* se conforme à la « compréhension prédominante de la société civile, en considérant les enfants comme une population spéciale ayant besoin de protection et d'orientation de la part des adultes ». Pour McKernan, le *New York Times* produit cependant un contre-récit utopiste qui va en grandissant dans les années 2000. La rubrique « Art » du quotidien contient des articles qui « décrivent les jeux vidéo comme offrant une expérience esthétique unique et puissante » (*Ibid.* : 325). Selon l'auteur :

---

<sup>1</sup> Notons que la conception des « cadres » de Williams s'approche de celle de la *frame perspective*. Citant Todd Gitlin (2003 [1980]), proche des travaux de William A. Gamson et Andre Modigliani (1989), et David Snow (2001), Williams s'écarte d'une « analyse des cadres » goffmanienne (1991 [1974]) pour considérer les cadres comme des « ensembles de croyances et de significations orientées vers l'action » (Snow, 2001 : 28). Ces ensembles existeraient *a priori*, selon la logique structurale de la *frame perspective*, d'après Terzi (2005). Ce dernier propose par ailleurs une discussion stimulante des défauts de cette perspective (*Ibid.* : 210-216), tout comme le numéro spécial *Les formes de l'action collective: mobilisations dans des arènes publiques* (Cefaï et Trom, 2001), de la collection « Raisons pratiques » (Ed. de l'EHESS).

<sup>2</sup> On peut s'interroger sur la pertinence du terme de « vague » (*wave*) s'agissant du traitement des jeux vidéo par les trois titres retenus. En trente ans, 119 articles ont été analysés et les thématiques ne cumulent jamais plus de 14 occurrences au plus fort de la « vague ». Nous verrons par exemple par la suite qu'à eux deux, les quotidiens suisses romands *L'Express – L'Impartial* et *Le Temps* cumulent plus de 460 articles sur le jeu vidéo en quatre ans (de 2007 à 2010).

« This portrayal carries a broader social significance, as it shifts video games from entertainment's semipolluted position to the more sacred position of art in civil society. Whereas entertainment's semipolluted position leaves cultural objects open to stigmatization and censorship, cultural expressions classified as art receive social prestige and possibly external support » (*Ibid.*).

McKernan produit un compte rendu de la couverture du *New York Times* quelque peu rigide, qui suivrait une acceptation sociale grandissante du médium, passant de la méfiance face à sa dimension de divertissement à son acceptation comme forme artistique.

Opérant également une analyse longitudinale du traitement médiatique autour des jeux vidéo, Mauco, dans son chapitre de thèse « Le jeu vidéo, au prisme de la presse et de la télévision » (2012 : 305-337), cherche à « mettre à jour les différences de qualification sociale » du médium vidéoludique en comparant deux terrains, les États-Unis et la France, de 1982 à 2008. Une telle analyse permet plus spécifiquement « de distinguer les différentes modalités d'inscription de l'enjeu de la violence à l'agenda médiatique » (2012 : 308), mais également à l'aune d'« autres agendas » (*Ibid.* : 311), précise l'auteur fortement inspiré par la théorie de l'*agenda-setting* (Cobb, Ross et Ross, 1976; Stone, 1989). On apprend ainsi que le traitement médiatique aux États-Unis des thématiques de la violence et des jeux vidéo connaît trois périodes de « surmédiatisation » : en 1993-94, avec la sortie des jeux comme *Night Trap* (Digital Pictures, 1992), *Mortal Kombat* (Acclaim, 1993) ou encore *Doom* (id Software, 1993) ; en 1999, suite à la tuerie de Columbine (USA, 1999) ; en 2005 enfin, avec la sortie de *Grand Theft Auto : San Andreas* (Rockstar Games, 2004). En France, le thème de la violence dans les jeux vidéo est marginal dans les médias. L'analyse de Mauco montre que le jeu vidéo est présenté majoritairement comme produit culturel, phénomène de société ou élément économique. Délaissant ensuite l'analyse quantitative, l'auteur s'intéresse à des reportages télévisés et à un article de presse traitant de jeux vidéo politiques, d'abord, puis de jeux vidéo violents, ensuite. Pour Mauco, ces « modes d'appréhension du jeu vidéo et le travail de mise en forme [...] contribuent [...] à médiatiser des positions culturelles elles-aussi [*sic*] ayant traversé tous les débats sur la culture populaire [...]. Fortement convergents, ces modes d'appréhension pèsent dans la constitution de schèmes cognitifs, en produisant des lectures dominantes du jeu vidéo » (2012 : 337).

Quelques années plus tôt, Mauco s'était déjà intéressé à la genèse de traitement médiatique des problématiques de la violence et de l'addiction (2008), dans un article qui adopte une perspective comparative et internationale, soit entre la France et les États-Unis. L'article stipule que ces problématiques sont « pour une large part construites socialement par les médias généralistes » (*Ibid.* : 20). Mauco suggère que la récurrence de ces thèmes soit liée à la « difficulté des journalistes généralistes à aborder ce sujet sans avoir recours à un savoir exogène, et plus particulièrement [...] à une approche psychologique des jeux vidéo » (*Ibid.*). Cette « sélection endogène » des sources et le recyclage du discours inquiet entourant les jeux vidéo violents confirment pour l'auteur que le

traitement médiatique souffre de « tautisme »<sup>1</sup> : « La violence des jeux vidéo répond d'une approche autistique par ce renfermement sur la dimension violente des jeux vidéo, et tautologique par l'équation répétée que les jeux vidéo rendent violent » (*Ibid.* : 23). Je retiens des travaux de Maucosa sa présentation du traitement médiatique français du jeu vidéo et plus spécifiquement de la violence dans les jeux vidéo, avec la sous-représentation de cette thématique par rapport à d'autres. Je m'éloigne par contre d'une analyse en termes de construction sociale, surtout lorsque l'analyse se transforme en critique vis-à-vis du travail de configuration des énonciateurs journalistiques de la presse généraliste.

En Suisse, les travaux qui traitent de la couverture médiatique des jeux vidéo sont majoritairement francophones. Gerber (2010) s'est pour sa part intéressé aux « représentations du jeu numérique dans les magazines d'actualité suisses » de 2004 à 2007. Dans son article « Succès, dangerosité et illégitimité » (*Ibid.*), il observe que les discours médiatiques de la presse magazine suisse proposent des représentations ambivalentes face à un « raz-de-marée de virtualité », qui oscillent entre l'enthousiasme et l'inquiétude. Après avoir présenté l'augmentation de la médiatisation du jeu vidéo en Suisse, Gerber différencie les représentations du jeu selon les définitions de ce dernier (*Ibid.* : 81). Selon que le jeu soit compris comme un produit, une pratique ou un support, l'angle du discours médiatique varie. On retient de cette analyse – outre les définitions du jeu – que sur cinq ans, les deux hebdomadaires analysés (*L'Hebdo*, média suisse romand, et *Facts*, média alémanique) traitent marginalement de la violence, cet aspect représentant un onzième du corpus d'articles (8 occurrences sur 88)<sup>2</sup>.

Une analyse exploratoire du traitement médiatique des jeux vidéo en Suisse romande pendant les années 90 a été menée par Andy Maître (2017). Dans sa présentation, « Entre dénonciation et éloge de la "Nintendomanie" », l'auteur s'est intéressé à la représentation des jeux vidéo par la presse quotidienne et hebdomadaire. Son analyse s'inspire de l'analyse des cadres de Williams (2003) et propose un compte rendu sous forme de thématiques abordées et de vocabulaire employé pour nommer les jeux vidéo. La présentation de Maître indique d'abord que l'engouement de la presse romande pour les jeux vidéo se traduit par des faits chiffrés, avec l'annonce du nombre de consoles et de cassettes de jeux vendues. De plus, il ressort de son corpus que la catégorie « joueurs » est liée aux catégories d'âge « enfants » pour 68% des occurrences, « adolescents » pour 19% et « adultes » pour les 13% restants. Par la suite, Maître s'intéresse aux termes associés aux joueurs et aux jeux vidéo. Poursuivant le comptage des qualificatifs entourant le jeu vidéo, il sépare les occurrences

---

<sup>1</sup> Néologisme suggéré par Lucien Sfez (1988), formé à l'aide des termes tautologie et autisme.

<sup>2</sup> Dans les autres aspects mentionnés, relevons l'intérêt des deux hebdomadaires pour les aspects commerciaux (mutations de l'industrie, concurrence), pour 30 occurrences sur 88 ; les effets positifs sur l'intelligence, la santé, la vie sociale (17 occurrences) ; les possibilités éducatives et émancipatrices (16 occurrences) ; la dépendance, l'isolement et la perte de contrôle (16 occurrences) ; la violence (8 occurrences, pour rappel) et les contenus historiques (une occurrence) (Gerber, 2010 : 81).

décrivant des aspects négatifs du jeu des occurrences qui associent la pratique à des aspects positifs. Il ressort que les qualificatifs du jeu vidéo ou de sa pratique sont majoritairement orientés vers l'addiction, la manie et la passion dévorante pour ne pas dire la folie.

S'agissant plus spécifiquement de la couverture des jeux vidéo violents, Estrid Sørensen (2013) s'y est intéressée dans les six mois qui ont suivi la tuerie d'Emsdetten (Allemagne, 2006), où un ancien élève du lycée Geschwister Scholl fait irruption armé de « deux armes anciennes, d'un fusil de petit calibre et de huit bombes artisanales » (*Ibid.* : 963), tirant et blessant 37 personnes avant de se suicider. Désireuse de s'éloigner d'un traitement constructiviste de l'affaire, qui saisiserait la couverture médiatique comme une énième panique morale, Sørensen emploie les outils analytiques de la théorie de l'acteur-réseau (Callon, Lascoumes et Barthe, 2001; Latour, 2006) afin de déceler les différentes « identités » des jeux vidéo violents dans des articles des quatre plus grands titres allemands de presse nationale, telles que ces identités se cristallisent progressivement en lien avec d'autres sujets. L'autrice y distingue six phases successives, où les jeux vidéo violents sont associés à une interdiction ; à l'inquiétude de potentiels tireurs *copycats* ; à la réouverture des classes du lycée ; à la régulation des jeux envisagée en Europe ; au programme d'action proposé par le Ministère fédéral de la famille concernant le système d'évaluation des jeux violents ; et, enfin, les jeux vidéo violents sont mentionnés en lien avec la tuerie de Virginia Tech (USA, 2007). Je retiens deux éléments du texte de Sørensen. Premièrement, elle remarque que les jeux vidéo violents servent souvent de « remplissage » (*fill-in*) pour d'autres thématiques, telles que « les questions de réglementation, les arguments politiques, les discussions sur les jeux eux-mêmes, les débats sur les effets des médias, la réouverture d'une école, une fusillade dans une école, l'anniversaire d'un *school-shooting*, divers actes criminels, etc. » (2013 : 973). Deuxièmement, elle constate l'absence d'une « identité consensuelle » attribuée aux jeux vidéo violents, dans le temps d'une part, et entre les différents énonciateurs journalistiques, d'autre part. Néanmoins, les jeux vidéo violents sont souvent dépeints comme des « objets politiques » (*object of politics*) et sont appelés à être régulés, interdits, etc. Ces deux aspects plaident, pour Sørensen, en faveur d'une mise à distance de l'application rigide et séquentielle de la panique morale pour comprendre le traitement des jeux vidéo violents par la presse. Ce dernier évite la critique de Cohen, qui lui reproche d'être « stylisé et stéréotypé » (*stylized and stereotypic*) (Cohen, 2004 [1972] : 1), en étant pluriel. La diversité du traitement peut être élucidée, notamment, par l'explicitation du contrat de communication (Verón, 1985) qui lie chaque titre à son public.

Il est temps à présent de faire le bilan des différentes approches du traitement médiatique des jeux vidéo (violents), afin de préciser ce qui sera retenu dans la suite de ce travail. Premièrement, Williams (2003) introduit l'idée de vagues « utopistes » et « dystopistes » dans la manière d'aborder le jeu vidéo. Ce concept originel sera repris dans les analyses de McKernan (2013), Gerber (2010) et Maître (2017), qui traitent plus spécifiquement des oscillations entre « aspects positifs et

négatifs » du jeu vidéo, ou entre « succès, dangerosité et illégitimité ». Ces ambivalences sont intéressantes à relever, car elles peuvent exister à l'intérieur d'un même énonciateur médiatique, comme ne le mentionnent pas nécessairement les auteurs précédemment cités. Ainsi, il devient heuristiquement fructueux de considérer que les discours médiatiques sur le jeu vidéo peuvent être changeants au sein d'un même titre de presse, suivant la rubrique, suivant le sujet à traiter. Cette plasticité – qui pourrait être due à l'absence d'une « identité consensuelle » du médium vidéoludique, comme le suggère Sørensen (2013) – contrevient à la perception des médias quelque peu figée de Cohen (2004 [1972]), qui leur reproche leur traitement « stylisé et stéréotypé ». Deuxièmement, plusieurs auteurs montrent que la violence dans les jeux vidéo, et plus spécifiquement les jeux vidéo violents, est un sujet traité partiellement (Williams, 2003; Mauco, 2008; 2012; Gerber, 2010; McKernan, 2013; Maître, 2017) et qu'il sert souvent de remplissage (*fill-in*) pour des articles dont le fond est souvent plus vaste, comme la violence des jeunes, des *school shootings*, la violence dans les médias, etc. (Mauco, 2008; Sørensen, 2013). Ainsi, il est davantage intéressant de se demander pourquoi des positions sont énoncées à tel ou tel moment – ce que l'analyse de conversation indique par *why that now?* (Clift, 2016 : 64-94) –, que de les rattacher spécifiquement à certains acteurs médiatiques. Passons en revue, dès lors, la couverture des jeux vidéo violents dans les discours médiatiques en Suisse.

## Une histoire de la violence : le traitement des jeux vidéo violents dans les discours médiatiques suisses

Dans cette partie, je retrace le traitement des jeux vidéo violents par les instances médiatiques suisses, de la première problématisation publique de la violence dans les années 90 à la dynamique d'enquête menée dans les années 2000 en vue de résoudre le problème public.

### Les jeux vidéo comme phénomène étrange au début des années 90

Plusieurs auteurs s'accordent à dire que la fin des années 80 et le début des années 90 coïncident avec la reconnaissance de l'industrie vidéoludique comme une industrie *mainstream* (Williams, 2003; Donovan, 2010). On retrouve ce regain de popularité dans le traitement des médias généralisés en Suisse. L'arrivée des consoles prisées par un large public, la Super NES (Nintendo) et la Mega Drive (Sega), va de pair avec une couverture médiatique grandissante. En Suisse romande, les articles et autres émissions parlent de « virus » (LN, 10.03.1992), de « Nintendomanie » (Maître, 2017), de « folie » (RTS, 09.10.1992). Les analogies avec les raz-de-marée et les déferlements sont fréquentes. Les énonciateurs médiatiques ont clairement identifié leur public, ici, à savoir les parents. Le traitement se veut pédagogique, d'une part : les discours contiennent souvent des termes censément empruntés à la culture vidéoludique. À titre d'exemple, citons l'article de *La Liberté*, « La télévision devient le repère de mégamonstres pour superhéros » (LL, 23.12.1992). Outre le titre qui s'inspire des codes langagiers de la culture vidéoludique de l'époque, le début du corps de texte se veut

destiné à un public de parents, comme l'explicite l'adresse leur étant directement destinée en fin de deuxième paragraphe :

« Tes vieux se sont-ils enfin décidés à t'acheter une SuperNintendo ? lance Frank à son ami Pierre.  
- Ouais. Mais je dois encore attendre jusqu'à Noël. Tu me prêteras « Street Fighter II » ? J'aimerais tant être l'Indien et aller au Japon pour foutre une raclée au sumo Honda...

Vous n'avez rien compris à cette conversation enfantine. Vous ne connaissez ni « SuperMario », le fringant plombier italien, ni « Sonic », le gentil hérisson bleu. Pas de panique ! Vous êtes tout simplement hors circuit, déconnecté des joies électroniques des années nonante. Pour vous, parents, voici quelques repères pour suivre vos chères têtes blondes galopant dans la jungle préhistorique de « Chuck Rock » ou slalomant entre les gratteciel [*sic.*] de « Spider-Man » » (*Ibid.*).

D'autre part, le phénomène intrigue et inquiète les énonciateurs médiatiques, qui invitent leur public à en faire de même. Danger d'addiction, pratique « stérile », etc. sont des termes désapprouvateurs qui reviennent souvent (Maître, 2017). La violence occupe une place timide dans le traitement de ce phénomène. Si elle est peu présente dans le traitement des jeux vidéo, au début des années 90, c'est surtout que le sujet de l'épilepsie occupe le devant de la « scène » médiatique (Mauco, 2012). Néanmoins, la violence apparaît ici ou là comme une menace que les énonciateurs médiatiques viennent à désapprouver moralement. Par exemple, dans l'émission de *Tell Quel* (RTS, 09.10.1992), qui a fait l'office d'ouverture du présent chapitre, le présentateur annonce que le reportage de ses collègues portera de la « folie des jeux vidéo et l'inquiétante violence qu'ils véhiculent » (*Ibid.*). Quelque deux ans après, la sortie du jeu *Mortal Kombat* (Acclaim, 1993) provoque « par ricochets » quelques réactions dans les discours médiatiques. Le jeu est ainsi au cœur du traitement d'un fait divers dans un article du *Matin* : « Adolescent poignardé à cause d'un jeu » (LM, 16.07.1994). Un article de type « enquête » est également réalisé dans *L'Express* et *L'Impartial* en février 1995 : « Que du sang ! » (EXIM, 23.02.1995) titre l'article de *L'Express* qui traite des jeux vidéo violents comme *Night Trap* (Digital Pictures, 1992) ou *Mortal Kombat* (Acclaim, 1993). Après avoir présenté le contenu des deux jeux et le succès que rencontrent les jeux vidéo violents, le texte s'interroge sur les mesures prises aux États-Unis (auto-régulation du secteur après que les parlementaires se soient enquis de la violence dans les jeux vidéo) et en Allemagne (mise à l'index de titres jugés interdits aux moins de 18 ans, dont *Doom* (id Software, 1993)).

Durant le milieu et la fin des années 90, les jeux vidéo violents sont traités parfois à la sortie d'un nouveau titre ou lorsqu'un fait divers implique l'usage d'un jeu incriminé. On retrouve davantage d'articles d'« opinion » durant cette période, comme l'attestent par exemple la charge contre les jeux vidéo violents menée par l'article de *La Tribune de Genève*, « Les tintins de l'horreur mettent la violence dans les jeux vidéo » (TdG, 06.05.1998), ou encore le billet d'humeur paru dans la rubrique « Société » du *Temps*, « As-tu déjà pensé à désintégrer tes parents ? » (LT, 22.05.1998), qui s'inquiète que des enfants puissent prendre connaissance de contenus vidéoludiques violents dans des magazines presse comme *Picou Magazine*. Cette inquiétude prendra une autre tournure quelques

mois plus tard lorsqu'éclatera la fusillade sur le campus du lycée de Columbine (USA, 1999), objet de la partie qui suit.

### L'« après Columbine » : le lien de causalité « jeu vidéo violent – comportement violent » apparaît plus nettement

« C'était un jour comme les autres, au Lycée Columbine de Littleton, dans le Colorado. À 11h10, mardi, la première vague d'élèves qui déjeunent chargeaient leurs plateaux dans la cafétéria. Les membres de la chorale répétaient dans l'auditorium. Des élèves révisaient leur test de biologie en salle de sciences. La bibliothèque était pleine. A la première détonation, ils ont tous pensé : un canular, sûrement un pétard.

À 11h30, Eric Harris et Dylan Klebold ont sorti leurs armes de dessous leurs imperméables noirs. Les deux lycéens ont ouvert le feu sur le parking avant d'entrer dans leur établissement de la banlieue de Denver, et, à cet instant-là, les corps ont commencé à s'effondrer, un à un » (LM, 22.04.1999).

Ainsi débute l'article du *Matin* du 22 avril 1999, recensant la tuerie de Columbine (USA, 1999) qui eut lieu deux jours plus tôt. Le *school shooting* perpétré par Eric Harris et Dylan Klebold, nous l'avons vu, fonctionnera comme un « événement focalisant » (*focusing event*) (Schott, 2016) et comme un tournant (Abbott, 2001) dans le traitement des jeux vidéo violents. Si j'ai montré plus haut que la littérature scientifique sur leurs effets explose après le massacre de Littleton (Markey et Ferguson, 2017a), le lien entre la tuerie et la consommation de jeux vidéo violents n'est pas immédiat dans le discours médiatique suisse. Les premiers comptes rendus font part de la « sidération » (Truc, 2016) qui saisit les États-Unis (TdG, 22.04.1999; NZZ, 22.04.1999; BL, 22.04.1999; LT, 23.04.1999; LM, 22.04.1999). Cette sidération est accompagnée de tentatives d'explication. La plupart des articles évoquent la mise à disposition problématique d'armes à feu pour les tueurs, mineurs lors des faits. Quelques discours, cependant, incluent très tôt plusieurs facteurs explicatifs, dont les jeux vidéo. Ainsi, on retrouve par exemple un article de *L'Impartial* sur les causes multiples de la violence (EXIM, 23.04.1999) ; le compte rendu de la tuerie par la *Neue Zürcher Zeitung*, qui suggère qu'un élément d'explication pourrait se situer dans le fait de laisser « négligemment des enfants jouer des heures à des jeux vidéo insensés », ce qui augmenterait la violence latente de certains jeunes (NZZ, 22.04.1999) ; le quotidien de « boulevard » suisse alémanique, le *Blick*, donne la parole à Helmut-Maria Glogger, un journaliste et auteur d'ouvrages, dans un encart accompagnant la double page consacrée à la tuerie (BL, 22.04.1999). Glogger débute son commentaire de la sorte : « Des écoliers tuent des écoliers. Pourquoi ? Il ne peut y avoir une seule réponse. Seulement des tentatives d'explication » (*Ibid.*). Parmi ses quatre « tentatives », la première indique que les « enfants étasuniens passent plus d'heures à « tuer virtuellement » qu'assis sur les bancs de l'école » (*Ibid.*). Dans ce même ordre d'idée, les films, la télévision et les jeux vidéo glorifient, selon le commentateur, la violence. La fin de l'encart se termine par une proposition de solution : « peut-



être que maintenant le public va enfin réagir : avec l'interdiction des jeux de tueur, des films nazis et des armes (*mit einem Verbot von Killerspielen<sup>1</sup>, Nazi-Filmen und Waffen*) » (*Ibid.*).

La *Basler Zeitung* couvre la tuerie de Columbine (USA, 1999) de manière conséquente, davantage que d'autres titres de presse. Dès le lendemain du premier compte rendu (BaZ, 22.04.1999), certains de ses textes reviennent sur les facteurs qui pourraient expliquer le passage à l'acte des deux adolescents (BaZ, 23.04.1999; 24.04.1999; 27.04.1999; 28.04.1999). Ainsi, l'article du 23 avril détaille le procédé qu'ont suivi Eric Harris et Dylan Klebold avant d'entrer dans le lycée pour faire feu (BaZ, 23.04.1999). Dans la foulée, le texte indique que « selon des camarades, les deux attaquants ont passé une grande partie de leur temps libre à jouer à des jeux informatiques violents (*gewalttätigen Computerspielen*) » (*Ibid.*). L'article « *Attentäter sprachen von 500 Opfern<sup>2</sup>* » du 27 avril consacre une bonne partie de son contenu au problème des « jeux informatiques sanglants » (*blutige Computerspielen*). D'une part, le texte indique que les deux tueurs se sont connus dans le cadre d'une passion commune pour des jeux tels *Doom* (id Software, 1993), *Quake* (id Software, 1996) ou encore *Redneck Rampage* (Xatrix Entertainment, 1997) :

« Tous ces jeux n'ont qu'un seul objectif : le joueur doit tuer autant de monstres ou d'êtres humains que possible afin de se frayer un chemin dans des couloirs sombres. Dans la chambre d'enfant, le sang gicle hors de grosses blessures à l'écran, les cris de mort de ceux qui ont été touchés résonnent dans les haut-parleurs. Comme beaucoup d'enfants et d'adolescents ces jours-ci, les deux hommes armés de Denver étaient apparemment complètement absorbés dans leurs batailles virtuelles<sup>3</sup> » (BaZ, 27.04.1999).

D'autre part, l'article s'inquiète de l'ignorance de certains parents quant aux risques en lien avec la pratique de jeux vidéo violents encourus par leurs enfants. S'il présente des actions menées par des parents de victimes de *school-shooting* contre des fabricants de jeux vidéo, l'article finit par craindre que les adultes soient souvent trop ignares des réalités des pratiques de leur progéniture.

C'est véritablement dans les mois qui suivent la tuerie de Columbine (USA, 1999) que le lien entre le passage à l'acte des deux assaillants est associé à leur consommation de jeux vidéo. Les premiers éléments qui étaient signalés les jours qui ont suivi le *school shooting*, tels que l'affiliation potentielle de Harris et Klebold à la « mafia des trench-coats », ou leur vénération pour Adolf Hitler, ne figurent plus dans les facteurs explicatifs à ce stade-là du traitement de la tuerie. Plus largement, le lien de causalité entre la pratique vidéoludique et l'augmentation de l'agression constitue la base de quelques textes médiatiques. Dans la presse quotidienne, d'une part, qui donne de l'importance à

<sup>1</sup> Nous trouvons ici une des premières occurrences du terme de *Killerspielen* dans le corpus d'articles traités. Par la suite, la période 2004 – 2014 contient davantage d'occurrences des termes de *Killergame* ou *Killerpiele*.

<sup>2</sup> « Les assassins parlaient de 500 victimes », NdT.

<sup>3</sup> De notre traduction. Version originale : « All diese Spiele haben nur ein Ziel: Der Spieler muss so viele Monster oder Menschen wie möglich töten, um sich den Weg in finsternen Korridoren zu bahnen. Auf dem Bildschirm im Kinderzimmer tropft das Blut aus grossen Wunden, dröhnen die Todesschreie der Getroffenen aus den Lautsprechern. Wie viele Kinder und Jugendliche heutzutage gingen auch die beiden Schützen von Denver offenbar völlig in ihren virtuellen Kämpfen auf ».

la thématique dans des rubriques de type « société » (NZZ, 15.05.1999<sup>1</sup>; LT, 17.05.1999; EXIM, 13.09.2000; BaZ, 14.09.2000), et dans la presse magazine d'autre part (LH, 09.09.1999; 30.11.2000; LI, 05.05.2004). La violence contenue dans les jeux vidéo est souvent citée comme un facteur explicatif parmi d'autres pour expliquer des comportements violents : durant cette période, ce sont principalement les films et les jeux vidéo violents qui sont associés à la tuerie de Columbine. Progressivement, pourtant, les films violents seront moins mentionnés comme cause lorsqu'éclateront des *school shootings* durant les années 2000. Les jeux vidéo violents seront souvent pointés comme bouc-émissaires (Ferguson, 2008) de cas en cas, comme nous le verrons dans les parties suivantes. Les tueries qui ont lieu principalement en Allemagne et aux États-Unis ces vingt dernières années, de même que certains faits divers violents, seront autant de moments où l'influence négative des jeux vidéo violents sera mentionnée dans les discours médiatiques.

### Le problème rebondit de cas en cas (I) : d'une tuerie l'autre

Erfurt, capitale de la Thuringe (Allemagne), le 26 avril 2002. Robert Steinhäuser, 19 ans, récemment expulsé du lycée Gutenberg, pénètre dans son ancienne école et ouvre le feu, massacrant treize membres du corps enseignant, deux étudiants et un agent de police avant de se suicider. La tuerie est reprise dans les médias suisses, qui très vite vont dresser un portrait du tueur en « ado comme les autres » (LM, 28.04.2002), qui « reste une énigme » (LT, 29.04.2002). Steinhäuser est notamment présenté comme un « amateur de jeux vidéo violents » (LM, 28.04.2002) :

« Certains témoignages font également état du goût du tueur, qui vivait chez sa mère, pour les jeux vidéo violents et les films d'action. En outre, il aurait été fan d'un groupe de heavy métal américain, «Slipknot». Un groupe qui se décrit lui-même comme «très, très agressif» et a une prédilection pour les masques, souvent macabres, qu'il arbore pendant ses concerts » (EXIM, 29.04.2002).

Si certains textes s'interrogent sur les différentes causes de la tuerie dans les jours qui suivent<sup>2</sup> (LT, 03.05.2002; LM, 05.05.2002), d'autres seront plus spécifiquement consacrés aux jeux vidéo violents, en particulier *Counter-Strike* (Valve Corporation, 2000 – 2012). La pratique de ce dernier par Steinhäuser génère une action étatique allemande. Le jeu risque une mise à l'index. *Le Matin*, un quotidien « populaire » romand, dans son article « Les jeux vidéo violents sur la sellette après la tuerie d'Erfurt », présente *Counter-Strike* comme un jeu « inquiétant » :

« Sur «Counter-Strike», l'un des jeux vidéo les plus populaires en Allemagne, ce sont des terroristes que l'on traque. Les personnages y sont masqués et mus par les différents joueurs connectés simultanément

---

<sup>1</sup> L'article de la *Neue Zürcher Zeitung* du 15 mai 1999 se trouve par exemple dans la rubrique « Feuilleton » du journal, rubrique qui permet le développement d'intrigues déjà esquissées précédemment, comme c'est le cas pour la tuerie de Columbine (USA, 1999).

<sup>2</sup> L'article du *Matin* du 5 mai 2002 avance que « Robert Steinhäuser possédait de nombreux documents sur la tuerie en 1999 dans un lycée de Littleton (Colorado), où deux Américains, âgés de 17 et 18 ans, avaient tué le 20 avril 1999 12 élèves et un professeur ». La tuerie de Columbine (USA, 1999) fonctionne comme champ d'expérience (Koselleck, 1990) et comme facteur explicatif parmi d'autres, dans ce cas.

via Internet. Dans une ville virtuelle, les tireurs d'élite évoluent à l'affût : chaque rencontre peut être mortelle.

L'Allemagne a découvert que des milliers de jeunes s'adonnaient chaque semaine à ce jeu développé par la firme américaine Sierra : 500 000, selon les estimations les plus modestes des professionnels du secteur.

Organisés en clans aux noms inquiétants («Escadron de la mort», «Tueurs forcenés», «Chasseurs de sang», etc.), ils se retrouvent sur Internet ou lors de LAN-Partys, tournois regroupant plusieurs centaines à quelques milliers d'ordinateurs reliés sur un réseau local («Local Area Network», LAN) et installés pendant plusieurs jours dans de grands halls » (LM, 18.05.2002).

Le texte va ensuite indiquer les mesures qui semblent se mettre en place en Allemagne, allant de l'annulation de LAN-Partys, à la convocation d'une table ronde concernant la violence dans les médias par le Chancelier Gerhard Schröder. L'article du *Matin* se termine par une nuance : deux figures d'autorité, les « policiers d'Erfurt » et l'« Office fédéral », refusent de voir un lien causal entre la consommation de contenus médiatiques violents et le passage à l'acte de Steinhäuser.

La *Neue Zürcher Zeitung*, média de référence alémanique, va elle aussi s'intéresser au jeu *Counter-Strike* (Valve Corporation, 2000 – 2012). Dans son article « Fördern Computerspiele Gewalttätigkeit? » (Les jeux d'ordinateur promeuvent-ils la violence ?, NdT.), l'énonciateur produit une autre *accountability* (NZZ, 03.05.2002) que celle plus sombre proposée par *Le Matin*. Le texte débute par une description des prises de position politiques du candidat à la Chancellerie Edmund Stoiber et la Ministre fédérale des Affaires familiales Christine Bergmann, tous deux favorables à une interdiction des jeux vidéo violents. L'énonciateur oppose à leurs prises de position l'avis du capitaine de l'équipe nationale de *Counter-Strike*. La mention du jeu permet à l'énonciateur journalistique d'expliquer en quoi il consiste, la NZZ précisant que le jeu « a été lié au tireur d'Erfurt dans des rapports non confirmés dans les médias »<sup>1</sup>. C'est que le jeu est sous la menace d'une mise à l'index au niveau fédéral, au moment des faits. Mise à l'index qui est présentée comme disputée dans l'article. Celui-ci oppose l'avis de la responsable de l'« Office fédéral de contrôle des écrits nocifs envers les jeunes » (*Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften*) aux 26'000 joueurs qui auraient signé la pétition en ligne d'un magazine de jeu spécialisé contre une mise à l'index de *Counter-Strike*. Une position médiane est présentée en fin d'article, en la personne d'un psychologue et collaborateur scientifique à l'Université de Brême. Ce dernier pondère les effets supposés des jeux comme *Counter-Strike*, qui appellent les joueurs à réagir instantanément à des événements imprévisibles. Seulement, précise-t-il, certaines personnes pourraient être fascinées par la violence de tels jeux, « violence qui est souvent associée à des formes connexes de consommation médiatique : une fixation sur les armes à feu, une préférence pour les films violents ou la consommation unilatérale de musique agressive » (NZZ, 03.05.2002).

---

<sup>1</sup> « das in unbestätigten Medienberichten mit dem Amokläufer von Erfurt in Verbindung gebracht wurde » (NZZ, 03.05.2002), de notre traduction

Trois éléments ressortent du traitement médiatique de la tuerie d'Erfurt (Allemagne, 2002) en regard des jeux vidéo violents. D'une part ces derniers sont traités comme sujet à part entière uniquement quelques jours après la tuerie. Ce sujet apparaît après la parution d'articles qui cherchent tout d'abord à connaître les causes plurielles d'un tel acte. Autrement dit, les énonciateurs journalistiques tentent en premier lieu d'élucider à qui revient la « responsabilité causale » (Gusfield, 2009 [1981]) des tueries, et se focalisent sur les différents facteurs explicatifs dans un second temps. Les articles portant spécifiquement sur les jeux vidéo violents sont dès lors peu nombreux, ce qui correspond également à l'observation faite par Sørensen (2013) à la suite de la tuerie d'Emsdetten (Allemagne, 2006). D'autre part, passé la sidération, la recherche de coupable(s) et le traitement immédiat de la tuerie, les énonciateurs médiatiques suisses suivent peu ou prou les conséquences de la tuerie allemande. Nulle trace de la potentielle mise à l'index de *Counter-Strike* (Valve Corporation, 2000 – 2012) ou d'une interdiction éventuelle des jeux vidéo violents en Allemagne dans les mois qui viennent. Enfin, les discours médiatiques peuvent osciller entre la condamnation des jeux et une présentation nuancée d'avis sur la question, en passant par l'évocation d'un lien causal entre pratique vidéoludique et comportement violent. Cette évocation peut tant être nuancée, comme le suggère l'article de la NZZ (03.05.2002), que portée par l'énonciateur journalistique (LM, 18.05.2002).

*Counter-Strike* sera à nouveau lié à une fusillade quelque quatre ans plus tard, lorsque Sebastian Bosse, un ancien étudiant du lycée Geschwister-Scholl à Emsdetten blesse 22 personnes avant de se suicider. Les médias alémaniques relaieront principalement la nouvelle<sup>1</sup>, le *Tages-Anzeiger* consacrant un paragraphe de son article le jour suivant la fusillade à la pratique de « jeux d'informatique violents » (TA, 21.11.2006). Le même titre de presse s'intéresse à l'influence éventuelle de *Counter-Strike* (Valve Corporation, 2000 – 2012) dans un article le lendemain (TA, 22.11.2006), « Amoklauf: Ein Videospiele unter Verdacht ». On y apprend que l'« Office fédéral de contrôle des écrits nocifs envers les jeunes » (*Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften*) a entretemps refusé de mettre le jeu à l'index, arguant que le jeu demande davantage de stratégie et de communication entre coéquipiers que de « capacité à tuer ». De plus, l'article conclut que « celui qui a une santé mentale respectable peut jouer à [*Counter-Strike*] sans craindre de mettre quiconque en danger. Les jeux informatiques comme [*Counter-Strike*] ne feront par contre probablement aucun bien à ceux qui sont dans un piètre état mental » (*Ibid.*).

---

<sup>1</sup> La seule trace de la fusillade d'Emsdetten (Allemagne, 2006) dans les médias écrits de Suisse romande provient du *Temps* (LT, 08.12.2006), qui s'inquiète deux semaines après l'incident de la flambée d'alertes en lien avec des potentielles tueries, « influencées par des jeux vidéo violents ». Ainsi débute l'article :

« L'Allemagne a peur de ses lycéens. Dangereuses frustrations ou influence des jeux vidéo, elle ne comprend plus ce qui se passe dans leurs têtes. Il y a six mois c'était la violence physique et les agressions dans les écoles défavorisées. Mais depuis quelques jours, un vent de psychose de tueries souffle sur le pays. A chaque heure les journaux télévisés s'ouvrent avec des informations sur l'«Amoklauf», le coup de folie, dont on aurait trouvé des signes avant-coureurs sur Internet » (LT, 08.12.2006).

La tuerie de Virginia Tech (USA, 2007), moins d'une année plus tard, fait ressurgir brièvement et très partiellement l'influence « néfaste » des jeux vidéo violents dans les discours médiatiques suisses. Le tireur, Cho Seung-hui, est décrit par la police comme un « solitaire et nous avons beaucoup de mal à trouver des informations sur lui » (EXIM, 18.04.2007). Les textes font plutôt état d'un jeune étudiant au profil psychologique troublé, influencé plus généralement par la violence. Les jeux vidéo violents sont évoqués rapidement comme facteur explicatif parmi d'autres (NZZaS, 22.04.2007; LT, 28.04.2007). Seul un article de *L'Express – L'Impartial* mentionne la charge menée par l'ex-lieutenant-colonel et psychologue de l'armée américaine, Dave Grossman, pour les faire interdire<sup>1</sup> (EXIM, 18.04.2007).

Lorsque le 11 mars 2009, Tim Kretschmer fait irruption dans son ancien lycée à Winnenden (Allemagne) pour tirer sur des étudiants et des enseignants, faisant au total 15 victimes, le sujet des jeux vidéo violents est au cœur de débats juridico-politiques, tant en Allemagne qu'en Suisse (voir la partie [Les jeux vidéo violents rentrent dans l'arène juridico-politique](#) ci-dessous). Cette fois-ci, les discours médiatiques mentionnent instantanément les jeux vidéo violents, parmi d'autres facteurs, pour expliquer le passage à l'acte du tireur. En Suisse alémanique, les premières productions en ligne des médias font état du nombre de victimes, du profil du tueur, etc. (BLaA, 11.03.2009). Si l'article de la *NZZ Online* se montre prudent dans le lien causal le soir de la tuerie, décrivant Kretschmer comme un adolescent ayant accès à de nombreuses armes à feu (son père en possédant quinze) (NZZ, 11.03.2009), les comptes rendus médiatiques qui suivront – de la presse boulevard aux médias de référence – indiqueront que le tueur jouait à des jeux violents (LT, 12.03.2009; ZWA, 12.03.2009; NZZ, 12.03.2009; VIN, 13.03.2009; TdG, 13.03.2009; LI, 18.03.2009). Dans les jours qui suivent la tuerie, la *Neue Zürcher Zeitung* produira un article sur les « jeux brutaux du tueur » (*Die brutalen Spiele des Täters*) (NZZ, 15.03.2009). L'énonciateur médiatique indique que Kretschmer a joué à *Far Cry* (Ubisoft, 2004) le soir précédant ses méfaits, s'appuyant sur un discours d'experts pour avancer que « cela aurait pu contribuer à son éruption de violence » (*Gewaltausbruch*) (*Ibid.*). Contrairement au traitement de la tuerie d'Erfurt (Allemagne, 2002), la mention de la responsabilité causale partielle des jeux vidéo violents est en 2009 beaucoup plus rapide et systématique dans les discours médiatiques. La couverture est également plus conséquente et de nombreux textes font des références aux actions politiques qui ont lieu en Allemagne, d'une part, et en Suisse, d'autre part. Roland Näf est par exemple invité à se prononcer dans un encart du *20 Minuten* (ZWA, 12.03.2009) tandis que *La Tribune de Genève* publie un sondage sur une éventuelle interdiction des jeux vidéo violents en Suisse. On y apprend que 63% des sondés s'annoncent

---

<sup>1</sup> Pour davantage d'informations sur les actions menées par Dave Grossman envers les jeux vidéo violents, voir (Mauco, 2012; Kushner, 2013; Markey et Ferguson, 2017a). Grossman (1996) publie dix ans avant la tuerie de Virginia Tech un ouvrage qui a pour idée centrale que « nos enfants apprennent à tuer automatiquement via les jeux vidéo ». La thèse de Grossman est régulièrement discutée dans les arènes politique et médiatique aux États-Unis.

favorables à une interdiction pour les moins de 18 ans (TdG, 21.03.2009). C'est que la tuerie de Winnenden est parfois configurée comme un énième événement d'une série. Certains textes proposent une chronologie des *school shootings* (ZWA, 12.03.2009) et la plupart interrogent plus largement les maux qui sclérosent la jeunesse allemande, du racisme généralisé (VIN, 18.03.2009) au nazisme rampant (LT, 19.03.2009).

L'idée de succession de tueries et de fusillades se retrouve dans la couverture des attaques du 22 juillet (Norvège, 2011), où Anders Breivik piège une voiture au centre-ville d'Oslo avant de faire feu dans un camp de jeunes organisé par la Ligue des jeunes travaillistes du Parti travailliste norvégien, sur l'île d'Utøya, portant à 77 le nombre de victimes des attaques. Si ces dernières sont surtout traitées comme du « terrorisme domestique », Breivik est décrit comme un terroriste jouant entre autres à des jeux vidéo violents<sup>1</sup> (LI, 27.07.2011). Celui-ci se vante d'ailleurs de s'être entraîné au tir en jouant à *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) (VIN, 20.04.2012).

Détention d'armes à feu, personnalité trouble et pratique des jeux vidéo violents sont les ingrédients décrits comme facteurs explicatifs de la fusillade de Newtown, en décembre 2012 (USA). Cette description ressort immédiatement des comptes rendus médiatiques qui en sont faits. Năf réagit à la tuerie dans une émission de la RTS du 24 décembre, « Les jeux vidéos [*sic.*], bouc-émissaire de la violence? » (RTS, 24.12.2012).

Deux autres tueries sont médiatisées sous l'angle de l'influence des jeux vidéo violents : la fusillade de Munich (Allemagne, 2016) et celle de Parkland, au lycée Stoneman Douglas (USA, 2018). La première est traitée généralement comme la suite d'une série de *school shootings* en Allemagne. Un point commun relevé dans un article : la pratique de *Counter-Strike* par les assaillants d'Erfurt (2002), Winnenden (2009) et Munich (2016) (SWI, 26.07.2016). Pour la tuerie de Parkland, les mentions de l'influence des jeux vidéo sont plutôt portées par des citations du Président des États-Unis, Donald Trump ou de représentants de la National Rifle Association (NRA) (VIN, 08.03.2018; LM, 09.03.2018).

## Le problème rebondit de cas en cas (II) : d'un fait d'actualité l'autre

Les jeux vidéo violents semblent être un élément explicatif parmi d'autres quand il s'agit également de couvrir ce que le discours médiatique catégorise comme des « faits d'actualité ». Par ce terme, retenons de la définition de Terzi qu'un fait d'actualité est un « bien de consommation extrêmement périssable : [il] ne garde son statut de « nouvelle » qu'à condition d'être « consommé » dans un laps temporel de vingt-quatre heures, constitutif de l'actualité qui articule le triple présent de sa

---

<sup>1</sup> Bien évidemment, il ressort des descriptions journalistiques que Breivik était un loup solitaire et un pamphlétaire d'extrême-droite. Sa pratique des jeux vidéo violents complète ce sinistre tableau.

rédaction, de sa diffusion et de sa lecture »<sup>1</sup> (Terzi, 2000 : 560). Je présente des exemples de deux types de faits d'actualité : les faits divers tragiques, qui seront expliqués à l'aune d'une consommation excessive de jeux vidéo violents dans les années 2000 et 2010, et les études scientifiques dont les médias se font l'écho.

Le fait divers, tragique, qui suscite le plus de réactions en lien avec les jeux vidéo violents, est celui de la fusillade du quartier de Zurich-Höngg (2007). Le 23 novembre 2007, un « soldat de 21 ans abat une jeune fille de 16 ans qui se trouve en compagnie de son ami à un abribus. Le militaire déclare avoir choisi sa victime au hasard. Il avait volé la munition pendant son école de recrues » (EXIM, 14.11.2011). L'événement est d'abord et surtout saisi comme un problème de mise à disposition d'arme militaire, débat qui faisait rage à l'époque. À la suite de l'incident mortel, le Parti socialiste suisse et le Groupement pour une Suisse sans armée lancent l'initiative populaire « Pour la protection face à la violence des armes ». Les jours qui suivent, plusieurs titres alémaniques font le lien entre la fusillade et la passion du tireur pour les jeux vidéo violents (*Killerspielen*) (TA, 03.12.2007; BeZ, 03.12.2007; LT, 07.12.2007), sans oublier le débat sur la possession d'armes à feu à domicile. L'incident de Höngg constitue l'arrière-fond problématique sur lequel se basent tant l'action en justice de Näf contre Media Markt, fournisseur du jeu *Stranglehold* (Midway Games, 2007) (BU, 04.12.2007), que le dépôt de la motion Hochreutener au Conseil national, visant l'interdiction des jeux vidéo violents (07.3870 Motion Hochreutener, 2007).

Mais certains faits d'actualité tragiques ne donnent pas lieu à un programme d'actions visant une résolution. Deux exemples : le premier, soit le traitement du meurtre d'un apprenti de 21 ans, séquestré et « abattu sans raison » par cinq jeunes qui, « lorsqu'ils ne passaient pas leur temps à la gare de Berne, [...] occupaient le reste de leurs loisirs à pratiquer essentiellement des jeux vidéo et à regarder des films vidéo » (LM, 14.12.2001). Cette consommation rend confus la distinction entre la réalité et les mondes fictionnels, précise le procureur en charge de l'affaire. Le deuxième exemple porte sur le suicide d'un jeune officier de l'armée, qui débarque devant une boîte de nuit à Neuchâtel, tire sur un agent de sécurité avant de se suicider avec son arme. Son « profil trouble » est justifié notamment par sa « collection de jeux de guerre » (EXIM, 26.04.2011).

Nous avons vu plus haut que les discours médiatiques pouvaient se faire les porte-voix des discours scientifiques sur les jeux vidéo violents. De nombreux exemples truffent le corpus de textes médiatiques. Pour des raisons de place, je n'en présenterai qu'un seul, m'intéressant davantage à la manière dont les énonciateurs journalistiques ont titré ce fait d'actualité scientifique. Reprenant des dépêches de l'Agence télégraphique suisse et de l'Agence France Presse, trois quotidiens relatent des résultats d'une étude longitudinale réalisée par l'équipe de Laurent Bègue à l'Université de

---

<sup>1</sup> Terzi précise que les médias ne se réduisent pas à la succession quotidienne de leurs éditions. Ils sont d'ailleurs « susceptibles de participer à la constitution publique de temporalités qui débordent le seul présent de l'actualité » (2000 : 560).

Grenoble. Selon l'étude, les effets comportementaux négatifs liés à la consommation de jeux vidéo violents « augmenteraient avec le temps ». Les journaux *24 Heures* et *La Tribune de Genève* produisent leur propre article sur le sujet et titrent rétrospectivement avec prudence : « Une étude française affirme que les jeux vidéo rendent violents. Doutes en Suisse » (24H, 12.10.2012) et « Les jeux vidéo violents rendraient agressif » (TdG, 12.10.2012). *La Liberté*, quant à elle, reprend et met en forme les dépêches des deux agences citées ci-dessus mais se veut, avec son titre, plus affirmative : « L'abus de jeux vidéo violents rend durablement agressif » (LL, 11.10.2012).

### Le problème rebondit de cas en cas (III) : d'un jeu controversé l'autre

Nous l'avons vu, la responsabilité causale de la tuerie d'Erfurt (Allemagne, 2002) a été en partie attribuée à la pratique « excessive » de *Counter-Strike* (Valve Corporation, 2000 - 2012) du tireur. Ainsi, l'influence négative de certains jeux vidéo a été relevée depuis la sortie de *Doom* (id Software, 1993) et *Mortal Kombat* (Acclaim, 1993). Un article du *Matin Dimanche* s'en inquiète, en 2006, comme l'indique son titre : « Les enfants jouent à «GTA». Est-ce grave, docteur? » (LMD, 26.03.2006). Le sujet occupe une pleine page. La partie supérieure consiste en l'interview d'un chercheur responsable d'une méta-analyse des effets des jeux vidéo violents, Kevin Kieffer. L'article indique que ses résultats ont poussé Hillary Clinton, alors sénatrice, à « se lancer dans une croisade contre les jeux violents » (*Ibid.*). C'est l'encart du bas de la page qui m'intéresse plus particulièrement ici. Celui-ci contient le témoignage bref de trois parents romands dépassés par la pratique des jeux vidéo violents par leurs enfants (et leur femme, pour l'un d'entre eux). Ce faisant, l'article présente trois jeux « problématiques » : *Grand Theft Auto : San Andreas* (Rockstar Games, 2004), *Manhunt* (Rockstar Games, 2003) et *Max Payne 2* (Remedy Entertainment, 2003). Leur présentation alterne entre l'explication des mécaniques « violentes » qui les parcourent et un fait divers attribué à la pratique de *Manhunt* :

« Un jeune de 17 ans a agressé [à Leicester] son ami de 14 ans en reproduisant un schéma du jeu. Il l'a assommé à coups de marteau avant de l'achever de nombreux coups de couteau. Comme dans «Manhunt», où les joueurs doivent tuer en utilisant tous les objets du quotidien, du sac-poubelle à la batte de baseball » (*Ibid.*).

Les discours médiatiques ont repris les critiques faites par le député au Grand Conseil bernois Näf quant au jeu *Stranglehold* (Midway Games, 2007). Dans sa plainte déposée auprès du tribunal d'arrondissement, Näf déplorait le fait que le « jeu dépeint une violence affreuse envers des personnes en montrant comment elles sont abattues ou tuées de manières tout aussi affreuses » (2007). Cet argument est repris par certains textes médiatiques, qui se révèlent souvent être des brèves présentant la plainte de Näf (BU, 03.12.2007; EXIM, 06.03.2008; BL, 04.06.2008), de même que son autre argument de la représentation de la « mort des adversaires abattus dans le jeu, qui est dépeinte de manière terrible » (Näf, 2007).



Si le traitement du jeu *Stranglehold* est lié aux actions de Näf en justice, l'annonce de l'interdiction de *Manhunt 2* (Rockstar Games, 2007) dans plusieurs pays européens (EXIM, 22.06.2007), puis en Suisse (EXIM, 23.06.2007) relance le débat de l'influence des jeux vidéo sur le comportement. Un article du *Nouvelliste*, « Castagnes autour des jeux », fera une rétrospective des jeux controversés et des faits divers tragiques qui peuvent leur être imputés (LN, 03.08.2007). Ce jeu sera par la suite cité dans le deuxième procès intenté par Näf contre cinq de ses distributeurs (LN, 08.04.2009; LL, 29.04.2009).

Enfin, aucune franchise de jeux n'aura autant suscité de controverses que celle des *Grand Theft Auto* (GTA) (Rockstar Games, 1997 – ). Depuis la sortie de l'opus *GTA : San Andreas* et son mod « Hot Coffee »<sup>1</sup>, chaque nouveau titre est abondamment couvert par les médias. Si le succès populaire des différents opus reste une thématique centrale dans le traitement des sorties des *GTA*, le contenu « pornographique » du mod « Hot Coffee » est jugé comme préoccupant, tout du moins dans une presse de boulevard (LM, 02.08.2005; LMD, 26.03.2006), tout comme les « scènes d'action d'une brutalité trop réelle » dans *GTA IV* (Rockstar Games, 2008) (EXIM, 02.05.2008; LT, 19.05.2008). À ce sujet, un article de la *Neue Zürcher Zeitung* oscille entre taxer *GTA IV* de « Killerpiel » et le considérer comme de l'art (NZZ, 13.05.2008). Enfin, la sortie de *GTA V* en 2013 est saisie sous l'angle du succès économique sans précédent du jeu dès son lancement (24H, 14.09.2013; TA, 18.09.2013; RTS, 19.09.2013). Néanmoins, la violence n'est jamais très loin, comme le montre l'interview de Mauco pour *Le Temps*<sup>2</sup> (LT, 17.09.2013).

Le problème rebondit de cas en cas du début des années 2000 à la fin de la décennie. Les comptes rendus médiatiques ont relayé ou ont endossé la formulation de troubles partagés. Il est temps de voir comment les discours journalistiques vont rendre compte de l'enquête de problématisation et de publicisation du problème que mènent des publics inquiets. C'est ce que nous verrons dans la partie suivante.

## Les jeux vidéo violents rentrent dans l'arène juridico-politique

Le compte rendu médiatique des principales étapes de la dynamique de problématisation et de publicisation du problème des jeux vidéo violents sera traité plus spécifiquement dans la suite du travail de thèse. Arrêtons-nous néanmoins quelques instants sur deux aspects de la réception puis

<sup>1</sup> « Hot Coffee » est un mini-jeu qui permet aux joueurs d'incarner un personnage qui a des relations sexuelles avec une partenaire de son choix. Sur la controverse internationale à ce sujet, voir Kushner (2013).

<sup>2</sup> L'énonciateur journalistique, au détour de questions sur la narration du jeu, demande de but en blanc « comment expliquer cette ultra-violence » (LT, 17.09.2013). Ce à quoi Mauco répond : « La violence est constitutive de la fiction. Pourquoi seuls certains médias (livres, films) auraient le droit d'aborder des thèmes violents ? ». L'énonciateur rebondit en différenciant la passivité de la réception d'autres contenus médiatiques au pouvoir agissant du médium vidéoludique : « Dans un jeu vidéo, la posture du consommateur est active. Dans GTA, on presse la gâchette pour abattre des passants... ». Mauco réplique : « C'est compliqué à saisir, mais c'est un défi ludique, comme n'importe quel autre jeu. Aux échecs, on abat un roi, pour autant on ne le tue pas. Dans GTA, on tire sur de simples objets que l'on a déguisés en humains pour la cohérence du récit ».

de la « mise en forme et mise en sens » de cette dynamique (Bovet, 2007). Premièrement, je pointe la différence de traitement des principales étapes de la dynamique entre les médias alémaniques et les médias romands. Deuxièmement, j'indique que certaines personnes ont acquis un statut de porte-parole stabilisé par la configuration médiatique de positions antagonistes dans la controverse. La période de 2004 à 2010 contient la vaste majorité des actions institutionnelles en vue de régler le problème des jeux vidéo violents, parfois englobées dans la problématique de la violence des jeunes. Si la question Dunant (2004) est reprise par quelques brèves (24H, 18.11.2004; LM, 18.11.2004), les agissements du député Näf connaîtront un écho grandissant et variable en fonction des régions linguistiques du pays. Le chapitre 3 [« Banning violent video games in Switzerland »](#) revient plus particulièrement sur la réception médiatique des procès que Näf mène contre des distributeurs de jeux violents, comme *Stranglehold* (Midway Games, 2007) en 2007 et *Manhunt 2* (Rockstar Games, 2007) en 2009, ou encore son élaboration d'une motion demandant au Conseil-exécutif du Canton de Berne de déposer une initiative au niveau fédéral demandant l'interdiction des jeux vidéo violents. Notons que les médias du Jura bernois francophone traiteront l'initiative cantonale bernoise sous forme de brèves (EXIM, 09.04.2008; QJ, 20.06.2008).

Les quotidiens régionaux alémaniques bernois, soit la *Berner Zeitung*, le *Thuner Tagblatt* et le *Bund*, couvrent tout spécialement les actions de Näf et les interventions parlementaires locales. Au niveau cantonal, donc, le problème des *Killergames* prend la forme d'une véritable affaire. Les trois médias vont par exemple couvrir le procès de Näf contre Media Markt entre 2007 – moment de la plainte – et 2008, à l'approche puis à l'issue du verdict du tribunal d'arrondissement (BeZ, 03.12.2007; BU, 03.12.2007; BeZ, 04.06.2008; TT, 04.06.2008; TT, 10.06.2008; BU, 11.06.2008). Le *Bund* propose aussi en 2009 une double page sur le débat autour des *Killerspielen*, « Der Gegner schießt zuerst » (« L'adversaire tire en premier »), Näf tenant la place de la personne cherchant à les faire interdire (BU, 04.04.2009). Le même énonciateur journaliste, en 2014, considère que le problème des jeux vidéo violents est clos et titre l'article qui en parle de la sorte : « Näfs Kampf gegen Killergames ist zu Ende » (« Le combat de Näf contre les *Killergames* est terminé ») (BU, 09.04.2014). Le député accordera au *Bund* une interview qui reviendra, quelque quatre mois après, sur ses actions contre les jeux vidéo violents, sous forme de rétrospective. Näf se confesse : « Ich wollte nie die Welt retten, aber ihre Funktion verbessern? » (« Je n'ai jamais voulu sauver le monde, mais améliorer ses fonctions ») (BU, 24.08.2014). Pour l'énonciateur journalistique, le débat est dès lors considéré comme clos.

Le travail de configuration du problème par les énonciateurs médiatiques bernois va de pair avec d'autres énonciateurs alémaniques, principalement, qui accordent une place de choix à Näf comme porte-parole des publics visant la résolution du problème. Comme le précise Cefai (2013a), « [dans] ce processus de problématisation et de publicisation, certains porte-parole acquièrent une autorité et une légitimité dans la prise de certaines positions ». L'implication et les expérimentations de Näf

en font un personnage public doté des attributs précédemment mentionnés. En Suisse romande, Näf acquiert également un statut de porte-parole de choix. Si des émissions de radio (RTS, 24.12.2012) et de télévision (RTS, 16.09.2009, 02.06.2016) l'invitent à s'exprimer, bien après que le problème a été considéré plus généralement d'intérêt national, la presse romande le mentionne sans pourtant lui donner la parole *per se*.

Si Näf fait office de valeur refuge comme porte-parole d'un public qui souhaite l'interdiction des jeux vidéo violents, ses opposants proposés par la configuration des énonciateurs médiatiques varient. En Suisse alémanique, ce sont autant des personnes du champ des sciences sociales que des membres d'associations de joueurs qui lui sont opposés, comme des porte-paroles de GameRights, tant une « organisation de consommateurs qu'un groupe de défense des joueurs adultes ». En Suisse romande, la parole de Näf est généralement contrebalancée par des prises de positions de Nicola Akladios, tantôt présenté comme le président de la Swiss Interactive Entertainment Association, tantôt responsable de la Swiss Gamers Network, ou de Niels Weber, psychologue spécialisé dans l'hyperconnexion et président de Gaming Federation, une association de joueurs.

La période qui suit la décision du Conseil des États d'accepter les motions Hochreutener (2007) et Allemann (2009) correspond à ce que Bovet (A paraître) désigne par une phase de « résignation désenchantée », qui se traduirait par « on sait que les jeux vidéo violents sont mauvais, mais que peut-on bien y faire ? ». Le problème ressurgit par à-coups lors d'événements tragiques comme lors des attentats du 22 juillet (Norvège, 2011), la tuerie de Newtown (USA, 2012), le recrutement de djihadistes suisses en partance pour la Syrie (2014)<sup>1</sup> ou encore la tuerie de Parkland (USA, 2018). Il semble qu'il ne s'agisse plus là d'un thème d'intérêt national dans le milieu des années 2010<sup>2</sup>, comme le laisse penser le traitement médiatique moindre après l'annonce de la phase de consultation de la Loi fédérale sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo (LPMFJ). La narration de l'histoire du traitement médiatique des jeux vidéo violents indique que le problème se présente comme momentanément clos. Il me reste encore à exposer brièvement comment celui-ci est pensé et traité par les images qui le rendent visible. C'est ce qui nous intéresse dans la partie ci-dessous.

---

<sup>1</sup> À titre d'exemple, un reportage de l'émission Temps Présent, de la Radio Télévision Suisse, suggère par l'image un lien causal entre la pratique de jeux vidéo violents et le recrutement d'un djihadiste du Nord vaudois (RTS, 09.10.2014). L'équipe de tournage filme sa chambre vide, qu'il occupe dans la maison de ses parents, puis s'attarde sur sa console de jeux et la pochette d'un opus de *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003 – 2019).

<sup>2</sup> Le jeu vidéo reste un thème d'actualité dans les discours médiatiques. La focale sera davantage portée sur le potentiel culturel et économique des jeux vidéo suisses. Le programme « Game Culture », porté par la fondation suisse pour la culture Pro Helvetia et lancé en 2010 a proposé trois expositions, un appel à projets, vingt tables rondes ou conférences et une plateforme en ligne durant les trois ans du programme, renouvelé en 2012 jusqu'en 2015 (BU, 13.04.2010; LT, 10.09.2010). Un postulat déposé au Conseil national s'intéressait également à poursuivre les actions du programme de Pro Helvetia (15.3114 Postulat Fehr, 2015). Pour davantage d'informations sur le sujet, voir Pellet et Javet (2015).

## Pour une sociologie visuelle de l'expérience médiatique

Le dernier aspect introductif que j'aimerais aborder quant à l'expérience médiatique porte sur l'iconographie du problème des jeux vidéo violents. Pour Widmer, elle témoigne de la façon dont la collectivité est en train de penser et de traiter le problème<sup>1</sup> (1996; 2010b). On pourrait aller plus loin en avançant qu'elle participe à la configuration « de l'événement médiatique autant qu'à sa réception » (Haver, 2009b). De par la « composante narrative » des images (Ingold et Terzi, 1996 : 5), ces dernières contribuent à raconter l'histoire du problème des jeux vidéo violents, et fonctionnent comme des « pratiques de représentation » (*rendering practices*) (Lynch, 1985) du problème<sup>2</sup>.

L'analyse des images exige premièrement que l'on prenne en compte tous les éléments du discours qui les accompagnent et qui les commentent (Verón, 1982; 1985), afin de « restituer la texture de pertinence qui rend ces images sensées et intelligibles aux yeux de ceux qui les ont produites et reçues » (Bovet et Terzi, 2011b : 232). Une telle exigence sera suivie par la suite, dans l'analyse des photos de presse dans le chapitre 5 « [Régler la question des jeux vidéo violents en Suisse](#) ». Cidessous, par contre, j'extrait de nombreux visuels qui accompagnent les discours médiatiques sur la « surface de la page » d'où ils proviennent, pour exposer plus que pour décrire en quoi ils participent des pratiques de représentation du problème. Deuxièmement, la logique du travail médiatique suppose que les choix de visuels soient des choix collectifs, à savoir que la personne qui a écrit le texte peut ne pas avoir le dernier mot dans le choix du visuel, ou encore qu'elle ne participe tout simplement pas à son choix (Lemieux, 2000; 2010). Première constatation : une bonne part des articles de presse traitant des jeux vidéo violents ne contiennent pas de visuels. En effet, la majorité des articles consiste en des dépêches d'agences disponibles sous forme de brèves. Deuxième constatation : les pratiques de représentation des jeux vidéo violents ont peu évolué dans le temps. Leur « univers sémantique » (Ingold et Terzi, 1996) est représenté par des captures d'écran de sessions de jeu, par des photos de presse de joueurs immergés dans leur partie et, parfois, par

---

<sup>1</sup> Analysant les photographies de presse sur le problème de la drogue au début des années 1990 en Suisse, Widmer (2010b) montre que dans un premier temps, les photographies sont floues, ainsi que peu hiérarchisées et structurées. L'ordre survient dans un second temps par l'irruption d'agents de police, qui s'interposent entre le lecteur et les toxicomanes :

« Cette iconographie illustre une médiation entre la collectivité et son problème. L'espace photographique propose une médiation entre les deux. L'espace du discours public est enfin structuré : l'événement a trouvé son répondant institutionnel. L'État aurait préféré que le médical et le social y soient associés, ce sera l'ordre policier. » (Widmer, 1996 : 15).

Cet exemple montre comment une figure comme celle de la police peut fonctionner comme médiation symbolique entre un événement (dans ce cas, la « scène de la drogue ») et le public.

<sup>2</sup> Pour cette partie, l'iconographie se base sur le corpus d'articles médiatiques uniquement, et non pas sur les reportages télévisuels. Les pratiques de représentation télévisuels quelque peu de celles de la presse écrite.

les protagonistes dont le texte parle. Ces différentes représentations visuelles peuvent être lues à l'aune de la classification que propose Verón (1982) des différentes catégories d'images de presse :

1. Des visuels à dominante référentielle, qui représentent les événements décrits dans le texte ;
2. Des visuels à dominante sémantique, qui illustrent de manière « abstraite » ou « exemplaire » (Widmer, 2010b : 222) la problématique décrite dans le texte ;
3. Des visuels qui montrent les acteurs qui s'expriment dans le texte ;
4. Des infographies ;
5. Des dessins, caricatures, photomontages, etc.

Nous verrons que ces catégories peuvent se combiner dans un même visuel. Plus avant, dissociions les types de visuels pour en saisir leurs caractéristiques verónniennes. Je commence par exposer les différents usages des captures de jeux. Puis, j'indique que les énonciateurs journalistiques puisent dans un répertoire de photos d'agence, photographies qui ont la particularité de visualiser le concept de « jouer à des jeux vidéo violents ». Enfin, je présente quelques formats hybrides de visuels, qui empruntent tant au design graphique qu'à la juxtaposition de différents types de visuels.

### Les captures de jeu

L'emploi de captures de jeu dans les articles de presse représente majoritairement des scènes de jeu « à la troisième personne »<sup>1</sup>, où l'on aperçoit des personnages joueurs (généralement l'avatar du joueur) et parfois des personnages non-joueurs (PNJ), comme exemplifié ci-dessous à la figure 4.



**FEU!** Une scène (soft) de «Stranglehold», jeu vidéo qu'un député bernois a pu acheter dans une grande surface. (SP)

Figure 4 Scène à la troisième personne dans *Stranglehold* (Midway Games, 2007), EXIM, 04.06.2008

Comme pour le premier exemple, la figure ci-dessous représente une scène de jeu à la troisième personne, soit un article sur le débat « relancé » de la violence dans les jeux vidéo à l'occasion de la sortie de *Manhunt 2* (Rockstar Games, 2007) (LN, 03.08.2007).

<sup>1</sup> Sur les notions de première, deuxième et troisième personnes voir Krichane (2019 : 240-247).



De par son extrême violence «ManHunt 2» est un jeu réservé à des personnes adultes. ...

Figure 5 Scène dans Manhunt 2, LN, 03.08.2007

Le visuel, ci-dessus, a une dimension référentielle (Verón, 1982), puisqu'il représente une des scènes décrites dans l'article :

« Dans «ManHunt I» et «ManHunt II», il faut tuer certains personnages en les étouffant avec un sac plastique sur la tête, en leur brisant la tête à l'aide d'une batte de baseball ou en les transformant en steak tartare à grands coups de hache. Bonjour l'hémoglobine » (LN, 03.08.2007).

Mais le même visuel peut être employé pour son aspect « exemplaire » (Widmer, 2010b : 222). Dans un article qui relate de la motion cantonale fribourgeoise visant le dépôt d'une initiative cantonale pour l'interdiction des jeux vidéo violents, titré « Il faut protéger la jeunesse » (LM, 12.11.2009), la capture du jeu *Manhunt 2* est liée à l'inscription « Le débat Le Matin : Faut-il interdire les jeux vidéo violents ? » (Figure 6). L'image fonctionne comme une orientation de la réponse qui pourrait être apportée à la question incrustée dans son coin bas gauche. La même capture (Figure 7) agit également comme un allant de soi dans l'article « Es war Zeit, dass man stopp sagt! » (« Il était temps de dire stop! »), paru à la suite de la décision du Conseil des États du 18 mars 2010 d'interdire totalement la distribution et la vente des jeux vidéo (ZWA, 19.03.2010).



Figure 6 Scène de Manhunt 2, LM, 12.11.2009



Figure 7 L'homme à la hache, Manhunt 2, ZWA, 19.03.2010

Le même jeu, *Manhunt 2* (Rockstar Games, 2007), conserve la dimension « exemplaire » dans la configuration du problème des jeux vidéo, comme le montre l'exemple de l'article du *Tages-Anzeiger* (TA, 19.03.2010) portant également sur la décision de la Chambre des cantons d'accepter les motions Hochreutener (2007) et Allemann (2009) (voir figure 8 ci-dessous)



Soll wegen brutaler Gewaltdarstellung verboten werden: Das Computerspiel «Manhunt 2». Foto: PD

Figure 8 Vue à la troisième personne du jeu *Manhunt 2* (Rockstar Games, 2007), TA, 19.03.2010

Dans le photomontage ci-dessous, composé de captures de jeux et de matériel promotionnel, certaines parties ont une dimension référentielle de type « voici ce qu'il se passe dans le jeu », et d'autres ont une dimension sémantique « abstraite », comme l'illustre le personnage qui recharge son fusil à pompe à droite. Enfin, ces différents éléments alternent entre vues à la deuxième personne et à la troisième personne.



Parmi les jeux vidéo ultraviolents, *Grand Theft Auto*, *Hitman*, *Alone in the Dark* et *Condemned*, au graphisme très réaliste sur des consoles de plus en plus sophistiquées. Ils sont particulièrement appréciés par les 12-14 ans. Photomontage DF

Figure 9 Mélange de captures de jeux et d'images promotionnelles de jeux vidéo violents, LMD, 20.04.2008

Enfin, on retrouve des visuels « à la limite de la décoration » (Verón, 1982), proposés par les images promotionnelles des jeux, comme le montrent les deux exemples ci-dessous :



Figure 10 Image promotionnelle de *Call of Duty : Modern Warfare 2* (*Infinity Ward*, 2009), 24H, 18.11.2009



Figure 11 *Battlefield 1* (*Electronic Arts*, 2016), MM, 28.11.2016

Les captures de jeu, tout au moins celles ayant une dimension référentielle, sont généralement présentes pour appuyer une forme de dénonciation médiatique de ce que « font faire »<sup>1</sup> les jeux aux joueurs. On pense plus particulièrement aux captures relatives au jeu *Manhunt 2* (Rockstar Games, 2007). Celles-ci indiquent au lectorat ce que le joueur peut produire comme actes violents en situation de jeu : une image de personnage brandissant sa hache au-dessus d'un autre, recroquevillé

<sup>1</sup> Au sens de la rhétorique procédurale de Bogost (2007).



au sol, suffit. Dans le même ordre d'idée, la première capture de jeu, représentant une scène dans *Stranglehold* (Midway Games, 2007), est complétée par une légende (« Une scène «soft», EXIM, 04.06.2008) qui sous-entend que le jeu peut comporter des scènes bien plus brutales, « actées » par le joueur.

### Les photos de presse

Les images de presse traitant des jeux vidéo violents se répartissent en trois sous-catégories. La première, très rare, inclut par l'image le problème à celui, plus large, de la violence des jeunes. Comment représenter de manière « exemplaire » (d'autres diraient de manière stéréotypée) la violence juvénile ? Généralement, un adolescent est passé à tabac par un groupe de ses pairs dans un contexte scolaire (cour d'école, couloir d'établissement, etc.) ou urbain. On en retrouve les grandes lignes dans la photo de presse prétexte ci-dessous, pour l'article nommé « Berne en guerre contre les jeux vidéo violents » (VIN, 26.05.2009). Celui-ci annonce la mise sur pied du programme national « Les jeunes et la violence » pour l'année d'après. Le compte rendu journalistique mélange le programme national avec les motions déposées visant l'interdiction des jeux vidéo violents. L'image, en retour, combine les deux thématiques de violence juvénile, représentée iconographiquement, et de violence des jeux vidéo, mentionnée dans la légende de l'image.



Les garçons sont les plus influencés par la violence des jeux vidéo. key

Figure 12 Violence des jeunes et jeux vidéo violents, VIN, 26.05.2009

Les photos de presse peuvent avoir une dimension référentielle (Verón, 1982), notamment lorsqu'elles représentent les personnes qui interviennent dans l'article en lien. Tel est le cas dans l'article de la *Basler Zeitung* ci-dessous, qui dresse le portrait d'un joueur de l'équipe nationale suisse de *Call of Duty 4 : Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007) en « tueur professionnel inoffensif » (BaZ, 07.05.2008).

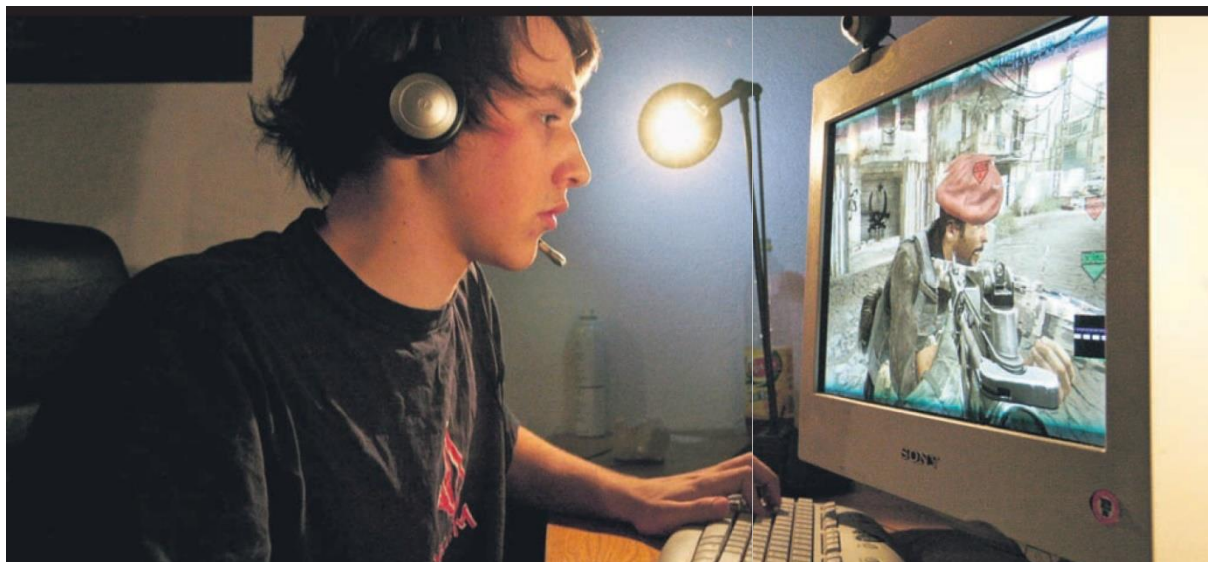


Figure 13 Florian, « tueur professionnel inoffensif », jouant à Call of Duty 4 : Modern Warfare (Infinity Ward, 2007), BaZ, 07.05.2008

On constate que le joueur est représenté en train de jouer à un *first person shooter* (FPS), c'est-à-dire que le lecteur peut voir un joueur en vue à la « troisième personne » appliqué sur un jeu à la « première personne ». Les bases de données iconographiques des agences photo, telle que Keystone, fournissent des exemples similaires. Le chapitre 5 « [Régler la question des jeux vidéo violents en Suisse](#) » porte sur l'analyse de l'expérience médiatique du problème public. J'y ferai l'analyse de la photo de presse qui accompagne un des deux articles discutés (EXIM, 19.03.2010). Cette dernière provient d'un répertoire photos de l'agence Keystone, comme indiqué ci-dessous. Seulement, cette fois, l'image est à dominante sémantique, c'est-à-dire qu'elle formalise un concept, soit jouer à des jeux vidéo violents. Notons l'aspect circulaire d'une telle photo d'agence, qui se retrouve dans un autre article publié quelque deux ans plus tôt.



**JEUX VIDÉO** Les sénateurs ont estimé hier que la violence engendrait la violence, même si les études divergent quant au lien qui existe entre les jeux vidéo et les comportements violents. (KEYSTONE)

Figure 14 Photo Keystone de l'article « La Chambre des cantons sonne le glas des jeux vidéo violents », EXIM, 19.03.2010



Feuer frei. Junger Mann, mit sichtlichem Vergnügen ein Killerspiel aktivierend. Foto Keystone

Figure 15 Photo Keystone de l'article « Killergame bleibt in Regalen », BaZ, 10.06.2008

On retrouve la circularité des photos d'agence<sup>1</sup> dans l'emploi d'une autre image à dominante référentielle, où un joueur indéterminé joue à *Counter-Strike* (Valve Corporation, 2000 – 2012) :



Verboten? Ein Jugendlicher spielt das Game «Counter-Strike». KEY

Figure 16 Photo Keystone de l'article «Verbot von Killerspielen kaum realistisch», BU, 11.06.2008



Les sénateurs veulent l'interdiction des jeux violents, que ce soit de manière générale ou seulement pour les enfants et adolescents. KEYSTONE

Figure 17 Photo Keystone de l'article « La mort des jeux violents », LL, 19.03.2010

De plus, en épluchant le corpus de textes médiatiques, on note une variation notable autour du même thème du joueur indéterminé de *first person shooter* violent. Cette fois-ci, le joueur est caché par une capuche :



Politiker wollen härteres Vorgehen gegen Killergames am Computer – doch der Bundesrat sieht keinen Grund für ein Verbot. (key)

Figure 18 Photo Keystone de l'article « Scheinkrieg im virtuellen Raum », ZLZ, 11.05.2009

<sup>1</sup> On peut légitimement s'interroger sur la pauvreté du fonds photographique de l'agence Keystone quant à la pratique des jeux vidéo avec ces exemples de circularité des photos de presse.

Enfin, j'expose deux exemples de photos de presse de joueurs de jeu indéterminé cette fois-ci. La visualisation du joueur de jeu vidéo violent se situe dans les détails : cadavres de bières vides à gauche, écouteurs solidement vissés sur le crâne tant dans l'image de gauche que dans l'image de droite.



**DEVANT L'ÉCRAN** Le lien entre jeux vidéo violents et recrudescence de la violence gratuite chez certains jeunes est l'objet de débats et de controverses. (KEYSTONE)

Figure 19 Photo Keystone de l'article « La justice va statuer sur les jeux vidéo violents », EXIM, 04.06.2008



Les joueurs de jeux vidéo violents demandent plus de contrôle et d'accompagnement de la part des parents. VINCENT MURTHA/PHOTO PRÉTEXTE

Figure 20 Photo prétexte de l'article « Jeux violents, jeunes conscients », LL, 26.08.2008

Deux observations me viennent suite à la présentation des différents types de photos de presse. Premièrement, les joueurs sont rarement interviewés dans les articles de presse et encore moins représentés visuellement par une photo. Le cas de la figure 13 fait donc exception dans le corpus d'articles contenant une photographie de presse. L'absence des joueurs comme partenaires de discussion correspond à ce que Widmer avait vu pour le problème de la drogue en Suisse dans les années 1990 (2010b). Il était en effet rare d'avoir des jeunes drogués comme interviewés et représentés en tant que tels par le biais de photographies. On peut ainsi s'interroger sur la valeur qu'accordent les énonciateurs journalistiques à la parole des personnes « sous emprise ». Cette observation ne vaut cependant que pour la presse écrite. *A contrario*, les reportages télévisés contiennent souvent des témoignages de joueurs en situation de jeu, attestant de l'aspect problématique – pour l'énonciateur journalistique – de la pratique<sup>1</sup>.

Deuxièmement, la pratique de représentation du joueur de FPS indéterminé comporte différentes catégorisations. Ainsi, la photographie du joueur caché par sa capuche renvoie au jeune délinquant et anonyme. Dans un autre ordre d'idée, la présence d'un amas de bières vides sises à côté de joueurs torse nu évoque plutôt de jeunes adultes possiblement déviants, alors que la figure 20 – seule photographie de presse issue des archives du journal – évoque l'ordre et la concentration de joueurs plus proches de *nerds* que de jeunes déviants ou délinquants.

<sup>1</sup> À ce propos, voir les reportages de la Radio Télévision Suisse (09.10.1992; 16.09.2009; 02.06.2016).

## Les formats hybrides

Terminons l'exposition des différentes visualisations du problème des jeux vidéo violents par des formats hybrides. Le premier exemple est de troisième catégorie, selon Verón (1982), puisqu'il présente de manière stylisée les acteurs qui s'expriment dans l'article correspondant, à savoir Näf (à droite), député au Grand Conseil bernois, et Allan Guggenbühl, pédopsychologue.



Figure 21 Représentation pixelisée d'acteurs prenant la parole dans un article, dont Roland Näf (à droite), FF, 09.2010

Enfin, il est à relever l'existence d'images de presse juxtaposées, procédé que l'on retrouve tout particulièrement dans les journaux et magazines dits de boulevard. Suite à la fusillade de Parkland (USA, 2018), les représentants de la National Rifle Association et le Président Donald Trump accusent les jeux vidéo violents d'être la cause principale des *school shootings* qui gangrènent le pays. La disposition visuelle de l'article du *Matin* est notable : titre et photo de presse se retrouvent insérés et fusionnés à la capture d'une séquence de jeu controversée de *Call of Duty : Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009), où le joueur est appelé à abattre des civils dans un aéroport pour poursuivre la progression dans le jeu.



Figure 22 Interactions entre titre, capture de jeu et photo de presse, LM, 09.03.2018

Les interactions entre le titre, la capture de jeu et l'image d'une femme en pleurs à Parkland méritent d'être commentées brièvement. Une manière de les comprendre est de lier l'adjectif « ciblés » du titre avec la capture de jeu : qui sont les personnages ciblés par le tireur vu à la première personne dans la séquence décrite de *Call of Duty : Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009) ? Des civils sans défense. Il y aurait ainsi un lien causal entre, d'une part, le terme « ciblés » combiné à la capture de jeu et, d'autre part, le résultat de tels actes commis dans la vraie vie, soit la monstration du deuil représentée par la femme en pleurs (photo de presse au coin supérieur gauche). Si le texte de l'article se montre critique vis-à-vis du lien causal explicite formulé par Donald Trump et la NRA entre jeux vidéo violents et *school shooting*, l'emploi d'un format hybride – davantage employé dans la presse de « boulevard » que dans d'autres types d'énonciateurs médiatiques – suggère que la pratique des jeux vidéo violents reste préoccupante. On notera, enfin, que le format hybride reste peu fréquent dans le corpus d'articles analysés. Ce dernier exemple permet de rappeler la nécessité d'analyser les éléments des textes médiatiques pris ensemble comme un tout cohérent.

Les différentes composantes de la configuration opérée par les médias étant présentées dans leurs grandes lignes, intéressons-nous à l'article original dans le chapitre 5.



## Chapitre 5

Régler la question des jeux vidéo violents en Suisse :  
l'ancrage territorial d'un problème public



Perret, Michael. 2013. « Régler la question des jeux vidéo violents en Suisse : l'ancrage territorial d'un problème public ». *OMNSH | Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines* [en ligne]<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Texte accepté et approuvé par le comité scientifique du colloque « GSALF 2013 » et du site OMNSH.org

## Régler la question des jeux vidéo violents en Suisse : l'ancrage territorial d'un problème public

### Note introductive

Le présent chapitre s'intéresse à l'expérience des jeux vidéo violents dans l'espace public médiatique, telle qu'elle a été présentée ci-dessus. La réception médiatique tant des troubles partagés que de l'enquête menée par des agents sociaux pour problématiser, publiciser et solutionner le problème des jeux vidéo violents est à considérer comme le « lieu d'une mise en forme et d'une mise en sens » qui lui confère une identité spécifique (Bovet, 2007 : 28). En ce sens, les médias proposent des récits à propos du problème à des publics implicites (Verón, 1985). Les publics effectifs (de lecteurs, de téléspectateurs ou d'auditeurs) vont réceptionner le texte et se l'approprier à des gradients différents. Ce faisant, ils vivront une expérience médiée du problème, mis en signes et mis en sens.

L'article original, ci-dessous, compare les comptes rendus des deux quotidiens romands *L'Express* – *L'Impartial* et *Le Temps* à la suite de la décision du Conseil des États d'accepter les motions Hochreutener (07.3870 Motion Hochreutener, 2007) et Allemann (09.3422 Motion Allemann, 2009) le 18 mars 2010. En guise d'introduction au traitement médiatique lié à l'annonce de la Chambre des cantons, je présente la manière dont les deux titres abordent de manière plus générale la question vidéoludique entre 2007, année de la première motion visant à interdire les jeux vidéo violents, et 2010, année où l'interdiction se dessine comme une réponse institutionnelle au problème public.

### Parler de jeux vidéo : la comparaison entre la couverture de *L'Express* – *L'Impartial* et *Le Temps* de 2007 à 2010

M'inspirant des travaux de Williams (2003), Gerber (2010), McKernan (2013) et Maître (2017), je m'intéresse à la couverture des jeux vidéo par deux titres romands de presse écrite : un média régional, *L'Express* – *L'Impartial*, basé à Neuchâtel, et un titre « national »<sup>1</sup>, *Le Temps*, basé à l'époque à Genève. J'observe ci-dessous la manière dont ces deux titres abordent les jeux vidéo du 1<sup>er</sup> janvier 2007 au 31 décembre 2010. Cette période coïncide peu ou prou avec l'époque où s'intensifie le débat public sur la violence présente dans les jeux vidéo, comme indiqué plus haut, où sont émises les initiatives cantonales demandant l'interdiction des jeux vidéo violents, et où le Parlement, enfin,

---

<sup>1</sup> *Le Temps* est communément considéré comme un média de référence en Suisse romande, c'est-à-dire dans la partie francophone de la Suisse.

valide les motions Hochreutener (2007) et Allemann (2009), donnant le mandat au Conseil fédéral de façonner une loi interdisant la vente et la distribution de jeux vidéo violents.

Ainsi, comment ces deux énonciateurs journalistiques traitent-ils plus largement du jeu vidéo durant cette période ? Ce traitement est hétérogène à l'intérieur même des quotidiens. D'une part, aussi bien *L'Express – L'Impartial* que *Le Temps* disposent d'un espace, soit des rubriques spécifiques, pour traiter régulièrement des sorties de nouveaux jeux vidéo. D'autre part, il ressort de l'analyse ci-dessous que le problème des jeux vidéo violents n'apparaît jamais de part et d'autre comme une « affaire », formée comme un tout cohérent. De manières fort différentes, les deux énonciateurs mentionneront le problème de la violence des jeunes, mais l'un le reliera explicitement et relativement fréquemment aux jeux vidéo violents, tandis que l'autre non. La présentation de la couverture du jeu vidéo par les deux titres de presse s'intéresse premièrement à la fréquence de publication en lien avec le médium vidéoludique. Deuxièmement, il sera question des thématiques abordées. Enfin, je m'intéresse aux rubriques dans lesquelles apparaissent les sujets en lien avec les jeux vidéo, et plus particulièrement l'actualité vidéoludique et le problème des jeux vidéo violents.

### La couverture mensuelle du jeu vidéo

La première étape consiste à quantifier le nombre d'articles<sup>1</sup> traitant du jeu vidéo de janvier 2007 à décembre 2010, qu'il soit le sujet principal ou un sujet secondaire d'articles. Durant ce laps de temps, *L'Express – L'Impartial* a publié 231 articles, tandis que *Le Temps* en a publié 235. Si l'on s'intéresse à la couverture mensuelle du jeu vidéo, comme l'indique la Fig. XXX ci-dessous, on observe une constante pour les deux titres :

---

<sup>1</sup> Les articles de cette section ne sont pas toujours référencés dans la bibliographie générale. J'ai considéré les articles traitant des jeux vidéo violents, de la violence (des jeunes) ou d'autres aspects jugés « problématiques » comme des références bibliographiques. Les autres ont néanmoins une mention du quotidien dans lequel ils s'insèrent, ainsi que leur date de parution.

## Traitement mensuel du jeu vidéo

dans les quotidiens L'Express - L'Impartial et Le Temps

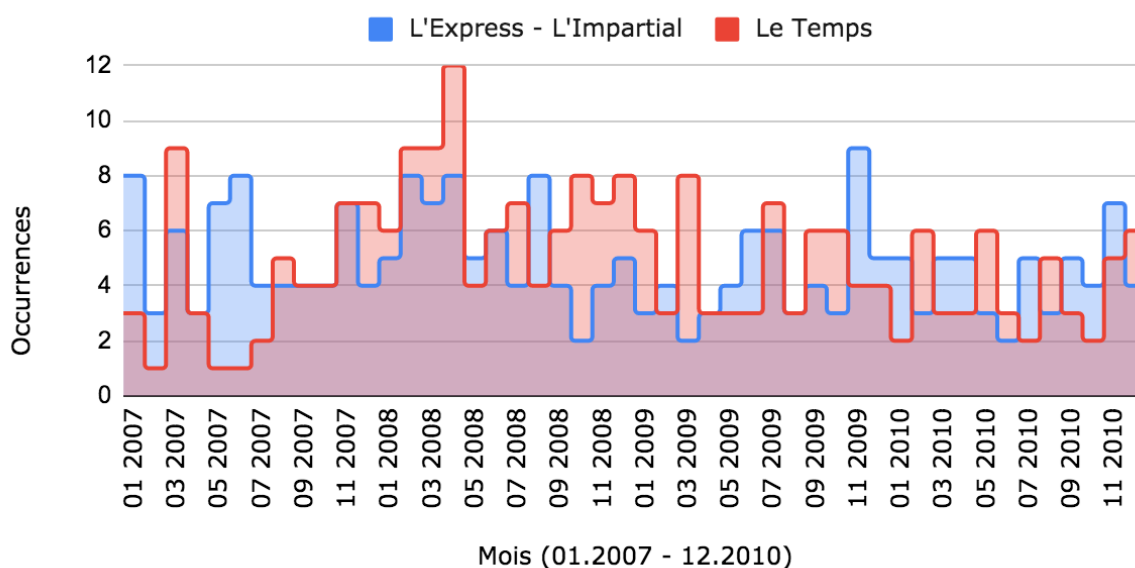


Figure 23 Traitement mensuel du jeu vidéo dans les quotidiens L'Express - L'Impartial et Le Temps (2007 - 2010)

*L'Express – L'Impartial* publie au moins deux articles portant sur le jeu vidéo par mois. Durant ces quatre ans, nous y reviendrons, le média propose régulièrement des articles portant sur la sortie de nouveaux jeux, signés à chaque fois par Laurent Cretenet. *Le Temps*, lui, présente également des articles d'actualité vidéoludique, mais à partir de janvier 2009, les sorties vidéoludiques, que l'on retrouve dans la rubrique « Multimédia », sont moins systématiques.

Dans la figure ci-dessus, on constate que *Le Temps* parle davantage du jeu vidéo en 2008, principalement entre janvier et mars 2008 (entre neuf et douze occurrences). Outre la présentation de deux jeux vidéo par mois, c'est l'actualité *high-tech* nationale et internationale qui constitue la majorité des articles parus durant cette période : nouveau CEO chez *Logitech* (LT, 18.01.2008) ; tentative de rachat de *Yahoo!* par *Microsoft* (février 2008) ; article sur la téléphonie du futur (LT, 02.02.2008 ; 15.02.2008) et l'actualité des consoles et de l'industrie du jeu vidéo (LT, 06.02.2008 ; 18.02.2008) retiennent l'attention du quotidien romand. Pour les premiers sujets, le jeu vidéo est un aspect parmi d'autres du multimédia. Des articles sur les consoles (LT, 25.02.2008) et le rachat de *Take-Two* par *Electronic Arts* (LT, 26.02.2008) traitent plus spécifiquement du medium vidéoludique. Puis, entre septembre 2008 et janvier 2009, *Le Temps* connaît à nouveau une période plus faste de publication d'articles. Ce sont principalement les sorties de jeux et de consoles qui vont occuper le terrain au dernier trimestre 2008. Dès lors, il devient intéressant de regarder les thématiques traitées tant dans les articles publiés dans *L'Express – L'Impartial* que dans *Le Temps* sur l'entier de la période 2007 à 2010.

## Les thématiques traitées

La deuxième étape relève du recensement des sujets des 466 articles retenus de mon corpus. J'analyse ci-dessous les thématiques traitées principalement pour chaque média, graphes à l'appui, avant de comparer les similitudes et les différences entre les deux titres.

S'agissant de *L'Express – L'Impartial*, relevons tout de suite que plus de la moitié des articles traite de l'actualité vidéoludique (126 articles sur 231), avec la présentation de nouveaux titres (123 articles) ou de nouvelles consoles (3 articles), comme le montre la Fig. XXX ci-dessous.

### Thématiques traitées en %

dans L'Express - L'Impartial (01.2007 - 12.2010)

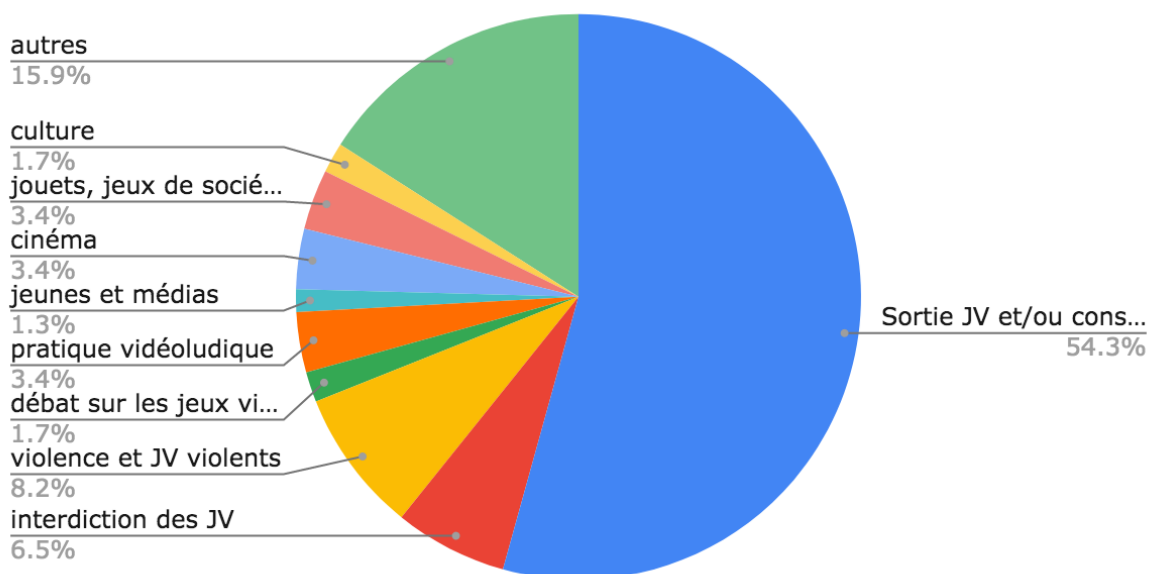


Figure 24 Répartition des thématiques traitées dans la couverture des jeux vidéo par L'Express - L'Impartial (2007 - 2010)

Le traitement de l'actualité vidéoludique est régulier, comme cela a déjà été mentionné plus haut. Plus spécifiquement, les articles de Laurent Cretenet, seul auteur à traiter cette thématique, donne lieu à des articles d'une demi ou d'un quart de page, principalement illustrés. Ces articles paraissent jusqu'en mars 2007 dans la rubrique « Multimédia », qui finit par être transformée, très certainement après l'adoption d'une nouvelle formule graphique du quotidien. Puis, l'actualité vidéoludique est intégrée dans les rubriques « Horizons » ou « Magazine », en milieu de deuxième cahier. Sur les 126 articles estampillés « actualité vidéoludique », seuls deux portent sur des jeux décrits comme violents. Dans un premier temps, l'énonciateur journalistique présente l'« ambiance oppressante » et les épreuves qui attendent les joueurs dans *Condemned 2* (Monolith Productions, 2008), dont des « combats brutaux » (EXIM, 17.04.2008). La violence contenue dans le jeu est au service du déroulement de l'histoire, précise l'énonciateur : « Le côté sanglant est bien utilisé sans verser dans l'exagération gratuite » (*Ibid.*). Dans un deuxième temps, le quotidien neuchâtelois présente la sortie de *Grand Theft Auto IV* (Rockstar Games, 2008), présentation qui oscille entre fascination et

reproche moral (EXIM, 02.05.2008). Après avoir indiqué les forces du jeu, l'énonciateur tempère l'enthousiasme par une désapprobation morale désabusée :

« Mais ne perdons jamais de vue que «GTA IV» est réservé à un public adulte (18 ans). Les dialogues sont rustres et les scènes d'action d'une brutalité trop réelle. Cette réalité a-t-elle sa place dans la fiction? Rien n'est moins sûr, mais comme ils doivent aimer le dire chez Rockstar, on ne change pas une équipe qui gagne » (*Ibid.*).

Dans les thématiques principales en lien avec le traitement du jeu vidéo dans *L'Express – L'Impartial*, un sixième des articles porte sur l'aspect « problématique » des jeux vidéo, si l'on cumule les rubriques « interdiction des jeux vidéo », « violence et jeux vidéo violents » et « débat sur les jeux vidéo »<sup>1</sup>. Ici, le format des articles varie entre la brève, qui consiste souvent en une reprise de dépêche d'agence, l'encart ou le sujet principal d'une rubrique, plutôt sociétale ou nationale. Regardons plus en détail ces trois thématiques :

- Le quotidien neuchâtelois est le titre médiatique romand qui couvre le plus les questions en lien avec l'interdiction d'un jeu en particulier ou avec l'interdiction des jeux vidéo violents comme solution au problème public. Cela représente quinze occurrences sur 231 articles. Il est à noter que plus de la moitié des articles consiste en des brèves, qu'elles soient en haut de page (deux occurrences) ou en colonne (six occurrences). Il y est fait mention de projet d'interdiction de jeux vidéo violents en Europe (EXIM, 11.01.2007; 23.04.2008) ; de l'interdiction de *Manhunt 2* (Rockstar Games, 2007) en Italie puis en Suisse (EXIM, 22.06.2007; 23.06.2007) ; de la création de la Vereinigung gegen medialen Gewalt par Näf (EXIM, 29.04.2009) ; de l'initiative cantonale fribourgeoise visant l'interdiction des jeux vidéo violents (EXIM, 20.06.2009) ; de leur interdiction dans les foyers et les prisons bernoises (EXIM, 20.11.2009); et enfin, du jugement à venir de la Cour suprême des États-Unis quant à leur possible interdiction (EXIM, 27.04.2010). Par trois fois, le quotidien consacre sa section « Forum » à la question « Faut-il interdire les jeux vidéo violents ? »<sup>2</sup> (EXIM, 06.03.2008; 07.03.2008; 27.11.2009). La première fois, la question est liée à un article en bas de page de la rubrique « Horizons » : « La violence des jeux vidéo devant le tribunal », qui relate la plainte de Näf contre Media Markt, distributeur du jeu *Stranglehold* (Midway Games, 2007) (EXIM, 06.03.2008). La deuxième fois, en 2009, la question n'est liée à aucun autre article à l'intérieur de l'édition du jour. Enfin, le seul article principal sur l'interdiction des jeux vidéo violents en Suisse est celui qui sera analysé dans la suite du chapitre.

---

<sup>1</sup> J'ai dissocié dans les thématiques traitées les articles qui parlent spécifiquement d'une interdiction de jeu vidéo, qu'elle soit institutionnelle (comme une loi visant son interdiction) ou qu'elle soit liée à une interdiction de distribution et de vente, effectuée sous la forme d'une autorégulation du secteur vidéoludique.

<sup>2</sup> La section « forum » ou « courrier des lecteurs » est un précieux indicateur de formulations de troubles partagés. Bien évidemment, une telle section, lorsqu'une « question du jour » a été posée au préalable, joue un rôle dans le recueil de troubles puisqu'elle invitait les lecteurs à émettre un jugement quant à la question.

- Dix-neuf articles portent sur la violence comme problème, et plus spécifiquement sur la violence des jeunes. Qu'elle soit le sujet d'un article de société ou inscrite dans un fait d'actualité, qu'elle soit également au cœur de programmes de partis politiques, la violence des jeunes englobe de nombreux sous-sujets dont font partie les jeux vidéo violents. Ainsi, ceux-ci se présentent comme des facteurs explicatifs parmi d'autres et ne représentent pas le sujet principal de ces dix-neuf articles.
- La troisième rubrique, incluse dans ce que j'ai appelé les aspects problématiques des jeux vidéo, consiste en des articles sur des débats tenus autour du médium vidéoludique. Ceux-ci s'adressent aux « parents » (inquiets), aux « adolescents », aux éducateurs, et parfois aux « enfants » (EXIM, 23.11.2007; 13.11.2009; 09.11.2010; 16.11.2010).

Il ressort de cette analyse par thématiques que les aspects sociétaux sont une préoccupation majeure dans le traitement des jeux vidéo de *L'Express - L'Impartial*, après l'actualité vidéoludique, une constante dans le quotidien. Observons maintenant les thématiques principales pour *Le Temps* (Figure 25). Sur les 235 articles du quotidien de référence, un peu plus d'un quart des articles concerne les sorties de jeux ou de consoles, ce qui constitue la première différence de taille avec le quotidien régional neuchâtelois. Deuxième différence : *Le Temps* aborde passablement d'aspects technologiques dans sa rubrique « Multimédia ». Les jeux vidéo y sont traités comme d'autres technologies *high-tech*, qui peuvent par exemple profiter de la sortie d'une nouvelle technologie d'écran. De plus, les aspects économiques de l'industrie vidéoludique représentent un vingtième des articles sur les jeux vidéo (treize occurrences sur 235).

## Thématiques traitées en %

dans *Le Temps* (01.2007 - 12.2010)

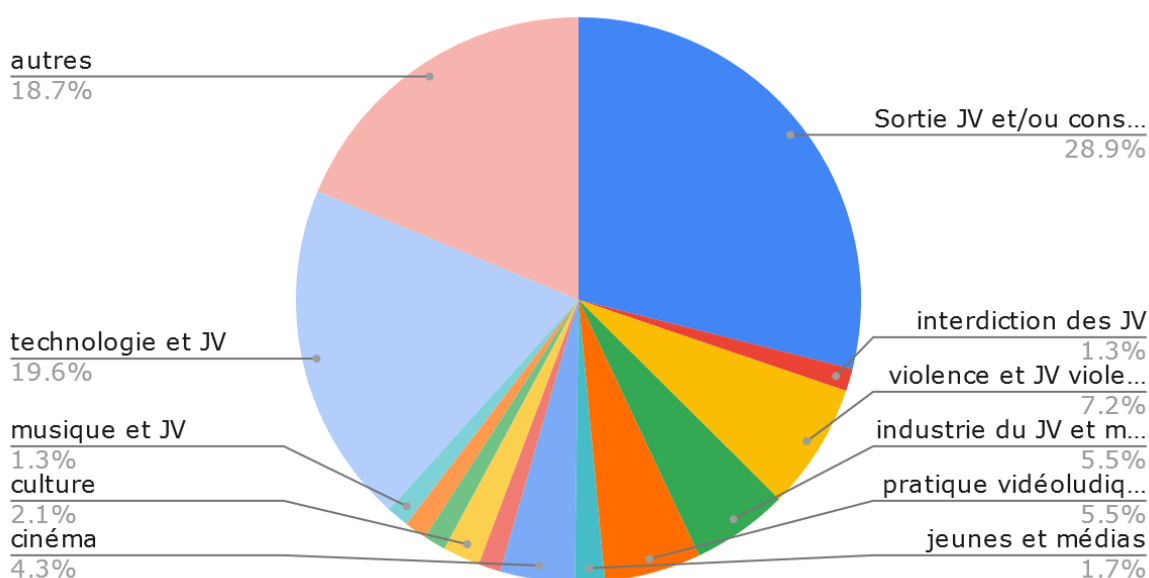


Figure 25 Répartition des thématiques traitées dans la couverture des jeux vidéo par *Le Temps* (2007 - 2010)

Qu'en est-il du traitement des aspects « problématiques » en lien avec les jeux vidéo violents ? Première constatation : l'interdiction des jeux vidéo violents est une non-thématique pour *Le Temps*. Seuls trois articles y font référence. Le premier, « Stephen King et les jeux vidéo », consiste en un billet d'humeur qui ironise sur l'adoption de la motion cantonale bernoise qui vise l'interdiction des jeux vidéo violents (LT, 14.04.2008), reprochant aux parlementaires de vouloir « jouer le rôle des parents » dans le contrôle de l'accès aux jeux vidéo. Le deuxième article présente le programme politique du Parti socialiste suisse en 2008 et indique que certains de ses membres participent activement à la résolution du problème des jeux vidéo violents via des interventions parlementaires visant leur interdiction (LT, 19.09.2008). Le troisième et dernier article sur l'interdiction des jeux vidéo violents est celui qui sera analysé dans la suite du chapitre (LT, 19.03.2010).

### Le rubriquage comme contrat de communication différencié

Nous avons vu en introduction qu'un contrat de communication peut exister entre un énonciateur médiatique et son audience, qui rend compte des conditions de leur relation stable (Verón, 1985). L'analyse du corpus d'articles de *L'Express – L'Impartial* et du *Temps* réaffirme l'existence de contrats de lecture différents pour chaque titre de presse. J'irai plus loin en expliquant que le contrat de communication varie d'une rubrique<sup>1</sup> à l'autre à l'intérieur d'un même média. En effet, les rubriques forment au lectorat des intérêts et leur agencement suggère que le lecteur peut y trouver aisément son domaine d'intérêt spécifique (Widmer, 1999b). Mouillaud et Tétu diraient qu'il n'y a pas d'apport d'information par les titres-rubriques, mais un « renvoi à un savoir présupposé » (1989 : 118): « Cette classification est donnée comme une évidence qui est imposée au lecteur du journal. Elle représente une décision du journal, un acte d'autorité par lequel celui-ci se définit comme un journal financier, sportif, turfiste, etc. qui institue un pacte tacite avec le lecteur » (*Ibid.*).

Dans quelles rubriques parle-t-on de jeux vidéo, dès lors ? Dans *L'Express – L'Impartial*, premièrement, les sorties vidéoludiques sont publiées dans la rubrique « Multimédia », qui disparaît en 2007, comme énoncé plus haut. Par la suite, on les retrouve dans deux rubriques similaires mais non identiques, soit « Horizons » et « Magazine ». La première se veut une rubrique sociétale, tandis que la deuxième réunit plutôt des articles culturels. L'actualité vidéoludique est davantage présentée dans la deuxième rubrique, à savoir « Magazine ». Les articles traitant du problème des jeux vidéo violents sont classés dans la rubrique « Suisse » principalement (cinq occurrences) ou « Horizons » (3 occurrences), lorsqu'il s'agit de traiter du problème suisse spécifiquement. L'inscription des sujets dans de telles rubriques a pour implicite qu'il s'agit bien d'un problème qui concerne l'espace public suisse, ou tout du moins un problème de société lorsqu'un sujet se trouve dans la rubrique « Horizons ». Enfin, nous avons vu que la rubrique « Forum » traite trois fois de l'interdiction des jeux en posant la question « Faut-il interdire les jeux vidéo violents ? » (EXIM, 06.03.2008;

---

<sup>1</sup> Maurice Mouillaud et Jean-François Tétu nomment « titre-rubrique » ce que le langage ordinaire désigne par rubrique (1989 : 116).



07.03.2008; 27.11.2009). À nouveau, de telles inscriptions laissent supposer que le sujet mérite d'être débattu par un public intéressé.

Quant au *Temps*, l'actualité vidéoludique est principalement contenue dans la rubrique « Multimédia », bien que certaines sorties soient traitées dans la rubrique « Économie », par exemple pour parler de *Grand Theft Auto IV*<sup>1</sup> (Rockstar Games, 2008) (LT, 19.05.2008). Parmi les trois articles traitant de l'interdiction des jeux vidéo violents, deux se retrouvent dans la rubrique « Suisse », et le billet ironique sur le parallèle entre Stephen King et les jeux vidéo violents est proposé dans la rubrique « Économie ».

Au sortir de cette présentation de la couverture des jeux vidéo de *L'Express – L'Impartial* et du *Temps* de 2007 à 2010, je relève trois aspects en lien. Premièrement, les jeux vidéo violents sont clairement thématiques par le premier quotidien, qui propose un contrat de communication à des lecteurs adultes pouvant être compris parfois comme des parents, de type « regardez à quoi s'adonnent les jeunes ». À l'inverse, *Le Temps* considère le jeu vidéo comme un produit *high-tech* parmi d'autres, comme une industrie qui génère des revenus, et moins – voire pas du tout – comme une pratique inquiétante. Le contrat de communication du *Temps* définit le destinataire comme un agent économique qui pourrait utiliser ou consommer des produits *high-tech*. Deuxièmement, et conjointement à la première constatation, les deux quotidiens offrent un espace pour traiter de l'actualité vidéoludique avec l'annonce de la sortie de nouveaux titres. Si quelques jeux vidéo violents font partie des sorties décrites, ils ne sont guère débattus dans les rubriques qui accueillent habituellement l'actualité vidéoludique, soit « Horizons » et « Magazine » pour le quotidien neuchâtelois, et « Multimédia » et parfois « Économie » pour le quotidien de référence. Enfin, en fonction de la partie du journal dans lequel sont rédigés les articles, des lectorats implicites différents sont envisagés. Il me reste dorénavant à présenter l'article original et le prolongement qui est proposé au sortir de la lecture de [« Régler la question des jeux vidéo violents en Suisse »](#).

## L'article original

L'article qui suit découle de ma participation au colloque international « La fabrique des mondes vidéoludiques : des conceptions aux appropriations », 3<sup>ème</sup> édition des *Games Studies* à la française, qui a eu lieu les jeudi 6 et vendredi 7 juin 2013. Ce colloque avait pour but d'explorer les médiations faites entre les objets vidéoludiques et les acteurs, ou entre les acteurs des « mondes » vidéoludiques. Ma communication analyse deux articles de quotidiens romands (*L'Express – L'Impartial* (EXIM, 19.03.2010) et *Le Temps* (LT, 19.03.2010)) qui relatent de la décision du Conseil des États d'accepter la motion Allemann (2009) visant l'interdiction de « la production, la publicité, l'importation, la

---

<sup>1</sup> Il est intéressant de noter qu'en 2008, la sortie de *GTA IV* n'est pas traitée sous un angle économique dans *Le Temps*, malgré ce que le titre-rubrique « Économie » aurait pu laisser supposer. *GTA V*, sorti en 2013, clairement saisi comme un sujet économique, se retrouvera par contre sous la rubrique « Culture & Société » (LT, 17.09.2013).

vente et la diffusion » de jeux vidéo violents (09.3422 Motion Allemann, 2009). Ma communication a été acceptée dans la sous-thématique « Ancrage territorial des jeux et des pratiques » du colloque, l'activité de médiation opérée par les deux titres de presse étant géographiquement située. Cette remarque pourrait sembler anodine, mais il est important d'avoir en tête, lors de la lecture du texte qui suit, que celui-ci est une présentation de spécificités politiques et médiatiques suisses à un public francophone peu au fait de ces dernières. Ainsi, l'historique du problème public dans le cadre duquel ont été rédigés ces deux articles de presse, de même que le fonctionnement du système politique suisse, occupent une bonne part de la communication. À ce titre, il convient de rectifier deux notes de bas de page de l'article qui vient. En effet, à la page 180, il est fait référence au fait que le Conseil des États suisse serait l'« équivalent du Sénat en France ». Or, dans le système bicaméral suisse, le Conseil des États (représentant des cantons) est une chambre d'importance égale au Conseil national (représentant du peuple), à savoir que toute décision requiert l'aval des deux chambres<sup>1</sup>. En France, l'Assemblée nationale peut légiférer avec l'accord du Premier ministre, sans nécessairement avoir l'aval du Sénat.

Les articles de *L'Express – L'Impartial* et du *Temps*, qui servent de base à la communication du colloque, ont été retenus pour quatre raisons au moins. Premièrement, ces deux articles sont rédigés en français et ont été distribués aux participant-e-s du colloque lors de ma présentation. Deuxièmement, les deux titres de presse ont traité de l'affaire de l'interdiction des jeux vidéo violents<sup>2</sup>, ce qui n'est pas le cas de l'ensemble des journaux quotidiens romands ou alémaniques. Troisièmement, ces deux énonciateurs journalistiques accordent de la place dans leurs numéros respectifs à des articles signés par des journalistes et ne se contentent pas de reprendre le communiqué de l'ATS<sup>3</sup> dans une brève. Dans ce sens, la place qu'occupe cette affaire dans les quotidiens suisses est relativement restreinte, et les couvertures effectuées par *L'Express – L'Impartial* et *Le Temps* restent des exceptions. Enfin, ces deux articles peuvent être étudiés en regard de la « surface de la page », élément important lorsque l'on effectue une analyse énonciative, méthode que je précise ci-dessous.

L'analyse des deux articles emprunte des outils de la sociologie pragmatiste des problèmes publics employés jusqu'ici. Dans cette perspective, les médias participent pleinement à la configuration d'un problème public en ceci que leur médiation participe de la mise en forme et de la mise en sens d'une expérience publique et collective, « en même temps que s'organisent des expériences personnelles » (Quéré, 2015b : 15). Le caractère problématique d'une affaire peut questionner les

---

<sup>1</sup> Informations reprises du lexique du Parlement [en ligne]: <https://www.parlament.ch/fr/%C3%BCber-das-parlament/parlamentsw%c3%b6rterbuch/parlamentsw%c3%b6rterbuch-detail?WordId=249>, consulté le 04/02/2019.

<sup>2</sup> Tout du moins pour *L'Express – L'Impartial*, comme vu plus haut dans la note introductive : [Parler de jeux vidéo : la comparaison entre la couverture de L'Express – L'Impartial et Le Temps de 2007 à 2010](#).

<sup>3</sup> L'Agence télégraphique suisse, soit la principale agence de presse de Suisse.

journalistes et autres acteurs de titres médiatiques, qui, lorsqu'ils la relatent, n'ont pas de position de surplomb ou d'extériorité (Bovet et Terzi, 2012) : contrairement à ce qu'ils aiment croire, ils sont pris par le thème qu'ils tentent de saisir (Terzi, 2003 : 33). Cette remarque introductive me semble importante, car bien souvent dans la littérature francophone des problèmes publics, il est question que les médias « construisent » le problème, comme vu en introduction. Ainsi, pour certains auteurs, ils contribuent à propager la « panique morale » (Cohen, 2004 [1972]) entourant le caractère problématique des jeux vidéo (Vonach, 2003; Blanchet, 2008; Bogost et Mauco, 2008; Mauco, 2008; 2012; 2013b; 2014; Genvo, 2009; Berget, 2013; 2014; Markey et Ferguson, 2017a).

Plutôt que de pratiquer une sociologie du soupçon (Cefaï et Pasquier, 2003) qui questionne la « construction sociale » du problème, j'emploie les outils de l'analyse énonciative pour parler de configuration du problème public. Ainsi, je m'intéresse non seulement aux énoncés – ce qui est dit – mais également à l'énonciation – la manière de le dire (Acklin Muji *et al.*, 2007). Partant de l'idée qu'un discours est une pratique, on peut regarder comment le discours d'un journal articule un énonciateur qui « prend en charge un monde possible pour un lectorat implicite, tous trois ancrés dans sa temporalité et son espace particuliers » (Widmer, 1999b : 196). De plus, nous avons vu qu'il est profitable de considérer qu'un « contrat de lecture » (Verón, 1985)<sup>1</sup> puisse se constituer dans la relation entre un support médiatique et son public. L'analyse qui suit parle donc de l'énonciateur journalistique en ne faisant que rarement la distinction entre le titre de presse et la/le journaliste ayant écrit l'article. Bien qu'il y ait « plusieurs logiques à l'œuvre » au sein des entreprises de presse (Lemieux, 2000), la nature foncièrement collective de l'activité journalistique et la division du travail conditionne(nt) l'autonomie et les marges de manœuvre dont bénéficie chaque producteur (Lemieux, 2010 : 14).

Il ressort de la communication qu'il existe un rapport différencié de chaque média à l'information restituée (soit la décision prise par la Chambre des cantons d'interdire les jeux vidéo violents). La situation problématique qui mène à l'acceptation de la motion Allemann (09.3422 Motion Allemann, 2009) préfigure les récits produits par les deux articles. En ce sens, la « composante narrative » de tout problème public lui permet d'être raconté (Terzi et Bovet, 2005 : 114; Cefaï, 2013a) et d'être anticipé dans une trame temporelle ayant un début, un développement et une fin. Les deux articles esquissent en ce sens une issue fort différente au problème que représente la pratique des jeux vidéo violents.

La communication qui suit se devait d'être brève. Elle présente ainsi les rapports différenciés par les deux articles de presse à l'information rapportée, qui esquissent chacun une issue différente. J'y avance d'ailleurs qu'un des deux articles effectue un travail politique de par sa « prise de position » qui invite son public à remédier au problème des jeux vidéo violents. Cette affirmation forte est

---

<sup>1</sup> Selon Verón, « un discours construit une certaine image de celui qui parle (l'énonciateur), une certaine image de celui à qui on parle (le destinataire) et, par conséquent, un lien entre ces places » (1985 : 207).

nuancée dans la partie « Prolongement » ci-dessous. En effet, l'article de *L'Express – L'Impartial* (EXIM, 19.03.2010) relève davantage de la déploration que d'une proposition de programme compris dans un dispositif d'action collective (Widmer, 1999b : 196). La partie suivante sert aussi à préciser l'analyse originale de la communication tout en développant certaines thématiques essentielles à l'analyse énonciative du travail de configuration des deux articles de presse.



## Régler la question des jeux vidéo violents en Suisse : l'ancrage territorial d'un problème public

*Michael Perret*

En octobre 2004, Jean Henri Dunant dépose une question sur les « jeux vidéo violents » au Conseil national suisse<sup>1</sup>. Ce parlementaire du groupe de l'UDC (Union Démocratique du Centre, parti de la droite « dure ») considère les jeux vidéo violents « tout aussi malsains que la pornographie infantine » et demande au Conseil fédéral<sup>2</sup> s'il « envisage de prendre des mesures contre la multiplication des jeux vidéo violents et malsains ». S'en suivent une série de motions fédérales et d'initiatives cantonales déposées visant l'interdiction totale ou partielle des jeux vidéo violents. Le Parlement accepte la proposition entre 2009 (le Conseil national accepte les motions Hochreutener (2007) et Allemann (2009)) et 2010 (le Conseil des États<sup>3</sup> suit le Conseil national en acceptant les deux motions), et le Conseil fédéral devra élaborer un projet de loi.

Comment en est-on arrivé à traiter les jeux vidéo, et plus spécifiquement ceux qualifiés de « violents », comme un problème public<sup>4</sup> à régler politiquement ? Le cas suisse est à comprendre comme un problème public « à bas bruit » au sujet duquel des acteurs se mobilisent à la fois pour le définir et pour le résoudre. Il permet en filigrane d'analyser comment se fait la collectivité politique suisse, comment elle se réfléchit « localement », s'organise et se transforme, quelles questions elle se pose, quelles expériences et quelles régulations elle se donne. Je parle de problème à « bas bruit » parce que la question des jeux vidéo violents, également appelés « Killerspiele » dans la partie alémanique de la Suisse, est une controverse qui rebondit de cas en cas, lors d'événements comme les massacres d'Erfurt (D, 2002), de Winnenden (D, 2009) ou de Sandy Hook (USA, 2012) ; ou de prises de position médiatisées, comme celles du parlementaire socialiste bernois Roland Näf, qui avait déposé une plainte en 2008 contre les fournisseurs du jeu *Stranglehold* et 2009 contre cinq fournisseurs du jeu *Manhunt 2*, par exemple.

---

<sup>1</sup> L'équivalent de l'Assemblée nationale en France.

<sup>2</sup> Pouvoir exécutif du gouvernement suisse, comptant sept membres.

<sup>3</sup> L'équivalent du Sénat en France.

<sup>4</sup> Le sociologue américain Joseph Gusfield considère malicieusement le problème public comme « quelque chose » à propos de quoi « quelqu'un » doit faire quelque chose (Gusfield, 2009 [1981] : 5).

J'analyse la production discursive de la violence par une étude de son traitement médiatique dans deux quotidiens suisses. Ma communication part de l'idée formulée par A. Bovet et C. Terzi (2012), pour qui les médias sont configurés par l'intrigue du traitement public du problème de la même manière que le sont les protagonistes (industrie vidéoludique, acteurs et partis politiques, publics concernés). Sur ce plan, ils ne bénéficient pas de la position de surplomb ou d'extériorité que leur attribuerait une analyse qui leur assignerait la responsabilité de la « construction » des événements, comme peuvent l'avancer O. Mauco (2008)<sup>1</sup> ou encore E. Fichez et J. Noyer (2001). En ce sens, les médias peuvent être vu comme un « moyen et une médiation d'échanges publics de pensée » (Widmer, 2010 : 206) qui permettrait à la collectivité de poser des problèmes et de proposer des solutions, de procéder à une généralisation qu'un événement subit lorsqu'il passe de la sphère privée à l'espace public. Mais ce faisant, le discours médiatique ne fait pas seulement office de « relais » entre un destinataire et des destinataires, mais prend parfois une forme politique, « sitôt qu'il élabore un programme d'action visant à transformer une situation jugée néfaste et qu'il projette la constitution d'un public chargé de le mener à bien » (Terzi et Bovet, 2005 : 125). Cette observation autorise une incursion dans l'analyse du système politique suisse par le biais des spécificités du « public ». Dans une certaine mesure, il s'agit d'un collectif politique appelé à se mobiliser pour remédier à une situation problématique. Mais sa spécificité réside en ceci qu'il a la charge d'agir pour s'abstenir de participer à la définition du problème des jeux vidéo violents, et pour en déléguer le traitement aux politiques. Autrement dit, le public politique en question est appelé à se priver lui-même du pouvoir d'agir politiquement au sujet de la violence dans les jeux vidéo.

Comme le notent Terzi et Bovet, « cette intrigante figure d'un public appelé à agir pour saper sa propre capacité d'action politique paraît d'autant plus intéressante à étudier qu'elle intervient fréquemment dans les controverses politiques et médiatiques suisses. Qu'il s'agisse de légiférer sur le secret bancaire, sur le marché de l'armement ou sur la médecine libérale, « le peuple et les cantons » sont régulièrement appelés à se mobiliser pour refuser d'interférer dans ces activités. Inversement, le collectif politique suisse est régulièrement requis d'intervenir avec fermeté dans d'autres domaines, touchant notamment aux frontières, lors de controverses concernant par exemple la politique d'asile, la naturalisation ou l'intégration européenne » (Terzi et Bovet, 2005 : 127).

L'analyse discursive des médias traitant la violence des jeux vidéo s'insère dans une perspective plus vaste des représentations du jeu vidéo par les médias, représentations pour l'instant ambivalentes (Gerber, 2010). Elle permettrait également de faire ressortir les questions que se posent les médias

---

<sup>1</sup> L'article d'Olivier Mauco sur la médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo entend montrer que ces notions sont « pour une large part construites socialement par les médias généralistes » (Mauco, 2008 : 20).

au sujet des jeux vidéo, qu'ils soient violents ou pas. Les articles que je vais analyser (et dont la transcription est disponible en annexes) ont été publiés à la suite de la décision du Conseil des États<sup>1</sup> du 18 mars 2010 d'accepter deux motions visant l'interdiction des jeux vidéo violents<sup>2</sup>. Si j'ai exposé brièvement le développement de cette controverse, c'est que j'aimerais voir de quelle manière les articles y participent (Terzi et Bovet, 2005 : 122). En ce sens, l'attention de mon analyse sera davantage portée sur les activités que sur les représentations mobilisées par les articles de presse (Cefaï, 2013). Pour être plus précis, je chercherai à saisir la « composante narrative » des controverses en lien avec les jeux vidéo violents en Suisse. Ce concept, élaboré par C. Terzi et A. Bovet (2005), puise dans l'analyse phénoménologique et herméneutique développée par R. Koselleck (1990) et P. Ricœur (1991) : « Pour analyser [...] la « composante narrative » d'une controverse, il convient d'étudier les opérations par lesquelles une controverse est rendue disponible à sa mise en récit, dans le cours même de son développement » (Terzi et Bovet, 2005 : 115).

Une manière de rendre compte de l'état de la controverse qui prévalait lors de la publication des articles, et donc des structures de pertinence qui informaient la compréhension que les protagonistes avaient de la controverse à laquelle ils prenaient part, consiste à adopter une perspective pragmatique visant à élucider non seulement le contenu énoncé par ces articles de journaux, mais également la manière dont ils sont intervenus dans la controverse sur la violence dans les jeux vidéo. L'histoire du problème public, et plus spécifiquement sa mise en intrigue (Ricœur, 1991), peut se concevoir théoriquement comme un enchaînement pro-actif et rétro-actif de séquences qui s'enrichissent progressivement. Je me baserai sur les travaux de D. Cefaï et C. Terzi (2012) sur le modèle non-linéaire de transformation de problème public, reprenant judicieusement le modèle ricœurien de la triple mimésis.

Afin de conduire cette analyse, il convient tout d'abord de rappeler que le premier texte étudié est un article de journal, destiné aux lecteurs de la rubrique nationale d'un quotidien régional, et qu'il est inscrit dans la perspective du dénouement à venir de l'interdiction des jeux vidéo violents. Dans cette perspective, il est possible d'avancer que l'article de *L'Express* et *L'Impartial*, rédigé par Magalie Goumaz, se présentait à l'époque de sa publication comme une étape décisive dans le traitement du problème des jeux vidéo violents. Le titre de l'article donne le ton : « La Chambre des cantons sonne le glas des jeux vidéo violents ».

---

<sup>1</sup> L'équivalent du Sénat en France.

<sup>2</sup> La motion Hochreutener (2007) vise « à barrer l'accès des enfants et des adolescents aux jeux d'ordinateur à contenu violent » tandis que la motion Allemann (2009) demande au Conseil fédéral de proposer « une base légale permettant d'interdire la production, la publicité, l'importation, la vente et la diffusion de programmes de jeux dans lesquels de terribles actes de violence commis contre des êtres humains ou ressemblant à des humains contribuent au succès du jeu ».



Le premier paragraphe [12-31]<sup>1</sup> oppose la décision prise des parlementaires suisses d'interdire les jeux vidéo violents avec l'avis du vice-président des jeunes libéraux-radicaux à ce sujet. L'énonciateur journalistique situe des acteurs collectifs de manière polarisée. D'un côté, les parlementaires sont présentés comme un groupe voulant « le bien des jeunes contre leur gré » et de l'autre se trouve Philippe Nantermod, qui tout à la fois taxe les sénateurs de « has been » et défend la « culture des jeunes ».

Le deuxième paragraphe [32-39] rappelle l'enjeu de l'adoption des motions visant l'interdiction des jeux vidéo violents, avec l'historique des décisions parlementaires à ce sujet. Pour l'énonciateur journalistique, le Conseil fédéral, qui doit maintenant préparer une loi pour y répondre, se voit face à une difficulté de l'appliquer : le contexte est globalisé avec internet, le commerce en ligne et le téléchargement. Le discours tenu par le destinataire journalistique est soutenu par les propos de Ph. Nantermod [52-66].

Les cinquième et sixième paragraphes [67-91] marquent un « tournant » dans l'énonciation du problème. Si le récit s'était contenté de cristalliser jusqu'alors deux positions dans le débat, l'énonciateur journalistique va maintenant prêter aux arguments des sénateurs une légitimité certaine. Politiciens et journaliste s'accordent pour dire que c'est aux parlementaires qu'incombe la « responsabilité politique » de ce problème public (Gusfield, 2009 [1981] : 14-17). Le sixième paragraphe spécifie le « champ d'expérience » (Koselleck, 1990) qui établit la légitimité de l'action des sénateurs pour endiguer la violence. Si la journaliste admet que le lien de causalité entre comportements violents et consommation de jeux violents n'est pas établi, elle avance des arguments normativement chargés qui sont au cœur du « problème des jeux vidéo violents » : « ...mais les images toujours plus proches de la réalité, les scènes de brutalité, l'absence d'empathie pour les victimes influent sur le comportement de jeunes déjà fragilisés. Ces dernières années, les tueries d'Erfurt en Allemagne ou encore de Tuusula en Finlande ont fait apparaître que l'auteur était aussi un joueur » [80-91].

Le septième paragraphe [92-114] fait écho aux débats internes qui ont eu lieu durant le vote du 18 mars 2010. Les mises en garde de la sénatrice Anne Seydoux-Christe et de la ministre de la Justice Eveline Widmer-Schlumpf viennent renforcer l'argument de la difficulté d'appliquer une interdiction totale des jeux vidéo violents sur le territoire suisse, argument précédemment avancé par l'énonciateur journalistique et Ph. Nantermod. Ainsi, l'article évalue positivement un « champ d'expérience » problématisant la consommation de jeux vidéo violents et un « horizon d'attente » composé de deux arguments repris par le destinataire journalistique : le problème nécessite d'être réglé politiquement tout en étant compliqué à appliquer. Ce faisant, le récit prend position dans la controverse. Mais il ne va pas se contenter de configurer une situation problématique. Il considère

---

<sup>1</sup> Les chiffres entre crochets renvoient à la numérotation des lignes dont la transcription de l'article est munie en annexes.

avec sérieux les problèmes qui attendent la mise en place d'une interdiction des jeux vidéo violents. L'article fait-il pour autant un travail politique, comme le suggèrent Terzi et Bovet : « un discours médiatique revêt une forme politique, dès lors qu'il configure des figures d'un « pro-destinataire » qui partage le point de vue de l'énonciateur médiatique ; d'un « anti-destinataire » qui adopte un point de vue opposé ; et d'un « para-destinataire » qu'il s'agit de convaincre » (Terzi et Bovet, 2005 : 125). Tel est partiellement le cas de l'article publié par *L'Express* et *L'Impartial*. D'un côté, il désigne Ph. Nantermod et les jeunes joueurs qu'il devrait représenter comme des « anti-destinataires », dont il discrédite le point de vue, de manière à fonder la légitimité d'un programme d'action visant à le combattre. De l'autre, ce discours traite son audience médiatique comme un « para-destinataire », auquel l'énonciateur journalistique propose d'adopter son point de vue. Mais un discours mérite d'être qualifié de politique « sitôt qu'il élabore un programme d'action visant à transformer une situation jugée néfaste et qu'il projette la constitution d'un public chargé de le mener à bien » (Terzi et Bovet, 2005 : 125).

Or, ce qui ressort ici, c'est que le point de vue de l'énonciateur journalistique soit cynique. Les deux dernières phrases de l'article, de même que le chapeau<sup>1</sup>, laissent rétrospectivement suggérer que, bien que la responsabilité politique du problème incombe aux parlementaires suisses (le « public » chargé de le mener à bien), les effets ne seront pas suffisants pour endiguer la situation : « La ministre devra donc revenir devant le parlement avec une loi. En attendant, les jeunes auront le temps de remplir leurs stocks! » [110-114].

Le deuxième article est paru dans *Le Temps* le vendredi 19 mars 2010 dans la rubrique multimédia<sup>2</sup>, en deuxième cahier de ce quotidien national<sup>3</sup>. Nous cherchons à connaître comment celui-ci traite la controverse, quels énonciateurs il fait apparaître, et aussi quel « champ d'expérience » et quel « horizon d'attente » il mobilise. A l'époque de sa publication, il est permis d'avancer que cet article se présente comme opposé à la décision du Parlement. L'article du *Temps* configure une situation polarisée par l'intermédiaire des figures de « pro-destinataires » que sont Electronic Arts (EA), en la personne de sa porte-parole, et le Swiss Gamer Network, représenté par son président. En face, les « anti-destinataires » sont sans conteste les politiciens qui ne connaissent ni l'« industrie, ni les consommateurs » du domaine vidéoludique [22-23].

Par rapport à l'article publié dans *L'Express* et *L'Impartial*, le discours de l'article du *Temps* définit d'autres propriétaires du problème (l'industrie, les consommateurs – souvent adultes – et les

---

<sup>1</sup> « Qu'importe internet, le commerce en ligne ou la vogue des consoles portables, les parlementaires ne veulent plus voir de jeux violents en Suisse » [2-3].

<sup>2</sup> Note *a posteriori*: Il s'agit en fait de la rubrique « Suisse ».

<sup>3</sup> Considérant que la Suisse comporte quatre régions linguistiques distinctes, *Le Temps* est un titre distribué dans toute la zone francophone.

représentants des joueurs) de même que d'autres figures portant la responsabilité causale et politique du problème. Le cœur de la controverse est décrit d'emblée de jeu : « Les amateurs de jeux vidéo contenant des scènes de violence risquent bientôt de devoir les acquérir à l'étranger » [3-6]. Nous ne sommes plus dans une situation où le problème est la violence contenue dans les jeux vidéo, mais bien face à un problème de consommation de produit culturel, bientôt prohibé.

Le deuxième paragraphe [18-33] et le troisième paragraphe [34-56] sont là pour dresser le « champ d'expérience » sur lequel se base le récit. Ils définissent en filigrane la responsabilité causale du problème : la violence des jeux vidéo n'a pas lieu d'être contrôlée dès le moment où le jeu est une affaire d'adultes : « La moyenne d'âge des joueurs est de 28 ans. Ce sont des personnes qui doivent pouvoir choisir librement leurs divertissements » [28-33]. Ce à quoi l'énonciateur journalistique oppose : « Dans le collimateur des politiciens figurent les jeux interdits aux moins de 16 ans et moins de 18 ans » [34-36]. Vient alors l'affirmation de la responsabilité politique du problème, énoncée par la porte-parole d'EA : « Les parents doivent être responsabilisés, mais aussi les distributeurs qui doivent prendre des mesures pour éviter la vente de jeux avec du contenu pour un public adulte à des enfants – comme pour l'alcool ou les cigarettes » [41-48].

La deuxième partie de l'article laisse la parole aux « joueurs » en mobilisant le discours du président du Swiss Gamer Network, « association de mordus des jeux vidéo en Suisse ». Le quatrième paragraphe [57-73] vient renforcer l'argument de la difficulté d'appliquer concrètement l'interdiction des jeux vidéo violents. A cela s'ajoute les règles en vigueur, qui, d'après le président du Swiss Gamer Network et de l'énonciateur journalistique, sont fonctionnelles [74-88]. Le destinataire médiatique mobilise ainsi deux discours s'opposant à la décision des parlementaires suisses. Ce faisant, il décrit qui a la légitimité de définir le problème et qui ne l'a pas, en positionnant des figures ayant des compétences de membre et d'autres en étant exemptes.

L'esquisse d'analyse pragmatique de ces articles de journaux a permis de mettre au jour, pour l'un, un travail politique consistant à configurer une situation problématique et à proposer une action collective susceptible d'y remédier (Terzi et Bovet, 2005 : 126). Cette dernière semble d'ailleurs échoir aux seuls politiciens pour l'article de *L'Express* et *L'Impartial* : non seulement le public est appelé à laisser les politiciens œuvrer pour l'interdiction des jeux vidéo violents, mais il est également sous-entendu que remédier au problème soit un processus lent et contournable.

En cherchant à décrire également ce que fait l'article du *Temps*, notre analyse nous a amené à voir que l'énonciateur journalistique peut configurer une situation problématique avec des positions polarisées, sans pour autant effectuer un travail politique.

Le traitement de la controverse semblerait différer selon la rubrique dans laquelle elle se situe : l'article de *L'Express* et *L'Impartial* mobilise des figures du champ politique suisse dans sa rubrique

nationale, tandis que l'article du *Temps* fait s'exprimer des personnes du milieu vidéoludique dans sa rubrique multimédia<sup>1</sup>. Autrement dit, analyser la composante narrative des controverses, c'est élucider comment, dans le cours même de leur déroulement, les protagonistes élaborent les horizons en référence auxquels ils organisent leurs activités, dont l'accomplissement oriente le déroulement de la controverse (Terzi et Bovet, 2005 : 117). Il serait heuristiquement fructueux de voir si, sur un corpus de presse plus large, le travail d'immobilisme collectif prévaut, que ce soit parce que l'énonciateur est contre ou pour l'interdiction des jeux vidéo violents.

## Bibliographie

- BOVET, Alain et TERZI, Cédric. « D'une catastrophe naturelle à une réussite humanitaire: le traitement public des événements de Gondo en Suisse ». In : CEFAÏ, Daniel et TERZI, Cédric (éd.), *L'expérience des problèmes publics*. Paris : Ed. de l'École des hautes études en sciences sociales, 2012. Raisons pratiques, 22. p. 293-319.
- CEFAÏ, Daniel et TERZI, Cédric (éd.). *L'expérience des problèmes publics*. Paris : Éd. de l'École des hautes études en sciences sociales, 2012. Raisons pratiques, 22.
- CEFAÏ, Daniel. « L'expérience des publics : institution et réflexivité (Sur la sociologie des problèmes publics 1/2) ». In : *EspacesTemps.net. Revue électronique des sciences humaines et sociales* [en ligne]. 4 mars 2013, [Consulté le 23 mai 2013]. Disponible à l'adresse : <http://www.espacestems.net/articles/lexperience-des-publics-institution-et-reflexivite/>.
- FICHEZ, Elisabeth et NOYER, Jacques (éd.). *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*. Villeneuve d'Ascq : Univ. Charles-de-Gaulle Lille 3, 2001. Travaux et recherches.
- GERBER, David L. J. « Succès, dangerosité et illégitimité: les représentations du jeu numérique dans les magazines d'actualité suisses depuis 2004 ». In : CRAIPEAU, Sylvie, GENVO, Sébastien et SIMONNOT, Brigitte (éd.), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture* [Questions de communication. Série Actes]. 2010, Vol. 8, p. 73-86.
- GUSFIELD, Joseph R. *La culture des problèmes publics: l'alcool au volant: la production d'un ordre symbolique*. Paris : Economica, 2009. Etudes sociologiques.
- KOSELLECK, Reinhart. *Le futur passé: contribution à la sémantique des temps historiques*. Paris : Ed. de l'École des hautes études en sciences sociales, 1990. Recherches d'histoire et de sciences sociales, 44.

---

<sup>1</sup> Note *a posteriori*: Au moment de rédiger ma communication en 2013, j'ai cru à tort que l'article du *Temps* était paru dans la rubrique multimedia, hors il se retrouve bien dans la rubrique « Suisse ».

MAUCO, Olivier. « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo : fait divers, dépendance journalistique et pénurie d'approvisionnement en sources ». In : *Quaderni*. 2008, Vol. 67, p. 19-31.

MAUCO, Olivier. « L'institutionnalisation de la violence des jeux vidéo à l'Assemblée nationale ». In : *Quaderni*. 2011, Vol. 75, p. 51-62.

RICCEUR, Paul. *Temps et récit, 1. L'intrigue et le récit historique*. Paris : Ed. du Seuil, 1991. Points, 227. Essais.

TERZI, Cédric et BOVET, Alain. « La composante narrative des controverses politiques et médiatiques : Pour une analyse praxéologique des actions et des mobilisations collectives ». In : *Réseaux*. 2005, Vol. 132, n° 4, p. 111-132.

WIDMER, Jean. « La drogue comme problème public ». In : *Discours et cognition sociale: une approche sociologique*. Paris : Editions des archives contemporaines, 2010. p. 205-243.

## Webographie

CURIA VISTA - OBJETS PARLEMENTAIRES. 07.3870 - Motion Hochreutener Norbert. Interdiction des jeux électroniques violents. In : *L'Assemblée fédérale - Le Parlement suisse* [en ligne]. 21 décembre 2007. [Consulté le 21 mai 2013]. Disponible à l'adresse : [http://www.parlament.ch/F/Suche/Pages/geschaefte.aspx?gesch\\_id=20073870](http://www.parlament.ch/F/Suche/Pages/geschaefte.aspx?gesch_id=20073870).

CURIA VISTA - OBJETS PARLEMENTAIRES. 09.3422 - Motion Allemann Evi. Interdiction des jeux violents. In : *L'Assemblée fédérale - Le Parlement suisse* [en ligne]. 30 avril 2009. [Consulté le 21 mai 2013]. Disponible à l'adresse : [http://www.parlament.ch/F/Suche/Pages/geschaefte.aspx?gesch\\_id=20093422](http://www.parlament.ch/F/Suche/Pages/geschaefte.aspx?gesch_id=20093422).

## Régler la question des jeux vidéo violents en Suisse : l'ancrage territorial d'un problème public

### Prolongement

Après la lecture de cet article, il convient d'étayer quelques arguments avancés jusque-là. En effet, si je semble fort appliqué à traquer et à soulever la question du travail politique de configuration des énonciateurs journalistiques, il est important de dire que la médiation journalistique ne ressemble bien évidemment pas tout le temps à une prise de position qui appellerait le public à agir politiquement. Ainsi, dans l'analyse de l'article de *L'Express – L'Impartial*, « La Chambre des cantons sonne le glas des jeux vidéo violents » (EXIM, 19.03.2010), j'avance que l'énonciatrice adopte une attitude désabusée qui tiendrait d'un processus de dépolitisation du public. Or, on peut voir que les opérations de sens tendent plutôt vers une déploration du problème public que sont les jeux vidéo violents. Plus encore, l'article du *Temps*, « Vers une interdiction des jeux vidéo violents » (LT, 19.03.2010), paru dans la rubrique « Suisse » du quotidien, est davantage une réaction qu'une prise de position appelant à l'action, comme je le nuance en conclusion de l'article. La discussion qui suit propose dès lors de laisser de côté les prises de position politiques pour pousser plus loin l'analyse énonciative de ces deux articles qui, chacun, suggèrent un rapport particulier au problème public. Ainsi, je reprends ce qui est énoncé, par qui, pour qui, de quelle manière et dans quel contexte<sup>1</sup>. Autrement dit, j'analyse deux textes médiatiques pour y découvrir « les traces de [leur] production comme sens et l'anticipation de [leur] lecture comme proposition de lire le monde d'une certaine manière » (Widmer, 1999a : 8). On observe qu'en mars 2010, le problème public des jeux vidéo violents est solidement cristallisé dans le discours médiatique, bien que faiblement publicisé : il porte un nom, on y associe des images – comme analysé plus bas – et on y attribue des causes tout en imputant des responsabilités. J'opte pour une présentation phénoménologique dans cette partie : le lectorat des titres papier de *L'Express – L'Impartial* et du *Temps*, en 2010, feuillette le journal, s'attarde sur une rubrique, un titre, une photographie, puis débute éventuellement ou partiellement la lecture d'un article. En suivant le chemin de lecture scénarisé par les énonciateurs journalistiques, je traite premièrement de la rubrique comme une « surface organisée » (Mouillaud et Tétu, 1989) dans laquelle s'insèrent les articles analysés. Deuxièmement, je reviens sur la manière dont les titres des deux articles orientent et projettent un horizon d'attente (Koselleck, 1990) au problème. Puis, j'entends compléter l'analyse des deux articles en considérant la photographie de presse présente dans l'article de *L'Express – L'Impartial* comme « pratique de représentation » (Lynch, 1985) à un

---

<sup>1</sup> Par-là, j'entends le contexte de publication de chaque article, soit la page ou la rubrique dans laquelle il a été publié, avec les autres articles et brèves. Ainsi, on peut également analyser les opérations de sens faites par les rédactions dans le rapport des différents articles d'une même page de journal, lors de sa mise en page.

temps *t* du problème des jeux vidéo violents. Enfin, cette partie se termine par la mise au jour des dispositifs de catégorisation employés dans les deux articles. S'il ressort de ces deux textes que les « politiques n'y comprennent rien », les actions collectives envisagées comme « solution au problème » divergent.

### Le contexte de l'article sur la surface de la page

Lorsque l'on analyse la configuration d'un problème public par les médias, il paraît opportun de décrire le contexte de l'énonciation. Dans le cas d'articles de presse, il s'agit du contexte scripto-visuel de la page les contenant, qui inclut des brèves et d'autres articles. Ainsi, au lendemain de la session parlementaire du 18 mars 2010, l'approbation des deux motions visant l'interdiction des jeux vidéo violents est traitée dans les deux quotidiens dans la rubrique « Suisse ». Les articles correspondants sont reproduits ci-dessous aux figures 26 et 27 afin que l'on puisse visualiser leur inscription sur la surface de la page.



Figure 26 Rubrique "Suisse" de L'Express - L'Impartial, 19.03.2010



Figure 27 Rubrique "Suisse" du Temps, 19.03.2010

Première observation : ensermée par des brèves en tête de la rubrique et sur la colonne de droite, « La Chambre des cantons sonne le glas des jeux vidéo violents » se trouve être l'article principal de la rubrique « Suisse » de L'Express – L'Impartial du jour (EXIM, 19.03.2010). A contrario, l'article du Temps sur le même sujet est relégué en bas de page (LT, 19.03.2010).

Une analyse énonciative au contexte dans lequel s'insèrent les textes médiatiques fait ressortir deux éléments au moins. Premièrement, les brèves qui jouxtent l'article de L'Express –

*L'Impartial* (colonne de droite « En bref ») traitent de sujets pour le moins sombres, si l'on en croit les mots-clés choisis pour les traiter : « **VIOLS COLLECTIFS** Les juges garderont une latitude » ; « **GÉNOCIDES** La Suisse pourra juger elle-même les crimes » et « **VEVEY** La perpétuité pour le triple meurtrier ». Le rapprochement des termes « jeux vidéo violents » présents dans le titre de l'article et des mots-clés et titres des brèves fonctionnerait-il comme une « source d'inférence » (Widmer, 1999b : 197) ? Il semble que l'insertion de la thématique des jeux vidéo violents dans un contexte de violence plus large (viols, génocide, triple meurtre) ne constitue pas une instruction de lecture pour le lectorat de *L'Express – L'Impartial*. Elle relève plutôt du fortuit. Cette affirmation se base sur le contrat de lecture conventionnel de cet énonciateur médiatique et sur l'analyse d'autres articles sur la violence des jeux vidéo dans ce dernier. Deuxièmement, un survol des titres de la rubrique « Suisse » du *Temps* nous renseigne sur l'angle économique-politique opéré par le journal : accès à la propriété, enquête parlementaire sur l'UBS, partenariat Union européenne – Suisse et économiesuisse sont les sujets qui accompagnent l'article « Vers une interdiction des jeux vidéo violents ». Il faut comprendre que dans le contrat de lecture (Verón, 1985) proposé par *Le Temps* à son lectorat, la dimension économique constitue une part importante du premier cahier de chaque édition. Cette remarque est éclairante dans le sens où l'article sur l'interdiction des jeux vidéo violents suit effectivement l'angle économique de la rubrique « Suisse » ce jour-là. Comme nous l'avons vu plus haut dans la note introductive, les rubriques formulent au lectorat des intérêts, tels que les entend Emanuel Schegloff (1972)<sup>1</sup>, et leur agencement suggère que le lecteur peut désirer y trouver aisément son domaine d'intérêt spécifique (Widmer, 1999b).

## Orientation et temporalité des titres de presse

Si la disposition d'un article dans une rubrique oriente la lecture du texte, le choix opéré pour le titre et le chapô<sup>2</sup> (ou la combinaison titre et sous-titre) est d'autant plus fort qu'il articule « lectorat implicite, énonciateur et thème » (Widmer, 1999b) en un minimum de mots. Le lectorat d'un journal emploie ses ressources interprétatives pour lire le titre d'un texte susceptible de rencontrer ses intérêts. Implicitement, il est en mesure de comprendre le contexte et l'orientation donnée à la thématique par la paire d'énoncés que sont le titre et le sous-titre.

---

<sup>1</sup> Dans son chapitre d'ouvrage collectif « Notes on a conversational practice : formulating places », Schegloff (1972) s'intéresse à la façon dont les interactants choisissent une formulation [de lieu] dans des circonstances d'interaction particulières, caractérisées par une grande diversité d'énonciateurs, les connaissances des destinataires, le référent commun, la situation des énonciateurs et des destinataires les uns par rapport aux autres et par rapport aux référents, au sujet et aux activités communes. Choisir telle « formulation », selon Schegloff, découle du fait qu'il existe une myriade de façons de se référer correctement au même référent. Néanmoins, seules certaines formulations peuvent être utilisées de manière pertinente dans des circonstances d'interaction données et chaque formulation peut donner lieu à des inférences spécifiques en plus de rendre les référents identifiables (Schegloff, 1972 : 80).

<sup>2</sup> Terme journalistique désignant un texte court coiffant un article, généralement typographié en gras, pour amener le lecteur à entrer dans l'article.



Reprenons les énoncés du titre (T<sub>EI</sub>) et du chapô (C<sub>EI</sub>) de l'article de *L'Express – L'Impartial* (EXIM, 19.03.2010)<sup>1</sup>. Soit T<sub>EI</sub> : « La Chambre des cantons sonne le glas des jeux vidéo violents » et C<sub>EI</sub> : « Qu'importe internet, le commerce en ligne ou la vogue des consoles portables, les parlementaires ne veulent plus voir de jeux vidéo violents en Suisse ». Le lectorat sait reconnaître le titre comme un titre d'article politique, la notion de Chambre des cantons renvoyant à la politique nationale en tant que « classification textuelle de savoirs, d'intérêts et de places possibles dans des dispositifs d'action collective politiques » (Widmer, 1999b : 199). Partant, titre et chapô (ou sous-titre) peuvent être lus comme deux éléments d'une paire séquentielle (ten Have, 2007) : C<sub>EI</sub> peut être compris comme la prise en compte par les parlementaires d'arguments opposés à l'interdiction pour mieux les renverser<sup>2</sup>. L'article du *Temps* titre « Vers une interdiction des jeux vidéo violents » (T<sub>T</sub>) (LT, 19.03.2010). L'énoncé contenu dans le sous-titre (ST<sub>T</sub>) « **Multimédia** Le numéro un mondial du jeu réagit vivement après le vote du Conseil des États » peut être interprété de manière pratique comme une prise de position opposée à la décision politique précisée dans (T<sub>T</sub>), portée par un représentant de poids de l'industrie vidéoludique ainsi que par l'énonciateur journalistique<sup>3</sup>. La « description possible » (Sacks, 2014 [1972] : 70-73) donnée par le titre et le sous-titre propose deux places antagonistes qui invitent le lecteur à prendre parti plutôt pour les arguments du « numéro un mondial du jeu » qui s'apprêtent à être détaillés dans le texte.

La temporalité des énoncés titre+chapô (ou titre+sous-titre) varie entre les deux articles<sup>4</sup>. Pour celui de *L'Express – L'Impartial*, on s'achemine vers une conclusion de l'affaire prise en charge par un responsable politique (Gusfield, 2009 [1981]), désigné par les termes de « Chambre des cantons » (T<sub>EI</sub>) et « parlementaires » (C<sub>EI</sub>). La prise en charge, signifiée par le terme « sonne le glas », est pour le moins radicale, puisqu'elle suppose l'analogie avec une mort des jeux vidéo violents. Cette mise à mort est annoncée au présent dans le titre et laisse entendre que l'horizon d'attente de l'affaire (Koselleck, 1990) se résume à une solution unique. En somme, l'actualité annonce la mort des jeux vidéo violents et présuppose la clôture de l'affaire de l'interdiction des jeux vidéo violents à court terme (temps de l'affaire).

Dans l'article du *Temps*, le titre et le sous-titre participent plutôt à dire qu'un processus d'interdiction des jeux vidéo violents est en cours, sans pour autant être définitif quant au déroulement de l'affaire.

---

<sup>1</sup> J'indique en indice des initiales T, C et ST suivantes le titre du quotidien analysé. Ainsi, T<sub>EI</sub> : Titre de l'article de *L'Express – L'Impartial*; C<sub>EI</sub> : Chapô de l'article de *L'Express – L'Impartial*; T<sub>T</sub> : Titre de l'article du *Temps*; ST<sub>T</sub> : Sous-titre de l'article du *Temps*.

<sup>2</sup> La structure de l'énoncé du chapô fonctionne comme une structure argumentative *a contrario* (Perelman, 1988): le contexte technologique complexe n'apparaît pas comme une raison suffisante pour la catégorie « parlementaires » de ne pas interdire les jeux vidéo violents.

<sup>3</sup> À ce stade de la lecture, néanmoins, la prise de position d'Anouch Seydtaghia (LT, 19.03.2010) n'est pas encore pleinement exposée.

<sup>4</sup> Widmer distingue notamment trois temps dans la configuration médiatique d'un problème public: « le temps calendaire abstrait du jour de la publication, le temps de l'affaire et le temps du problème » (Widmer, 1999b : 200).

« Vers une interdiction des jeux vidéo violents » (LT, 19.03.2010) annonce une fin au temps de l'affaire moins nette et peut-être plus lointaine que celle supposée par le fait que le Conseil des États « sonne le glas » des jeux vidéo violents (EXIM, 19.03.2010).

Plus qu'une simple porte d'entrée du texte médiatique, la paire séquentielle formée du titre et du chapô oriente sa réception tout en projetant, dans les deux exemples analysés, l'horizon d'attentes (Koselleck, 1990) en lien avec le problème des jeux vidéo violents.

## La visibilisation du problème par la photographie de presse

La communication faite pour le colloque des « *Games Studies* à la française » faisait l'impasse sur un élément pourtant central lorsque l'on effectue une analyse énonciative. En effet, « l'énonciation est une dimension qui affecte tous les éléments du fonctionnement d'un discours » (Verón, 1985 : 215). Ainsi, lorsqu'on a affaire à des compositions texte/image, l'image doit être analysée, sans être séparée « des éléments linguistiques qui l'accompagnent, qui la commentent » (Verón, 1982), comme les textes et les discours (Mitchell, 2009 [1986]). Ce d'autant plus qu'elle participe à la configuration de l'événement médiatique autant qu'à sa réception (Haver, 2009b)<sup>1</sup>. De par la composante narrative des images (Ingold et Terzi, 1996 : 5), ces dernières contribuent à raconter l'histoire du problème des jeux vidéo violents, et fonctionnent comme des « pratiques de représentation » (*rendering practices*) (Lynch, 1985) de l'affaire qui traite de leur interdiction.

J'exclus ici l'analyse de l'article du *Temps*, qui ne contient aucun visuel. Par contre, la photographie qui illustre l'article de *L'Express – L'Impartial* est à comprendre en lien avec les éléments constitutifs que sont le titre, le chapô, la légende de l'image ainsi que le corps du texte. Ces interactions texte-image contribuent à modaliser une activité (jouer à un jeu vidéo violent) et une affaire (l'interdiction des jeux vidéo violents en Suisse). Je décris dans un premier temps la photographie de presse qui accompagne l'article de *L'Express – L'Impartial*, puis analyse dans un deuxième temps les liens entre les éléments constitutifs du texte et l'image. Bien qu'une image ait une forte dimension « isomorphique » (Piette, 2007 : 25)<sup>2</sup>, la description de la photo de presse n'a besoin que de quelques informations contextuelles minimales pour rendre l'image intelligible (Becker, 2001 : 340). Cette dernière montre un jeune homme, de profil et en plan rapproché, qui joue sur un ordinateur sur lequel tourne un jeu de tir à la première personne (FPS<sup>3</sup>). En arrière-fond, on distingue le tronc d'une autre personne assise derrière un ordinateur ainsi que du matériel informatique. Le visage du

---

<sup>1</sup> Geneviève Ingold et Cédric Terzi suggèrent ainsi d'analyser l'étude de la signification des images autant en production qu'en réception (1996).

<sup>2</sup> Selon Albert Piette, « le principe de l'isomorphisme photographique [...] implique la présence sur l'image de tous les traits ayant reçu l'empreinte lumineuse, qu'ils soient intentionnels ou non, importants ou accessoires, qu'ils concernent un élément focalisateur ou des détails » (Piette, 2007 : 25).

<sup>3</sup> Acronyme du terme anglais *First Person Shooter*.

joueur au premier plan est hors-cadre depuis le nez et au-dessus. On y décèle une contraction des muscles de la bouche, comme l'atteste le visuel suivant :

## PARLEMENT

# La Chambre des cantons sonne le glas des jeux vidéo violents

**Qu'importe internet, le commerce en ligne ou la vogue des consoles portables, les parlementaires ne veulent plus voir de jeux violents en Suisse.**

BERNE  
MAGALIE GOUMAZ

**D**ifficile de vouloir le bien des jeunes contre leur gré. Philippe Nantermod, vice-président des jeunes libéraux-radicaux, traite de «has been» les sénateurs qui ont décidé hier d'interdire les jeux vidéo violents. Et il compare ce débat à celui qui faisait rage entre les parents et leur progéniture à la fin des années 1960, à propos du rock'n'roll. Ce n'est pas qu'il adore tirer lui-même virtuellement sur un ennemi potentiel, mais en tant qu'ancien chroniqueur sur les jeux vidéo pour un magazine, il défend ce qui fait partie de la culture des jeunes.

Une «culture» mise à mal par deux motions, acceptées par le Conseil des Etats, après le National en juin dernier. La

sont pas uniquement vendus dans le commerce. Les amateurs jouent sur internet, commandent en ligne, téléchargent. Téléphones de type I-Phone et consoles portables dernier cri cartonnent.

«Ce nouveau marché est gigantesque pour les jeux électroniques et cause déjà suffisamment de tort aux revendeurs», explique Philippe Nantermod pour qui une interdiction des jeux violents ne fera que renforcer la tendance à contourner les enseignes officielles. «La Confédération compte-t-elle mettre en accusation des sociétés basées en Californie pour avoir vendu en ligne un jeu prohibé en Suisse?», questionne-t-il.

Les sénateurs ne sont pas si déconnectés que Philippe Nantermod le pense. Hier, ils ont tenu compte de cet argument. Néanmoins, la violence engendre la violence et ils ont aussi estimé que c'était de leur responsabilité de protéger les jeunes et de fixer des limites.

Les études divergent sur le lien direct entre comportements violents et consomma-



**JEUX VIDÉO** Les sénateurs ont estimé hier que la violence engendrait la violence, même si les études divergent quant au lien qui existe entre les jeux vidéo et les comportements violents.. (KEystone)

Figure 28 Disposition des éléments textuels et visuel de l'article de Magalie Goumaz, L'Express - L'Impartial, 19.03.2010

La photographie de presse *Keystone* et la titraille forment ce que Mouillaud et Tétu nomment un « système discursif » (1989) qui comprend de nombreuses interactions entre le titre, le chapô, la légende et l'image. Ce faisant, cette dernière vient appuyer l'irréversible mort annoncée des jeux vidéo violents telle qu'évoquée dans :

- Le titre : « La Chambre des cantons sonne le glas des jeux vidéo violents »
- Le chapô : « Qu'importe internet, le commerce en ligne ou la vogue des consoles portables, les parlementaires ne veulent plus voir de jeux violents en Suisse. » Ici, le chapô vient préciser le mouvement initié par la décision du Conseil des États, malgré le contexte technophile ambiant.
- La légende de l'image : « **JEUX VIDÉO** Les sénateurs ont estimé hier que la violence engendrait la violence, même si les études divergent quant au lien qui existe entre les jeux vidéo et les comportements violents. » Enfin, la légende sert à préciser les arguments en lien avec l'interdiction totale des jeux vidéo violents et indique que la catégorie « sénateurs » accepte un lien de causalité entre la pratique et l'éventuel passage à l'acte (« la violence engendre la violence »).

Ce joueur plongé dans son FPS, de même que le lieu encombré dans lequel il joue, vient donc appuyer l'« univers sémantique » (Ingold et Terzi, 1996) du texte qui l'accompagne, soit jouer à des jeux vidéo violents. Pour Verón, c'est ce qu'on nomme un « procédé de fond sémantique » (Verón, 1982 : 119-120). La notion de fond sémantique se justifie, pour Verón, par le caractère abstrait des images. Ainsi, un joueur absorbé par son jeu – qui plus est n'importe quel joueur, puisque le cadrage de la photographie *Keystone* ne contient pas le haut du visage de la personne – fait partie d'un « répertoire de fantasmes iconiques des *mass-media*, à la limite de la décoration » (1982 : 120)<sup>1</sup>. Et Verón de poursuivre : « Ce procédé a quelque chose à la fois de spéculaire et de circulaire. Spéculaire, car on montre ce dont on parle. Circulaire, parce que [...] l'image devient en quelque sorte la visualisation d'un concept » : on ne se demandera pas vraiment si le joueur représenté dans l'article de *L'Express – L'Impartial* joue véritablement à un jeu vidéo violent, il y joue par définition, à partir du moment où ce thème est associé à cette image. C'est ce qu'entend Michaël Meyer lorsqu'il avance que la photographie de presse permet « d'introduire dans notre vie quotidienne les standards d'un réalisme auquel on se réfère pour comprendre des situations et des comportements » (2009 : 136). Celle-ci permet au lecteur d'identifier d'une part une action – jouer à un jeu vidéo violent – plutôt qu'une personne précise, et d'autre part, que le joueur est un objet, et non un sujet, de ce décor. Un constat similaire peut être fait en observant le même article de Magalie Goumaz publié dans deux autres titres de la presse romande, soit une fois dans le même groupe de presse, à savoir le groupe ESH Médias (Editions Suisses Holding SA) avec *Le Nouvelliste* (LN, 20.03.2010), et une autre fois dans *La Liberté* (LL, 19.03.2010). Je reproduis ci-dessous les images qui accompagnent ces deux articles :

---

<sup>1</sup> Qui plus est, la photographie de presse provient d'un stock de l'agence *Keystone*, fournisseur de contenus visuels pour de nombreux médias suisses.



Figure 29 Visuel de l'article de Magalie Goumaz, *La Liberté*, 19.03.2010

# La mort annoncée des jeux violents

CONSEIL DES ÉTATS ► Qu'importe l'internet, le commerce en ligne ou la vogue des consoles portables, les parlementaires ne veulent plus voir de jeux violents en Suisse.

MAGALIE GOUMAZ

Difficile de vouloir le bien des jeunes contre leur gré. Philippe Nantermod, vice-président des jeunes libéraux-radicaux, traité de «has been» les sénateurs qui ont décidé hier d'interdire les jeux vidéo violents. Et il compare ce débat à celui qui faisait rage entre les parents et leur progéniture à la fin des années 60, à propos du rock'n'roll. Ce n'est pas qu'il adore tirer lui-même virtuellement sur un «ennemi» potentiel, mais en tant qu'ancien chroniqueur sur les jeux vidéo pour un magazine, il défend ce qui fait partie de la culture des jeunes.

Une «culture» mise à mal par deux motions, acceptées par le Conseil des Etats, après le National en juin dernier. La première précise l'interdiction générale, la seconde pour les



Figure 30 Visuel de l'article de Magalie Goumaz, *Le Nouvelliste*, 20.03.2010

On retrouve des similitudes d'un côté, et des différences d'un autre côté, avec le procédé de fond sémantique de l'article de *L'Express – L'Impartial*. Si un joueur mâle, blanc, non-identifié et équipé d'un casque audio joue à un FPS sur tous les visuels, on note que l'image *Keystone* de l'article de *La Liberté* (Figure 29) gomme davantage le contexte de jeu que les deux autres – voire de jeu collectif si l'on en croit la présence d'autres joueurs aux figures 28 et 30. De plus, ce visuel est plus explicite dans la nature « violente » du jeu puisqu'il représente très concrètement des éclaboussures de sang. Les trois photographies ci-dessus participent à l'iconographie qui se constitue autour de la pratique de « jouer à des jeux vidéo violents » : le joueur face à son écran, jouant à un FPS, devient un thème de base de données d'images de presse. De plus, cette pratique est représentée visuellement par des états psychologiques ou des comportements typifiés : les joueurs sont immergés dans leur activité, soit parce qu'ils semblent concentrés (figure 28), soit qu'ils affichent des mouvements musculaires de la bouche proche du rictus ou de l'hébétude. La photographie de presse participe ainsi à modaliser une expérience, au sens où l'entend Goffman dans *Les cadres de l'expérience* (1991 [1974]). En somme, on peut comprendre l'interaction entre le texte – avec l'annonce d'une mort plus ou moins inévitable des jeux vidéo violents – et l'image comme une « visualisation projective » de ce qui ne sera plus là (Du, 2009) : la pratique « jouer à des jeux vidéo violents », telle que représentée dans l'iconographie des figures 28, 29 et 30, est à comprendre comme une pratique historique qui pourrait prendre fin dans un avenir proche, ou tout du moins comme un problème qui devrait être réglé (Verón, 1994 : 61).

## « Les politiciens n'y comprennent rien »

Lorsqu'il s'agit d'exhiber et d'expliciter les opérations discursives déployées par des acteurs sociaux pour faire sens du monde social et y agir conjointement (Acklin Muji *et al.*, 2007), l'analyse des procédures de catégorisation semble incontournable (Jayyusi, 2010 [1984]), comme nous l'avons vu. En effet, l'analyse des catégorisations d'appartenance étudie la manière « dont des situations sont déterminées par des activités qui, en déployant, classent, hiérarchisent et orientent leur environnement. Ce mode d'analyse vise donc la mise au jour de dispositifs de catégorisation [...] envisagés comme des propriétés de l'action » (Acklin Muji *et al.*, 2007 : 273). Ainsi, le point commun entre les deux articles analysés est l'emploi d'une catégorie qui désigne un collectif comme responsable politique du problème (Gusfield, 2009 [1981]), les « politiciens », désignés par de nombreux synonymes, comme illustré dans le tableau ci-dessous :

Tableau 2 Occurrences des termes désignant la catégorie "politiciens" dans les articles de L'Express-L'Impartial et du Temps

Termes dans l'article de <i>L'Express-L'Impartial</i>	Occurrence(s)	Termes dans l'article du <i>Temps</i>	Occurrence(s)
<b>Chambre des cantons</b>	1		
<b>Parlementaires</b>	1		
<b>Sénateurs</b>	3		
<b>Conseil des États</b>	1	<b>Conseil des États</b>	2
<b>conseillers aux États</b>	1		
		<b>politiciens</b>	2
<b>Parlement</b>	1		

Au-delà du comptage des occurrences et des variations dans l'emploi de cette catégorie d'appartenance (Jayyusi, 2010 [1984]) qui désigne un collectif, on constate qu'elle est opposée dans les deux articles à des individus. Dans l'article de *L'Express – L'Impartial* (EXIM, 19.03.2010), c'est tout d'abord Philippe Nantermod, « vice-président des jeunes libéraux-radicaux », qui est désigné non seulement comme représentant de la catégorie d'appartenance « jeunes », mais également comme « défenseur de la culture des jeunes » [30-31]. Il est le garant de la réalité des jeunes. Dans cette configuration, les énoncés portés par la voix de Nantermod sont là pour condamner une solution prise par la catégorie collective des « sénateurs »<sup>1</sup>, solution jugée comme dépassée. La figure de Nantermod fonctionne dans l'article comme un porte-parole d'une part, mais également comme un médiateur entre « la culture jeune » et le lectorat implicite du quotidien. En tant

<sup>1</sup> De plus, à l'époque, Nantermod n'est pas encore au Conseil national, donc parlementaire. Il sera élu Conseiller national lors des élections fédérales de 2011.

qu'« ancien chroniqueur de jeux vidéo pour un magazine » [27-29], Nantermod est décrit comme disposant des qualifications pour expliquer au lectorat ce qui est en jeu<sup>1</sup>. Deux autres individus s'opposent aux décisions prises par le collectif « sénateurs » : Anne-Seydoux-Christe, elle aussi sénatrice mais instituée en voix discordante au sein même de la catégorie, et Eveline Widmer-Schlumpf, représentante du Conseil fédéral en charge du dossier. Tant l'énonciateur journalistique que la mobilisation de ces trois individus participent à dresser une liste de griefs à l'encontre des « parlementaires ».

Si l'on extrait de l'article les actions ou qualités liées à la catégorie collective de la « Chambre des cantons », il ressort que les parlementaires :

- Veulent le bien des jeunes contre leur gré (énoncé journalistique)
- Sont des « *has been* » (remarque de Nantermod)
- Ne comprennent rien aux modes d'approvisionnement et de consommation des jeux de l'époque (remarque de Nantermod)
- Ne sont pas si déconnectés que Nantermod le pense (énoncé journalistique)
- Risquent de placer la Suisse dans une bulle rose difficilement étanche (remarque de Seydoux-Christe)
- Ont néanmoins le devoir de trouver une solution politique, juridique et sociale au problème, par l'entremise d'une loi qui doit être proposée par le Conseil fédéral (énoncés journalistiques)

Les griefs et mises en garde portés par Nantermod, Seydoux-Christe et Widmer-Schlumpf ont peu de poids face à l'argument « la violence engendre la violence », attribué par l'énonciateur journalistique à la catégorie collective des « sénateurs ». Dans cette perspective, il en va de la responsabilité des adultes de « protéger la jeunesse » en interdisant totalement les jeux vidéo violents.

Dans l'article du *Temps* (LT, 19.03.2010), ce sont encore des individus représentant des collectifs qui s'opposent aux « parlementaires » indistincts. Tiffany Steckler, porte-parole d'Electronic Arts (EA), « numéro 1 de l'industrie vidéoludique »<sup>2</sup> et Nicolas Akladios, président du Swiss Gamer Network, « association de mordus des jeux vidéo en Suisse », s'emploient tous deux à opposer des

---

<sup>1</sup> On notera que l'énonciateur journalistique s'échine à maintenir Nantermod à distance d'une quelconque « déviance » supposée dans la pratique de jeux vidéo violents lorsqu'il nuance la connaissance de Nantermod du monde de la culture jeune : « Ce n'est pas qu'il adore tirer lui-même virtuellement sur un ennemi potentiel, mais en tant qu'ancien chroniqueur sur les jeux vidéo pour un magazine, il défend ce qui fait partie de la culture des jeunes » (EXIM, 19.03.2010) [30-31].

<sup>2</sup> On constate que l'énonciateur journalistique crée une asymétrie dès le sous-titre (ST<sub>T</sub>) entre le « numéro un mondial du jeu » (contexte extra-local) et le « Conseil des États » (contexte local). Cette asymétrie géographique sera renforcée par une asymétrie dans la puissance d'expression des arguments (Chateauraynaud, 2011) par la suite.

arguments à la décision des parlementaires. De nouveau, on retrouve dans le texte des traces des griefs prononcés à l'égard des « parlementaires » qui :

- Ne comprennent ni l'industrie, ni ses consommateurs (propos de Steckler, [22-23])
- Proposent une loi inapplicable : « il est si facile de traverser la frontière pour se procurer [des jeux vidéo violents]. De plus, le téléchargement progresse vite » (propos d'Akladios, [66-69]).

On constate que les deux récits médiatiques basés sur la décision du 18 mars 2010 d'interdire totalement la production, la distribution et la vente de jeux vidéo violents placent des individus face à un collectif indifférencié. La description de récriminations faites à son encontre comporte également un jugement (Garfinkel, 2007 [1967]; Jayyusi, 2010 [1984] : 88). Dans un cas, le « jeu d'arguments » (Chateauraynaud, 2011) des opposants ne pèse pas assez pour empêcher que l'interdiction des jeux vidéo violents n'ait lieu. Dans l'autre, le « jeu d'arguments » des représentants de l'industrie vidéoludique et des joueurs est considéré comme plus valable que celui des politiciens. L'espace discursif des deux articles de presse analysés médiatise des arguments polarisés, incarnés par des individus ou des catégories d'appartenance, qui seront dans le cours de l'article évalués par l'énonciateur journalistique. Pour le dire autrement, la « puissance d'expression » des arguments des uns et des autres, pour reprendre l'expression de Francis Chateauraynaud (2011), est opérée par l'énonciateur journalistique : c'est lui qui décide de leur pertinence et de leur portée. En ceci, il configure le problème de manière à le rendre intelligible.

On pourrait résumer les activités pratiques de description et de jugement effectuées par les articles de *L'Express-L'Impartial* et du *Temps* en lien avec l'idée que les « politiciens n'y comprennent rien » de la sorte :

---

Dans l'article de *L'Express-L'Impartial*,

les politiciens n'y comprennent rien...

MAIS

... la violence engendre la violence

une solution est requise pour

« PROTÉGER LES JEUNES »

Dans l'article du *Temps*,

les politiciens n'y comprennent rien...

DANS CE CAS

... pas de censure pour les créateurs de jeux vidéo

... la norme PEGI fonctionne très bien

« LE JEU EST UNE AFFAIRE D'ADULTES »

---

Les conséquences des arguments avancés ci-dessous – « protéger les jeunes » contre « le jeu est une affaire d'adultes » –, diamétralement opposées, sont déployées dans la partie suivante du prolongement.



### « Protéger les jeunes » contre « le jeu est une affaire d'adultes »

Si la catégorie d'appartenance « politiciens » a permis de soulever ce que les deux articles disent de ses attributs et, en creux, de ce que pourrait être un bon politicien, deux autres catégories d'appartenance ont été mentionnées.

Dans l'article de *L'Express – L'Impartial*, « sénateurs » et énonciateur journalistique affirment que des actions doivent être entreprises pour protéger les jeunes [73-75]. Le cadrage du problème exclut d'autres catégories d'âge. L'article présente leurs habitudes de jeu et de consommation : les « amateurs [de jeux vidéo] jouent sur internet, commandent en ligne, téléchargent » [46-49]. Plus bas, il laisse supposer que certains d'entre eux, les plus fragiles, pourraient se transformer en tueurs : « les images toujours plus proches de la réalité, les scènes de brutalité, l'absence d'empathie pour les victimes influent sur le comportement de jeunes déjà fragilisés » [80-86]. L'énonciateur journalistique maintient un lien possible entre comportement violent, voire meurtrier, et consommation de jeux violents. Le lien de causalité reste ouvert, malgré le fait qu'il soit légèrement mis à distance aux lignes [76-80]. En somme, les jeunes, s'ils jouent tout en étant « fragiles » [85-86], sont potentiellement capables de commettre des tueries, comme le laisse supposer l'énoncé « la violence engendre la violence » (légende de l'image de l'article).

La catégorie « jeunes » renvoie à des individus qui ne s'expriment pas dans l'article mais pour lesquels il s'agit d'envisager des actions collectives. Une analyse des catégorisations fait ressortir que la catégorie « jeunes » est mentionnée comme ce que Sacks appelle une hétéro-catégorie (Sacks, 1979). Celle-ci est employée par des membres, pour reprendre le vocabulaire ethnométhodologique, externes à cette catégorie, dans le cas de la journaliste et des « sénateurs », ou qui prennent leurs distances, comme c'est le cas pour la figure de Nantermod, mais qui entendent l'administrer. On retrouve l'idée formulée pour les troubles et les inquiétudes du chapitre précédent ([« Banning Violent Video Games in Switzerland »](#)). Ici, l'énonciateur semble assigner une place au lectorat potentiel comme désemparé devant les déviances des « jeunes », qui demeurent largement constitués comme des objets (Widmer, 2010b). Les « jeunes » sont excommuniés, au sens de Verón (1982), et apparaissent dans le discours pour servir d'argument à une politique en matière de prévention de la violence ou de protection de la jeunesse, à laquelle le lectorat implicite pourra éventuellement adhérer, inquiet de cette jeunesse potentiellement dangereuse.

Enfin, on peut reprendre l'idée de Widmer selon laquelle les dispositifs de catégorie (Sacks, 2014 [1972]) « définissent des rapports sociaux » (Widmer, 2010c : 42). Dans son article « Remarques sur les classements d'âge » (2010c), Widmer précise que les dispositifs de catégorie produisent des attitudes généralisées envers des groupes. On comprend donc dans l'article de *L'Express – L'Impartial* (EXIM, 19.03.2010), en creux, qu'il y a des adultes (et des « parlementaires ») pour lesquels les jeunes constituent un problème. Cette relation, faisant référence à des catégories d'âge généralisées, place comme nous l'avons vu en introduction la catégorie « jeunes » à l'opposé d'un

nous formé d'une catégorie d'appartenance non explicitée, les « adultes ». Si les jeunes sont considérés comme « fragiles » par les adultes (énonciateur journalistique, parlementaires et lectorat implicite), ces derniers se conçoivent *a contrario* comme « normaux ».

Dans l'article du *Temps*, le jeu est une affaire d'adultes [28-29] de part en part. Deux premiers arguments sont avancés par Steckler, porte-parole d'Electronic Arts (EA). Premièrement, la liberté de consommation de jeux vidéo est justifiée par l'indication de la moyenne d'âge des joueurs de 28 ans [29-30]. Deuxièmement, les créateurs de jeux vidéo sont également des adultes qui doivent pouvoir créer librement [49-54]. L'article va ensuite cadrer le débat autour des jeux visés par les « politiciens », déjà « interdits aux moins de 16 ans et moins de 18 ans » [35-37]. Le désaveu du projet politico-légal de l'interdiction totale des jeux vidéo, partagé par l'énonciateur journalistique et les personnes interrogées dans l'article, s'appuie notamment sur les mesures prises ou à prendre pour prendre en charge les « enfants » [47] ou « mineurs » [60]. Ainsi, la catégorie d'appartenance « jeunes » est mentionnée en creux, lorsqu'il en va pour les adultes de faire respecter le système d'évaluation PEGI d'une part (soutenu tant par Steckler qu'Akladios), d'agir en parents responsables d'autre part, et enfin de prendre des mesures en tant que distributeurs – adultes – pour « éviter la vente de jeux avec du contenu pour un public adulte à des mineurs » [45-47].

### Remarques conclusives

Que peut-on retenir de l'expérience des jeux vidéo violents telle qu'elle est proposée par *L'Express* – *L'Impartial* et *Le Temps* ? Au sortir de ce prolongement, l'analyse montre « qu'un même contenu peut être pris en charge par des structures énonciatives très différentes : dans chacune de ces structures énonciatives, celui qui parle (l'énonciateur) se construit une « place » pour lui-même, « positionne » d'une certaine manière le destinataire, et établit ainsi une relation entre ces deux places » (Verón, 1985 : 209). La présentation du traitement des jeux vidéo de manière plus générale, en ouverture de chapitre, indique que la relation entre les places d'énonciateur et de destinataire varie d'un titre de presse à l'autre, mais également d'une rubrique à l'autre à l'intérieur du même quotidien. Si ces rappels rendent compte des conditions d'une relation entre un média – ou une rubrique – et son audience, il semble heuristiquement plus fructueux de dépasser la simple analyse du champ médiatique telle que proposée par Verón. En effet, comme l'indique Bovet, l'intérêt réside surtout dans la « façon dont un média propose à son audience un rapport spécifique à une situation éventuellement problématique » (2007 : 30).

Ainsi, l'insertion des articles analysés de *L'Express* – *L'Impartial* et du *Temps* dans la rubrique « Suisse », les deux fois, atteste de la « problémativité » (Quéré et Terzi, 2015) du sujet dans l'espace public suisse. Malgré cela, les différentes dimensions analysées dans la partie « Prolongement » montrent que les titres divergent quant à l'importance à accorder au problème. L'article de *L'Express* – *L'Impartial* et celui du *Temps* diffèrent tant sur la thématisation du problème – à

l'exception de la critique de la catégorie « parlementaires » – et la temporalité de son traitement, que sur la solution préconisée pour y « remédier ». Il en résulte un rapport différencié de chaque média issu de la même décision politique. Reprenons les principaux résultats de l'analyse. Premièrement, la description du « contexte de l'énonciation » a fait ressortir que sur la surface de la page, l'article de *L'Express – L'Impartial* est mis en avant, alors que l'article du *Temps* consiste en un sujet de seconde zone, ce dernier étant disposé en bas de page. Deuxièmement, l'analyse des titres et des chapô des deux articles indique des modalisations temporelles très différentes de la résolution envisagée. Pour l'un, l'interdiction des jeux vidéo violents est une évidence à court terme, pour l'autre l'interdiction à venir est indéterminée et à proscrire. Troisièmement, la photo de presse de l'article de *L'Express – L'Impartial* modalise l'expérience médiatique du problème grâce à un « procédé de fond sémantique » (Verón, 1982). De ce fait, l'image qui accompagne l'article a une dimension « circulaire » (*Ibid.*), elle permet la visualisation immédiate du concept de « jouer à un jeu vidéo violent ». Enfin, une analyse des dispositifs de catégorisation met en évidence le fait qu'aussi bien *L'Express – L'Impartial* que *Le Temps* désapprouvent les agissements des parlementaires, ceci sous la forme d'une critique de type « les politiciens [ne] comprennent rien » au problème des jeux vidéo violents. Néanmoins, le premier quotidien considère qu'il est du rôle des adultes de « protéger les jeunes » face à ce problème. À l'inverse, le deuxième quotidien considère que la question des jeux vidéo violents est une thématique qui s'adresse à des adultes de part en part. De ce point de vue, il n'est guère besoin de légiférer pour les interdire.

Si *L'Express – L'Impartial* et *Le Temps* attestent de la problématicité des jeux vidéo violents, on constate qu'il existe un rapport différencié qui configure une expérience publique spécifique par leurs destinataires. On pourrait comprendre que le quotidien régional considère le problème des jeux vidéo violents comme un problème public, soit « « quelque chose » à propos de quoi « quelqu'un » doit faire quelque chose », pour reprendre la terminologie de Gusfield (2009 [1981] : 5). Ce qu'il s'agit de faire reste cependant plutôt flou, le désabusement dominant l'article de *L'Express – L'Impartial*. La phrase conclusive, « En attendant, les jeunes auront le temps de remplir leurs stocks ! » [112-114], qui se termine par un point d'exclamation, marquerait même comme une complicité de type « ce n'est pas plus mal que les jeunes puissent continuer à se procurer ces jeux, en attendant l'aboutissement d'une législation ». À l'inverse, pourrait-on voir dans le traitement médiatique du *Temps* une formulation de la problématicité en termes de « problème de société »<sup>1</sup> ? S'il y a bien problématization de la situation, *Le Temps* ne conçoit pas de la publiciser davantage, verrouillant en ce sens momentanément la dynamique de publicisation et la recherche de solution. Ainsi, le journal propose de considérer qu'il n'y a aucune raison de chercher à constituer un public (un Public au sens de Dewey (2010b [1927])), désavouant par là même ce type d'initiatives.

---

<sup>1</sup> Pour une discussion de la différence entre « problème de société » et « problème public » (Widmer, 2004; 2010b), voir le chapitre 2 [Des troubles à la restauration de l'ordre moral](#).

## Troisième partie

# L'expérience des jeux vidéo violents dans les arènes vidéoludiques



## Chapitre 6

### Vivre une partie de jeu vidéo violent



## Vivre une partie de jeu vidéo violent

« Rodrigue (23 ans) et Célestin (21 ans) sont frères et habitent ensemble dans un appartement à Lyon. [...] Rodrigue a invité plusieurs de ses amis étudiants – Maxime, Xavier et Benoît – à venir passer la soirée chez eux pour jouer à des jeux vidéo dans leur salon. Il y a à boire (des sodas et de la bière), à manger (des pizzas) et, surtout, des consoles (PlayStation 2 et PlayStation 3) et différents jeux sur lesquels le groupe va pouvoir s'affronter, en solo ou en équipe : des jeux de tir à la première personne [...], des jeux de combat [...] et des jeux de course automobile [...]. En apparence très caractéristique d'une certaine représentation des pratiques vidéoludiques (jeunes hommes, jeux violents, junk-food), cette longue session de jeu (plus de cinq heures) met en présence de jeunes adultes dont les niveaux de socialisation sont variables (c'est la première fois que Célestin rencontre les amis de Rodrigue), comme les niveaux de compétence vidéoludique. [...] Cette session est surtout l'occasion de saisir finement l'évolution des interactions entre joueurs, et entre joueurs et espaces vidéoludiques. [...] La diversité des jeux joués est aussi l'occasion de tester les différents degrés de maîtrise de chacun [...], de navigation dans les environnements numériques, mais aussi l'occasion de vérifier la fonction sociale du jeu, de se moquer des uns et des autres, de renforcer les liens de sociabilité (les amis échangent des anecdotes, parlent – beaucoup – de jeux vidéo et un peu d'autres choses)... Bref, de passer une bonne soirée » (Ter Minassian *et al.*, 2021 : 131-132).

La présentation des deux premières parties de la thèse – l'expérience des jeux vidéo violents dans les arènes politico-parlementaires et dans l'espace public médiatique – s'est focalisée sur le travail de configuration et de traitement du problème public. En somme, ces parties portent d'une part sur l'aspect moral du jeu vidéo violent. En effet, une grande partie des participants des différents publics mentionnés jusqu'ici semble répondre positivement à la question « Est-ce mal de jouer à des jeux vidéo violents ? » (*Is it wrong to play violent video games?*) (McCormick, 2001). D'autre part, ces publics aux contours flous s'inquiètent des effets de tels jeux sur le comportement de leurs usagers. Dans cette optique, certains agents sociaux se mobilisent et cherchent à mobiliser un Public pour résoudre le problème qu'est celui des jeux vidéo violents. De plus, nous avons vu se dessiner le fait que, dans la présentation de ces deux parties des chapitres de thèse correspondants, les membres décrits comme appartenant aux catégories de « jeunes », de « joueurs » ou encore de « jeunes joueurs » sont des « absents non remarqués »<sup>1</sup>, davantage envisagés comme des objets que comme des sujets dans les discours qui visent à les protéger (Widmer, 2010b). J'entends aller voir des sujets non dotés de parole publique aux prises avec la pratique débattue de jouer à des jeux violents, en les observant dans la dernière partie du cœur de ma thèse, à savoir l'expérience des jeux vidéo violents dans les arènes vidéoludiques.

Précisons d'emblée ce que l'on entend par là. On retrouve plusieurs aspects interactionnistes de l'expérience dont fait mention Dewey : premièrement, l'expérience est la résultante des transactions

---

<sup>1</sup> Je me permets de me réapproprier sauvagement le terme d'« absence remarquable » (*relevant absence*), employé par Sacks *et al.* (Sacks, Schegloff et Jefferson, 1974; Sacks, 1992), dans l'analyse de conversation.



entre un organisme et son environnement. Triclot, dans son ouvrage *Philosophie des jeux vidéo* (2011), précise que l'interaction avec les jeux vidéo crée une « expérience instrumentée » qui produit un état halluciné qui se déploie dans un espace intermédiaire, entre le joueur et la machine. Cette première dimension est à relier à ce que Dewey nomme « vivre une expérience » : l'auteur distingue en effet le fait de « faire l'expérience » de ce qui nous entoure, les éléments (éventuellement instrumentés) avec lesquels nous interagissons et le fait de « vivre une expérience », soit l'idée d'un événement vécu de part en part (Dewey, 2010a [1934] : 83). Pour le dire autrement,

« La pratique du jeu vidéo est une expérience et, à l'échelle d'une session de jeu, même courte, à un moment donné et dans un espace donné, il génère des micro-interactions sociales et spatiales qui rendent compte des relations des individus avec le jeu (leur engagement dans la pratique), le contexte de la pratique et les individus entre eux » (Ter Minassian *et al.*, 2021 : 137).

Deuxièmement, l'expérience est comprise comme une expérimentation, soit la « liaison entre éprouver et agir » (Dewey, 2010a [1934] : 94-111) dans un environnement numérisé. Sans vouloir nécessairement dupliquer l'optimisme deweyen, on peut retenir de cette dimension expérimentale de l'expérience l'idée que les « objets numériques ont ceci de particulier qu'ils suscitent, sur la durée, un régime d'excitation exploratoire » (Auray et Vétel, 2013 : 181). Troisièmement, nous l'avons vu, l'expérience comme expérimentation comporte une part importante d'innovation. Peut-on faire dès lors un parallèle entre cette dimension de l'expérience et la possibilité laissée aux joueurs d'une « appropriation ludique » (Bonenfant, 2015) ? Quatrièmement, la pratique des jeux vidéo peut être partagée, à savoir qu'elle consiste parfois en un contexte durant lequel la communauté des joueurs se réunit et partage une expérience vidéoludique. Malgré cela, elle relève de la transaction privée dont parle Dewey (2010b [1927]). Dit autrement, quand bien même cette expérience est partagée, elle est à concevoir comme une expérience privée, soit celles des membres d'une communauté dont l'appartenance se définit par le partage d'une pratique bien spécifique. Ces précisions me permettent de voir que l'expérience des jeux vidéo violents dans les arènes vidéoludiques, telle qu'elle est présentée ici, s'approche partiellement de la définition de l'« expérience virtuelle » faite par Vincent Berry, soit « ce que les mondes numériques font et font faire à leurs habitants, comment ils sont vécus, quelles significations ils produisent, quels savoirs et compétences ils mobilisent » (2012b : 22). En effet, on peut la compléter par ces interrogations : comment un joueur interagit-il avec son environnement instrumenté ? Quelles expérimentations produit-il ? Quelle appropriation en fait-il ? Dès lors, quels sont les « régimes d'expérience »<sup>1</sup> rencontrés par les joueurs

---

<sup>1</sup> La notion de « régime d'expérience » mobilisée par Triclot (2011) rejoint fortement la notion d'expérience chez Dewey. Pour le premier, il y a d'une part plusieurs régimes d'expérience, soit plusieurs manières de jouer, parfois même à l'intérieur de la même partie de jeu. D'autre part, il est nécessaire de prendre en compte l'environnement instrumenté avec lequel interagit la personne qui joue. Enfin, Triclot s'intéresse aux conséquences des transactions entre l'environnement et l'individu jouant aux jeux vidéo. Sa perspective est tant socio-technique qu'historique. Par exemple, la culture *hacker* a fortement influencé, selon lui, les premiers jeux vidéo des années 1970 et leurs manières d'être joués.

de jeux violents (Triclot, 2011) ? Dans la réalisation de mon enquête sur le problème des jeux vidéo violents, il me restait à trouver un *perspicuous setting* (Garfinkel et Wieder, 1992 : 184), c'est-à-dire une situation dans laquelle ce problème a constitué un enjeu pratique pour ses participants (Bovet, 2007 : 285). Une telle situation s'est présentée sous la forme de parties de jeu diffusées sur Twitch.tv, une plateforme de *live streaming*. Il me faut cependant dissiper tout flottement quant à la nature de cet enjeu pratique et de son inscription dans la temporalité du problème des jeux vidéo violents. En effet, la présentation puis l'analyse qui suivent ne traitent pas de la dimension publique du problème : les personnes qui interagissent ne mentionnent jamais explicitement l'existence d'une quelconque interdiction des jeux vidéo violents en Suisse, ne parlent pas de se mobiliser ou non, Näf n'est jamais cité, etc. De plus, au moment des faits, soit quand des joueurs et des spectateurs participent au *live streaming* de parties de jeu vidéo, quatre ans ont passé depuis que les Chambres fédérales ont demandé au Conseil fédéral de légiférer sur l'interdiction des jeux vidéo violents. À ce moment-là, le problème public est confiné.

Au milieu des années 2010, la diffusion de parties de jeux vidéo via des plateformes de *streaming* se popularise. Pour reprendre les propos de T.L. Taylor (2018) ou de Krichane (2019), le *streaming* de jeux vidéo devient une pratique vidéoludique ordinaire, dont les vidéos cumulent plusieurs milliards de vues. Précisons tout de même que la pratique qui consiste à être spectateur d'une diffusion en direct devient ordinaire, alors que sa production reste une pratique partagée par une infime minorité de vidéastes-joueurs (Ter Minassian *et al.*, 2021 : 115). Parmi cette petite communauté de créateurs de contenus vidéoludiques, il est dès lors possible de suivre des joueuses et des joueurs suisses qui pratiquent des jeux vidéo violents dans leur « site naturel » (Cefai, 2007). À titre d'exemple, le premier Youtubeur « jeux vidéo » francophone connu, le joueur suisse romand Benoît Moreillon alias Benoitdx9, commençait à cette époque à diffuser ses parties en direct sur la plateforme Twitch.tv. Celui-ci jouait à *Call of Duty : Black Ops III* (Infinity Ward, 2015) ou *Counter-Strike* (Valve Corporation, 2000 – 2012), des jeux de tirs à la première personne (FPS) décriés par des publics inquiets. À la même période, je remarquais qu'une joueuse suisse romande, alias Pixelle, lançait sa chaîne Twitch. Il convient d'explicitier ici la question du genre qui parcourt l'entier de ma thèse. Jusqu'ici, nous n'avons principalement parlé que de jeunes hommes jouant à des jeux vidéo. Leur pratique a été liée à des comportements déviants (comme l'addiction) ou criminels, comme l'atteste l'analyse des textes politico-parlementaires ou médiatiques qui s'inquiètent de la violence contenue dans les jeux vidéo et, partant, pouvant mener à des comportements (très) violents, comme des tueries. Or voici qu'apparaît dans le travail une joueuse de jeux vidéo (parfois violents). L'expérience des jeux vidéo violents dans l'arène vidéoludique prend donc en compte la dimension du genre dans sa restitution. Partant, Pixelle se décrit comme *gameuse* et *Youtubeuse*. Elle avait pour ambition originelle de découvrir avec sa communauté naissante des jeux qu'elle testait pour la première fois. Puis, petit à petit, celle-ci diffusait des parties de jeux qu'elle affectionnait particulièrement, parmi lesquels se trouvaient des jeux vidéo dits « violents », comme *Grand Theft*

*Auto Online* (Rockstar Games, 2013) ou *Garry's Mod Dark RP* (Facepunch Studios, 2004). Partie d'un relatif anonymat, la *streameuse* dispose en deux ans d'un compte qui rassemble un millier d'abonnés. Ses diffusions en direct atteignent, au sommet de sa popularité – peut-être toute restreinte –, quelque 200 à 300 spectateurs<sup>1</sup> qui peuvent commenter et faire des dons<sup>2</sup>. La plateforme de *streaming* permet de revoir les diffusions faites par ses usagers. J'ai ainsi débuté la récolte et l'analyse de « données naturelles » de jeu en vue de saisir la violence contenue dans les jeux vidéo joués comme « enjeu pratique » pour la joueuse et les autres participants du *stream*. Dès lors, l'analyse que j'effectue porte sur une *gamense* dans la situation particulière de présentation du jeu à son public. Le chapitre suivant, [« “Retrouvez-moi sur Twitch !” La gestion du live streaming comme relation au public et entrée en jeu »](#), se base sur l'étude de cas des comptes de Pixelle et des *accounts* (Garfinkel, 2007 [1967]) qu'elle produit en situation de diffusion.

Le présent chapitre décrit premièrement comment le problème des jeux vidéo violents constitue un enjeu pratique pour Pixelle (Garfinkel et Wieder, 1992). Deuxièmement, il traite des spécificités de la diffusion de parties de jeu en direct par rapport à d'autres pratiques vidéoludiques et revient plus spécifiquement sur la condition de spectateur de partie vidéoludique. Enfin, il contient des précisions sur ma dette envers les écrits qui m'ont permis de produire une analyse pragmatiste de sensibilité ethnographique à propos des pratiques vidéoludiques, en particulier les textes de Goffman, qui offrent à l'ethnographe « quelque chose qui équivaut à un assortiment de puissantes lunettes » (Wieder, 1974 : 6).

## Décrire les circonstances où la violence dans les jeux vidéo apparaît comme un enjeu pratique

La violence dans les jeux vidéo violents constitue-t-elle un événement notable dans les interactions des sessions de jeu de Pixelle ? Sans divulguer totalement le compte rendu qui en est fait au chapitre 7 [« Retrouvez-moi sur Twitch ! »](#), je répondrai néanmoins par la positive. Elle fait pleinement partie de l'*accountability* des situations et des actions des diffusions en direct. Pour ce faire, il s'agit de « décrire les circonstances dans lesquelles [la violence des jeux vidéo violents] est plus ou moins explicitement mobilisé[e] » (Garfinkel, 1991). Celle-ci ne doit pas être conçue comme une structure sous-jacente des rencontres de jeu que j'aurai dégagée de manière « objective », mais comme une préoccupation des membres de la situation, et « à ce titre comme une ressource cruciale de l'*accountability* de leurs actions » (Bovet, 2007 : 283). L'essentiel de l'analyse

---

<sup>1</sup> Deux précisions quant à la notion de spectateur. D'une part, je l'emploie comme raccourci du terme d'« internautes-spectateurs », qui décrit plus précisément les membres de l'audience d'un *live streaming* (Gomez-Mejia, Nicey et Stalder, 2020 : 23). D'autre part, le spectateur est à comprendre comme un spectateur « émancipé » au sens de Rancière (2008), soit comme nous l'avons vu un spectateur qui ne reste pas inactif mais compare, relie, critique et « compose son propre poème avec les éléments du poème en face de lui » (*Ibid.*).

<sup>2</sup> Sur les possibilités techniques d'interaction entre le public et la personne qui *stream*, voir plus bas la partie [Les spécificités du live streaming](#).

consiste dès lors pour moi à décrire les circonstances où la question de la violence devient un événement interactionnel notable dans les sessions de jeu. Nous le verrons dès lors par la suite, réaliser une diffusion en direct consiste à réaliser une performance dans laquelle la répétition est centrale. Ainsi, jouer avec la violence, dans certains jeux, revient à la performer sans cesse, de manière commune.

Une précision s'impose quant à mon travail de description. L'analyse que je propose de l'expérience des jeux vidéo violents est explicitement fondée sur l'expérience que j'ai eue de cet environnement normatif, et plus précisément sur la manière dont j'ai dû apprendre à y ajuster mon regard et mon écoute, pour observer et comprendre ce qui s'y passait (Terzi, 2010 : 180). Dès lors, la description ethnographique doit documenter la manière dont j'ai été familiarisé avec les aspects ordinaires et routiniers des sessions de jeu de Pixelle, apprenant à y reconnaître les formes et les relations internes qui les constituent, à les voir à l'œuvre dans les activités routinières de Pixelle, et éventuellement des autres joueurs et des spectateurs, et à s'y référer pour interpréter ou pour expliquer les comportements des personnes dans la situation (*Ibid.* : 177). Ce faisant, je développe ma « méthode documentaire d'interprétation » (Garfinkel, 2007 [1967]).

## Les spécificités du *live streaming* comme multi-activité complexe

Parmi les pratiques vidéoludiques ordinaires, le *streaming* contient quelques spécificités qu'il s'agit dorénavant de préciser. Si le jeu et plus particulièrement le jeu vidéo contiennent tous deux une part spectatorielle dans leur pratique (Surman, 2007; Fernandez-Vara, 2009; Blanchet, 2015) – nous y reviendrons plus bas dans la partie [La condition de spectateur de jeux vidéo](#) –, le *streaming* de jeu vidéo accentue cette dimension (Cheung et Huang, 2011; Smith, Obrist et Wright, 2013; N. Taylor, 2016; Urbas, 2016; Champlin, 2019; Krichane, 2019 ; Coavoux et Roques, 2020). La diffusion en direct de jeux vidéo est aujourd'hui la forme de retransmission *live* en ligne qui génère le plus de profits et qui peut se targuer d'avoir le plus grand nombre de producteurs de contenus, d'une part, et de spectateurs d'autre part (Recktenwald, 2017 : 68; T. L. Taylor, 2018 : 3). Dans cette constellation, le site internet Twitch.tv est la plus grosse plateforme de *live streaming* de jeux vidéo<sup>1</sup>. Son fonctionnement est décrit succinctement par Recktenwald (2017 : 68) : « The broadcasters live record themselves while they play video games and simultaneously engage in video-mediated communication (VMC) with their viewers. The audience spectates the gameplay and uses chat messages to write to the broadcaster ». La diffusion en direct est comprise comme une « interaction focalisée » médiée, à savoir une situation où des participants « se rassemblent ouvertement et

---

<sup>1</sup> Selon l'article du site web *BusinessOfApps.com*, Twitch compte, en février 2019, 2,2 millions de vidéastes qui emploient ses services quotidiennement, et quelques 15 millions de spectateurs y sont connectés tous les jours. Accès : <https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/>, consulté le 18/08/2019.

s'orientent vers un foyer [...] d'attention visuelle » (Goffman, 2013 [1963] : 78). De ce fait, le *live streaming* de jeux vidéo présente des propriétés situationnelles (*Ibid.*) qui en font une production complexe, selon T.L. Taylor (2018 : 73-80). Détaillons certaines de ces propriétés dès à présent.

Le premier aspect concerne l'environnement communicationnel de Twitch, comme le précisent la figure et la description suivantes<sup>1</sup> :



Figure 31 Représentation schématique d'une page de streamer sur Twitch.tv (Recktenwald, 2017 : 70)

« La figure [31] est une représentation schématique d'une page de vidéaste (*broadcaster*) sur Twitch.tv. On retrouve une barre de navigation sur la gauche, qui permet aux usagers de naviguer entre différents jeux et chaînes proposées sur le site. En haut de la page, le nom du vidéaste va être affiché. Ce dernier peut ajouter un titre à la retransmission en cours. Le bas de la page consiste en des boutons d'actions *social media*, qui permettent aux usagers de suivre (*follow*), s'abonner (*subscribe*) ou partager le contenu (*share*). Sur la droite se trouve l'écran de *chat* de Twitch. Les abonnés peuvent y communiquer par messages écrits, tout en employant des émoticônes spécifiques à Twitch. Il n'y a pas de limite maximale au nombre de participants dans un *chat*. Certaines chaînes sont très actives et disposeront de milliers de spectateurs. Ce qui signifie que les messages ne sont parfois visibles qu'entre 2 et 3 secondes avant qu'ils soient évincés par de nouveaux messages. Au centre de la page web se trouve le *streaming* vidéo. Il contient d'une part la séquence de jeu (*video stream*) et l'enregistrement intégré de la *webcam* d'autre part » (Recktenwald, 2017 : 70-71).

L'environnement communicationnel de Twitch joue un grand rôle dans l'engagement du vidéaste, au sens de Goffman (2013 [1963]), dans la diffusion de ses parties pour un public. Plus particulièrement, les conditions physiques et matérielles participent de ce qui peut être considéré, durant le *stream*, comme un engagement principal (une activité qui retient l'essentiel des efforts de l'acteur) ou comme un engagement latéral (une activité qui ne retient qu'une petite partie des efforts

<sup>1</sup> La description est le résultat de ma traduction du texte de Recktenwald (2017).

de l'acteur). Ainsi que le note Recktenwald (2017), il est fréquent que des vidéastes disposent d'une configuration avec deux écrans, où le premier serait dédié au jeu et le deuxième au *chat*. Ce dernier est disposé à proximité de l'écran principal, mais nécessite que le vidéaste réoriente son regard ou son corps lorsqu'il se focalise sur l'un ou l'autre des écrans (*body or gaze re-orientation, Ibid. : 71*). Cette précision me semble importante s'agissant des descriptions à venir. En effet, Pixelle utilise une telle configuration pour ses *live streams* : lorsqu'elle joue, elle fait face à son premier écran et à la *webcam* qui la filme. Elle tourne la tête ou une partie de son tronc pour lire le *chat* sur son deuxième écran, disposé à la droite de l'écran principal. Il arrive parfois qu'elle ne puisse accorder sa pleine attention simultanément au *chat* et à sa partie en cours. Ainsi, partant de l'idée que les acteurs sociaux ne sont pas des idiots culturels (Garfinkel, 2007 [1967]), j'avancerais que la *streameuse* joue de l'orientation de son corps pour rendre *accountable* son attention changeante, par exemple lorsqu'elle se tourne vers le *chat* pour montrer qu'elle suit ce qu'écrit son public, ou lorsqu'elle ne le fait pas pour montrer son engagement exclusif dans le jeu. Les éléments présentés jusqu'ici peuvent être résumés par le tableau ci-dessous :

Tableau 3 Résumé des éléments constitutifs de l'environnement communicationnel de Twitch.tv (Recktenwald, 2017 : 71)

Participant	Champ de vision	Relation à l'activité	Ressources communicationnelles	Nombre
Vidéaste	<i>Stream</i> ou <i>chat</i>	Joueur et <i>performer</i>	Voix et non-verbal	Individuel
Audience	<i>Stream</i> et <i>chat</i>	Spectateur	Messages écrits et émoticônes	Illimité

De plus, T.L. Taylor va également considérer le reste du décor (*set design*) dans la définition de l'environnement du *stream*, comme l'éventuel fond vert derrière la personne qui le réalise, ainsi que des sons supplémentaires ; de même que l'infrastructure matérielle et numérique (2018 : 73;79).

Le deuxième aspect porte sur le fait que la personne qui *stream* est tenue d'effectuer une performance digne d'être regardée (Surman, 2007). Autrement dit, la diffusion doit remplir certains critères de *watchability* (Champlin, 2019). Cela suppose qu'elle comporte une dimension spectatorielle dans ce qui est joué à l'écran (*playability*) d'une part et, d'autre part, dans ce qui mérite d'être raconté, soit ce que Sacks nomme la *tellability* (1992 : 779). T.L. Taylor (2018) observe en effet que les actions qui se passent dans le jeu sont généralement accompagnées d'un commentaire du vidéaste, qui consiste à énoncer à voix haute (*think-aloud method*) son processus de pensée alors qu'il interagit avec le système de jeu (*moment-to-moment actions commenting*). Le discours se veut divertissant ou engageant : le *streamer* fait ainsi souvent appel à l'humour (Woodcock et Johnson, 2019 : 4), à la frustration ou au suspense (T. L. Taylor, 2018 : 75). La personne en charge de la diffusion peut également analyser et évaluer la partie en cours. La valeur d'un *stream* s'exprime parfois dans les réflexions sur les mécanismes du jeu, le design, le *gameplay*, les impressions

personnelles ou d'autres aspects du jeu en lui-même (*Ibid.* : 75). L'article ci-dessous et le prolongement qui en découle donnent des exemples d'évaluations ou d'analyses effectuées par Pixelle. Ces deux couches, le commentaire et l'analyse, sont dans la pratique difficiles à distinguer l'une de l'autre. Le tout est au centre de la spécificité de la diffusion en direct, que l'on considère comme une « pratique bavarde » (Coavoux et Roques, 2019), qui doit atteindre les exigences d'intérêt du public et qui la distingue d'autres formes d'« être au jeu » plus silencieuses.

Le troisième aspect concerne l'emploi de « techniques relationnelles » (Cochoy, 2008) par la personne qui diffuse ses parties de jeu, que certains relient au « travail affectif » (*affective labor*) des vidéastes pour créer une proximité (Woodcock et Johnson, 2019; Coavoux et Roques, 2020). Dans le but d'animer et d'agrandir sa communauté, empruntant des techniques conversationnelles proches du *community management* (Jammet, 2015), le *streamer* va chercher à ce que les spectateurs emploient les boutons d'actions *social media* décrits plus haut (voir Figure 31), afin qu'ils suivent, s'abonnent ou partagent la vidéo. Pixelle atteste oralement de l'arrivée d'un nouvel abonné par un remerciement circonstancié, par exemple, si les événements dans le jeu ou pendant la diffusion le permettent<sup>1</sup>. Dans un même temps, le vidéaste doit être attentif à ce qui se passe avec ses spectateurs et interagir avec eux. En termes goffmaniens, il veille au « travail de face » (*facework*) qui assure le respect de sa face et celle des autres (Goffman, 1974 [1967])<sup>2</sup>. Ceci signifie que la personne qui *stream* surveille le *chat* en fonction des autres activités qu'elle a à gérer. La prise en compte de l'audience se traduit de plusieurs manières. T.L. Taylor estime que les vidéastes ont tout intérêt, exception faite des e-sportifs, à construire un lien avec leurs abonnés en leur donnant accès à certains aspects de leur intimité, en distillant quelques informations personnelles (T. L. Taylor, 2018 : 102-104). Dans un mouvement opposé, le *streamer* peut s'enquérir de l'humeur de son public, de manière générale, et de certains de ses abonnés en particulier. Pixelle alimente des liens électifs avec certains de ses abonnés, par exemple, en les nommant par leur pseudonyme, en leur demandant comment ils vont, en mentionnant des expériences partagées antérieures, etc. Enfin, dans cette configuration, le vidéaste a généralement une « position exposée » (Goffman, 2013 [1963] : 109), ce qui suppose qu'il « doit se tenir prêt à être approché par des inconnus » (*Ibid.*). Ainsi, dans le cas de Pixelle, le fait qu'elle s'expose amène des membres du public à se sentir autorisés à lui parler mais également à lui faire des demandes, parfois exceptionnelles. Ces demandes sont genrées, lorsqu'elles peuvent par exemple être d'ordre sexuel : T.L. Taylor indique

---

<sup>1</sup> Lors d'un nouvel abonnement, un signal sonore est déclenché et une mention écrite apparaît à l'écran indiquant le pseudonyme de l'abonné.

<sup>2</sup> Pour Goffman, la face est « la valeur sociale positive qu'une personne revendique effectivement à travers une ligne d'action que les autres supposent qu'elle a adoptée au cours d'un contact particulier » (1974 [1967] : 9). La face n'est pas logée à l'intérieur ou à la surface d'un individu mais est diffuse dans le flux des événements de la rencontre, précise I. Joseph (2009 : 123). Dès lors, le « travail de face » (ou la figuration) est la « pratique habituelle et normalisée par laquelle une personne prévient tout événement dont les implications [...] seraient susceptibles de mettre en danger la situation d'interaction » (*Ibid.*).

dans son ouvrage sur Twitch (2018) qu'il n'est pas rare pour des *streameuses* qu'on leur demande de danser pour leur public, de dévoiler leur décolleté, etc.

Dernier aspect, les plateformes de *live streaming* telles que Twitch permettent des échanges marchands qui se traduisent la plupart du temps par des dons que font des abonnés aux vidéastes (Woodcock et Johnson, 2019 : 7). Dans la logique du don / contre-don (Mauss, 2007 [1924]), il est attendu de la personne qui diffuse qu'elle atteste tout du moins du don, puis, suivant le montant reçu, qu'elle donne une contrepartie. Pixelle (2015c) effectue par exemple une « galipette » suite à un don dans une partie de *DayZ* (Bohemia Interactive, 2013). Une deuxième solution permettant aux vidéastes de générer des revenus est d'offrir la possibilité d'un abonnement payant à leur chaîne. Dans le cas de Pixelle, cette option n'est pas activée, mais elle reçoit de temps à autre des dons de certains de ses abonnés<sup>1</sup>. Enfin, le *streamer* peut recevoir des rétributions financières par l'intermédiaire de partenariats commerciaux. Il semble que Pixelle n'ait pas eu recours à ce procédé.

### Les dimensions séquentielle et interactionnelle du *live streaming*

La production d'une retransmission sur Twitch n'est pas uniquement le résultat des différentes couches décrites jusqu'ici. Lorenza Mondada propose justement de considérer la manière dont les interactions sociales situées s'appuient sur les propriétés de l'environnement local à disposition : « action is passively shaping and being shaped by this ecology » (2012 : 232)<sup>2</sup>. En tant que multi-activité complexe, la diffusion en direct comporte deux dimensions centrales : son déroulement est une suite d'enchaînements séquentiels d'événements dans le jeu et d'énoncés (dimension séquentielle) et d'interactions multimodales (dimension interactionnelle), entre les protagonistes du *stream* (la personne qui diffuse, les éventuels autres joueurs, ainsi que le public).

Comme le suggère Recktenwald (2017), lors d'un *live stream*, le sens des événements qui émergent progressivement est contextuel et est négocié localement tant par la personne qui joue que par les spectateurs. De nombreux énoncés sont ainsi produits en lien avec le résultat de ce qui est effectué dans le jeu, mais également avec les réactions du vidéaste. On obtient des indications quant aux moments jugés notables par les personnes qui participent ou suivent les *streams*. Ainsi, nous verrons ci-dessous qu'il est difficile de dissocier les moments où Pixelle produit des commentaires en lien avec ce qu'il se passe dans le jeu (*moment-to-moment actions commenting*) des réactions qu'elle peut avoir

---

<sup>1</sup> À titre d'exemple, la page d'accueil du compte Twitch de Pixelle indique les « top donateurs ». L'utilisateur le plus généreux lui a remis 318 CHF. Voir la liste des « top donateurs » ici : <https://www.twitch.tv/pixelle/>, consulté le 18/09/2019.

<sup>2</sup> Mondada propose d'adopter une « perspective praxéologique de l'espace interactionnel » (2012 : 234), qui intéressera certainement les chercheuses et les chercheurs attentifs aux « corps des jeux vidéo » (Triclot, 2013b) : « [...] I propose that interactional space is [constituted through the situated, mutually-adjusted and changing arrangements of the participants' bodies within space, as they are made relevant by the activity they are engaged in, their mutual attention and their common focus of attention, the objects they manipulate and the way in which they coordinate and join in action. [...] The challenge is to consider the material surroundings of the action both as constraints and as resources, conceiving space as both action-shaping and action-shaped in a way that avoids any spatial determinism. » (Mondada, 2012 : 234).



à la suite de la lecture des énoncés laissés par certains spectateurs. Veli-Matti Karhulahti (2016) oppose ces séquences, entre le *play frame* (séquence de jeu) et l'*interview frame* (séquence d'échange avec l'audience), alors qu'elles sont souvent entremêlées. Enfin, on suppose qu'il y a des cas où la personne qui *stream* peut ne pas réagir à la déferlante éventuelle de commentaires qui suivent telle action ou tel énoncé, sans pour autant qu'elle ait besoin de réparer l'échange (Schegloff, Jefferson et Sacks, 1977; Ford et al., 2017; Recktenwald, 2017). Deux facteurs peuvent expliquer ces comportements observables durant une retransmission. Premièrement, les échanges ne ressemblent pas à une conversation ordinaire ou à d'autres formes de communication numérique, mais plutôt à ce que Colin Ford et al. ont appelé un « *crowdspeak* » (2017), soit quand les spectateurs emploient le *chat* pour s'exclamer à la suite de telle action dans le jeu ou de tel énoncé du vidéaste. Le résultat produit ressemble aux « clameurs de la foule », qui n'ont dès lors pas besoin d'être continuellement attestées. Deuxièmement, certaines occurrences dans les échanges peuvent être caractérisées d'« insulaires » (Recktenwald, 2017 : 76), à savoir que de nombreuses occurrences ne donnent lieu à aucune suite dans la conversation, tant dans les commentaires émis par la personne qui retransmet son *stream* qu'auprès du public qui réagit sur le *chat*. L'« insularité » de certains énoncés est à relier à l'engagement des participants dans l'interaction (Goffman, 2013 [1963]). Il y a en effet différents modes de relation et d'attention qui permettent que certains commentaires restent, discursivement parlant, sans suite.

Ces précisions permettent de comprendre la diffusion en direct comme un accomplissement pratique qui comporte une bonne part de « jeu en tandem » (Scully-Blaker et al., 2017). Ainsi compris, le *live streaming* est un « jeu en tandem » tant parce que le vidéaste joue pour le public (qui assiste au jeu commenté et peut le commenter aussi, sans pour autant qu'il ait le même statut que le joueur), que parce qu'il joue également avec le public (*Ibid.*) : la partie [Choice Chamber : subir les gages et les choix du public](#) de l'article donne un exemple où Pixelle et son public co-orientent l'activité.

Les vidéos sur Twitch peuvent contenir l'entier d'un *live stream* ou des extraits, généralement appelés « temps forts ». Les vidéos incluent d'une part ce que voit à l'écran la personne qui diffuse : plus spécifiquement, il s'agit de sa capture d'écran, de même que les discussions obtenues en audioconférence via le logiciel *TeamSpeak*, les commentaires écrits des spectateurs et éventuellement les remarques à ces commentaires de la part de la personne qui diffuse sa partie. D'autre part, les vidéos contiennent la capture du vidéaste, obtenue via webcam. On peut ainsi envisager de retranscrire l'interaction produite entre un diffuseur ou un groupe de joueurs et leurs spectateurs pour en analyser ensuite les *accounts* produits en interaction. Daniel Recktenwald (2017) propose une méthode de retranscription et d'analyse des diffusions, qui sont des interactions multi-modales entre une personne qui diffuse et les participants au *stream* (autres joueurs et spectateurs). Le modèle de retranscription se formalise en un tableau à plusieurs colonnes, qui contient les

énoncés du vidéaste ainsi que ses « agissements corporels » (*embodied conduct*), les messages écrits dans le *chat* ainsi que la saisie des événements dans le jeu (*game events*). La consignation de tous ces éléments du contexte pratique est nécessaire si l'on entend saisir l'expérience des jeux vidéo (violents). En effet, les « registres variés des interactions sociales et spatiales, mais aussi du parler informel, les gestes et la posture des corps sont autant d'éléments qui nous renseignent sur le niveau d'engagement des joueurs dans le jeu, mais aussi avec leur environnement » (Ter Minassian *et al.*, 2021 : 133).

## La condition de spectateur de jeu vidéo

Nous avons vu plus haut que la « condition de spectateur est [...] un mode de participation à l'expérience publique, mais elle est elle-même diverse, variant selon le degré de développement de la perception et le travail effectué pour créer sa propre expérience » (Quéré, 2015a : 6). Nous pouvons faire le parallèle avec l'« expérience instrumentée » des jeux vidéo (Triclot, 2011) pour avancer que la condition de spectateur en est un mode de participation à part entière (Tekin et Reeves, 2017). Pour ce faire, nous nous appuyons sur la définition du jeu vidéo par Alexis Blanchet : « Celui-ci est une machine à produire des images, à produire du spectacle pour le joueur et le non-joueur » (2015 : 201). Pour Blanchet, le jeu vidéo a donc une forte dimension spectatorielle intrinsèque, puisqu'il « propose des images et des sons en réponse aux interactions du joueur sur les interfaces de commande ; il produit un flux d'images, animées ou fixes, qu'il donne à voir au joueur comme au non-joueur » (*Ibid.* : 194). Ainsi, la notion de spectateur de jeu vidéo inclut tant la personne qui joue que toute une variété de positions extérieures à l'activité vidéoludique. La personne qui joue, tout d'abord : « Avec les jeux vidéo, « il ne s'agirait plus seulement de voir, il s'agirait d'agir et de se voir agir » (Amato et Weissberg, 2003 : 50). Le joueur crée le spectacle visuel à l'écran qui lui permet de se voir agir et d'en éprouver une satisfaction, un vertige, un plaisir » (Blanchet, 2015 : 198). Les spectateurs non-joueurs, ensuite. Assister à une session de jeu comporte des formes de participation à la partie : « Regarder jouer n'est pas une posture passive du non-joueur, elle est bel et bien active par la parole, les gestes, les mouvements du corps » (Ter Minassian *et al.*, 2021 : 140). On retrouve tant l'idée de réceptivité chez Dewey (2010a [1934]) que de « spectateur émancipé » chez Rancière (2008), soit ce spectateur qui « compose son propre poème avec les éléments du poème en face de lui » (*Ibid.*). Il nous faut cependant distinguer les spectateurs en co-présence physique (*collocated gaming*, Tekin et Reeves, 2017) des spectateurs d'une partie en ligne (Brouard, 2020). Plusieurs travaux académiques ont produit des typologies de spectateurs de jeu vidéo. Par exemple, John Downs, Frank Vetere et Wally Smith (2015) proposent un spectre des degrés d'intensité de la participation des spectateurs tout en distinguant une large palette de rôles de spectateurs allant de rôles durables à des rôles éphémères. Dans un même ordre d'idée, Gifford Cheung et Jeff Huang (2011) proposent une typologie de neuf spectateurs non-joueurs, allant du curieux (*bystander*) au commentateur (*commentator*), ce dernier étant autant un spectateur qu'un

participant à la performance de par sa production d'énoncés. Cette typologie rappelle, en creux, qu'il existe une variété de statuts de participation (Goffman, 1987 [1981]) à l'activité vidéoludique, et tout particulièrement s'agissant de diffusion de parties en direct. Ces statuts de participation ne doivent cependant pas être compris comme des « états » dans lesquels les acteurs sont pris, mais plutôt comme des « accomplissements pratiques » (Reeves, Greiffenhagen et Laurier, 2017) qui sont « interactionally-negotiated, interactionally-produced matters (i.e., a joint, ongoing *achievement* between players and spectators) » (Tekin et Reeves, 2017).

Revenons dès lors au cadre de participation et aux statuts de participation (*Ibid.*) d'une situation de *live stream*. S'agissant du cadre de participation, un ensemble de personnes se focalisent ensemble sur un même événement – qu'il s'agisse d'un événement en jeu ou hors jeu (comme un échange dans le *chat*, par exemple) – et peuvent se préoccuper ensemble de son aboutissement (Quéré, 2015a : 11). Les personnes qui jouent et les spectateurs non-joueurs se prêtent ainsi une (relative) attention mutuelle. Ces derniers, selon Coavoux et Noémie Roques (2020), concentrent leur attention sur les vidéastes avec qui ils constatent une proximité, « tout en sachant que la relation est asymétrique » (*Ibid.* : 185). Cela suppose que les personnes qui jouent ne sont pas toujours en mesure de prêter attention aux spectateurs, voire même qu'ils ignorent certaines remarques du public. Néanmoins, l'attention mutuelle requiert un travail continu de la part de la personne qui diffuse ses parties : « Les vidéastes doivent se souvenir des noms de leurs spectateurs réguliers, leur adresser des messages personnalisés, répondre, discuter, prendre en compte leurs commentaires et s'adapter à leurs préférences. La prise en compte de la communauté est appréciée par les spectateurs » (*Ibid.* : 186). La dernière partie de la citation suggère que le public de spectateurs non-joueurs peut être transformé en une « communauté » :

« [...] pour fédérer et fidéliser des spectateurs, les *streamers* construisent et nourrissent une « culture locale » (Fine, 2012). Elle se fonde sur des rituels, un vocabulaire propre, mais également sur des blagues d'initiés, reprises et diffusées par les spectateurs fidélisés. La création de contenus graphiques en lien avec des blagues ou des moments de complicité entre le *streamer* et ses spectateurs participe à la stabilisation d'une histoire entre les participants du *stream* » (Coavoux et Roques, 2020 : 188).

Les termes de « spectateurs réguliers », de « blagues d'initiés » ou encore de « spectateurs fidélisés » renvoient ainsi aux statuts de participation (Goffman, 1987 [1981]). Nous pouvons classer ces catégories de spectateurs dans les participants ratifiés. Parmi les personnes qui sont également autorisées à intervenir dans la situation de jeu se trouve la catégorie du modérateur :

« Il s'agit le plus souvent de membres du public très investis et fréquentant la chaîne depuis longtemps. Cette fonction, le plus souvent bénévole, peut être perçue comme une promotion, et témoigne d'une familiarité accrue entre les vidéastes et leurs spectateurs les plus investis. Il n'est alors pas étonnant de rencontrer des *streamers* qui ont tissé des liens forts avec leurs modérateurs » (Coavoux et Roques, 2020 : 188).

Nous verrons que dans le cas des diffusions de Pixelle, çà et là est mentionnée la présence d'un modérateur, qui œuvre comme sa petite main, éjectant parfois des spectateurs ou demandant aux joueurs présents dans la partie de bien la mener à terme. On voit donc comment une situation de *live stream* peut comporter des participants non ratifiés *a posteriori*, soit des personnes qui ne seraient plus autorisées à intervenir dans la situation.

Suite à la présentation des spécificités socio-techniques du *live stream*, il convient d'exposer les méthodes qui permettent de rendre compte de l'expérience des jeux vidéo violents dans la partie suivante.

## Ethnographie des pratiques vidéoludiques

Comment saisir l'expérience des jeux vidéo violents dans les arènes vidéoludiques ? D'une part, on pourra reprendre les outils de l'analyse énonciative et de l'analyse des dispositifs de catégories exposés jusqu'ici pour comprendre comment les joueurs s'emparent et rendent compte de leur pratique concrètement. D'autre part, analyser les discours et les catégorisations comme pratiques ou accomplissements n'empêche pas au sociologue de garder la porte ouverte à une enquête de type ethnographique<sup>1</sup>. Dans une sociologie attentive aux modes de participation à l'expérience publique, l'enquête ethnographique semble même incontournable : « elle observe et décrit des activités en site naturel, montre comment se temporalisent des opérations de cadrage dans des conversations, rend sensibles et intelligibles des situations de rencontre en face à face ou des situations de rassemblement orienté, telles qu'elles se font concrètement » (Cefaï, 2007 : 700). Précisons ici que mon travail de thèse s'inspire de méthodes ethnographiques davantage qu'il ne consiste en une enquête ethnographique au sens premier du terme, c'est-à-dire que je me suis contenté d'observer et de décrire des situations, de même que certaines de leurs propriétés et les interactions qui s'y rapportent (Conein, 1989). Car, par bien des aspects, visionner des *streams* plus ou moins longs revient à faire de l'ethnographie multi-sites à distance. C'est d'ailleurs une des spécificités de l'ethnographie du numérique pour Sarah Pink et *al.* (2016) : « In digital ethnography, we are often in mediated contact with participants rather than in direct presence. [...] We might be watching what people do by digitally tracking them » (*Ibid.* : 3). Ceci ne m'a pas empêché d'observer les sessions de jeu de Pixelle, en prenant des notes d'un terrain qui était médié et qui datait de quelques mois voire de quelques années (les vidéos analysées s'étalant de 2014 à 2016). Dans un premier temps, je reviens ci-dessous sur les textes ethnographiques qui ont inspiré mon analyse

---

<sup>1</sup> C'est d'ailleurs un des reproches principaux fait au programme sociologique du groupe de recherche de Fribourg (Domaine de Sociologie de la communication et des médias), en Suisse, rassemblé autour de Widmer : « les recherches à Fribourg semblent tenir pour allant de soi qu'enquêter sur des [discours] revient à enquêter sur des modes de constitution de l'expérience collective et publique » (Cefaï, 2013a). Pour Cefaï, l'enquête ethnographique permet également, et peut-être plus finement, de comprendre la constitution de l'expérience collective et publique dans les différentes interactions des acteurs qui la composent.

pragmatiste. Puis, je précise en quoi les écrits de Goffman ont été particulièrement éclairants avant de décrire le terrain de mon ethnographie médiée, en ligne et multi-sites.

### Peut-on faire une « ethnographie » des jeux vidéo ?

De nombreux travaux en *game studies* proposent des enquêtes ethnographiques en lien avec les jeux vidéo ou les mondes virtuels numériques. Les premiers textes de ce type<sup>1</sup>, comme ceux de T.L. Taylor (2006), Bonnie Nardi (2010) ou Tom Boellstorff (2013), rendent compte des aspects ordinaires des jeux en ligne, décrivent leur « culture » et questionnent l'observation participante dans de tels univers instrumentés. Dans l'espace francophone, les travaux de Vinciane Zabban (2009; 2015) et Berry (2012a; 2012b), notamment, ont jeté les bases d'une ethnographie de l'« expérience virtuelle ». Dans la foulée, certains chercheurs des « *game studies* ? à la française ! » ont produit des comptes rendus de pratiques vidéoludiques ordinaires, comme par exemple les enquêtes réalisées sous la houlette de Manuel Boutet (Boutet *et al.*, 2014; Ter Minassian et Boutet, 2015). Je retiens de la première enquête le fait que « vivre une expérience » de jeu, au sens de Dewey (2010a [1934]), comporte une grande part de « temps faibles » : des moments d'ennui, d'attente, des passages « hors jeu » et « en jeu » conséquents, etc. Ces temps faibles majoritaires permettent aux « temps forts » d'être appréciés en tant que tels par les joueurs, c'est-à-dire comme des moments « rares, intenses, marquants » (Caïra, 2018). La deuxième enquête montre comment les pratiques vidéoludiques s'agencent dans de « petits intervalles temporels » du quotidien. Les conditions de cette pratique sont évolutives mais fragiles, tant dans le temps que dans l'espace : si elles viennent à manquer, la pratique peut être abandonnée (Ter Minassian et Boutet, 2015).

Les travaux ethnographiques mettent de plus l'accent sur la dimension interactionnelle du jeu vidéo, et plus particulièrement du *live streaming* de jeu vidéo. Pour décrypter la multi-activité complexe que représente le *live streaming* sous cet aspect, les deux chapitres de l'ouvrage collectif *The Appropriation of Media in Everyday Life* d'Arja Piirainen-Marsh (2012) et Mondada (2012) donnent des pistes méthodologiques intéressantes. Le premier texte analyse le jeu dans une perspective multimodale, soit comme un événement qui se déroule dans le temps, qui s'accomplit dans l'interaction et qui est façonné par le jeu compris comme une structure matérielle et sémiotique à laquelle les joueurs participent par leurs actions verbales et non verbales (Piirainen-Marsh, 2012). Le texte de Mondada (2012) s'intéresse de son côté aux transitions entre l'« en jeu » et l'« hors jeu ». Il décrit l'organisation systématique des tours de parole des joueurs lorsqu'ils sont profondément engagés dans le jeu (*deep play*) et montre comment les tours de parole se transforment lorsque les joueurs se désengagent du jeu. Cette organisation est intimement liée, pour Mondada, à la présence incarnée (*embodied way*) des joueurs dans la situation. Je me suis aussi inspiré des travaux qui prenaient au sérieux la gestion des

---

<sup>1</sup> La partie ethnographique de ma thèse s'inspire également d'enquêtes réalisées en lien avec le monde du jeu de manière plus générale. Voir à ce propos les travaux de Gary A. Fine (2002), de Thierry Wendling (2002) et de Caïra (2007).

interactions, d'une part en faisant un pas de côté avec les travaux de Thomas Jammet sur les compétences relationnelles de *community managers* (2015; 2016; 2019), notamment pour la prise en compte de « râteaux », et d'autre part avec les textes spécifiquement liés au *live streaming* (Karhulahti, 2016; Recktenwald, 2017). Enfin, signalons l'existence de l'enquête de Christoph Bareither sur les différentes « facettes du plaisir » procuré par la pratique de jeux vidéo violents, *Gewalt im Computerspiel : Facetten eines Vergnügens* (2017a). Dans cette monographie, l'auteur s'intéresse tant aux expressions des émotions qu'aux pratiques liées au plaisir de jouer. Ce faisant, il brosse le large éventail des émotions, allant de l'expression de la joie ou de la satisfaction, lors d'attaques réussies par exemple<sup>1</sup>, à la frustration, la colère, etc., ces émotions étant davantage liées à des aspects compétitifs des jeux analysés. Ces différentes lectures m'ont permis de prendre en compte le « rendre compte », soit l'*accountability* des situations de jeu de Pixelle, que l'on peut retrouver au chapitre 7 « [Retrouvez-moi sur Twitch !](#) ». Cependant, ce tour d'horizon de la littérature ethnographique (des jeux vidéo) ne saurait être complet sans mentionner les concepts qui traverseront le chapitre sur l'expérience vidéoludique de part en part, concepts que l'on doit à Goffman. Au-delà des concepts, ma dette envers ses écrits est bien plus grande encore, puisqu'ils m'ont donné de nombreuses pistes pour développer ma « manière de voir » les situations de jeu.

## Erving Goffman et le jeu comme interaction focalisée

Goffman semble avoir accordé une grande place à l'analyse du jeu et à ses dimensions interactionnelles dans ses textes. Si ces derniers sont parcourus par l'« analogie du jeu » (Geertz, 1986) dans leur ensemble, Goffman traite néanmoins spécifiquement du jeu à de multiples occasions (1961; 1973a [1959]; 1974 [1967]; 1987 [1981]; 1991 [1974]). Il accorde une place toute particulière au jeu comme situation d'activités « créatrices de monde » (*world-making activities*) (Henricks, 2006). Ce monde est par essence toujours fragile selon le sociologue. Thomas S. Henricks, commentant l'apport de Goffman aux théories du jeu, aime à voir cette fragilité comme fondatrice de la situation de jeu : « we are as much the prisoners of situations as we are the masters of them » (2006 : 168). Regardons dès à présent quelques-unes des propriétés situationnelles spécifiques à la situation précaire de jeu. Ce dernier est compris comme une « rencontre » (*game as encounter*) qui peut parfois mener à du plaisir (*fun in games*). Ces deux éléments sont détaillés ci-dessous.

### Le jeu comme rencontre (*game as encounter*)

À l'inverse de certains chercheurs érigés en « classiques » des théories du jeu, comme Johan Huizinga (1951 [1938]) ou Roger Caillois (2009 [1958])<sup>2</sup>, Goffman propose de ne pas séparer les

---

<sup>1</sup> Des exclamations comme « Bim ! » (*Bäm!*) ou « Headshot ! » peuvent se comprendre, selon Bareither, comme une verbalisation émotionnelle de la joie et de la fierté des propres capacités et compétences des joueurs, et des effets audiovisuels associés à leurs actions (2017a : 322).

<sup>2</sup> Tant Huizinga que Caillois, dans leurs définitions canoniques respectives du jeu, insistent sur la séparation entre le jeu et la vie courante.

activités ludiques des autres activités ordinaires. Il invite au contraire à penser les frontières entre les rencontres ludiques et les autres interactions comme des membranes relativement perméables (1961). Cependant, il insiste pour dire qu'une certaine séparation est nécessaire pour que les participants à l'interaction soient suffisamment focalisés sur l'enjeu de la partie. En ce sens, considérons qu'une partie de jeu puisse être comprise comme une « interaction focalisée » (*focused gathering*), qui comporte « a single visual and cognitive focus of attention; a mutual and preferential openness to verbal communication; a heightened mutual relevance of acts; an eye-to-eye ecological huddle that maximizes each participant's opportunity to perceive the other participants' monitoring of him<sup>1</sup> » (Goffman, 1961 : 18). Si la séparation entre « hors jeu » et « en jeu » devient trop prononcée, la rencontre peut devenir triviale ou sans intérêt. À l'inverse, si la séparation est trop ténue, des distractions externes peuvent mettre en péril ou altérer considérablement l'issue de l'interaction. Ces aspects participent de l'engagement des participants. Goffman distingue l'engagement principal, soit l'activité qui retient le principal des efforts des acteurs, de l'engagement latéral, qui n'engage qu'une petite partie de l'acteur (2013 [1963]). Parfois, un engagement latéral peut venir altérer le cours de l'interaction. Le sociologue relève que tant la conscience de soi dans le jeu que la conscience des autres peuvent « déborder » (*flood out*) et demandent à être régulées. Aussi, des critères « environnementaux », comme l'environnement physique (le fait de pouvoir se voir, se toucher, gesticuler, etc.) et matériel, de même que l'environnement culturel (le réseau d'interrelations), influencent le degré d'engagement des participants.

Dans le même ordre d'idée, Goffman développe dans son chapitre « Fun in Games » (1961) l'argument selon lequel les interactions ludiques empruntent des propriétés situationnelles équivalentes ou similaires à d'autres types de contextes, notamment des « contraintes rituelles ». Premièrement, les participants effectuent un travail de face (*facework*), soit la « pratique habituelle et normalisée par laquelle une personne prévient tout événement dont les implications [...] seraient susceptibles de mettre en danger la situation d'interaction » (I. Joseph, 2009 : 123). Ce travail de figuration préventif s'appuie sur ce que Goffman a appelé un *footing*, soit « l'attitude d'un participant au cours d'une interaction, et l'ensemble des présupposés qui sont liés à cette attitude, qui se manifeste par la manière dont l'interactant gère la production et la réception des énoncés » (Goffman, 1987 [1981]). Ces éléments sont importants à prendre en compte pour les futures descriptions des interactions qui auront lieu en situation de *live streaming*. Cette dernière a ceci de particulier qu'elle place la personne qui *stream* dans une position exposée, comme nous l'avons vu plus haut. Plus avant, le vidéaste devra donc user de compétences relationnelles fines pour interagir avec les autres participants, que ce soit les autres joueurs ou les spectateurs.

---

<sup>1</sup> Goffman (1961) est le premier à admettre que le jeu peut comporter plus d'une seule source d'attention dans une situation de jeu. Les jeux, par moments, peuvent être des *multi-focused gatherings*.

### Le plaisir dans les jeux (*fun in games*)

Goffman s'intéresse également aux conditions nécessaires pour « assurer l'euphorie » (*what is needed to ensure euphoria*) (1961 : 67). Henricks résume les apports de Goffman à ce sujet en rappelant la fragilité de ces conditions :

« The successful condition of a “fun” encounter [...] is one where people maintain simultaneously the sense of both connection and separation. Players in such settings have not merely abandoned their world but have it suspended, at it were, at arm's length. Elements from that wider world filter in and out. Crucially, the players themselves seem to control that ebb and flow. The rules of the play world are acknowledged but there is also the awareness that these rules hold players only lightly. People can either stop this world by quitting or can redirect it by changing the terms of their involvement » (2006 : 159).

De plus, Goffman (1961) identifie une variété de facteurs qui contribuent au *fun* dans les rencontres de jeu, qu'il groupe en deux ensembles qui doivent se combiner : l'incertitude quant au résultat de la partie (et de l'interaction) et les démonstrations socialement autorisées (*sanctioned displays*). L'incertitude quant à l'issue de l'expérience de jeu, d'abord. Pour Goffman, la situation de jeu peut être *fun* si son issue reste indéterminée jusqu'à sa toute fin, que ce soit parce que les équipes qui s'affrontent sont de même niveau ; qu'il y ait au contraire un handicap pour défavoriser le camp considéré d'avance comme favori ; qu'il y ait un élément de hasard ou de « pure chance » (*pure luck*), etc. Dans cette issue incertaine, les joueurs se doivent de jouer la partie pour découvrir la manière dont les événements vont s'enchaîner. À cet égard, Goffman précise que la triche – ou le tricheur – vient perturber cette indétermination du terme de la partie et défaire cet élément de *fun*. Néanmoins, l'incertitude quant au résultat ne suffit pas à elle seule à procurer un plaisir qui engage les joueurs dans la situation ludique. En combinant à cela toute une série de démonstrations socialement valorisées (*sanctioned displays*), la recette d'une situation de jeu plaisante est complète (*Ibid.* : 68). Ces démonstrations peuvent prendre la forme, premièrement, de l'exhibition d'attributs comme la dextérité, la force, l'intelligence, etc. et de valeurs. Deuxièmement, elles peuvent se baser sur la définition d'un « niveau d'enjeux optimal » : sans enjeux, point de *fun*. Si les enjeux sont au contraire trop importants, comme par exemple lorsque les joueurs « jouent leur vie » à la roulette russe, la situation n'est plus ludique mais prend des pourtours dramatiques. Pour Henricks, citant Goffman, les situations de jeu sont parcourues par un sentiment de nouveauté, de créativité et d'exploration (2006 : 158), reliant par-là ses assertions à la dimension expérimentale de l'expérience deweyenne. Troisièmement, les déguisements constituent une forme de démonstration qui intéressent particulièrement le « premier Goffman » de la période de *La mise en scène de la vie quotidienne* (1973a [1959]). En tant qu'éléments physiques, les costumes et déguisements sont des « ressources réalisées » (*realized resources*) dans la situation de jeu (Goffman, 1961 : 26-29), des objets qui aident à créer les personnages des joueurs. Revêtir un déguisement indique aux participants sa volonté de jouer, ou pour paraphraser Goffman, d'adapter sa conduite aux conditions données par le déguisement. Ainsi, ce dernier n'est pas « purement un artefact matériel mais devient un artefact



culturel, une articulation entre penser et agir » (Henricks, 2006 : 159). La notion du déguisement peut être aisément reliée à l'incarnation proposée par l'« expérience instrumentée » (Triclot, 2011) des jeux électroniques<sup>1</sup>. Pixelle produit des *accounts* au sujet de son avatar qu'elle essaie de rendre la plus proche possible de qui elle est *IRL* (*In Real Life*). Ces descriptions seront abordées plus loin au chapitre 7 « Retrouvez-moi sur Twitch ! », dans la partie [Du dédain à l'identification : Pixelle face à son avatar](#).

Il me semblait opportun de terminer cette partie de présentation des inspirations ethnographiques avec la notion de plaisir. L'expérience des jeux vidéo violents ne saurait se départir, pour nombre de joueurs, du *fun* rencontré en situation (Bareither, 2017a; 2017b). L'exposé des écrits de Goffman sur le jeu a permis de rendre les lecteurs sensibles à la fragilité des rencontres de jeu (*gaming encounters*) et du travail inhérent de leurs participants pour les maintenir incertaines, plaisantes et engageantes. Nous verrons donc plus loin comment la complicité et le *fun* sont attendus et accomplis, tant de la part de Pixelle que des destinataires de ses vidéos. Ces dernières constituant le « terrain » de mon ethnographie de l'expérience des jeux vidéo violents dans les arènes vidéoludiques, je propose d'en brosser les contours ci-dessous.

## Présentation du terrain et constitution du corpus

Le terrain du chapitre sur l'expérience des jeux vidéo violents dans les arènes vidéoludiques est un terrain multi-sites et médié, puisqu'il se compose d'un corpus de vidéos d'une part, et des présences *social media* de Pixelle sur différentes plateformes en ligne d'autre part. Il semble contreproductif néanmoins de considérer, en raison de l'emploi des connecteurs syntaxiques de distinction ci-dessus, que les vidéos de Pixelle et ses présences sur les médias sociaux soient des éléments dissociés nettement. Au contraire, elles forment un entrelacs dont la présentation prend ci-dessous une forme phénoménologique, puisque j'explique comment je suis venu à prendre connaissance de l'existence des comptes de Pixelle et de ses vidéos avant de préciser les critères de constitution du corpus. La dernière partie du chapitre traitera plus spécifiquement des limites de l'analyse d'inspiration ethnographique.

Ma première entrée en contact avec la joueuse a eu lieu via Twitter. J'avais remarqué qu'elle s'était abonnée à mon compte Twitter en 2015, alors qu'elle débutait ses diffusions en direct sur la plateforme de *streaming* Twitch. À titre d'exemple, la description de son profil Twitter<sup>2</sup> la désigne comme « Streameuse, Youtubeuse » et donne la possibilité aux twittos<sup>3</sup> de rejoindre tant son compte Youtube (donné dans la description du profil) que sa chaîne Twitch (mentionnée comme

---

<sup>1</sup> Voir à ce propos les travaux autour de l'avatar vidéoludique (Amato et Péreny, 2013; Bonenfant, 2013; Delbouille, 2016; 2019; Barnabé, Delbouille et Dozo, 2019).

<sup>2</sup> Pour voir le profil Twitter de Pixelle : [https://twitter.com/Pixelle\\_stream](https://twitter.com/Pixelle_stream), consulté dernièrement le 31/10/2020. Le chapitre 7 « Retrouvez-moi sur Twitch ! » mentionne les autres présences *social media* de la joueuse.

<sup>3</sup> Terme désignant les usagers de Twitter.

lien URL mis en avant). Les comptes Twitter, Snapchat et Facebook de Pixelle redirigent les internautes sur son compte Youtube ou sur sa chaîne Twitch. C'est sur cette dernière, qui permet d'assister à des diffusions en direct, que le *fun* est optimal, la chaîne Youtube servant davantage de réservoir aux diffusions en direct vécues sur Twitch. On comprend ainsi que Pixelle hiérarchise l'importance de ses présences sur le web et effectue un travail de redirection plus spécifiquement vers Twitch. Dans la suite du travail, je parlerai de présence « transmédiatique » de Pixelle, notion qui mérite d'être précisée dès à présent. Le terme de transmédia a été popularisé par Henry Jenkins (2013 [2006]) et se réfère à la narration transmédiatique, soit le fait de proposer un récit qui se déploie sur différents médias. Il convient ainsi de rectifier mon emploi de la présence transmédiatique de Pixelle, sachant que ses présences sont supportées par le même média, à savoir le web. Néanmoins, on dénombre plusieurs de ses présences sur le web. L'emploi du terme de présence « trans-intra-médiatique » aurait ainsi été plus adéquat, quoique plus barbare à l'oreille. On me pardonnera de poursuivre avec l'usage du terme « présence transmédiatique » pour la suite du travail.

Revenons à mon entrée en contact avec la présence transmédiatique de Pixelle. Son compte Twitter repéré, je suis allé visionner les vidéos à disposition sur sa chaîne Twitch. Ses premières productions consistaient en de courtes vidéos qui étaient présentées comme des « temps forts » de ses *streams* précédents. La première vidéo que j'ai regardée portait sur un vol de voiture (Pixelle, 2015b) dans le jeu de rôles en ligne *Garry's Mod Dark RP* (Facepunch Studios, 2004). Pixelle présentait le méfait qu'elle s'apprêtait à commettre, avec un autre joueur complice, comme son « premier vol ». Les vidéos déposées ainsi dans un premier temps sur sa chaîne étaient des « premières fois » : découverte de jeu, découverte de situation ludique inédite, etc. Par la suite, les vidéos étaient de larges pans des diffusions en direct, durant plusieurs heures contre quelques minutes pour les premières vidéos. Dans un même mouvement, Pixelle délaisse progressivement l'aspect de première fois à mesure qu'augmentent sa notoriété et sa communauté. Elle joue ainsi à des jeux tout autant proposés par son public que des jeux qu'elle apprécie particulièrement. Parmi ceux-ci, mentionnons le jeu vidéo à la réputation sulfureuse, *Grand Theft Auto Online* (Rockstar Games, 2013). La pratique de jeux vidéo violents fait donc partie intégrante des habitudes de diffusion de Pixelle. Ses *live streams*, en tant que « pratique bavarde » (Coavoux et Roques, 2019), fournissent au chercheur des « données naturelles » précieuses pour saisir l'expérience vidéoludique qu'elle peut en faire et en rendre compte.

Le corpus contient trente-et-une vidéos récoltées sur les comptes Youtube (30 vidéos) et Twitch (une vidéo) de Pixelle. Les premières vidéos déposées sur son compte Youtube consistent en des morceaux choisis de ses *streams* effectués sur sa chaîne Twitch et durent entre une et dix minutes. Puis, d'autres vidéos disponibles sont de longs extraits, nommés [Rediff] ou [Replay], qui durent entre une et quatre heures. Enfin, Pixelle a créé quelques vidéos spécifiques pour sa chaîne

Youtube, qui suivent les codes en vigueur, comme par exemple une vidéo d'*unboxing* d'un jeu vidéo reçu. Après avoir regardé les vidéos de Pixelle sur le vol de voiture (2015b) et le braquage d'un restaurant (2015a), j'ai ensuite sélectionné les vidéos de sessions employant des jeux vidéo décrits comme « violents » afin de les visionner (2016b; 2016c). J'ai développé ma « méthode documentaire d'interprétation » (Garfinkel, 2007 [1967]) en prenant des notes de terrain et en retranscrivant les interactions entre Pixelle et les autres participants (joueurs, spectateurs non-joueurs). Puis, j'ai regardé l'entier des vidéos qui duraient moins de 45 minutes (soit 19 vidéos sur 30). J'ai parcouru par la suite les rediffusions et les vidéos [Replay] en les accélérant (vitesse de lecture deux fois plus rapide qu'à l'ordinaire). Il ressort de la constitution du corpus que Pixelle affectionne tout particulièrement jouer à *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016), un jeu de tir à la première personne (FPS) qu'aucun ne considère comme violent. J'ai donc écarté les *streams* portant sur ce jeu, bien qu'ils contiennent des exemples d'interactions problématiques entre la joueuse et ses spectateurs, et où la violence ordinaire (propos insultants) et symbolique constitue un enjeu pratique. Enfin, j'ai visionné l'entier de la vidéo nommée « yt » sur la chaîne Twitch de Pixelle (2015d), qui contient la diffusion d'une de ses parties de *Garry's Mod Dark RP* (Facepunch Studios, 2004). Les sessions de jeu de ce jeu (2015a; 2015b; 2015d), de même que celles portant sur *Grand Theft Auto Online* (Rockstar Games, 2013) sont analysées plus spécifiquement dans la partie [Prolongement](#) du chapitre 7, « 'Retrouvez-moi sur Twitch !' ».

### Limites de l'analyse

Je relève trois limites principales à l'analyse de l'expérience des jeux vidéo violents dans les diffusions en direct de Pixelle. Premièrement, le *live streaming* crée des conditions de jeu fort différentes que d'autres pratiques vidéoludiques ordinaires (comme le jeu dans l'espace domestique sans autres spectateurs que les autres joueurs ou les non-joueurs co-présents). De plus, la dimension scénique est bien plus forte que dans d'autres contextes, puisque la performance est produite dans un objectif de diffusion et de rediffusion (Ter Minassian *et al.*, 2021). Deuxièmement, analyser des vidéos originellement diffusées sur Twitch se trouvant sur Youtube comporte certaines restrictions. Ainsi, le *chat* des parties sur Twitch n'apparaît pas dans les vidéos déposées sur le compte Youtube de Pixelle. Nous disposons uniquement de ses réactions à ce qui est inscrit dans le *chat*. Une partie de la dimension interactive des *streams* est donc éludée. Plus spécifiquement, il devient difficile de voir quand Pixelle décide ou non de réagir aux inscriptions écrites laissées dans le *chat*. Enfin, les vidéos analysées ne se déroulent pendant la période où le « problème des jeux vidéo violents » est le plus aigu, soit entre 2007 et 2010. En effet, cinq ans séparent les actions politico-parlementaires et le traitement médiatique en lien des sessions de jeu de Pixelle. De ce fait, il n'y est jamais fait mention d'interdiction, ou encore moins de parlementaires qui n'y « comprendraient rien ».

Place maintenant au chapitre 7, où nous allons suivre l'invitation de la joueuse et la retrouver sur Twitch.

## Chapitre 7

« Retrouvez-moi sur Twitch ! »

La gestion du *live streaming* comme relation au public  
et entrée en jeu

Perret, Michael. 2020. « “Retrouvez-moi sur Twitch !” La gestion du *live streaming* comme relation au jeu et entrée en jeu ». *Études Digitales*, n° 7: 135-154.

« Retrouvez-moi sur Twitch ! »

## La gestion du *live streaming* comme relation au public et entrée en jeu

### Note introductive

Jusqu'ici, l'analyse a été attentive à l'émergence du problème que constitue la violence dans les jeux vidéo en Suisse, de l'expression de troubles par des publics inquiets aux contours flous (Emerson et Messinger, 1977) à la configuration du problème dans des arènes politico-parlementaires et dans l'espace public médiatique. L'enquête sur les discours permet de mettre à jour les modes de constitution des publics politiques restreints, et plus largement l'expérience publique en lien avec la violence dans les jeux vidéo, telle qu'elle est notamment vécue en tant que spectateurs (Quéré, 2015a). Suivant la question programmatique du philosophe pragmatiste William James (1909), « What is it that is going on here ? », l'enquête ethnographique semble être un complément incontournable, comme précisé au chapitre précédent. Ce d'autant plus que l'analyse des pratiques des jeux vidéo violents constitue le cœur de mon travail de thèse. Les conditions de réalisation de cette dernière m'ont amené à observer des données naturelles dans un terrain médié, à savoir internet. Entre le début de ma thèse, qui coïncidait avec les débats politiques aux Chambres fédérales visant à interdire les jeux vidéo violents, et les années d'écriture qui ont suivi, un vaste corpus de données naturelles se constituait rapidement sur le web. En effet, des sites de *live streaming* de jeux vidéo apparaissaient à mesure que l'activité de diffuser en direct ses parties devenait une pratique vidéoludique ordinaire (Krichane, 2019 : 324), tout comme sa réception : ce type de vidéos produit des milliards de vues. En somme, j'avais sur ces cinq dernières années la possibilité d'analyser des joueuses et joueurs suisses qui filmaient leurs parties de jeux vidéo violents pour un public plus ou moins nombreux. Dans un mouvement inverse, l'interdiction de ces jeux ne constituait plus une thématique politico-parlementaire de premier plan, la question restant confinée depuis le début des années 2010. La violence étant « importante pour l'ADN » des pratiques vidéoludiques (Klevjer, 2018), assister à des parties de jeux vidéo décrits comme violents devenait relativement facile à réaliser. Qui plus est, l'occasion était belle d'espérer observer comment l'« expérience [éventuelle] des problèmes publics » (Cefaï et Terzi, 2012) pouvait se retrouver incarnée dans l'expérience d'une pratique ordinaire des jeux vidéo violents. Levons le mystère dès à présent : une telle articulation explicite n'a pas été observée. Si la violence des jeux vidéo constitue un enjeu pratique ici, le problème public visant son interdiction n'a jamais été abordé frontalement.

L'article [« "Retrouvez-moi sur Twitch !" »](#) est une étude de cas qui analyse plusieurs vidéos de la *streameuse* et *gameuse*<sup>1</sup> de jeux vidéo suisse romande Pixelle. Mon choix de décrire sa présence transmédiatique (Jenkins, 2013 [2006]; Servais et Sepulchre, 2018) et sa manière de diffuser ses parties de jeu est basé sur plusieurs aspects de son expérience de jeu. Premièrement, Pixelle est une jeune joueuse de 22 ans à ses débuts de *streameuse*. Si elle n'appartient pas à la catégorie d'âge de la « jeunesse qu'il « faut protéger », elle s'adresse néanmoins à des spectateurs dont on peut deviner le (très) jeune âge pour certains et dont les pratiques inquiètent la catégorie « adultes ». La présence de jeunes spectateurs assistant à des jeux déconseillés aux moins de 16 ou de 18 ans selon le système d'évaluation PEGI, et que Pixelle nommera par la suite des « pyjamas », des « kévin » ou des « kikoolol », fait de ses *streams* un lieu d'observation pertinent relativement à l'objet de la thèse. Deuxièmement, la joueuse est suisse romande. Elle est donc potentiellement au courant du projet de loi visant l'interdiction des jeux vidéo violents, même si elle n'en fait jamais mention explicitement, comme indiqué plus haut. Troisièmement, les circonstances de la création de sa chaîne participent de son expérience. Pixelle crée sa présence sur Twitch et Youtube en 2014, d'abord modestement, alors que certains vidéastes jeux vidéo s'imposent, comme le Youtuber suisse romand Diablox9, « premier [...] francophone à franchir le cap du million d'abonnés » en janvier 2013 (Lus, 2019). Dans un domaine très compétitif et déjà passablement saturé, Pixelle propose de découvrir au départ des jeux vidéo qu'elle ne connaît pas et joue passablement de son incompétence dans certaines de ses vidéos. Ainsi, elle définit son « style » (Boutet, 2012) à mesure qu'elle expérimente le *streaming* de jeux vidéo et la gestion de sa communauté. Quatrièmement, il me semblait intéressant d'étudier les « dynamiques d'apprentissage » (Auray et Georges, 2012) de la création de sa chaîne et de ses *streams*, ainsi que le recrutement de sa communauté, sachant que la violence constitue un des intérêts de ses vidéos pour ses spectateurs. Dès lors, si les parties précédentes du travail portaient sur des acteurs faisant l'expérience des jeux vidéo violents dans des arènes politico-médiatiques, c'est – par opposition – l'expérience d'une praticienne qui m'intéresse ici, dans le sens des transactions privées précédemment évoquées.

L'article qui suit résulte de nombreuses rencontres qui en ont passablement modifié la matière et l'angle traités. J'ai d'abord eu l'occasion de présenter une vidéo de Pixelle, en novembre 2015, dans le séminaire « Approches ethnographiques des médias et de la culture : production et réception » en Faculté des Sciences sociales et politiques de l'Université de Lausanne et coordonné par Philippe Gonzalez et Matthieu Thomas. Le séminaire portait cette année-là sur les jeux vidéo et j'y présentais le *streaming* de jeux vidéo comme multi-activité complexe. J'y montrais les compétences déployées

---

<sup>1</sup> « Ce terme est directement tiré du qualificatif que les femmes utilisent pour se définir comme joueuses de jeux vidéo. Il vient de l'anglais « *game* » (jouer) et traduit une pratique ludique soutenue en opposition des habitudes de jeu désignées comme plus « *casual* » (occasionnelles) » (Soler Benonie, 2019 : 53). Les termes « *streameuse* », « *gameuse* », « *streamer* », etc. étant dérivés de l'anglais, j'emploierai l'italique à chacune de leur occurrence bien que je privilégierai surtout l'emploi de vidéaste pour *streamer* ou *streameuse*.

par Pixelle pour interagir avec les joueurs dans le jeu *Garry's Mod Dark RP* (Facepunch Studios, 2004) et avec les spectateurs du *stream* lors du vol d'une voiture (Pixelle 2015b). Si la focale était initialement portée sur sa gestion d'un acte moralement discutable dans un jeu décrit par certains comme « violent »<sup>1</sup>, j'ai élargi l'analyse énonciative et ethnographique à l'entier des trente vidéos que Pixelle a publiées sur son compte Youtube pour une communication dans le colloque international « Youtubeurs, Youtubeuses. Figures – formats – savoirs – pouvoirs » à Tours en novembre 2017 (Perret, 2017). Non seulement je m'intéressais à ce que Pixelle effectuait lorsqu'elle *stream*e – à savoir ce qui était produit à l'écran mais également la manière dont elle gérait les interactions avec son public – mais aussi je présentais les spécificités de sa chaîne Youtube dans son écosystème de contenus transmédias (Jenkins, 2013 [2006]; Servais et Sepulchre, 2018). Cette communication a donné lieu à l'article qui suit, inséré dans le numéro 7 de la revue *Études Digitales* intitulé « Youtubeurs, Youtubeuses : l'invention d'une énonciation subjective ? ». Pour les coordinateurs du numéro, l'« énonciation subjective » des youtubeuses et youtubeurs est la rencontre entre un locuteur et l'articulation du triptyque « chaîne – vidéos – abonnés » (Gomez-Mejia, Nicey et Stalder, 2020). J'interroge justement ci-dessous la configuration de la chaîne Youtube de Pixelle, les vidéos proposées et sa gestion des abonnés. Clarifions néanmoins un point important : la violence parcourt l'article original de part en part, mais de manière relativement diffuse. C'est dans la section [Prolongement](#) que je reviens davantage sur des parties spécifiques avec des jeux vidéo décriés : *Garry's Mod Dark RP* (Facepunch Studios, 2004) et *Grand Theft Auto Online* (Rockstar Games, 2013).

## Précisions méthodologiques

L'analyse énonciative employée jusqu'ici dans mes travaux reste de vigueur. D'une part, elle permet de comprendre le contrat de communication qui lie Pixelle à ses abonnés (Verón, 1985), tant sur ses comptes Twitch et Youtube que sur ses autres présences transmédias. D'autre part, elle est parfois d'inspiration ethnographique, c'est-à-dire qu'elle consiste à observer et à décrire des interactions (Conein, 1989). Car, par bien des aspects, visionner des *streams* plus ou moins longs revient à faire de l'ethnographie multi-sites à distance. C'est d'ailleurs une des spécificités de l'ethnographie du numérique pour Sarah Pink et *al.* (2016) : « In digital ethnography, we are often in mediated contact with participants rather than in direct presence. [...] We might be watching what people do by digitally tracking them » (2016 : 3). J'ai donc observé les sessions de jeu de

---

<sup>1</sup> Par exemple, le site internet de l'ONG étasunienne *Common Sense* dédie une page à la critique du jeu et de son utilisation par des enseignants en classe. La critique met en garde contre plusieurs « aspects hautement dérangeants » comme des « armes, des personnages terrifiants » et du « contenu violent ». Accès : <https://www.commonsense.org/education/game/garrys-mod>, consulté le 11/06/2019. D'autres sites d'organisations mentionnent que le jeu contient des contenus problématiques, mais visiblement la controverse autour de la violence n'a pas atteint la Suisse.



Pixelle, tout en prenant des notes d'un terrain qui était médié et qui datait de quelques mois voire de quelques années (les vidéos analysées s'étalant de 2014 à 2016).

L'analyse interactionniste qui en est produite emprunte principalement aux travaux de Goffman (1961; 1987 [1981]; 1989; 2013 [1963]), de Garfinkel (2007 [1967]) et de Sacks (1970; 2014 [1972]) pour rendre compte tant des compétences interactionnelles et langagières de la *streameuse* que des propriétés situationnelles des moments de *stream*<sup>1</sup>.

Premièrement, je retiens des écrits de Goffman l'« ordre de l'interaction » (1988), soit les « procédures par lesquelles les acteurs sociaux s'accordent ou s'arrangent entre eux [afin de] reconnaître et juger des situations pour définir les conduites appropriées » (I. Joseph, 2009 : 9), et ce, appliquées aux rencontres liées au jeu (*gaming encounters*) (Goffman, 1961). La contribution de Goffman à l'analyse du jeu dans sa dimension interactionnelle est centrale au présent chapitre. D'ailleurs, on se rappelle que bon nombre de ses écrits sont parcourus par l'« analogie du jeu » (Geertz, 1986), tant il a développé ce thème dans son œuvre, du traitement des parties de jeu comme rencontres (*gaming encounters*) au *fun* expérimenté dans les jeux. Certaines de mes descriptions et analyses détaillent les « contraintes rituelles » des interactions, ainsi que les principes de l'« accommodement » et du travail de face (*facework*) entre les participants afin de maintenir ou rétablir l'équilibre rituel de toute situation (Goffman, 1974 [1967]). Ce maintien des relations est au cœur des actions de la *streameuse*. De plus, lorsque j'analyse la manière qu'a Pixelle d'interagir avec ses spectateurs, il y est autant question d'« engagement » (Goffman, 2013 [1963]), soit ce dans quoi les participants sont absorbés, que de *footing* (Goffman, 1987 [1981]), ainsi que des changements de *footings* dans l'interaction.

Deuxièmement, je garde des lectures de Garfinkel trois concepts. Celui d'« *accountability* » (2007 [1967]) d'une part. Pixelle accomplit pratiquement des actions qui se matérialisent par ce qui est produit sur l'écran de jeu mais également dans ses interactions avec son public et, également, dans les descriptions qu'elle fait en interaction. D'autre part, j'évite de considérer Pixelle et les autres participants des *live streams*, en tant qu'individus-dans-la-société, comme des « idiots culturels » (*cultural dopes*) (Garfinkel, 2007 [1967] : 136-147). Le troisième concept repris aux écrits de Garfinkel est celui de l'analyse détaillée d'un *perspicuous setting* (Garfinkel et Wieder, 1992 : 184), c'est-à-dire une situation dans laquelle ce problème a constitué un enjeu pratique pour ses participants (les situations de *stream* de Pixelle). Partir du principe que ces derniers ne sont pas des idiots culturels implique ainsi que la problématique de la violence fait partie de leur monde, même s'ils ne la traitent pas d'une façon qui satisferait les acteurs des parties précédentes, comme nous le verrons.

---

<sup>1</sup> Pour rappel, une discussion plus complète des emprunts méthodologiques et théoriques des concepts de ces auteurs est disponible en introduction de la thèse.

Troisièmement, j'emprunte à Sacks sa rigueur méthodologique afin de lister les propriétés situationnelles de l'interaction (Garfinkel et Sacks, 1970) et son emploi judicieux de l'analyse des catégorisations (2014 [1972]). Je m'efforce dans la suite de ce chapitre à présenter le contexte d'énonciation de certaines catégorisations, visant l'élucidation de l'interrogation *why that now* (Clift, 2016)? L'analyse des catégorisations permet notamment de comprendre, dans l'analyse d'interactions qu'a Pixelle avec des *trolls* aux propos sexistes, qui se définit comme propriétaire d'une catégorie d'appartenance (Sharrock, 1974) comme celle des « joueurs » et, *in fine*, qui est en mesure de l'administrer (Sacks, 1979). Le cœur de cette partie sur les échanges sexistes, que je décris plus tard comme de la violence ordinaire et symbolique, tourne autour des pratiques verbales qui visent à exclure Pixelle, en tant que femme, de la communauté des joueurs.

De plus, l'article ci-dessous, ainsi que la section « Prolongement » qui en découle, emploient des outils de l'ethnographie visuelle (Pink, 2001). On y retrouve à plusieurs reprises des captures d'écran des sessions de jeu de Pixelle. Si le visuel permet une économie de langage lorsqu'il s'agit de dépeindre la texture d'une situation, il comprend également une composante énonciative importante non seulement dans ce que je décris mais également dans la manière de procéder de la *gameuse* et des réactions produites. En ce sens, les captures d'écran ne servent pas d'« illustrations » (Haver, 2008) mais complètent l'analyse écrite. Ainsi, on dépasse le défaut inhérent des visuels figés qui n'arrivent pas à capturer ce qui émerge continuellement du jeu (« the static image is unable to capture the continuously emergent game play » (Mondada, 2012)).

Enfin, l'analyse de discours multimodal permet de saisir le *streaming* comme une forme de communication médiée par la vidéo (*cross-modal video-mediated communication*), qui combine une activité centrale (dans notre cas jouer à un jeu vidéo) avec des conversations produites dans le jeu ou via le *chat* (Benson, 2017; Mondada, 2012; Recktenwald, 2017; Sacks, Schegloff, et Jefferson, 1974). Reprenant l'interrogation de Recktenwald (2017), on s'intéresse au déploiement d'une partie et son influence sur les interactions générées durant le *stream* entre Pixelle et son public. Ce détour méthodologique étant fait, regardons de plus près en quoi consiste le *live streaming* sur la plateforme Twitch.

## L'article original et l'exploration de l'usage de jeux vidéo violents

Ces différents éléments théoriques posés, il devient intéressant de voir comment une *streameuse* de jeux vidéo telle que Pixelle, premièrement, configure sa chaîne et ses diffusions en direct, tout en gérant les interactions avec son public. Deuxièmement, une analyse de moments de jeux permet d'observer comment elle s'approprie pratiquement l'activité ludique (Bonenfant, 2015). À travers sa production d'*accounts* (Garfinkel, 2007 [1967]), il est possible de voir son actualisation des potentialités données par le jeu (Bonenfant et Arsenaault, 2016). Ces dernières sont autant de « strates » (Triclot, 2011 : 194) ou de « prises » (Bessy et Chateauraynaud, 1995; Hennion, 2009) qui

portent d'une part sur le message véhiculé par le jeu, d'autre part sur son système de règles qui « fait faire » des actions au joueur (Bogost, 2007). En somme, il convient de prendre en compte tant les contraintes que les possibilités offertes programmatiquement par le jeu pour que la personne qui joue puisse progresser et/ou remporter la partie.

L'article original décrit le travail de configuration effectué par la joueuse de jeux vidéo et *streameuse* Pixelle pour faire converger son public, notamment celui présent sur Youtube, vers la plateforme Twitch.tv. La diffusion en direct est présentée comme l'expérience ludique ultime, où complicité et *fun* sont attendus et accomplis, tant par l'énonciatrice que par les destinataires. L'analyse de vidéos montre plusieurs dimensions de la production et de la gestion de *live streaming* comme multi-activité complexe. Dans ce sens, l'article contient notamment des descriptions d'*accounts* produites lors de quelques sessions de jeu, quand Pixelle subit ou initie des événements à l'intérieur de la partie. De plus, tout un pan de la multi-activité complexe porte sur la manière qu'a la joueuse de gérer la relation et les interactions avec les spectateurs dans un contexte de « masculinité toxique *geek* » (Salter et Blodgett, 2017; Ruberg, Cullen, et Brewster, 2019) et de *trolling* (Thacker et Griffiths, 2012; Cook, Schaafsma et Antheunis, 2018). Ce lien ressemble fort à ce que Marco Motta décrit comme un « compagnonnage » fragile constamment renégocié (2019).

Les différentes strates de la performance de Pixelle méritent d'être explorées davantage avec les sessions de jeux vidéo violents, que la joueuse a mis à disposition sur ses chaînes Twitch et Youtube. Ainsi, on se demandera comment le *streaming* de jeu vidéo, en tant qu'art performatif qui enrichit la « performance vidéoludique par une performance scénique, qui repose sur des enjeux spectatoriels » (Brouard, 2020 : 149), ne se nourrit pas du potentiel de performance scénique des jeux vidéo violents. Parmi les jeux que Pixelle affectionne, *Garrys' Mod Dark RP* (Facepunch Studios, 2004) et *Grand Theft Auto Online* (Rockstar Games, 2013) sont souvent employés pour ses diffusions en direct (2015a; 2015b; 2015d; 2016b; 2016c) et trainent une réputation controversée. Dès lors, il me semble intéressant d'analyser ces sessions de jeu dans la section [Prolongement](#) comme autant de moments où public et *streameuse* « vivent une expérience » de jeu violent (Dewey, 2010a [1934]). Suivant l'invitation de Schott à voir « la façon dont les jeux peuvent utiliser la violence comme thème, comme procédé pour présenter des défis et / ou comme moyen d'expression » et « la manière dont les joueurs perçoivent, utilisent et vivent les jeux [violents] » (2016, viii), je me suis efforcé à faire une analyse énonciative d'inspiration ethnographique de ces deux jeux. Je suis dès lors parti d'échanges naturels dans les vidéos pour décrire et analyser ce qui était en jeu<sup>1</sup>. Ce faisant, j'adopte une démarche permettant de saisir le problème de la violence dans les jeux vidéo à partir de l'analyse détaillée de deux *perspicuous settings* (Garfinkel et Wieder, 1992 :

---

<sup>1</sup> Suivant l'invitation de la philosophie phénoménologique et des premiers ethnométhodologues, j'adopte une posture descriptive : « Quoi que nous prenons comme objet de notre étude, nous devons le décrire. Rien de ce que nous prenons comme objet ne peut apparaître comme faisant partie de notre dispositif descriptif à moins d'avoir été lui-même décrit » (Sacks, 1993).

184), c'est-à-dire, pour rappel, des situations dans lesquelles ce problème a constitué un enjeu pratique pour Pixelle et les autres participant-e-s. Dans cette section, j'interroge à quels moments et où se situe la violence dans les sessions décrites, de sa mise à disposition programmatique dans le code (Bogost, 2007) à son actualisation par Pixelle, lorsque la violence se présente de manière répétée comme enjeu pratique. Mais au-delà de la façon dont les jeux peuvent utiliser la violence et la manière dont Pixelle la perçoit, l'utilise et la vit à l'intérieur du jeu, il ressort fortement qu'une autre forme de violence parcourt les interactions entre cette dernière et certains de ses spectateurs. Les insultes sexistes et le *trolling* que subit Pixelle participent d'une violence ordinaire – dans sa régularité – et symbolique (Bourdieu et Passeron, 1970; Bourdieu, 1977) qui vise à exclure, *in fine*, les joueuses de la communauté des *gamers*.

La première grande sous-partie du prolongement détaille les propriétés situationnelles des diffusions en direct de Pixelle sur *Garry's Mod Dark RP*. J'y décris deux sessions de jeu fort différentes mais qui tournent autour d'une idée centrale, celle de « tenir son rôle » dans un jeu de rôles. Cette bonne tenue est fortement liée à la violence présente dans les situations de jeu. La joueuse sera premièrement une restauratrice prise en otage par des yakuzas (2015d) puis elle subira un braquage dans son bar à sushis. Dans la deuxième vidéo analysée, c'est Pixelle qui initiera l'agression en braquant un restaurant (2015a). La violence est donc attendue et performée par les joueurs participant à ces parties, tout comme elle est anticipée par les spectateurs de la diffusion. Dans un certain sens, les acteurs de cette situation s'accordent sur le fait qu'il faille performer la violence pour produire une « bonne partie » ou pour gagner<sup>1</sup>. La structure, ici, alterne entre description et observations spécifiques aux séquences analysées. Ainsi, j'expose les événements et les interactions qui ont lieu dans le cours d'une partie tout en extrayant quelques enseignements en lien avec la thématique de la violence.

*Grand Theft Auto Online* est le deuxième *perspicuous setting*. La structure de cette deuxième partie du prolongement est basée sur des thématiques qui se retrouvent dans certaines séquences de jeu. J'alterne entre le fait de les détailler et de les analyser. De ce fait, nous verrons que Pixelle effectue principalement des courses de voitures dans *GTA Online*, ce qui suppose de commenter et faire vivre ses diffusions. Enfin, je reviens sur sa manière d'interagir et de produire des *accounts* avec les potentialités de violence mises à disposition par le jeu. Ce dernier offre la possibilité, à la différence de *Garry's Mod Dark RP*, d'utiliser la violence sans pour autant qu'elle soit un élément garantissant le succès ou la progression dans le jeu. De ce fait, on peut comprendre que Pixelle utilise *GTA Online* davantage comme un jeu de simulation sportive que comme un jeu de rôles où elle incarnerait un personnage membre du crime organisé.

---

<sup>1</sup> Cela rejoint les craintes émises dans les discours politiques analysés plus haut, qui craignent que le but du jeu, soit d'« être violent pour gagner », puisse se reproduire dans la vraie vie. Ce lien de causalité est notamment évoqué par Näf, comme vu dans le [prolongement](#) du chapitre 3 « Banning violent video games in Switzerland ».



« Retrouvez-moi sur Twitch ! »

## La gestion du *live streaming* comme relation au public et entrée en jeu

[135] Le 18 mai 2016, la dernière apparition de Pixelle sur Internet est un *post* sur sa page Facebook. Elle annonce que suite à des soucis informatiques, il n'y aura pas de *live* sur sa chaîne Twitch.tv<sup>1</sup> « cette semaine ». Elle termine son *post* par un énigmatique « ;) Ne faite [*si*] confiance à personne sur internet, on n'est pas protégé. A bientôt mes sauvages ♥ »<sup>2</sup>. Épiée visiblement à l'aide sa propre webcam, elle arrête brutalement ses activités sur le web en tant que Pixelle, au plus grand dam de sa communauté d'abonnés qui s'inquiète de son sort en postant régulièrement des publications sur sa page Facebook.

En quoi consistent ses activités sur le web ? Pixelle se présente comme *streameuse* et *youtubeuse*<sup>3</sup>. *Streameuse*, parce qu'elle manage une chaîne

---

<sup>1</sup> Twitch.tv est un service de *streaming* et de jeu vidéo, de sport électronique et d'émissions apparentées. Le service permet aux téléspectateurs (couramment appelés *viewers*) de disposer d'un large éventail de diffusions de jeux vidéo, notamment, proposés par des personnes souhaitant diffuser ces contenus en direct (appelés également *streameurs*), et couvrant ainsi la plupart des genres. Un système de dons peut être mis en place par les *streameurs*, via un service tiers. Une notification est alors envoyée au *streameur* du montant du don et de la personne qui l'a effectué. Pour une définition plus complète de Twitch.tv, on se référera à l'article de William A. Hamilton, Oliver Garretson et Andruid Kerne, « Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play Within Live Mixed Media », In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2014, p.1315–1324.

<sup>2</sup> La consultation de l'historique de modification du post de Pixelle montre qu'une précédente version de celui-ci précisait sa mise en garde :

« Internet est une jungle très dense et malheureusement remplis d'humains détraqués... Suite à des gros soucis informatiques je dois tout *clean* et surveillé. Pas de *live* cette semaine =(

[...]

Je vous expliquerai tout en détail en *live* avec la rage au cœur et en attendant un conseil surtout pour les *streameuses*, retourner votre caméra une fois le *stream* fini ou mettez un scotch dessus ;) Ne faite confiance à personne sur internet. A bientôt mes sauvages ♥ »

Accès :

<https://www.facebook.com/PixelleStream/photos/a.1418254185101036.1073741829.1386783511581437/1623343494592103/?type=3&theater>, consulté le 30/09/2017.

<sup>3</sup> Sur sa chaîne Youtube, sa présentation de soi dans la rubrique « À propos » est la suivante : « Kim', 22 ans, suisse et graphiste. Passionnée, je joue aux jeux vidéos [*si*] depuis ma plus tendre enfance. Je vous propose une chaîne de Multi-Gaming et à l'écoute de la communauté. Le mot-clé restant "FUN" \o/ Retrouvez moi sur [www.twitch.tv/pixelle\\_](http://www.twitch.tv/pixelle_) pour du direct ! ». Accès : <https://www.youtube.com/user/pixelleuse/about>, consulté le 20/09/2017.

[136] Twitch.tv et qu'elle y enregistre ses *streams* de parties de jeu vidéo en direct. *Youtubeuse*, parce qu'elle dépose sur cette plateforme ses vidéos Twitch.tv tout en créant du contenu propre à sa chaîne Youtube.

Durant deux ans, de 2014 à 2016, Pixelle aura recruté progressivement sa communauté d'abonnés et de téléspectateurs en multipliant ses présences sur les médias sociaux<sup>1</sup>. Dit autrement, elle a développé sa présence transmédiatique sur internet<sup>2</sup> en tentant d'acquérir un style qui lui était propre<sup>3</sup>. Deux injonctions sont souvent prônées par la littérature du marketing digital dans le recrutement et la fidélisation de la communauté :

1. La personne qui *stream* doit développer une attitude unique et une *persona* en tant que joueur<sup>4</sup>. Pixelle produit des vidéos qui consistent pour une bonne part à jouer à des jeux pour la première fois : elle découvre et fait éventuellement découvrir à ses téléspectateurs des jeux qu'elle ne connaît pas. L'audience peut dès lors la suivre dans sa prise en main du jeu et de ses potentialités, ainsi que dans l'évaluation qu'elle en fait à mesure qu'elle le teste.
2. La personne qui *stream* doit prendre en compte la communauté dans ses parties<sup>5</sup>. Rainforest Scully-Blaker et *al.* considèrent le *live streaming* comme un « jeu en tandem » où le public participe jusqu'à un certain point au déroulement de la situation<sup>6</sup>. Les auteurs opposent deux concepts de cette dimension participative : d'un côté le *streamer* joue « avec » son public, interagit, discute en situation, etc. D'un autre côté, le *streamer* joue « pour » son public, effectuant davantage une performance sportive et ludique sans prendre réellement en compte des commentaires et suggestions en *live*

---

<sup>1</sup> Elle dispose de comptes sur Twitch.tv, Youtube, Facebook, Instagram, Twitter et Snapchat. Il sera souvent fait mention de ces présences dans l'article.

<sup>2</sup> Henry Jenkins, *La culture de la convergence: des médias au transmédia*, A. Colin, Paris, 2006.

<sup>3</sup> Manuel Boutet, « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques », *Réseaux* (173-174), 2012, p. 207-234.

<sup>4</sup> Anthony J. Pellicone et June Ahn, « The Game of Performing Play: Understanding Streaming As Cultural Production ». In *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2017, p. 4863–4874.

<sup>5</sup> Christopher Bingham, « An Ethnography of Twitch Streamers: Negotiating Professionalism in New Media Content Creation », University of Oklahoma, Norman, 2017.

<sup>6</sup> Rainforest Scully-Blaker, Jason Begy, Mia Consalvo et Sarah Ganzon, « Playing along and Playing for on Twitch: Livestreaming from Tandem Play to Performance », in *Hawaii International Conference on System Sciences 2017 (HICSS-50)*, 2017. Accès: [http://aisel.aisnet.org/hicss-50/dsm/games\\_and\\_gaming/4](http://aisel.aisnet.org/hicss-50/dsm/games_and_gaming/4).

[137] des téléspectateurs. Pour Rainforest Scully-Blaker et *al.*, plus un *streameur* a d'abonnés, plus il sera enclin à se cantonner au jeu « pour » son public<sup>1</sup>.

Ces injonctions méritent d'être explorées en prenant en compte deux dimensions. La première dimension est de sensibilité ethnographique : comment s'organise la situation particulière dans les vidéos de Pixelle ? Le recours aux méthodes ethnographiques se justifie par l'aspect expérimental de la présence transmédiate de la *streameuse* : la création de chaînes puis la diffusion de parties en direct n'ont rien d'évident *a priori*. En effet, par bien des égards, la création de la chaîne et la production de vidéos par Pixelle s'apparentent à un processus d'apprentissage modeste et tâtonnant. Cela rend l'analyse de sa présence web d'autant plus intéressante que la plupart des travaux académiques dédiés au *live streaming* se focalisent sur les chaînes importantes ou sur les joueurs professionnels. L'autre dimension est énonciative<sup>2</sup>. Elle consiste à produire une analyse de la présence transmédiate de la *streameuse*. Ainsi, on se demandera qui prend en charge le sens du discours, et en quelle qualité (l'énonciateur). Expliciter l'énonciateur revient du même coup à expliciter aussi à quel titre ce discours s'adresse à son public implicite (le destinataire). Pour répondre à ces questions, on examine ce qui est dit. On distinguera ainsi deux niveaux du discours : l'énoncé (ce qui est dit) et l'énonciation (les modalités du dire)<sup>3</sup>.

L'article se fonde sur les vidéos déposées par Pixelle sur sa chaîne Youtube, soit trente vidéos au total. Les premières vidéos consistent en des morceaux choisis de ses *streams* effectués sur sa chaîne Twitch.tv et durent entre une et dix minutes. Puis, d'autres vidéos disponibles sont de longs extraits, nommés [Rediff] ou [Replay], qui durent entre une et quatre heures. Enfin, Pixelle a créé quelques vidéos spécifiques pour sa chaîne Youtube, qui suivent les codes en vigueur, comme par exemple une vidéo d'*unboxing* d'un jeu vidéo reçu. L'étude de cas se base principalement sur les premiers pas effectués sur certains jeux,

---

<sup>1</sup> Rainforest Scully-Blaker, Jason Begy, Mia Consalvo et Sarah Ganzon, « Playing along and Playing for on Twitch: Livestreaming from Tandem Play to Performance », *op. cit.*

<sup>2</sup> Jean Widmer, « Introduction », In *Mémoire collective et pouvoirs symboliques : l'affaire dite des fonds juifs et de l'or nazi dans le discours social en Suisse, 1995-1997*, édité par Jean Widmer et Cédric Terzi, Université de Fribourg, Fribourg, 1999, p. 7-14.

<sup>3</sup> Eliséo Verón, « L'analyse du contrat de lecture », In *Les médias : expériences et recherches actuelles*, IREP, Paris, 1985.



[138] comme autant de moments privilégiés au fil desquels le « style » de Pixelle résulte en un accomplissement pratique<sup>1</sup> ou dans des séquences de « jeu en tandem »<sup>2</sup>.

L'analyse vise à répondre à deux objectifs. Premièrement, on entend restituer la manière dont Pixelle configure sa page Youtube et ses récits-vidéos dans un contexte plus large de recrutement d'une communauté à travers différents canaux (*cross channel community building*)<sup>3</sup>. Dit autrement, quel est le « contrat de lecture » proposé par la présence transmédiatique de Pixelle et quelles sont ses spécificités sur Youtube ? Ce point est traité dans la partie « Expérimenter des jeux sans se prendre au sérieux ». Deuxièmement, l'article décrit quelques dimensions d'une activité collaborative et complexe : la gestion de *live streaming*. La *streameuse* entend valoriser les moments passés ensemble avec sa communauté. C'est pourquoi elle joue « avec » en lui permettant d'assister à ses premières entrées « en jeu ». L'enjeu consiste à regarder comment les situations se développent et, au-delà, comment Pixelle y répond, surtout lorsqu'elles lui échappent. Enfin, il convient de tenir compte de sa manière de prendre en compte son public grâce à l'interaction, et notamment de sa manière de répondre à des demandes contrariantes adressées à son encontre.

## Expérimenter des jeux sans se prendre au sérieux : configuration d'une présence transmédiatique

Ce chapitre s'intéresse à la configuration de la présence transmédiatique de Pixelle sur internet. On l'a vu, celle-ci dispose de nombreux

---

<sup>1</sup> Harold Garfinkel, *Recherches en ethnométhodologie*, PUF - Presses universitaires de France, Paris, 1967.

<sup>2</sup> Rainforest Scully-Blaker, Jason Begy, Mia Consalvo et Sarah Ganzon, « Playing along and Playing for on Twitch: Livestreaming from Tandem Play to Performance », *op. cit.*

<sup>3</sup> Par bien des aspects, le recrutement d'une communauté de téléspectateurs de *live streaming* ressemble à un travail de community management. À ce propos, on lira les travaux de Thomas Jammet : Thomas Jammet, « Au service du client, au nom de la communauté », *Réseaux*, n° 190-191, 2015, p. 73-98 ; Thomas Jammet, « Mettre le web social au service des marques : une sociologie pragmatique du community management en France », Université de Paris-Est Marne-la-Vallée, Paris, 2016.

[139] comptes sur les médias sociaux. Elle exploite leurs différents dispositifs, de la rubrique « À propos » à l'image de couverture, pour :

- Définir qui elle est et ce qu'elle propose. La « présentation de soi »<sup>1</sup> peut être plus ou moins élaborée selon les plateformes. Par exemple, la page d'accueil de sa chaîne Twitch.tv informe par exemple des types de jeux auxquels elle joue (image de couverture), de la configuration de son PC, des règles à respecter sur sa chaîne, des modalités de soutien financier (dons). Elle fournit également une présentation biographique « hors jeu »<sup>2</sup> qui mentionne aussi bien son métier, son pays de résidence que sa passion pour le *cosplay*. Enfin, les internautes apprennent que Pixelle leur propose du contenu « fun »<sup>3</sup> et du « divertissement »<sup>4</sup>.
- Informer de sa présence sur d'autres médias sociaux et favoriser ainsi le recrutement entre canaux (*cross channel*) de sa communauté. Par exemple, l'image de couverture de sa page Facebook renseigne les identifiants de ses chaînes Twitch.tv et Youtube, ainsi que l'adresse de son compte Twitter.
- Hiérarchiser ses présences sur les médias sociaux en redirigeant les internautes vers son compte Twitch.tv, peu importe le média social choisi à l'origine. Le *live streaming* sur cette plateforme est le cœur d'activités de Pixelle. Les autres comptes, quelles que soient leurs spécificités, sont là comme des moyens pour faire venir le public sur sa chaîne Twitch.tv. Partant, on observe une « convergence synergétique » des présences de Pixelle vers la plateforme de *live streaming*<sup>5</sup>.

Généralement, la narration transmédiatique contient trois éléments<sup>6</sup>. Premièrement, elle est considérée comme transmédiatique lorsqu'un contenu est développé sur différents médias de manière distincte.

---

<sup>1</sup> Erving Goffman, *La présentation de soi*, La mise en scène de la vie quotidienne 1, Editions de Minuit, Paris, 1956.

<sup>2</sup> Vinciane Zabban, « Hors jeu ? » *Terrains & travaux*, n° 15, 2009, p. 81-104.

<sup>3</sup> Tel que présenté sous la rubrique « À propos » de sa chaîne Youtube : « [...] Le mot-clé restant « FUN » \o/ [...] » Accès : <https://www.youtube.com/user/pixelleuse/about>, consulté le 20/09/2017.

<sup>4</sup> Rubrique « À propos » de la page Facebook de Pixelle. Accès : [https://www.facebook.com/pg/PixelleStream/about/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/PixelleStream/about/?ref=page_internal), consulté le 30/09/2017.

<sup>5</sup> Henry Jenkins, *La culture de la convergence: des médias au transmédia*, op. cit.

<sup>6</sup> Olivier Servais et Sarah Sepulchre, « Towards an Ordinary Transmedia Use: A French Speaker's Transmedia Use of Worlds in Game of Thrones MMORPG and Series », *M/C Journal [en ligne]*, vol. 21 (1), 2018.

[140] Deuxièmement, la narration transmédiatique est supposée créer un univers riche (« *worldmaking* »). Troisièmement, il revient aux internautes de reconstituer la narration produite sur les différentes plateformes pour en faire un tout unifié. On constate dans le cas de Pixelle que l'emploi des différents médias à sa disposition sert principalement à faire converger les internautes vers sa chaîne Twitch.tv : les contenus sont dupliqués de cette plateforme plus que spécifiquement conçus pour chaque plateforme. Sa chaîne Youtube en est un parfait exemple.

### La chaîne Youtube comme point de convergence vers Twitch.tv

Compte tenu des remarques formulées ci-dessus, il faut prendre en compte le fait que la chaîne Youtube de Pixelle est à la fois un espace de stockage de *live streamings* antérieurs, une invitation à s'abonner à sa chaîne Twitch.tv et un répertoire de vidéos spécifiques à ce média social. Les trente vidéos de la chaîne Youtube de Pixelle sont composées pour la plupart de montages de *live streamings* sur Twitch.tv (comme celles catégorisées [Replay] ou [Rediff]). On distingue néanmoins du contenu qui s'écarte de ce premier corpus : une vidéo *vlog* d'un voyage d'une semaine au Portugal<sup>1</sup>, deux vidéos d'*unboxing* ainsi qu'une vidéo de décoration de sapin de Noël (« [Epic] Sapin de Noël Simulator »<sup>2</sup>). Ces contenus servent principalement à remercier et à fidéliser la communauté (*Unbox* d'un colis envoyé d'une abonnée<sup>3</sup> ; *vlog* au Portugal et décoration du sapin de Noël). Ils permettent également d'annoncer la découverte d'un nouveau jeu en *live* après avoir déballé le contenu du coffret collector (*Unbox* du coffret collector de *Fallout 4*<sup>4</sup>). Il convient de préciser que le *vlogging* et l'*unboxing* étaient deux formats davantage pratiqués sur Youtube que sur Twitch.tv au moment où Pixelle réalisait ce type d'exercices<sup>5</sup>.

---

<sup>1</sup> Pixelle, « **[vlog]** Portugal - Lisbonne, Leiria, Nazaré », *Youtube*, 13 octobre 2015. Accès : <https://www.youtube.com/watch?v=J-agwfDPwSk>, consulté le 20/08/2017.

<sup>2</sup> Pixelle, « **[Epic]** Sapin de Noël Simulator », *Youtube*, 13 décembre 2015. Accès : <https://www.youtube.com/watch?v=3tCySFcJ76k>, consulté le 03/10/2017.

<sup>3</sup> Pixelle, « **[Unbox]** Eventrêge de colis d'une abo Pttdemon », *Youtube*, 3 février 2016. Accès : <https://www.youtube.com/watch?v=DVWoNz0ffKM>, consulté le 20/08/2017.

<sup>4</sup> Pixelle, « **[Unbox]** Collector de Fallout 4, unboxing et impressions », *Youtube*, 30 novembre 2015. Accès : <https://www.youtube.com/watch?v=IDA41AIWjTY&t=4s>, consulté le 01/10/2017.

<sup>5</sup> Vincent Manilève, *YouTube derrière les écrans : ses artistes, ses héros, ses escrocs*, Lemieux éditeur, Paris, 2018.

### [141] Contrat de lecture complice et ludique

Suite à l'analyse de la configuration de la présence transmédiatique de Pixelle, et plus particulièrement de sa chaîne Youtube présentée, il devient profitable d'envisager qu'un « contrat de lecture »<sup>1</sup> puisse se constituer entre un support médiatique et son public : « Le discours du support, d'un côté, ses lecteurs, de l'autre, sont les deux parties entre lesquelles se noue, comme dans tout contrat, un lien, ici la lecture »<sup>2</sup>. Dans le cas qui nous intéresse, le contrat de lecture est institué, d'une part par les contraintes techniques et le design des différentes plateformes employées, d'autre part par les choix énonciatifs de Pixelle : « un discours construit une certaine image de celui qui parle (l'énonciateur [ici Pixelle]), une certaine image de celui à qui on parle (le destinataire) et, par conséquent, un lien entre ces places »<sup>3</sup>. Le public reçoit des contenus toujours « pris en charge » par une structure énonciative où Pixelle (l'énonciatrice) lui parle et où une place précise lui est proposée en tant que destinataire. Il peut même se voir offrir un programme d'actions dans un système interactif (vues, possibilité de cliquer sur des liens, dons, interactions dans le jeu).

On observe qu'un contrat de lecture global encadre la présence transmédiatique de Pixelle sur internet, autant que des micro-variations de cette présence, selon la plateforme sociale utilisée. Par exemple, ses vidéos sur Youtube, lorsqu'il s'agit de témoignages visuels de *live streamings* passés, ont pour objectif de faire venir le public sur la chaîne Twitch.tv, où il peut réagir en direct, faire des dons, intervenir dans le déroulement du jeu. Les commentaires laissés sous les vidéos étudiées attestent de la place prise par le public et des actions attendues : « mince, j'ai raté le *live* », etc. En somme, les énoncés et l'énonciation varient légèrement d'un compte média social à un autre, pour respecter les bonnes pratiques en vigueur. La constitution d'une communauté à travers différents canaux de communication passe ici par une diversification, légère, des énonciations « locales ». Pour autant, deux invariants parcourent les manières

---

<sup>1</sup> Considérant qu'une page web Youtube est un « texte multimodal » qui peut être lu, tel que présenté précédemment à la note de bas de page n°4. A propos d'une page Youtube comme texte multimodal, voir Phil Benson, *The discourse of Youtube: multimodal text in a global context*, Routledge, Londres, 2017.

<sup>2</sup> Eliséo Verón, « L'analyse du contrat de lecture », *op. cit.*, p. 206.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 207.

[142] de montrer les différentes facettes de Pixelle : cette dernière se veut complice<sup>1</sup> (« compte à l'écoute de la communauté ») et divertissante (« [...] Le mot-clé restant FUN \o/ [...] »). Ces deux qualités ressemblent à ce que les internautes recherchent généralement lorsqu'ils visionnent des *live streams*. D'une part, pour Hamilton *et al.*, les spectateurs apprécient la possibilité d'intervenir durant les captations<sup>2</sup>. D'autre part, l'aspect spectaculaire (ce que Pixelle appelle le « FUN ») d'un *live stream* constitue une des raisons centrales du visionnage<sup>3</sup> et de l'évaluation de ce qui a été produit<sup>4</sup>.

Enfin, les commentaires laissés par le public indiquent les raisons pour lesquelles les téléspectateurs viennent voir Pixelle, que ce soit des commentaires faits en direct dans le *chat* de Twitch.tv ou qu'ils soient postés en différé sous les vidéos Youtube ou sur d'autres comptes médias sociaux. Ces commentaires sont autant de manifestations d'une éventuelle acceptation de la place proposée comme destinataire par l'énonciatrice. Le refus éventuel de prendre cette place se manifeste de différentes manières. De la sorte, le contrat de lecture peut être renégocié en situation, au cours des *live streamings*. On verra plus loin que la complicité et le divertissement ne fonctionnent que jusqu'à un certain point. Lorsque le public se divertit au profit de Pixelle ou qu'il réclame des gratifications offensantes, les relations se crispent. Néanmoins, la connivence avec son public est au centre des activités de prédilection de Pixelle, notamment lorsqu'elle expérimente un jeu pour la première fois.

---

<sup>1</sup> Ce contrat de complicité (Eliséo Verón, « L'analyse du contrat de lecture », *op. cit.*, p. 213) se retrouve notamment dans certains titres de vidéos Youtube, comme celle nommée Pixelle, « **【Choice Chamber】** Vous faites le jeu! », *Youtube*, 6 septembre 2015. Accès : [https://www.youtube.com/watch?v=lbfQtjNRL\\_o](https://www.youtube.com/watch?v=lbfQtjNRL_o), consulté le 23/05/2017.

<sup>2</sup> William A. Hamilton, Oliver Garretson et Andruid Kerne, « Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play Within Live Mixed Media », *op. cit.*

<sup>3</sup> Voir notamment : Max Sjöblom et Juho Hamari, « Why Do People Watch Others Play Video Games? An Empirical Study on the Motivations of Twitch Users », *Computers in Human Behavior*, 75, 2017, p. 985-996 ; Thomas Smith, Marianna Obrist et Peter Wright, « Live-streaming Changes the (Video) Game ». In *Proceedings of the 11th European Conference on Interactive TV and Video*, 2013, p. 131-138.

<sup>4</sup> David Surman, « Pleasure, Spectacle and Reward in Capcom's Street Fighter Series », In *Videogame, Player, Text*, édité par Tanya Kryzwinska et Barry Atkins, Wallflower Press, London, 2007, p. 204-221.

## [143] « On va découvrir tout cela tous ensemble » : premières entrées en jeu

Les vidéos de *live streaming* de Pixelle sont traversées par la même volonté d'expérimenter un jeu pour la première fois, tout du moins celles initialement déposées sur sa chaîne Youtube. Si chacun des jeux procure une « expérience virtuelle » différente<sup>1</sup>, à savoir « ce que les mondes numériques font et font faire à leurs habitants, comment ils sont vécus, quelles significations ils produisent, quels savoirs et compétences ils mobilisent »<sup>2</sup>, ils ont en commun l'*accountability* de leur expérience<sup>3</sup> : on peut décrire ce qui les constitue, de façon intelligible, en leur donnant du sens. On s'intéresse donc ici à ce que Pixelle va montrer de ses « explorations curieuses »<sup>4</sup>, comme situations phénoménalement riches, ainsi qu'au sens qu'elle semble attribuer lorsqu'elle est « confrontée à un chaos informationnel » dans le cadre d'une nouvelle expérience ludique<sup>5</sup>. On sera attentif à la manière dont elle interagit avec les éléments visuels, textuels et narratifs de son environnement ludique<sup>6</sup>. Ceci fournit un précieux témoignage de l'*accountability* spécifique de la situation faite par la *streameuse* : ce qu'elle juge bon de dire et d'explicitier en situation, à toutes fins pratiques, produit une *accountability* parmi d'autres, sous forme d'un commentaire divertissant et un peu décalé. Pixelle montre dans ces vidéos que ses entrées de jeu sont souvent constituées d'événements moralement contestables, ou, pour le moins, qui comportent ce que Miguel Sicart appelle des dilemmes moraux<sup>7</sup>. On détaillera deux événements de ce type, l'un que Pixelle subit dans *Fallout 4*, l'autre qu'elle initie dans le mode

---

<sup>1</sup> Vincent Berry, *L'expérience virtuelle: jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2012.

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 22.

<sup>3</sup> Harold Garfinkel, *Recherches en ethnométhodologie*, *op. cit.*

<sup>4</sup> Nicolas Auray et Bruno Vétel, « La flânerie dans un jeu en ligne. Dynamiques de montée en compétence », In *L'alerte ou l'enquête: une sociologie pragmatique du numérique* par Nicolas Auray, Presses des Mines, Paris, 2016.

<sup>5</sup> Vinciane Zabban, « Hors jeu ? », *op. cit.*, p. 85.

<sup>6</sup> *Ibidem.*

<sup>7</sup> Miguel Sicart, « Moral Dilemmas in Computer Games », *Design Issues*, vol. 29 (3), 2013, p. 28-37.

[144] de jeu *DarkRP* dans *Garry's Mod*. Si subir et initier supposent deux modes d'engagement<sup>1</sup> dans le jeu très différents qui doivent être performés par des actions<sup>2</sup>, la texture morale de ces situations semble ne porter à aucune sorte de conséquence. Enfin, on observera la relation ambivalente, mi-sérieuse mi-ironique, résultant autant de ce que fait Pixelle dans le jeu que dans la discussion avec son public.

### Meurtre et rapt dans *Fallout 4*

La vidéo Youtube « **【Let's play】** Découverte de *Fallout 4* »<sup>3</sup> est un montage des quatre premières heures de jeu qu'effectue Pixelle dans le dernier opus de la série des *Fallout*<sup>4</sup>. L'appellation « Let's play » dans le titre de la vidéo indique dès le départ que celle-ci emprunte un format vidéographique particulier. En effet, les vidéos « Let's play » sont fréquentes sur les plateformes de *live streaming* et adoptent un format qui documente la découverte subjective d'un jeu vidéo par un joueur. Cette découverte s'accompagne souvent des commentaires que formule le joueur à propos de ce qu'il expérimente<sup>5</sup>. Dans cette vidéo, Pixelle alterne entre deux « positions », soit ce qu'Erving Goffman qualifie de *footings*<sup>6</sup> : elle oscille entre le jeu de rôle

<sup>1</sup> Mathieu Tricot, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 2011.

<sup>2</sup> Maude Bonenfant et Dominique Arsenault, « Dire, faire et être par les jeux vidéo. L'éthique et la performativité au prisme des rhétoriques procédurale et processuelle », *Implications philosophiques [en ligne]*, 2016, nn.

<sup>3</sup> Pixelle, « **【Let's play】** Découverte de *Fallout 4* », Youtube, 5 décembre 2015. Accès : <https://www.youtube.com/watch?v=1ogzjR68Wz0>, consulté le 20/09/2017.

<sup>4</sup> *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015) est un jeu de rôle d'action qui se déroule dans l'univers post-apocalyptique de la région de Boston, Massachusetts, en 2287. L'environnement de jeu est un monde ouvert peuplé de personnages non-joueurs humains et robotisés, ainsi que des créatures hostiles. Cet opus de la série *Fallout* contient un système de dialogue dynamique contenant plus de 110'000 lignes de dialogue. Le joueur peut à tout moment commencer et interrompre un dialogue avec des personnages non-joueurs qui peuplent le jeu.

<sup>5</sup> Boris Urbas, « Mémoires d'une culture vidéoludique sur la plateforme Youtube. Expériences de vidéastes amateurs et patrimonialisation du jeu vidéo », *Les cahiers du numérique*, vol. 12 (3), 2016, p. 93-114.

<sup>6</sup> Erving Goffman, *Façons de parler*, Editions de Minuit, Paris, 1981.

[145] lorsqu'elle dialogue avec les personnages non-joueurs<sup>1</sup> et le commentaire lorsqu'elle émet des observations en lien avec le jeu.

Pixelle choisit de montrer une séquence centrale de la narration de *Fallout 4*. Nous sommes dans les premières minutes de jeu. Après avoir survécu à une attaque nucléaire, le personnage-joueur contrôlé par Pixelle, Kim, son mari Nate et leur nouveau-né Shaun, sont placés dans des cellules de cryogénéisation installées dans un bunker géré par une entreprise para-étatique du nom de Vault Tec. Nate et Shaun sont installés dans une cellule face à celle de Kim. Au terme du processus de cryogénéisation, au réveil, on voit des « personnages mystérieux » subtiliser Shaun, le nouveau-né, et abattre Nate d'une balle dans la tête, telle que la capture d'écran ci-dessous le montre (figure 1).



*Fig 1. – Le personnage de Kim assiste à la première personne, impuissant, au meurtre de son mari et au rapt de son enfant (Fallout 4, 2015). En bas de l'écran, à gauche, Pixelle réagit à la scène.*

Le meurtre du mari de Kim et le rapt du bébé laissent Pixelle bouche-bée. Elle va juger utile d'explicitier ses réactions à son public, tout d'abord par un trait d'humour noir (« Bon ben maintenant, j'ai plus qu'à en trouver un aux yeux bleus »). La proposition fait référence à une remarque qu'elle a faite plus tôt, lors de la configuration de la partie, lorsqu'elle a constaté qu'elle ne pouvait pas choisir la couleur

---

<sup>1</sup> À savoir des personnages gérés par le programme du jeu.



[146] des yeux de Nate. Elle joue ensuite la consternation : « C'est horrible... C'est horrible ! », puis elle condamne moralement l'acte en insultant les « mystérieux personnages » responsables du meurtre (« oh ! les fils ! »). Plus tard, elle en vient à évaluer, sidérée, le choix scénaristique de la séquence du jeu, lorsqu'elle dit : « Pis ça y est, genre ils m'ont réveillé juste pour que je voie ça, quoi, super ! ». Sa réaction peut être comprise comme une instruction de lecture morale<sup>1</sup> : jouer l'indignation de manière plus ou moins engagée reste ludique dans le cadre secondaire du jeu<sup>2</sup>.

### Vol de voiture dans le mode de jeu *DarkRP* de *Garry's Mod*

Dans notre deuxième exemple, Pixelle murmure à son co-équipier de jeu, Jack Enilow : « Viens, monte, viens, viens. Je sais pas conduire, mais viens, viens, monte », juste après qu'elle a découvert l'univers *DarkRP* de *Garry's Mod*<sup>3</sup>. Les deux personnages s'approchent d'une voiture stationnée sur un parking et tentent de la subtiliser, alors que son propriétaire, un personnage-joueur, se trouve visiblement à côté. Celui-ci, se rendant compte qu'on cherche à ravir sa voiture et proteste avec véhémence, attirant ainsi d'autres personnages-joueurs environnants<sup>4</sup>. Pixelle va se défendre de son acte en feignant l'ignorance et en prenant un accent que l'on pourrait qualifier peu subtilement de méditerranéen : « [rire] oh non, qu'est-ce que [jε] fais, [jε] rien fait, [jε] sais pas très bien conduire [rire] ». La stratégie de réparation employée par Pixelle pour

<sup>1</sup> Alain Bovet, Philippe Sormani et Cédric Terzi, « The Televisual Accountability of Reality Tv: The Visual Morality of Musical Performances in Talent Shows », In *Studies of video practices : video at work*, édité par Mathias Broth, Eric Laurier et Lorenza Mondada, Routledge, New York, 2014.

<sup>2</sup> Erving Goffman, *Les cadres de l'expérience*, Editions de Minuit, Paris, 1974.

<sup>3</sup> *DarkRP* est un mode de jeu dans *Garry's Mod* (Facepunch Studios, 2004), qui est un jeu vidéo « bac à sable », où le joueur est libre de créer et de manipuler n'importe quel objet. *DarkRP* a pour décor une simulation de la vie urbaine nord-américaine.

Pixelle, « **【Garry's Mod】 DarkRP - Voleuse “Cé ma vouature ! Yé sui disolé”** », *Youtube*, 11 avril 2015. Accès : [https://www.youtube.com/watch?v=v\\_nuKpBNPGs](https://www.youtube.com/watch?v=v_nuKpBNPGs), consulté le 23/05/2017.

<sup>4</sup> Le jeu *Garry's Mod* dispose d'un *chat* vocal qui fonctionne avec micro. Lorsqu'un personnage-joueur parle, les autres personnages-joueurs à proximité l'entendent.

[147] essayer de se sortir de cette situation et de rétablir l'ordre consiste à jouer un rôle, à faire semblant d'être une étrangère ignare. Plutôt que de se limiter à émettre des commentaires à destination de son public, Pixelle communique ici avec les joueurs co-présents dans le jeu sous la forme d'un jeu de rôle à distance. En fin de séquence, une fois la situation décantée, elle adresse à son co-équipier et à son public une évaluation mi-perplexe, mi-amusée de la situation : « [rire] mais c'est quoi ce serveur ? je sais pas quoi dire [rire] ». Face à la protestation du propriétaire de la voiture et l'arrivée d'autres personnages-joueurs, la *streameuse* a choisi de faire l'idiote pour ne pas devoir rendre des comptes. De nouveau, d'autres *accountabilities* auraient été envisageables dans une telle situation, comme assumer son acte ou tenter de dérober malgré tout la voiture.

## Valoriser le temps passé ensemble : le *live streaming* comme expérience ludique ultime

La configuration de la présence transmédiatique de Pixelle ainsi que l'analyse de ses premiers pas dans des jeux vidéo démontrent que la vraie expérience qu'elle propose serait le *live streaming* sur Twitch.tv. Cette expérience a une sorte de dimension exclusive<sup>1</sup>, puisqu'elle est circonscrite en temps (le temps du *live streaming*) et en lieu (sur Twitch.tv). Cette stratégie est explicite : elle s'expose aussi bien dans le dispositif des différents comptes médias sociaux de Pixelle, que durant les *live* ou sein de la description de vidéos Youtube et des commentaires laissés par les internautes *a posteriori*. L'expérience ludique produite consiste, qui plus est, en une performance qui est réalisée face à la caméra par la *streameuse* à mesure qu'elle entre dans le jeu (ce qu'elle accomplit

---

<sup>1</sup> La notion d'expérience s'appuie autant sur la philosophie pragmatiste de John Dewey, soit une « question d'exercice répété et de ses effets » qu'il faut vivre, que sur les écrits de Mathieu Triclot, pour qui « les jeux vidéo sont des expériences instrumentées » : John Dewey, *L'art comme expérience*, Gallimard, Paris, 1934; Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo, op. cit.* Ainsi, le *live stream* de Pixelle constitue une expérience ludique dans le sens où cette dernière a pour objectif de faire vivre une expérience plaisante à son public et à elle-même, tout en employant, pour ce faire, le medium de la captation de jeu vidéo.

[148] via sa manette ou son clavier)<sup>1</sup>, performance qui se poursuit dans la gestion des relations via le *chat*.

### « Vous ne loupez plus rien » : les moments forts de Twitch.tv sont sur Youtube

Ainsi que nous l'avons remarqué, Pixelle emploie Youtube comme caisse de résonance et comme espace de stockage ; la plateforme lui permet donc d'annoncer ou de faire un compte rendu de ses *live streamings*. Elle utilise notamment la « vidéo en une » sur sa page d'accueil afin de convaincre son public de la nécessité de la rejoindre pour vivre « les moments les plus intenses que nous avons vécu en direct lors de mes diffusions sur Twitch ». Certaines descriptions de vidéos et certains commentaires des téléspectateurs formulés *a posteriori* attestent également du caractère exceptionnel de l'expérience médiée de Twitch.tv via la vidéo Youtube. On retrouve une structure équivalente dans une vidéo annoncée comme un « moment fort » et grâce à laquelle Pixelle remercie sa communauté naissante en faisant une galipette pendant un *live stream* du jeu *DayZ* (Bohemia Interactive, 2013)<sup>2</sup>. Elle feint de s'indigner (« sérieux, vous me faites faire n'importe quoi, les mecs... ») et de faire une roulade (« Aïe-oh, mon dos ! Mon dos, il a craqué... »). Force est de constater que c'est le public présent durant le *live stream* qui a choisi ce gage. Ainsi, il peut dans un premier temps assister en exclusivité à la galipette. Les réactions des téléspectateurs en direct oscillent entre moqueries (« la galipette... la galipette !!!! ») et félicitations feintes (« gg lol »). Un internaute, réalisant ce qu'il a manqué en *live*, laissera un commentaire déçu sous la vidéo Youtube. Ainsi, il semble bien que l'énonciatrice et certains destinataires sur Youtube soient d'accord sur le caractère central du *live streaming* sur Twitch.tv : l'essentiel est de partager une expérience « fun » ou même simplement du temps ensemble<sup>3</sup>. L'importance accor-

<sup>1</sup> « Être regardé et regarder » sont des aspects centraux du *live streaming* vidéoludique, selon Nicholas Taylor ou encore Clara Fernandez-Vara : Nicholas Taylor, « Play to the Camera: Video Ethnography, Spectatorship, and e-Sports », *Convergence*, vol. 22 (2), 2016, p. 115-130 ; Clara Fernandez-Vara, « Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance ». *MIT Web Domain [en ligne]*, 2009. Accès : <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/100276>, consulté le 28/05/2019.

<sup>2</sup> Pixelle, « **[DayZ]** Une galipette, 300 followers et un don », *Youtube*, 11 avril 2015. Accès : <https://www.youtube.com/watch?v=4IHEE0S5VIU>, consulté le 30/09/2017.

<sup>3</sup> On notera que les vidéos les plus récentes de Pixelle, qui contiennent de longs segments de *live streams*, comportent une phase introductive où Pixelle passe du temps à attendre que suffisamment de

[149] dée à la gestion de ce lien, qui, par maints égards, ressemble au mode énonciatif de la « vanne » et de la moquerie employés par des garçons<sup>1</sup>, est analysée dans la partie suivante.

## Prendre en compte la communauté

On l'a vu, gérer un *live stream* est une multi-activité complexe, tant la personne qui est aux commandes doit se soucier de sa performance dans le jeu comme des interactions que celle-ci permet dans le jeu et avec son public. La prise en compte pratique et verbale de ce dernier fait le cœur des vidéos de Pixelle. On distingue deux aspects de la considération portée à la communauté. Premièrement, les téléspectateurs sont parfois inclus dans les choix faits dans le jeu. Deuxièmement, on revient sur la gestion interactionnelle de la communauté durant les *lives*. Au-delà, une majorité de cette communauté semble traversée par l'envie de contrarier Pixelle pendant ses parties de jeu. Ces différentes dimensions permettent de déceler quelles sont les « techniques relationnelles »<sup>2</sup> que Pixelle mobilise en situation, de manière expérimentale.

### *Choice Chamber* : subir les gages et les choix du public

*Choice Chamber* est un jeu qui se co-construit entre le *streameur* et ses abonnés sur Twitch.tv. Ceux-ci peuvent par exemple décider par *chat* du choix des armes, des *boosts* et des obstacles qui peuplent les différentes salles du jeu. Pixelle découvre ce jeu et son dispositif participatif dans la vidéo « **【Choice Chamber】** Vous faites le jeu ! »<sup>3</sup> et rend compte de cette découverte à son public. La séquence suivante consiste en un vote proposé aux téléspectateurs pour obtenir un bonus ou un malus (figure 2).

---

téléspectateurs soient connectés. Ces moments sont centraux pour travailler le lien qu'elle entretient avec ses fans, puisqu'elle demande des nouvelles à sa communauté et réagit aux nouvelles partagées.

<sup>1</sup> Dominique Pasquier, *Cultures lycéennes: la tyrannie de la majorité*, Autrement, Paris, 2005.

<sup>2</sup> Franck Cochoy, « Du lien au cœur de l'échange », *Sciences de la Société*, n° 73, 2008, p. 105-126.

<sup>3</sup> Pixelle, « **【Choice Chamber】** Vous faites le jeu ! », *vidéo citée*.



[150] Fig 2. – « Welcome to the shop » : les téléspectateurs votent textuellement via le chat pour booster le personnage de Pixelle. Le vote est chronométré, comme illustré en bas de la capture d'écran.

L'interaction entourant le vote ressemble à une conversation en ce qu'il mobilise des séquences Initiative-Réponse-Feedback<sup>1</sup>, comme l'échange ci-dessous<sup>2</sup> l'illustre parfaitement :

Initiative (I) de Pixelle : « je vous laisse voter, vous pouvez voter entre *cheating*, le cœur *cheaté*, le cœur pur ou bien le *slot*, mais j'ai pas assez d'argent pour le *slot* donc il faudra choisir entre le *cheaté* et... ah mais *cheaté*, en fait, ça va m'enlever un cœur... »

Réponse (R) : Les téléspectateurs tapent en grande majorité « *cheating* »

Feedback de Pixelle : « non non non non non ! non, non, votez pas *cheaté* ! Votez *pure* ! P-U-R-E, s'il vous plaît. S'il vous plaît, écrivez tous « *pure* », p-u-r-e. Merci ! »

Réponse : Quelques personnes votent « *pure* », mais la majorité des votes penche pour « *cheating* »

Feedback de Pixelle : « Non, non, non, non, arrêtez, votez pas [rire] y'en a cinq qui ont voté *cheaté* – *Pure* ! Non, pas *cheating*, non ça va m'enlever un cœur, vous comprenez pas ! Vous comprenez pas ! Non mais si j'ai que deux cœurs je vais de nouveau mourir et tout recommencer... Moi ça m'embête pas, hein, mais euh... » (sic).

<sup>1</sup> John McHardy Sinclair et R. M. Coulthard, *Towards an analysis of discourse: the English used by teachers and pupils*, Oxford University Press, London, 1975.

<sup>2</sup> Pixelle, « **【Choice Chamber】** Vous faites le jeu ! », vidéo citée.

[151] On constate dans cet extrait que les *feedbacks* de Pixelle fonctionnent comme des initiatives en ce qu'ils génèrent des réponses variées de la part des interactants. Le mécontentement de Pixelle accentue le choix de ses derniers d'aller à l'encontre de ses prescriptions pour lui imposer des gages. La contrarier semble être la structure de préférence des réponses des abonnés. Pourquoi s'inflige-t-elle cela ? Premièrement, on retrouve ici sa relation ambivalente, mi-sérieuse et mi-ironique, à ce qu'elle fait, et, partant, à son public. Le contrat de lecture de sa présence en ligne suppose ainsi être à l'écoute de la communauté. Deuxièmement, le cadre du jeu, en tant que cadre secondaire<sup>1</sup>, permet que gages et provocations soient tolérés<sup>2</sup>. S'amuser, pour une partie du public, c'est embêter Pixelle.

### « Merci, mais je ne *twerke* pas » : gestion des interactions durant le *live streaming*

Produire un *stream* en direct requiert de nombreuses compétences techniques et relationnelles. On observe que Pixelle progresse dans la gestion de sa communauté durant ses *lives*. Elle a appris à répondre aux commentaires dans le *chat* de Twitch.tv, à remercier les nouveaux abonnés ainsi que ceux qui formulent une promesse de dons. A ses débuts en tant que *streameuse*, Pixelle ne consulte que rarement le *chat* lorsqu'elle joue, comme l'atteste cet exemple repris d'un premier *live*<sup>3</sup> : « j'suis désolée... c'est trop... si je t'ai foutu un vent, je suis navrée, y'a tellement de gens qui me regardent j'ai pas l'habitude faut vraiment me pardonner. »<sup>4</sup>. Puis, progressivement, sa gestion des interactions devient de plus en plus coordonnée. Mais au-delà de la fluidité des réponses faites aux interventions de la communauté, il est intéressant de s'arrêter sur la réaction de Pixelle à certaines demandes problématiques. Ainsi, lors d'un *live streaming*, Pixelle reprend les commentaires du *chat* pour

---

<sup>1</sup> Erving Goffman, *Les cadres de l'expérience*, op. cit.

<sup>2</sup> Vincent Berry, *L'expérience virtuelle: jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, op. cit., p. 121.

<sup>3</sup> Pixelle, « **【Garry's Mod】** DarkRP - Voleuse "Cé ma vouature ! Yé sui disolé" », vidéo citée.

<sup>4</sup> Ici, « foutre un vent » signifie que Pixelle n'a pas tout de suite vu le commentaire laissé par tel spectateur.

[152] y apporter réponse. L'enchaînement est ici significatif, parce que l'on passe d'un remerciement à un refus de *twerker*<sup>1</sup> :

Merci Bodyslam ! Premier braquage les gens, en direct, restez avec nous. Ah ! J'suis pas un gros bébé ((boxe virtuellement l'écran)) Je pense pas que je vais *twerker*, non. Y'a mon copain qui est juste à côté, je pense pas qu'il me souhaite me voir *twerker* devant 200 personnes [rire] Donc vous allez arrêter tout de suite avec le *twerk*, si vous voulez je vous fais autre chose, j'vous fais une grimace, j'vous fais un gros bisou, mais pas de *twerk*. Je suis quelqu'un, je suis une fille qui *stream* non pas pour mettre mes atouts féminins en avant<sup>2</sup>

Pixelle fait face à une demande sexuée qui vient modifier l'espace d'un instant le cadre complice et ludique du *live*. Elle va refuser puis affirmer que son copain ne veut pas la « voir *twerker* devant 200 spectateurs ». Il revient à Pixelle de rétablir la complicité en proposant une contrepartie (des grimaces ou des bisous). Lorsqu'une demande similaire est formulée suite à un don, la réponse de Pixelle sera structurée de la même manière s'ouvrant sur un refus avant que le lien ne soit rétabli :

((mention d'un don de CHF3.00 de Burakcan1453))) Burakcan, merci, non je vais pas faire de *twerk*, arrête de me déconcentrer mais merci beaucoup pour ton don de 3 francs, ça fait très plaisir. Merci beaucoup à toi, c'est adorable. Ça veut dire que ça te plait ce que je fais. Mon dieu, ouf ! Je dois tellement me concentrer, maintenant, il me reste qu'un cœur, merci beaucoup pour ton don. Merci beaucoup pour le soutien de la chaîne<sup>3</sup>.

Ces demandes s'inscrivent dans un contexte plus large de « *toxic geek masculinity* »<sup>4</sup>. Cette notion rend compte de fait que les femmes sont souvent la cible d'attaques d'hommes sur les médias sociaux et le web, ainsi que le mouvement du #GamerGate l'a mis en son temps en évidence<sup>5</sup>. Si l'on part du principe que le harcèlement sexuel sur des sites comme Twitch.tv

<sup>1</sup> Le *twerk* est une danse sensuelle où la personne qui danse secoue les fesses d'une manière provocante, alors qu'elle est accroupie. Certaines *streameuses* se sont fait connaître lorsqu'elles dansaient de manière lascive pour remercier leur communauté.

<sup>2</sup> Pixelle, « **【Garry's Mod】** DarkRP - Premier braquage », *Youtube*, 11 avril 2015. Accès : <https://www.youtube.com/watch?v=jtLdzLrcgVI>, consulté le 23/05/2017.

<sup>3</sup> Pixelle, « **【Choice Chamber】** Vous faites le jeu ! », *vidéo citée*.

<sup>4</sup> Anastasia Salter et Bridget Blodgett, *Toxic Geek Masculinity in Media: Sexism, Trolling, and Identity Policing*, Springer, New York, NY, 2017.

<sup>5</sup> Torill Elvira Mortensen, « Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate », *Games and Culture*, vol. 13 (8), 2018, p. 787-806.

[153] est passablement implanté<sup>1</sup>, on constate que, malgré cela, Pixelle cherche à maintenir une situation ludique coûte que coûte. Dans un *stream* tardif du jeu *Grand Theft Auto Online* (Rockstar Games, 2013), Pixelle reprend la lecture du *chat* après avoir fini une course contre d'autres joueurs et lit le commentaire d'un nouvel abonné, *sebastien\_weltz*<sup>2</sup> :

« Salut, les filles ne savent pas jouer à GTA. » Ouh, comme ça pue le macho ! C'est pas gentil, hein. Pourtant, il followe. Mais pourquoi tu followes quelqu'un qui sait pas jouer ? Merci quand même *sebastien\_weltz* mais je comprends pas, y'a pas de logique, hum.

Alors que la partie se poursuit, Pixelle reprend la lecture des commentaires et s'étonne de voir que l'abonné apostrophé se vexe. Les données du *chat* du *live streaming* sur Twitch.tv étant absentes de la vidéo Youtube, on ne dispose pas des initiations ou des réponses faites par *sebastien\_weltz*. Pixelle s'aperçoit *in fine* que les commentaires de l'abonné ont fini par faire intervenir un modérateur qui l'éjecte de la session. Pixelle commente : « C'est GTA, c'est comme ça. En tout cas, merci au modérateur... hop là, suce ma bite ! [...] C'est le week-end, oui les collégiens sont de sortie, y'a plein de branle-bites ! ». Soutenue par quelques fans dans le *chat*, elle trouve la parade en catégorisant l'abonné au rang de collégien immature. À bien des égards, la création de sa présence transmédiatique et sa gestion au jour le jour semblent lui échapper.

## Conclusion

« Ne faite [*sic*] confiance à personne sur internet, on n'est pas protégé », mettait en garde Pixelle dans son dernier message sur Facebook. Au terme de notre exploration ethnographique de sa présence sur le web, comment comprendre un tel avertissement ? Premièrement, on a décrit le

---

<sup>1</sup> Jesse Fox et Wai Yen Tang, « Sexism in Online Video Games: The Role of Conformity to Masculine Norms and Social Dominance Orientation », *Computers in Human Behavior*, vol. 33, 2014, p. 314-320.

<sup>2</sup> Pixelle, « **【Replay】** Stream de GTA V et Garry's Mod Prop Hunt », *YouTube*, 30 avril 2016. Accès : <https://www.youtube.com/watch?v=W7FOjMcrUEI&t=6117s>, consulté le 02/05/2019.



[154] travail de configuration effectué par Pixelle pour faire converger le public vers la plateforme Twitch.tv depuis d'autres lieux du web et notamment Youtube. Le *live streaming* est présenté comme l'expérience ludique ultime, qui promet complicité et *fun* tant à l'énonciatrice qu'aux destinataires. Deuxièmement, on a observé que la production et la gestion de *live streaming* est une multi-activité complexe, comportant pour Pixelle une grande part de « jeu en tandem »<sup>1</sup>. La relation ambivalente de Pixelle, mi-sérieuse mi-ironique, avec ce qu'elle fait et ce qu'elle dit, dans le jeu et avec son public, inscrit ses activités dans un deuxième degré permanent. Or, elle subit parfois du harcèlement *soft*, comme l'illustrent assez les exemples d'interactions du public qui cherche à la contrarier ou les demandes de *twerking*. Pixelle a construit un « style de jeu », une personnalité et une ambiance qui semblent la dépasser quelque peu. Face à des débordements, toute plainte ou toute critique de sa part induisent un changement de position<sup>2</sup> qui est presque impossible à réaliser dans le cours d'un *stream*. Le piège du « fun » s'est refermé sur Pixelle.

---

<sup>1</sup> Rainforest Scully-Blaker, Jason Begy, Mia Consalvo et Sarah Ganzon, « Playing along and Playing for on Twitch: Livestreaming from Tandem Play to Performance », *op. cit.*

<sup>2</sup> Erving Goffman, *Façons de parler*, *op. cit.*

## « Retrouvez-moi sur Twitch ! »

# La gestion du *live streaming* comme relation au public et entrée en jeu

## Prolongement

Le but de ce chapitre est de poursuivre l'exploration ethnographique des vidéos de Pixelle, afin de saisir plus spécifiquement son expérience des jeux vidéo violents. Ce procédé permet d'appréhender un problème à partir de l'analyse détaillée d'un *perspicuous setting* (Garfinkel et Wieder, 1992 : 184), comme nous l'avons vu. Partant du principe que les joueurs ne sont donc pas aveugles au problème de la violence dans les jeux vidéo, c'est-à-dire qu'en la matière ce ne sont pas des idiots culturels (*cultural dopes*), je m'intéresse plus particulièrement aux différentes strates de la performance de Pixelle, qui oscillent constamment entre ironie et sérieux, et à sa façon de gérer le compagnonnage fragile avec ses spectateurs.

Dans un premier temps, je présente deux sessions de jeu de *Garry's Mod Dark RP* (Facepunch Studios, 2004) où la « tenue de rôle » semble être une constante pour Pixelle, autant lorsqu'elle est prise en otage (2015d) que lorsqu'elle braque un restaurant (2015a). La description de ces sessions de jeu indique d'une part que les participants sont tous conscients, Pixelle la première, que le potentiel d'agression est constant : rapt, viol, braquage, fusillade sont autant d'événements attendus et réalisés dans le mode « jeu de rôles sombre » (*Dark RP*) de *Garry's Mod*. D'autre part, nous verrons que la bonne tenue de rôle que Pixelle estime effectuer s'oppose à des manières de « mal tenir le rôle ». Il s'agit notamment de joueurs dont Pixelle met en relation la mauvaise tenue de rôle à leur appartenance à une catégorie d'âge (des trop jeunes joueurs) ou à une catégorie sociale particulière (les jeunes issus souvent de quartiers populaires, traités comme des « cailleras » par la vidéaste). Lorsqu'il s'agit à l'inverse d'initier des agressions dans le jeu, à savoir lorsque Pixelle effectue un braquage, la transgression constitue assurément un « temps fort » de la session de jeu, temps fort qui permet d'être remémoré. Cette transgression est appréhendée de manière ambivalente par la vidéaste, en ce qu'elle lui procure à la fois une jouissance – que Pixelle partage avec son public – et lui demande de manifester une certaine désapprobation, voire de lui trouver des justifications (« je n'aime pas être violente mais c'est le jeu qui veut ça »).

Dans un deuxième temps, je montre que la joueuse emploie surtout *Grand Theft Auto Online* (Rockstar Games, 2013) pour faire des courses de voitures en compétition (2016b; 2016c). Son appropriation des potentialités de violence mises à disposition par le jeu est également décrite. Il en ressort que les séquences où Pixelle renverse des piétons ou tire sur d'autres véhicules ont un caractère « insulaire » (Recktenwald, 2017), à savoir qu'elles ne constituent que de brèves

parenthèses dans le déroulement du jeu et ne forment pas l'engagement principal de Pixelle. La description des sessions de jeu sur *Garry's Mod Dark RP* et *Grand Theft Auto Online* permet également de relever l'alternance entre « temps faibles » et « temps forts » de l'expérience des jeux vidéo violents (Triclot, 2013b; Boutet *et al.*, 2014; Caïra, 2018; Ter Minassian *et al.*, 2021). On peut supposer que si les participants des sessions de *Garry's Mod Dark RP* et *GTA Online* viennent soit y jouer soit y assister en tant que spectateurs, c'est parce que la violence constitue le ferment des temps forts de ces jeux<sup>1</sup>.

De plus, l'analyse des sessions de jeux vidéo violents indique que de nombreux jeunes y participent (et ce malgré les recommandations du système d'évaluation PEGI), qu'ils soient joueurs ou spectateurs. Ainsi, on peut se demander si le « jeune âge » n'est pas une caractéristique inhérente d'une partie de la communauté que Pixelle réunit et, ce faisant, possiblement un problème qu'elle se retrouve à devoir gérer (sans forcément l'avoir prévu au départ). Nous examinons plusieurs interactions où la *streameuse* semble rencontrer des problèmes avec des joueurs ou des spectateurs qu'elle relie à la catégorie d'âge « jeunes ». Dans l'immense majorité des cas, elle emploie l'insulte pour les qualifier : elle a affaire à des « petits merdeux », à des « kévin », à des « kikoolol » ou encore à des « branles-bite ». Cette manière de procéder indique que Pixelle les dégrade à l'aide d'un dispositif de catégories d'âge, en expliquant leur inadéquation par leur immaturité. Peu importe de savoir s'ils sont réellement « jeunes » ou non.

Enfin, au terme de la partie « Prolongement », je rassemble aussi bien les moments que les lieux où se situe la violence dans les sessions décrites. Cela revient d'une part à décrire la mise à disposition programmatique de la violence dans le code (Bogost, 2007). D'autre part, il est possible de saisir l'actualisation des potentialités de la violence par Pixelle, où cette première consiste en une ressource cruciale de l'*accountability* des actions de la *streameuse*, ainsi que comme « déclencheur de temps forts ». Puis, je reviens sur la violence « ordinaire » et « symbolique » (Gray, Buyukozturk et Hill, 2017) des interactions qui ont lieu entre la *streameuse* et certains de ses spectateurs. Ces situations sont autant de moments de régulation : il y a une régulation de la communauté qui se forme à l'occasion des diffusions en direct, d'une part. Mais il y a également une régulation du « travail de face » (*facework*) dans la préservation de la face positive de même que dans la prévention de la dégradation de la face d'autrui, d'autre part, lorsque Pixelle subit des attaques sexistes ou du harcèlement.

---

<sup>1</sup> Or, nous constatons dans le cas des vidéos de Pixelle que la violence parcourt très clairement les temps forts des sessions de jeu de *Garry's Mod Dark RP*, moins ceux de *GTA Online*.

## « Jouer son rôle » sur *Garry's Mod Dark RP*

*Dark RP* est un mode de jeu dans *Garry's Mod* (Facepunch Studios, 2004), qui est un jeu vidéo « bac à sable » multi-joueurs, où le joueur est libre de créer et de manipuler n'importe quel objet. *DarkRP* a pour décor une simulation de la vie urbaine occidentale, principalement basée sur des visuels des jeux d'*Half Life 2* (Valve Corporation, 2004), *Counter-Strike: Source* (Valve Corporation, 2004) et *Team Fortress 2* (Valve Corporation, 2007). Ce mode de jeu est nommé ainsi car, premièrement, la part de jeu de rôles (abrégé *RP* pour *role play* en anglais) est importante. Les « circonstances normatives » (Heritage, 1984) font qu'il est en effet attendu que les joueurs choisissent un métier et tiennent le rôle assigné. Deuxièmement, l'appellation « *dark* » renvoie au fait que les parties contiennent parfois des tueries, des braquages, des vols de voiture, etc. Pour certaines personnes, nous l'avons vu, il n'en faut pas plus pour considérer ce jeu comme violent. Je décris puis analyse deux parties de *Garry's Mod Dark RP*, où Pixelle subira des agressions, d'abord, puis initiera un braquage. La structure, ici, alterne entre description et observations spécifiques aux séquences analysées. Ainsi, j'expose les événements et les interactions qui ont lieu au cours d'une partie tout en extrayant quelques enseignements d'une séquence nommée « yt » (Pixelle, 2015d) puis d'un court extrait (la vidéo « Dark RP – Premier braquage », 2015a).

### Se faire prendre en otage, se faire braquer : subir les agressions

La vidéo nommée « yt » est une rediffusion d'un *stream* sur *Garry's Mod Dark RP* (Pixelle, 2015d)<sup>1</sup> de presque deux heures. Pixelle ouvre un restaurant de sushis et y prépare des plats. Elle livrera de la nourriture à des joueurs qui la retiendront en otage. Elle sera libérée après quelques péripéties, puis retournera à son restaurant. Un braquage y survient dès son retour. L'épisode tournera court avec le massacre des assaillants par la police. Lassée d'une troisième agression du même type, Pixelle terminera sa partie de *Garry's Mod Dark RP*.

Décrivons dans le détail la succession d'événements qui constituent la vidéo « yt ». Elle débute sans générique et montre Pixelle dans un décor dépouillé. Cette dernière informe qu'elle a le rôle d'une vendeuse de sushis. Les premières minutes de la vidéo sont consacrées à la création de son restaurant, « RED sushi ». Elle installe sa cuisinière dans une salle aménagée avec un comptoir et quelques pans de murs qui séparent sa cuisine du reste de la salle, encore vide de chaises et de tables, comme le montre la figure ci-dessous (Figure 32) :

---

<sup>1</sup> La vidéo en question est disponible uniquement sur la chaîne Twitch de Pixelle, et non sur sa chaîne Youtube. Elle ne fait donc pas partie du corpus de 30 vidéos analysées pour l'article original. Seulement, il s'agit d'un long extrait de *stream* de *Garry's Mod*, jeu qui est employé dans l'analyse plus haut et parfois dépeint comme « controversé ».



Figure 32 Le restaurant RED sushi en cours de création. À gauche, on devine une salle sans chaises ni tables ; au centre et à droite un espace cuisine avec un pan de mur légèrement penché. Tous les éléments de décor ont été placés par la joueuse.

L'aménagement intérieur est du ressort de Pixelle. Cette dernière produit ici essentiellement des commentaires à l'usage de ses spectateurs tout en essayant de créer un panneau publicitaire à l'extérieur du restaurant, pour que les autres joueurs de la partie viennent y consommer des plats qu'elle cuisinera. « J'espère que vous aimez l'ambiance du *live* », dit-elle, « parce que c'est vraiment très zen ». À l'écran défilent des joueurs qui passent à côté du restaurant sans y entrer, ainsi que des voitures de police.

#### *Observation (I) : la joueuse comme commentatrice*

Effectuons un pas de côté pour expliciter ce qu'a effectué Pixelle plus haut, à savoir commenter ce qui était produit à l'écran. Durant l'entier de la vidéo, celle-ci énoncera à trois reprises au moins ce qui se déroule dans le jeu de rôles : « Coucou [iospik]<sup>1</sup>, oui je me suis fait prendre en otage », décrira-t-elle par exemple plus tard à un téléspectateur qui se connecte en cours de *live stream*. Ces interventions durant la retransmission ressemblent fortement à des commentaires qui pourraient être faits pendant des diffusions télévisuelles en *live*, du type « bienvenue à celles et ceux qui nous rejoignent » suivi d'une description de ce qui est produit. Pixelle emploie le présent et énonce ce qui est produit à l'écran, comme dans l'extrait suivant, qui intervient dans les premières minutes du *stream* : « j'essaie de faire des sushis, c'est la première fois que je fais des sushis. Et c'est pas facile parce qu'ils roulent [en bas la table où elle les dépose] ». À la différence des commentaires télévisuels plus classiques, les descriptions faites par Pixelle sont à la première personne du singulier. Cette forme particulière de commentaire n'est pas propre à tous les vidéastes, bien qu'elle

<sup>1</sup> Les pseudonymes des utilisateurs de Twitch, sans trace écrite de leur graphie, sont retranscrits en alphabet phonétique international.

soit en partie partagée par de nombreux « *streamers* de variété »<sup>1</sup> (T. L. Taylor, 2018). On peut clairement voir que Pixelle interagit avec les participants dans le jeu, mais également pour un public à distance. En ce sens, ce qu'elle produit ressemble à la double articulation décrite par Paddy Scannell pour les diffusions en *live* : « it is a communicative interaction between those participating in discussion, interview, game show or whatever and, at the same time, is designed to be heard by absent audiences » (1991 : 1). La fonction de ce type de commentaires descriptifs (*moment-to-moment actions commenting*, (T. L. Taylor, 2018)) est de clarifier au maximum l'« hermétisme prononcé » des situations de jeu sur l'interface graphique qu'est l'écran (Zabban, 2009 : 85). Couplés aux analyses plus décalées sur la qualité du jeu, ils constituent ce que j'ai nommé plus haut l'*accountability* produite par Pixelle en situation (Garfinkel, 2007 [1967]). Retournons à présent à la diffusion de la partie de Garry's Mod Dark RP, où la joueuse s'apprête à produire des *accounts* en lien avec sa prise d'otage.

### *Une livraison à domicile qui tourne mal*

Après quatorze minutes de jeu, Pixelle s'inquiète : « Oula, putain, j'ai peur. Y'avait des gangsters, là ». Elle décide d'appeler la police en composant le 911. A l'autre bout du fil, la voix du policier surprend Pixelle, tant les changements de fréquence indiquent une mue :



Figure 33 Pixelle a une conversation téléphonique avec un policier dont la voix mue. Sa réaction est visible pour les spectateurs du stream

Pixelle va expliciter à son public la conversation qui s'est soldée par une demande de temporisation de la part du policier : « Alors, y'avait une prise d'otage pis ils peuvent pas venir, là... », imite-t-elle en singeant une voix en pleine mue, avant de conclure : « Mon dieu ! Le mec il commence à muer,

<sup>1</sup> T.L. Taylor affirme que « pour de nombreux vidéastes de variété, une large part de l'aspect divertissant de leur performance est constituée par le procédé du commentaire à voix haute (*speak-aloud method*), par l'emploi de l'humour, de la frustration, des actions performées en même temps que les interactions avec les téléspectateurs » (2018 : 80-81).

c'est trop chou. J'me moque parce que nous on est des filles et qu'on n'a pas ça ». Pendant ce temps, elle rate la cuisson de son plat : « putain, j'suis sûre que vous vous foutez tous de ma gueule ».

Un peu plus tard, elle reçoit un appel d'un client qui veut qu'elle lui livre des sushis à domicile. Elle perçoit instantanément le potentiel d'être prise en otage ou d'être cambriolée : « J'sens que je vais me faire avoir, j'vais aller déposer mon argent ». Le fait que le client appelle souvent dans les minutes qui suivent laisse entendre à Pixelle que son *feeling* est le bon : « J'vais mourir, j'vais mourir. [...] haha, ça me fait trop peur ». Avant de se rendre chez le client, qui a indiqué habiter « aux HLM, le premier bâtiment depuis le parking », elle décide de déposer ses économies dans un ATM<sup>1</sup> : « J'suis sûr qu'ils vont me faire quelque chose, hein, ça va être le bordel. Ok, je pose mon argent comme ça je suis *safe*, c'est bon ».

Alors qu'elle part à la rencontre de son client, elle semble ne pas savoir où se trouve le lieu de livraison. Elle réagit aux commentaires laissés dans le *chat* : « Arrêtez de parler de viol, sérieux, bordel. On dirait que vous kiffez ça, arrêtez ça me fait peur », et d'insister : « Arrêtez de dire ça, hahaha, ça me fait juste peur ». Le ton est donné : « C'est un mode *Dark RP* c'est euh trop *dark*, c'est la vraie vie mais trop *dark* ». Elle erre ainsi plusieurs minutes, se trompant dans la localisation des HLM tout en interagissant avec ses spectateurs qui essaient de la guider. Elle finit par trouver le lieu de livraison après avoir échangé quelques appels avec le client : « Je suis sûre qu'ils sont pire fâchés, ils vont me faire les trucs les plus horribles du monde ». Ces commentaires à destination des internautes seront multipliés de nombreuses fois, pour bien indiquer qu'elle craint la rencontre avec « des gangsters ».

« Monsieur, je vous ai trouvé enfin [...] Je suis vraiment désolée », dit-elle en arrivant dans l'appartement du client. Celui-ci lui demande d'entrer avant de lui braquer une arme semi-automatique dessus : « Ohlala », s'exclame Pixelle, qui constate que sa prophétie s'est bel et bien réalisée : « Oh ben évidemment, hein ». L'appartement regorge de *yakuza*<sup>2</sup>, la plupart torse nu et armés.

« S'il vous plaît, j'fais vite, j'ai deux enfants », dit-elle alors que les *yakuza* exigent qu'elle prépare davantage de sushis et autres makis. Elle crée une cuisine dans l'appartement et les approvisionne, avant d'être placée dans une cellule de détention (« entre dans la cage ! ») avec deux autres personnages joueurs :

<sup>1</sup> Soit l'acronyme anglais d'un guichet automatique bancaire. L'emploi du terme anglais est justifié par le fait que Pixelle l'énonce dans le jeu à plusieurs reprises.

<sup>2</sup> C'est ainsi qu'ils sont décrits dans la liste des joueurs connectés pour cette partie de *Garry's Mod Dark RP*.



Figure 34 Pixelle joue la peur en pleurant dans son microphone, tout en riant de la situation. On distingue deux cages dans lesquelles sont placés les otages : un policier (cage de gauche), un citoyen de forte taille (dans la cage de droite, caché sur cette figure) et Pixelle

« Mais c'est horrible ce que vous faites ! », joue-t-elle. Sur ce, elle est bâillonnée de la même manière que les deux autres détenus, qui tour à tour poussent des « mmh mmh » plaintifs. La séquestration va durer plus d'une vingtaine de minutes, pendant lesquelles les *yakuzas* ne cessent de donner des ordres plus ou moins contradictoires aux kidnappés. Pixelle doit ressortir de la cellule pour refaire à manger. Dans ce désordre qui tour à tour la pousse à s'inquiéter ou à se réjouir (« ils sont trop drôles », constate la *streameuse*), elle émettra autant des commentaires à l'attention des autres joueurs présents dans la pièce que pour ses spectateurs. Par exemple, s'adressant aux *yakuzas*, elle dira :

- [Pixelle] Il y a le monsieur qui a la chemise noire qui mange tous les sushis.
- [Un *yakuza* torse nu] C'est normal, lui c'est un gros porc !
- [Pixelle] Et vous, vous êtes tout maigre, hahaha

Le jeu de rôles est parfois complice (« ils sont très bons mes sushis, hein ? », dit-elle à un joueur, qui lui signifie les trouver délicieux), Pixelle s'évertuant à accéder aux requêtes alimentaires des *yakuzas*. Elle se fait payer pour son travail et s'étonne positivement de cette opportunité. Durant le même laps de temps, elle répond aux messages laissés sur le *chat* : « Arrêtez de parler de viol, c'est pas drôle. C'est triste, le viol » comme pour désapprouver le sort qui pourrait lui être réservé dans le jeu.

La séquence de *catering* est interrompue par l'intervention d'un modérateur qui rétablit les règles de la prise d'otage oralement<sup>1</sup> :

<sup>1</sup> Le modérateur n'apparaît pas comme joueur mais uniquement à l'aide du son. Un pictogramme signifiant que quelqu'un parle est affiché à l'écran quand le modérateur parle. Ce même pictogramme apparaît aux dessus des joueurs lorsque ceux-ci parlent dans leur micro.



- [Modérateur] [indistinct] Par contre euh, le mec aux sushis a pas le droit de faire de la bouffe pour vous [...]

S'ensuit une période où le modérateur, les *yakuzas* et Pixelle discutent du fait qu'elle les nourrit contre une rémunération.

- [Pixelle] Bon ben euh, je continue ou pas ?
- [Modérateur] Rosita (le pseudo de Pixelle pour cette partie) ?
- [Pixelle] Oui ?
- [Modérateur] T'es otage
- [Pixelle] Oui oui... on dit qu'ils étaient gentils avec moi
- [Modérateur] Retourne dans ta cage et euh et referme la cage et arrête avec les makis
- [Pixelle] D'accord

Pixelle valide la demande du modérateur aux spectateurs : « Mais c'est vrai qu'il y a des règles [...] Non mais c'est vrai il y a des règles, je comprends c'est un admin, c'est son job, il se laisse pas faire. Moi je m'en fous, je me suis fait 700 balles ». La séquestration va durer encore quelques minutes et alterne entre des moments où quelques joueurs sortent de leur rôle (certains chantonnent des chansons de *Bob l'éponge*) tandis que d'autres essaient de s'y conformer. Pixelle émet des commentaires sur la lenteur et la qualité de cette prise d'otages : « C'est long, c'est trop long. Bon, je pourrais m'évanouir et me déco » propose-t-elle comme possibilité de quitter le jeu de rôles. Les *yakuzas* hésitent quant à la manière de procéder pour relâcher les otages. Dans ce flottement, un joueur propose de manger Pixelle. Celle-ci feint dès lors la peur : « Non, non, ne me mangez pas, s'il vous plaît ». Le flou permet à la *streameuse* d'être très attentive aux commentaires dans le *chat* : elle parle de son travail de graphiste IRL<sup>1</sup>, explique comment s'abonner à ses différents comptes sur les médias sociaux, informe les nouveaux connectés de la situation, etc.

Enfermée dans sa cage, Pixelle reprend le jeu de rôles : « J'ai besoin de faire pipi. Vous avez des toilettes ? ». Un des *yakuzas* va alors lui baisser le pantalon<sup>2</sup>. La *gameuse* demande aux ravisseurs présents dans la salle de se retourner tandis qu'elle s'accroupit : « Non, non ! Au secours ! Non, non, je veux pas que vous me regardiez. Non, non, me regardez pas ». Si certains obtempèrent, d'autres vont lui faire face en émettant des rires : « Vous vous retournez même pas [rires] le gros, il regarde [...] Mais ça va, ou bien ! » Puis pour les spectateurs : « Ils sont trop cons », juge-t-elle

<sup>1</sup> Acronyme d'*In Real Life*, soit « dans la vraie vie ». L'opposition de « vraie vie » aux expériences « instrumentées » vécues en ligne, sur console ou sur ordinateur (Triclot, 2011) n'étant pas un sujet que je discuterai, je renvoie les personnes intéressées par des discussions sur le virtuel et le réel aux textes suivants : (Juul, 2005; Taylor, 2006; Vial, 2013).

<sup>2</sup> Le voit-on graphiquement à l'écran si l'on adopte le point de vue des autres joueurs ? Rien n'est moins sûr. Une discussion sur un forum de *Garry's Mod*, sur le site internet de Steamcommunity.com, laisse imaginer qu'il s'agit seulement d'une possibilité de jeu de rôles sans rendu visuel. Accès : <https://steamcommunity.com/app/4000/discussions/1/496880503061562883/?ctp=1>, consulté le 10/06/2019.

alors qu'un des kidnappeurs a sorti un appareil photo. « C'est pas drôle de me prendre en photo quand je fais pipi [feint des pleurs] ». Les *yakuza*s vont continuer à lui tourner autour dans la cage alors que les deux autres otages sortent de la pièce. Pixelle joue la tension en poussant des hurlements de peur : « Ah ! Ah, non, je veux pas, j'ai un mari », tout en jugeant la prestation des autres joueurs : « Sérieux, ils sont trop chiants avec ça [...] Ouais, c'est des pervers ces gars ». Ces agissements méritent que l'on s'y intéresse ci-dessous.

*Observation (II) : le harcèlement dans un environnement toxique*

La description de la partie de *Garry's Mod Dark RP* permet de mettre en exergue d'autres exemples d'abus que subit Pixelle, principalement des comportements en ligne « toxiques » (Salter et Blodgett, 2017; Lumsden et Harmer, 2019; Ruberg, Cullen, et Brewster, 2019). Premièrement, dans le jeu de rôles, les preneurs d'otages vont se révéler très insistants dans leurs remarques et leurs actions, comme décrit plus haut : voyeurisme lorsque le personnage de Pixelle doit uriner (« j'te baisse le pantalon »), remarques sexistes ou basées sur le physique (« de toute façon t'es moche », comme décrit plus bas), etc. On a vu dans l'article que la *streameuse* évite généralement de se plaindre ou de critiquer frontalement ce qui se passe dans le jeu. Le sociologue Olivier Caïra a judicieusement proposé de considérer que le jeu est situé au carrefour des niveaux de communication, les joueurs naviguant constamment entre plusieurs registres de langage et plusieurs degrés de participation au jeu (blagues, commentaires, précisions, etc.) (Caïra, 2007). Ainsi, Pixelle joue la peur et s'offusque lorsque les ravisseurs s'approchent d'elle en affichant des comportements de prédateurs. Mais elle peut également commenter en aparté pour son audience ce qu'elle pense de leurs agissements sexistes, en choisissant de ne pas activer son microphone dans le jeu. Par exemple, lorsqu'un *yakuza* lui intime l'ordre suivant : « Fais manger ! », elle rétorque pour ses spectateurs : « S'il était à côté de moi, la torgnole qu'il se serait pris dans la gueule. Un mec qui me fait « fais manger, fais manger », mais ça va ou bien ?! ».

Deuxièmement, le public émet quantité de remarques sexuées que Pixelle désapprouve. Un internaute lui demande de se lever de son siège pour jouer : « Debout pour jouer ? ça va être chaud d'être debout pour jouer. Hein, ça va pas être très agréable pour jouer. Attends, j'vais te montrer (elle se lève) [...] Regarde c'est un peu chiant si tu joues comme ça ».



Figure 35 Pixelle montre qu'il est peu pratique de jouer debout, malgré la demande d'un internaute

« C'est trop chiant, ça sert à rien. Vous voyez pas ma tête. J'vois pas l'intérêt », commente-t-elle avant de percevoir ce que d'autres pourraient attendre d'une telle situation. Feignant la voix d'une personne voulant regarder son corps : « Ben si on voit... Non ! Vous voyez ma tête et pis c'est tout ! C'est tout. Rien d'autre », conclut-elle à ce sujet avant de rire. Par deux fois aussi, les spectateurs abordent le sujet du viol alors que Pixelle s'approche du repaire des *yakuzas* puis une fois qu'elle est sur place. Ses interventions « Arrêtez de parler de viol, sérieux, bordel. On dirait que vous kiffez ça, arrêtez ça me fait peur » et plus loin : « Arrêtez de parler de viol, c'est pas drôle. C'est triste, le viol » suggèrent que ce sujet est partagé par les internautes sur le ton de la plaisanterie, sans pour autant exclure que l'indignation de Pixelle ne fasse pas partie de la mise en scène. De manière routinière, elle demande à plusieurs reprises que ces remarques cessent tout en poursuivant son activité de *streaming*, soit performer et commenter ce qu'elle produit à l'écran à un rythme soutenu. Le harcèlement ou les références marquées à la culture du viol (Herman, 1978) laissent momentanément leur place à d'autres modes d'être ensemble, avant de continuellement réapparître dans des activités multi-joueurs ou dans le *chat*. T.L. Taylor voit dans ce « châtiement des baguettes virtuel »<sup>1</sup> une des raisons principales qui poussent les *streameuses* et autres personnes représentant des minorités, et qui subissent ce harcèlement, à arrêter leur activité en ligne (2018 : 114-115). Pour Pixelle, ici, il n'est pas question de tout quitter. La situation dans laquelle elle se trouve est sur le point de se décanter.

<sup>1</sup> Le terme employé par T.L. Taylor est celui de *virtual gauntlets* (2018 : 20) et provient de l'expression *to run the gauntlet*, soit une référence historique au châtiement militaire qui consistait à faire passer un soldat entre deux rangs de ses camarades qui le frappaient à coups de bâton. L'expression est fréquemment utilisée pour parler des épreuves vécues par les femmes subissant du harcèlement sexuel.

### *Confusions dans la prise d'otage et intervention d'un modérateur*

Un moment, la joueuse semble sur le point d'être relâchée de l'appartement où elle est enfermée. Elle reçoit des instructions pour qu'elle suive un *yakuza*, puis doit rester sur place. Les ordres sont contradictoires, tous les joueurs parlent en même temps alors que l'un d'entre eux demande à ce que tous se taisent : « Stop les gars, attends les gars ! ». Sa demande reste lettre morte. Pixelle en profite pour entretenir la conversation avec sa communauté et désapprouver le flottement de la situation : « Allez, putain... j'ai l'impression c'est pire que d'attendre le train ». Elle reçoit enfin des instructions : « Eh l'otage ? Tu monteras à l'arrière en voiture avec moi ». Les ravisseurs palabrent sans cesse sur son sort, certains veulent la tuer : « Hein, dis, t'as envie ? T'as envie, t'as envie... », et pré-justifient leur acte par un « De toute façon, t'es moche ». La *streameuse* s'en défend par des « Non ! » véhéments, tout en singeant de la main que les *yakuzas* ne font que de jacasser, comme le montrent les pictogrammes au-dessus des personnages ci-dessous (Figure 36) :



Figure 36 Les pictogrammes au-dessus des personnages indiquent que les trois yakuzas débattent entre eux sans cesse. Pixelle semble interloquée

Dans ce chaos d'informations visuelles et verbales, un personnage interprétant un policier entre dans l'appartement, ce qui surprend les kidnappeurs. Celui-ci est également capturé, au plus grand dam de Pixelle : « Ah mais sérieux... ». Les *yakuzas* se font menaçants : « Le prochain qui me tire dessus, je vous bute, hein ». Le calme revient lorsqu'un modérateur intervient : « Messieurs ? Il faut avancer avec la prise d'otages, on va pas y rester des heures ». Pixelle approuve. Tout s'accélère quand cette dernière se permet une remarque aux autres joueurs : « J'peux dire un truc hors RP<sup>1</sup> ? Y'a qu'un policier... et il est avec nous, donc euh il va rien se passer ». Puis s'adressant aux spectateurs : « [rires] Et bam ! Donc ça sert un peu à rien de faire durer le truc deux heures ». La réaction des *yakuzas* ne se fait pas attendre. Tout en pointant leurs armes sur le policier et l'avatar de Pixelle, ils les démenottent et les emmènent à la sortie du bâtiment. Les personnages courent

<sup>1</sup> Hors RP signifie « hors du jeu de rôles » (RP pour *Role Play*), soit le fait de formuler une remarque sur le jeu.

dans la nuit et parviennent à la voiture des ravisseurs. En l'espace de quelques secondes, des tirs sont entendus et les *yakuzas* sont abattus en un rien de temps par un joueur qui incarne un agent du GIGN<sup>1</sup>, caché non loin de là dans les fourrés :



Figure 37 Au centre de l'image, la silhouette de l'agent du GIGN en tenue de camouflages. À droite, la voiture des ravisseurs et, au-devant, un cadavre de yakuzas désarticulé

« Suis-moi vite, Madame ! [...] Vite, vite, vite ! », intime l'agent. Pixelle accepte. Tous deux quittent les lieux en courant puis vont se réfugier dans la voiture de l'agent. La configuration du jeu de rôles est maintenue dans les échanges qui se s'ensuivent : « Mais Monsieur, vous étiez caché où ? », demande la joueuse. La personne qui incarne le « sauveur », aux dires de Pixelle, prend un accent caricatural que l'on pourrait qualifier d'asiatique pour lui dresser un bilan de l'opération menée. La joueuse se montre reconnaissante à de nombreuses reprises et rit des commentaires qu'il fait avec son accent. À nouveau, elle prend la peine d'indiquer en aparté à ses spectateurs ce qu'elle pense de la situation : « Il est trop drôle », lâche-t-elle à propos de la prestation orale de l'agent. Plus loin : « Franchement, c'est n'importe quoi ce jeu [rires] ».

Lorsqu'ils arrivent devant le commissariat de police, Pixelle pense prendre congé de l'agent en jouant l'otage reconnaissante : « Monsieur, je vous dois la vie, merci, je vous prends dans mes bras et je vous sers très très fort, merci beaucoup ! ». L'agent se veut modeste : « Pas de problème, pas de problème [...] j'adore arrêter les malfrats », répète-t-il plusieurs fois avant de rentrer dans le commissariat. La *streameuse* évalue positivement sa prestation tout en demandant l'avis aux spectateurs : « Ohlala, mon dieu, il est trop drôle hein ? ». L'agent finit par accompagner Pixelle à la banque pour qu'elle puisse y déposer son argent amassé durant le rapt. Pendant le trajet effectué à pieds, il fera de nombreuses remarques en croisant d'autres joueurs, celles-ci amuseront fort Pixelle. Elle constate la présence de voitures de police devant la banque et hésite à y pénétrer pour

<sup>1</sup> Abréviation du Groupe d'intervention de la Gendarmerie nationale française.

faire un dépôt. Elle finit par s'y résoudre, accompagnée de l'agent, malgré la présence de traces de sang contre les murs de la salle des ATM.

*Observation (III) : bien jouer le jeu, c'est lorsque l'autre tient son rôle*

L'apparition et la performance de l'agent du GIGN permet d'affirmer que *streamer* ne consiste pas seulement à jouer (*play*) à un jeu (*game*)<sup>1</sup>. Il s'agit aussi de faire d'un moment de jeu une expérience performative divertissante (T. L. Taylor, 2018 : 80). David Surman estime que l'on peut évaluer la part spectaculaire d'un jeu (ou d'un *stream* pour notre part) de manière « élevée, excentrique ou faible » (2007 : 207). Pixelle tout comme les spectateurs de ses *streams* considèrent la qualité de ce qui est produit. Si on n'a peu ou pas de traces des évaluations faites par les personnes qui suivent la partie en cours, la première émet constamment des jugements sur le « montage » qu'est la prestation collective produite par le jeu de rôles (Caïra, 2007). Tout au long de la session, elle ne cesse d'alterner entre l'enthousiasme et la lassitude ou le dépit (« Ce jeu, c'est n'importe quoi », dit-elle par exemple quand elle est prise en otage).

La performance et l'engagement (Goffman, 2013 [1963]) des autres joueurs y sont pour beaucoup. Ainsi, elle se ravit de la prestation humoristique de son « copain bridé » (l'agent du GIGN) qui tient son accent caricatural pendant toutes leurs interactions. Elle souhaite même le retrouver par la suite : « J'espère que vous reviendrez », dit-elle dans un de leurs derniers échanges. Puis, aux spectateurs : « S'il est sur le *stream*, j'aimerais trop qu'il... », avance-t-elle dans l'espoir que le joueur ait été en même temps un téléspectateur<sup>2</sup>. « J'ai adoré ce type, il m'a vraiment trop fait rire ». On constate ainsi que jouer et produire des commentaires constituent l'engagement principal et dominant tant de la part de Pixelle que de son camarade de jeu. Ces éléments sont pour la *streameuse* indissociables de la bonne prestation d'autrui. Revenons à la séquence de jeu, qui est sur le point de connaître un nouveau rebondissement.

*Braquage et fusillade au « RED sushi »*

S'apercevant que sa barre de faim n'est qu'à 5%<sup>3</sup>, Pixelle décide de retourner dans son échoppe faire des sushis afin de se sustenter, toujours en compagnie de l'agent du GIGN. Quelle n'est pas sa surprise lorsqu'elle constate que les éléments de décor du restaurant ont disparu, seule reste la cuisinière dans un coin de la pièce. « Bouge pas, bouge pas ! » hurle un joueur masqué qui fait irruption, arme à la main, dans le restaurant vide, accompagné de trois acolytes :

---

<sup>1</sup> Les activités de *streaming* sont de fait variées. Une plateforme comme Twitch permet par exemple d'héberger des streams de jeu de rôles sur table, des jeux de cartes comme *Magic : The Gathering*, de création de costumes cosplay, de partage de musique (de la répétition au concert), etc. (T. L. Taylor, 2018 : 6).

<sup>2</sup> Il arrive à Pixelle de jouer à des jeux en ligne multi-joueurs avec des personnes qui suivent également ses retransmissions.

<sup>3</sup> Dans *Garry's Mod*, les joueurs disposent d'une barre de vie et d'une barre de faim qui s'échelonnent de 0 à 100%. S'ils ne mangent pas assez, à savoir si la barre de faim atteint 0%, ils meurent. En mangeant trois sushis, Pixelle va remplir à 75% sa barre de faim.



Figure 38 De retour dans son restaurant, Pixelle se fait prendre à partie par quatre hommes cagoulés et armés

« Non, j'ai faim ! J'vais mourir, il faut que je fasse à manger... j'peux me faire à manger ? » réagit-elle. Les agresseurs acceptent. « Putain, j'en ai marre de me faire braquer tout le temps, putain... » commente-t-elle hors jeu, avant d'expliquer aux nouveaux spectateurs qui arrivent : « Jouer à *Garry's Mod* avec moi, c'est le bordel, hein ». Elle s'active en cuisine afin de se nourrir, et donner des sushis aux personnes présentes dans la pièce : l'agent du GIGN (« j'vais en faire pour mon copain bridé »), également séquestré, et les quatre ravisseurs. Une altercation armée entre les agresseurs et la police à l'extérieur du restaurant permet à Pixelle et à l'agent d'échanger des banalités en lien avec le jeu de rôles. Les deux protagonistes prêtent peu d'attention aux coups de feu qui se font entendre au-dehors dans un premier temps, puis elle ironise : « Putain c'est dangereux [rires] ».

Les agresseurs se retranchent dans le restaurant et se plaignent d'être sous le feu d'un *sniper*. Pixelle assiste à la scène en étant très distante : « Ah putain c'est des pyjamas en plus ! [...] C'est vraiment des kikoolol<sup>1</sup> », évalue-t-elle en entendant les voix d'adolescents des agresseurs, qui tour à tour sortent du bâtiment pour ne plus réapparaître. Dans le vif de l'action, Pixelle et l'agent sont touchés par des balles perdues : « Aouh », singe Pixelle lorsque son écran devient rouge, indiquant par là qu'elle est blessée. L'agent de surenchérir : « ça pique, ça pique ! ». Tous deux vont alors prendre un accent asiatique caricatural : « Je saigne », dit l'une, « sont trop cons la police », répond l'autre. « Pourquoi il y a plus de masques ? », demande l'agent. « Je crois que tout le monde est mort », rétorque la *streameuse*. Les deux vont suivre ensuite des agents de police au commissariat pour porter plainte contre le seul survivant des agresseurs cagoulés.

<sup>1</sup> Kikoolol est un terme argotique péjoratif qui désigne une catégorie d'âge représentée par de très jeunes adolescents, ayant la plupart du temps entre douze à treize ans. Repris et traduit du site KnowYourMeme.com. Accès : <https://knowyourmeme.com/memes/kikoolol>, consulté le 20/06/2019.

*Observation (IV) : mal jouer le jeu, c'est lorsque l'autre ne tient pas son rôle*

Si la performance des autres joueurs est pour beaucoup dans la part spectaculaire d'un *stream*, Pixelle désespère de voir la manière dont certains joueurs tiennent leur rôle. Ainsi, lorsque les *yakuza* mènent leur prise d'otages, Pixelle ne s'étonne pas de les entendre se hurler des ordres contradictoires dessus, leur inhabileté étant pour elle intrinsèque à la catégorie d'appartenance de la vie quotidienne qu'elle leur attribue : « Les cailleras qui jouent des cailleras<sup>1</sup> ». Plus loin, on retrouve le même jugement, quand elle les entend s'insulter : « 'Vas-y, j'm'en fous, tais-toi !' Putain la répartie », commente-t-elle dépitée. On constate que les traces données par les joueurs des catégories auxquelles ils peuvent appartenir au quotidien déterminent dans l'interaction ce qui peut être attendu de leur part, d'après Pixelle. En effet, elle taxe le groupe de joueurs masqués qui vient la braquer de « pyjamas », suggérant qu'il s'agit d'adolescents en entendant le son de leurs voix. Comme vu dans le chapitre précédent ([« Régler la question des jeux vidéo violents en Suisse »](#)), les dispositifs de catégorie produisent des attitudes généralisées envers des groupes (Widmer, 2010c : 42). Quand la joueuse s'aperçoit qu'elle doit composer sa partie avec des joueurs « cailleras », des « pyjamas » ou des « kikoolol », elle adopte une attitude désabusée et s'impatiente vite de leur prestation. Les *accounts* de la joueuse décrivent la faiblesse de leur performance dans le jeu, qui est expliquée et peut-être révélée par leur identité « hors jeu » (Zabban, 2009). Par exemple, le critère de jugement mobilisé lorsque les catégories de « pyjamas » ou de « kikoolol » sont mentionnées est celui de la compétence, fortement corrélé avec celui de la maturité. Selon Goffman, les situations ludiques représentent une opportunité d'exhiber des attributs valorisés dans le monde social (*wider social world*), comme la dextérité, la force, les connaissances, l'intelligence, le courage et le contrôle de soi (1961 : 68). Ici, Pixelle considère que la maturité est la garante de la compétence des autres joueurs, et qu'elle doit être exhibée. Cette observation corrobore des résultats similaires obtenus dans l'étude menée par Coavoux et Roques (2020). Dans cette dernière, les vidéastes de jeux vidéo « associent l'âge à la maturité et à l'ouverture [...] de sorte que l'exclusion des plus jeunes est [également] l'exclusion [...] des jeunes de milieux populaires » (Coavoux et Roques, 2020 : 186).

*Interrogatoire musclé au commissariat de police*

« J'en ai un peu marre de *Garry's Mod* », avoue-t-elle alors qu'elle gagne le commissariat dans une voiture de police, après la fusillade. Pixelle, l'agent du GIGN et le dernier des agresseurs entrent dans une pièce avec deux policiers pour procéder à un interrogatoire :

---

<sup>1</sup> Transformation en verlan du terme racaille.





Figure 39 Interrogatoire de police, où agresseur, victimes et policiers sont dans la même pièce du commissariat

Le joueur incarnant l'agresseur refuse de répondre aux questions. Il sera ensuite rossé alors qu'il est amené dans une cellule du commissariat : « Vous m'autorisez à le passer à tabac ? » demande l'agent du GIGN à un policier puis à Pixelle. Les deux premiers se donnent à cœur joie de taper sur le prisonnier avec des matraques, sous les rires de la joueuse.

« C'est pas vous qu'on a déjà sauvée deux fois aujourd'hui ? », demande ensuite un des policiers. « Il faudra veiller à installer un système de sécurité [dans votre restaurant] », moralise-t-il avant qu'elle ne quitte le commissariat. En fin de *stream*, Pixelle décide de changer de métier. A peine devient-elle pizzaiola que deux joueurs cagoulés viennent lui demander les prix de ses pizzas. « Putain, c'est des pyjamas ! », constate-t-elle à nouveau au son de leur voix. Cette dernière jugera nécessaire de faire une clôture (Schegloff et Sacks, 1973), aussi grotesque soit-elle, envers ses clients potentiels : « Bon, ben écoutez, j'ai eu un appel de l'hôpital, ma fille est malade. Elle a le sida, donc faut que j'y aille, là, j'suis vraiment désolée. Essayez avec quelqu'un d'autre parce que vraiment, là, ça va pas [feint des pleurs] ».

Pixelle termine son *stream* en remerciant les spectateurs présents tout en se réjouissant de la perspective de rejouer avec « le chinois » : « J'ai adoré ce type, il m'a trop fait rire ». Elle évalue l'entier de la session positivement : « Trop d'émotions, ce *Garry's Mod* [...] c'était très plaisant ».

#### *Observation (V) : bien jouer le jeu, c'est lorsque je tiens mon rôle*

On relèvera enfin que Pixelle donne peu d'indications sur le jugement qu'elle porte sur sa propre prestation. Au-delà du commentaire « Jouer à *Garry's Mod* avec moi, c'est le bordel, hein », ses explicitations quant à sa performance sont plutôt en lien avec la bonne tenue de son rôle. Elle emploie un jugement extérieur lorsqu'elle rate la réalisation de ses premiers sushis : « putain, j'suis sûre que vous vous foutez tous de ma gueule ». Quand elle se lasse par la suite de la prise d'otages

qui s'éternise, Pixelle dit en aparté : « C'est long, c'est trop long. Bon, je pourrais m'évanouir et me déco », puis elle se ravise « J'vais pas me déco, j'suis très *RP* ». Malgré de longues phases où elle s'ennuie, où elle ne comprend pas ce qui se passe à l'écran, Pixelle s'enthousiasme au final pour ce qu'elle vient de vivre : « Trop d'émotions dans ce jeu », dit-elle. La prestation de l'agent du GIGN et la sienne l'emportent sur les approximations reprochées aux autres protagonistes principaux de la session de jeu. Cet exemple montre que l'« intention de l'autrice », pour reprendre les termes d'Umberto Eco (1985 [1979]), respecte le contrat de communication de Pixelle : ce qui est divertissant, ici, c'est que du chaos des nombreuses situations performées émergent de nombreux éléments : la loyauté au jeu, les émotions éprouvées, la rencontre de nouveaux joueurs et « l'exploration et la curiosité » (Auray et Vétel, 2013), la potacherie de l'accent caricatural de l'agent du GIGN ainsi que le côté gratuit du passage à tabac d'un prisonnier au commissariat de police.

## Braquer et tirer sur d'autres joueurs : initier les agressions

Dans un autre extrait d'une partie de *Garry's Mod Dark RP*, Pixelle incarne cette fois-ci une joueuse qui braque des personnages dans un restaurant (« **【Garry's Mod】 DarkRP - Premier braquage** », 2015a)<sup>1</sup>. La séquence contient les instants qui précèdent le braquage, l'opération en tant que telle ainsi que la fuite de Pixelle. Son personnage est ensuite rattrapé par un joueur qui a suivi de loin le braquage et qui finit par l'abattre.

La vidéo démarre par un message de mise en garde ou d'excuse de la joueuse : « On va braquer quelqu'un, c'est trop triste franchement, j'suis pas du tout comme ça, j'suis quelqu'un de gentil, j'ai pas du tout l'habitude ».



Figure 40 "J'suis pas du tout comme ça, j'suis quelqu'un de gentil", dit Pixelle la main sur le cœur. Elle s'apprête à braquer un restaurant

Le choix de braquer un « cuistot » est suggéré par les membres de la communauté qui l'inscrivent dans le *chat* du *stream*. Pixelle prend le temps d'interagir avec les spectateurs, en abordant des sujets variés avant de se diriger vers le restaurant dudit cuisinier : « Alors, le cuistot, c'est où le cuistot ? C'est ptêt là-bas, je sais pas. Un endroit calme... [rire] ça va être drôle ». Elle marque une pause dans ses pérégrinations avant d'arriver aux abords du restaurant : « J'vais braquer, j'vais faire mon premier braquage, on va y aller mollo les gens, d'accord ? Mol-lo ». Avant d'entrer, elle lit le panneau au-devant : « Venez manger, c'est pas cher ».

<sup>1</sup> La vidéo, une des premières postées sur les chaînes Twitch et Youtube de la *streameuse*, est un court extrait de jeu et dure 6 minutes 16 secondes.



Figure 41 Aux abords du restaurant, un panneau indique "Venez manger, c'est pas cher"

Pixelle entre dans le restaurant et se met dans un coin de la pièce pour répondre à quelques commentaires du *chat* et annoncer ce qui est sur le point de se produire : « Premier braquage les gens, en direct, restez avec nous ». Juste avant de passer à l'acte, elle refuse d'entrer en matière vis-à-vis d'une demande d'un internaute :

« Je pense pas que je vais twerker, non. Y'a mon copain qui est juste à côté, je pense pas qui me souhaite me voir twerker devant 200 personnes (rire) Donc vous allez arrêter tout de suite avec le twerk, si vous voulez je vous fais autre chose, j'vous fais une grimace, j'vous fais un gros bisou, mais pas de twerk. Je suis quelqu'un, je suis une fille qui streame non pas pour mettre mes atouts féminins en avant<sup>1</sup> ».

Un personnage-joueur d'une *pizzaïola*<sup>2</sup> vient à sa rencontre. S'ensuit le dialogue suivant :

- [Pizzaïola] Bonjour Madame
- [Pixelle] Bonjour ! Qu'avez-vous à me proposer ?
- [Pizzaïola] Je peux faire quelque chose pour vous ?
- [Pixelle] Oui ?
- [Pizzaïola] Euh, euh, j'ai des pizzas et euh euh j'ai des (indistinct)
- [Pixelle] D'accord... C'est un braquage ! Vous vous mettez tout de suite contre le mur, contre le mur, contre le mur, tout de suite ! Vous sortez tout votre argent, vous le mettez devant moi. Pas contre le mur en fait, devant moi. Venez... Vous avez de l'argent ? Vous me sortez tout, vous me donnez tout.

<sup>1</sup> Cet extrait a fait l'objet d'une analyse que l'on retrouve dans l'article original publié dans la revue *Etudes digitales* (Perret, 2020), dans la partie « [Merci, mais je ne twerke pas](#) ». Pixelle refuse la demande puis cherche à rétablir le lien.

<sup>2</sup> À l'écran, le personnage a pour pseudonyme [Nicolae Lecoq].



Figure 42 "Vous sortez tout votre argent, vous le mettez devant moi", intime Pixelle à la pizzeraiola

Un autre joueur, qui répond au pseudonyme de [Jean neymarr] (abrégé [JN]) et présent dans le restaurant, tente d'intervenir :

- [JN] Mais euh, j'peux te poser une question avant que tu braques ?
- [Pixelle] Allez, tout de suite, sinon je vous tire dessus (tire délibérément à côté de la pizzeraiola)  
Non
- [JN] Pourquoi tu braques, putain le mec il t'a rien...
- [Pixelle] Parce que, parce que je veux braquer ici. Donne-moi de l'argent. Merci. C'est tout ?
- [Pizzeraiola] Allez tire-toi ma (indistinct)
- [Pixelle] C'est tout ? (tire avec son pistolet à droite de la pizzeraiola à plusieurs reprises) C'est tout ce que t'as ? C'est tout ce que t'as ?
- [Pizzeraiola] Oui, c'est tout, oui
- [Pixelle] Tu me donnes plus, toi et toi tu vas me donner (poursuive [JN]) Tu vas me donner ton argent ? Tu me donnes ton argent !?
- [JN] (ton taquin) Non, j'te donnerai pas (rire)
- [Pixelle] Tu me donnes ! (rires)
- [JN] Non, j'te donnerai pas, ha ([JN] et Pixelle courent en rond autour des éléments du décor du restaurant)
- [Pixelle] Ah j'te tire dessus si tu me donnes pas d'argent, j'te tire dessus
- [JN] Non, vas-y !
- [Pixelle] Et tu appelles pas la police, hein ! Bon, je me casse (rire) Sérieux !

La joueuse sort rapidement du restaurant et demande à ses spectateurs ce qu'ils pensent de sa prestation : « C'était comment mon premier braquage, les gens, comment vous avez trouvé ? ». Elle justifie le fait qu'elle ait refusé d'exécuter les personnes présentes dans le restaurant par une considération pratique de jeu : « Putain, j'veais pas buter, j'veais pas les buter, c'est trop chiant, on m'a déjà buté, ça m'a vraiment fait chier » et résume ce qui vient de se produire ainsi : « Bonjour, que puis-je faire pour vous ? ' J'aimerais une pizza... Putain c'est un braquage !' (rire) Ah non, c'était trop drôle, j'ai trop peur que la police elle vienne, maintenant. Oh aïe aïe (rire) ».

Après s'être éloignée des lieux du crime, Pixelle est rejointe par un autre joueur qui l'apostrophe de manière sèche, un fusil pointé sur elle<sup>1</sup> :

- [JS] (haletant) rrrhrrrh oh ! oh ! eh ? couché ! couché !
- [Pixelle] Eh !
- [JS] Couché ! Couché !
- [Pixelle] Couché ?
- [JS] Couché au sol !
- [Pixelle] Pourquoi ?
- [JS] Couché, j'ai dit. Parce que, tu crois que j't'ai pas vu braquer euh ta collègue alors



Figure 43 Pixelle et le personnage [John Sullivan] auront une altercation qui finira par des coups de feu

En une fraction de seconde, Pixelle dégaine son pistolet devant le joueur stupéfait : « hého tu sors ton arme », dit-il alors que la joueuse lui tire déjà dessus. Elle le rate plusieurs fois de suite et

<sup>1</sup> À l'écran, le pseudonyme de [John Sullivan] est clairement lisible. Les initiales [JS] seront employées pour le désigner dans le dialogue qui suit.

proteste par un « Chier ! » tendu. « Couché ! », lance [JS] une fois avant d'abattre l'avatar de Pixelle. « Couché, j'ai dit couché », répète-t-il en s'éloignant alors qu'elle proteste auprès de ses spectateurs : « Merde, putain, j'ai cru que je l'avais eu. Putain, fait chier (rire) toute façon, je m'en fous, j'avais pas beaucoup d'argent (rire) ».

La fin de la vidéo est représentative des différentes activités que mène Pixelle simultanément. Ce qu'elle énonce est retranscrit *in extenso* dans le tableau ci-dessous. La colonne de gauche décrit les actions de Pixelle et si elles sont en lien avec *Garry's Mod Dark RP* (actions intraludiques), avec différents jeux (actions transludiques) ou si elles ne concernent pas directement le jeu (actions extraludiques)<sup>1</sup>. La colonne de droite contient ses énoncés :

### Actions de Pixelle

### Énoncés

Initiative de Pixelle à l'attention de ses spectateurs (ou pour une personne en particulier ?)	Bon... (rire) ça t'a plu ? Ce fut fort en émotion.
Lit à haute voix les commentaires laissés par les spectateurs	C'était petit, <i>RIP</i> . <i>Best braquage ever</i> , pas mal. Plate, plate et braquage. J'ai envie de te braquer aussi (rire) (indistinct) (rire)
Réagit à des commentaires laissés dans le <i>chat</i> en lien avec la partie (commentaires intraludiques)	Cache-toi, c'est bon, j'm'en fous, fais le SDF, maintenant, bordel. Il a dit « Sors pas ton arme, euh, sinon j'te tue », donc euh ben ma foi, légitime défense, j'suis désolée, hein.
Réagit à un commentaire transludique	Oui, il me manque plus que le jeu, exactement.
Commente le nombre de spectateurs connectés et la présence d'une spectatrice	Putain (rire) Yoyo, vous êtes 200, un grand merci ! J'ai battu mon score, merci beaucoup, j'suis désolé je vais pas... Enfin une fille ! Salut [3εmεl3εl13], salut à vous ! J'ai jamais vu autant de monde c'est

<sup>1</sup> La typologie présentée ici reprend les notions de « connaissances ludiques » de Peter Howell *et al.* (Howell, Stevens et Eyles, 2014; Howell, 2016), qui peuvent être « intraludiques », « transludiques », « extraludiques » ou encore « interludiques », c'est-à-dire des connaissances qui peuvent être transférées entre différents jeux spécifiques mais qui perdent de leur pertinence en dehors de ce cadre commun.

incroyable, c'est incroyable. J'ai fait mon premier...

Répond à une demande extraludique faite par un téléspectateur et rétablit le lien

J'suis désolé j'peux pas twerk, non, non et non. Pas de twerk, par contre je vous fais de gros bisous, un gros bisou, franchement, merci beaucoup à tout le monde.

Remercie un nouvel abonné à sa chaîne

[Yousqo]<sup>1</sup>, merci, c'était mon premier braquage.

### *L'arrière-fond moral des attaques de Pixelle*

On observe un renversement de perspective avec le fait que, dans l'extrait décrit ci-dessus, c'est Pixelle qui est en charge de braquer d'autres personnages-joueurs dans *Garry's Mod Dark RP* (Facepunch Studios, 2004). L'*account* qui en est fait varie sensiblement de ceux produits lorsque Pixelle était victime de séquestration et de braquage. L'arrière-fond moral de l'attaque est au centre des énoncés et des activités du *stream*. Dans un premier temps, l'extrait débute par une instruction de lecture morale donnée par Pixelle aux spectateurs (Bovet, Sormani et Terzi, 2014). Celle-ci se distancie de ce qu'elle s'apprête à faire : « On va braquer quelqu'un, c'est trop triste franchement, j'suis pas du tout comme ça, j'suis quelqu'un de gentil, j'ai pas du tout l'habitude ». Elle va également calmer ses abonnés qui lui suggèrent de braquer le maire ou un « cuistot » en temporisant, dans un deuxième temps, le moment avant de commettre son méfait : « J'vais braquer, j'vais faire mon premier braquage, on va y aller mollo les gens, d'accord ? Mol-lo ». Puis, elle se justifie de ne pas abattre les personnes qu'elle vient de braquer : « J'vais pas les buter, c'est trop chiant, on m'a déjà buté, ça m'a vraiment fait chier ». Enfin, elle invoque la « légitime défense » pour expliquer le fait qu'elle ait tiré sur le personnage qui venait rendre justice aux braqués : « Il a dit « Sors pas ton arme, euh, sinon j'te tue », donc euh ben ma foi, légitime défense, j'suis désolée, hein ». En tordant quelque peu la phrase classique d'Octave Mannoni, « Je sais bien... mais quand même » (1969), on constate qu'il y a un mouvement de répudiation feinte dans ce qu'elle entreprend (« je sais bien »), mais les contraintes du jeu de rôles qu'elle s'impose en situation, ainsi que le besoin de proposer du contenu divertissant font que le braquage puis l'échange de tirs sont assumés (« ... mais quand même »). Le sens d'origine de la phrase de Mannoni est changé ici, car il n'y a rien d'irrationnel ou de contre-intuitif dans ce qu'effectue Pixelle, qui tient davantage du transgressif : la construction de son personnage et la relation avec son public passent par une relation ambivalente à la violence, de type « nous savons bien tous que ce n'est pas moi qui appelle à la violence, mais quand même, il faut jouer le jeu ».

---

<sup>1</sup> À l'écran apparaît la mention d'un nouvel abonné : « LVL UP ! Follow \o/ [Yousqo93] ».



*Le commentaire d'événements notables comme « pivot »*

Le fait d'être l'autrice d'un braquage change drastiquement la participation active de Pixelle dans le spectacle qu'elle offre à ses spectateurs. Elle émet des occurrences en lien avec un événement dans le jeu en particulier : le braquage, ainsi que les conséquences qui en ont découlé. Le *live streaming* produit une nouvelle forme de comportement de communication que Recktenwald a appelé le « pivot » (2017) : certaines séquences de jeu génèrent des énoncés de la part du vidéaste et du public, qui co-attribuent le sens de ce qui s'est passé par la production de messages.

On retrouve l'emploi du commentaire journalistique, ou sportif, qui couvre un direct pour annoncer le braquage, et ce pour au moins cinq occurrences. L'annonce sert d'ailleurs d'ouverture et de clôture à la vidéo<sup>1</sup>. Ce faisant, le commentaire le plus typé reste celui émis quelques secondes avant que la joueuse ne pointe son arme vers la pizaiola : « Premier braquage les gens, en direct, restez avec nous ».

Aussi, Pixelle rejoue la scène du braquage quelques secondes après qu'elle est sortie du restaurant : « 'Bonjour, que puis-je faire pour vous ?' ' J'aimerais une pizza... Putain c'est un braquage !' (rire) Ah non, c'était trop drôle ». La remémoration, qui ressemble passablement à un commentaire de *replay*, sert également à accentuer la force de la scène passée. Plus avant, il y a ici clairement une jouissance, proposée en partage au public, de la rupture et de la transgression produites par le braquage. On peut s'interroger sur le fait que c'est sûrement un des intérêts des jeux décrits comme violents que de pouvoir faire des choses interdites, dans un cadre suffisamment réaliste pour que la rupture soit marquante, ou que la transgression soit jouissive. Les dénégations produites dans la vidéo vont donc dans le sens de maintenir un degré suffisant de réalisme de type « Je n'aime pas ça mais je vais le faire pour la première fois ».

Enfin, la *streameuse* cherche à plusieurs reprises la validation du public quant à sa prestation. Premièrement, elle interroge les spectateurs au sortir du restaurant : « C'était comment mon premier braquage, les gens, comment vous avez trouvé ? ». Dans le feu de l'action, elle ne donne pas suite aux réactions qui auraient pu être données dans le *chat*. Si on applique la structure Initiative (I) – Réponse (R) – *Feedback* (F) proposée par Sinclair et Coulthard (1975) employée dans l'article original (Perret, 2020)<sup>2</sup>, on constate qu'elle prendra le temps, deuxièmement, de lire les avis des

<sup>1</sup> Le remerciement adressé au nouvel abonné « Yousqo, merci, c'était mon premier braquage » a une fonction de commentaire, certes, mais également de « pré-clôture » de l'activité « braquer une banque » (Schegloff et Sacks, 1973). En effet, on ne sait pas ce que contient la suite du *stream*, s'il se poursuit. Mais il y a fort à parier que le *stream* s'est poursuivi et que la joueuse a encore entretenu la conversation d'une façon ou d'une autre. Tout au moins, il correspond à une « clôture conventionnelle de la situation » (Goffman, 2013 [1963] : 129-131). L'énoncé permet néanmoins à Pixelle de savoir où arrêter l'extrait déposé sur ses chaînes Twitch et Youtube lors du montage de la vidéo.

<sup>2</sup> Le modèle de l'analyse des tours de parole de Sinclair et Coulthard a des vertus pédagogiques indéniables quand il s'agit de s'adresser à un public académique peu au fait de l'analyse de conversation, comme ce fut le cas pour le colloque dont l'article original est issu. Pour celles et ceux qui voudraient aller plus loin, Sacks, Schegloff et

internauts lorsqu'elle initie l'interaction après s'être fait abattre : « Bon... (rire) ça t'a plu ? » (I), demande-t-elle à un spectateur en particulier ou à l'entier du public. Les réponses ne se font pas attendre (R) et Pixelle de les déchiffrer à haute voix. Attester de la bonne réception des réponses constitue déjà un *feedback* en soi (F). Il est néanmoins intéressant de s'attarder sur les autres *feedbacks* de la vidéaste, qui consistent à apporter des précisions aux commentaires des spectateurs. Partant du principe que les sujets de discussion ne sont pas connus à l'avance par les participants d'une conversation (Sacks, Schegloff et Jefferson, 1974 : 710-711), on remarque que la demande de *twerker* d'un internaute n'est pas liée directement à l'initiative de Pixelle qui désirait savoir si le braquage a plu. Son *feedback* consiste en un refus qui sert néanmoins à réparer<sup>1</sup> le lien complice qu'elle cherche à avoir avec sa communauté (voir les analyses effectuées précédemment dans l'article, dans la partie [« Merci, mais je ne twerke pas »](#), et dans le prolongement, [Observation \(II\) : le harcèlement dans un environnement toxique](#)).

---

Jefferson (1974) proposent une systématique dans l'organisation des tours de parole bien plus fine et plastique que le modèle de Sinclair et Coulthard (1975).

<sup>1</sup> Sur les opérations de réparation ou de correction effectuées dans le cours d'une conversation, voir par exemple (Sacks, Schegloff et Jefferson, 1974; Schegloff, Jefferson et Sacks, 1977).

## Courses de voitures et incivilités dans *Grand Theft Auto Online*

Parmi les jeux vidéo employés pour justifier des actes de violence réalisés dans le monde réel, la série *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997 –) semble être celle qui est le plus souvent citée (Mauco, 2013a; Markey et Ferguson, 2017a). Dans sa présentation de la sortie de *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), le quotidien *Le Temps* présente de manière imagée certains des modes de jeu qu'on retrouve dans ce cinquième opus (LT, 17.09.2013) :

« « Braquer telle banque », « assassiner tel patron rival »... Autant de missions à exécuter pour avancer dans le jeu. Et gagner de l'argent puisque le jeu est « basé sur la poursuite du dollar tout-puissant », dicit Rockstar. Le jeu ne s'arrête pas là. Pionnière de l'open world (« monde ouvert »), la saga GTA propose, outre les missions principales, des milliers de « tâches annexes » disséminées aux quatre coins du monde. Entre deux missions, le joueur fait ce qu'il veut. Piquer un hélicoptère et sauter en parachute ? Emprunter un camion de pompiers et éteindre divers incendies ? Acheter des actions à la bourse, faire de la plongée sous-marine, spéculer sur l'immobilier ? Abattre tous les passants du coin avec un fusil d'assaut et une poignée de grenades ? Possible aussi. Mais la police veille. »

La version en ligne du cinquième opus sortira la même année : *Grand Theft Auto Online* (Rockstar Games, 2013)<sup>1</sup>. Ce jeu sera le décor principal des deux vidéos que je vais décrire (Pixelle 2016b; 2016c). Le format que je choisis de suivre diffère de la description puis des observations faites pour les deux extraits de *Garry's Mod Dark RP* (Facepunch Studios, 2004). J'entends rendre la texture des séquences de jeu, certes, mais en accélérant quelque peu l'alternance entre la description et l'analyse. Ainsi, parmi la pléthore de modes de jeu disponibles, Pixelle choisit de faire des courses de voitures (ou d'autres véhicules)<sup>2</sup>. Ce mode de jeu séquentiel se distingue d'un mode plus narratif qu'est le jeu de rôles. En somme, les descriptions produites ici s'attardent sur certains aspects thématiques récurrents des parties de *GTA Online*. Je débute donc par rendre compte de l'ouverture du *stream* du 30 avril 2016, avant que Pixelle ne lance l'activité *GTA Online*. Puis, les premières minutes du jeu sont présentées ainsi que les deux premières courses. La description temporellement linéaire fait ensuite place à une description davantage thématique. J'extrait dès lors trois sujets récurrents des deux *streams* étudiés : premièrement, je traite de la manière dont Pixelle interagit avec ou décrit son avatar. Celle-ci s'amuse par exemple à traiter dédaigneusement son « entité jouable » (Delbouille, 2019) de « tepu » (pute en verlan), lorsque celle-ci apparaît à l'écran en train de se doucher. Ses comptes rendus du même type participent à la « violence ordinaire » (Gray, Buyukozturk, et Hill, 2017) qu'elle s'échine à propager dans un but d'amusement. Deuxièmement, je décris et analyse deux cas de violence ordinaire, soit deux attaques sexistes que subit la *streameuse* comme autant de tentatives de dégradation de la « face d'autrui » (Goffman, 1974 [1967]). Cette

<sup>1</sup> Aussi abrégé *GTA Online*. Les activités sont nombreuses dans le monde ouvert multi-joueur. Le lecteur intéressé pourra consulter la page web du site [GrandTheftAuto5.fr](https://www.grandtheftauto5.fr/multijoueur.html) pour davantage d'explications. Accès : <https://www.grandtheftauto5.fr/multijoueur.html>, consulté le 14/09/2019.

<sup>2</sup> Les courses auxquelles elle participe sont listées dans l'annexe n°3.

partie permet de déployer et de préciser des arguments déjà avancés dans l'article original. Troisièmement, je reviens sur ce qui constitue le ferment de la controverse autour de la violence dans *GTA Online* (ou de la série des *Grand Theft Auto* tout court) : renverser des piétons, tirer sur d'autres véhicules sont des possibilités ouvertes par le système de jeu qui sont performées et commentées *in situ*. L'actualisation de ces potentialités de violence demeure toutefois « insulaire » (Recktenwald, 2017), ce qui suggère qu'elle ne participe pas de la réussite des courses réalisées par Pixelle. Cette description de la violence dans le jeu me permettra de passer ensuite à des commentaires conclusifs sur les « lieux de la violence » (voir la partie [Remarques conclusives : à quels moments et où se situe la violence ?](#)).

### Débuter un *stream* : techniques relationnelles et spectatorielles

La vidéo « **【Replay】 Stream de *GTA V* et *Garry's Mod Prop Hunt* » est un long *replay* sans montage de presque quatre heures (Pixelle, 2016c). La *streameuse* jouera en premier et en priorité à *GTA Online*, soit environ pendant deux heures et quarante minutes. Puis, sur la dernière heure du *stream*, elle se rabattra sur une partie de *Garry's Mod* (Facepunch Studios, 2004) en mode « *Prop Hunt* »<sup>1</sup>.**

Avant de décrire plus avant ce que Pixelle effectue durant son *live stream*, regardons la manière dont elle accueille les spectateurs en ouverture de la vidéo. Son entrée en matière servira à faire « monter la sauce » tout en laissant le temps aux personnes, qui sont informées que Pixelle est en ligne, de se connecter. Les premières minutes de la vidéo consistent en un compte-à-rebours qui démarre à 9 minutes 57 secondes et s'égrène sur un tapis sonore choisi par Pixelle. Cette dernière prend la parole – sans pour autant qu'elle n'apparaisse à l'écran – à 54 secondes de la fin du générique : « Est-ce que vous êtes prêts ? », demande-t-elle d'un ton enthousiaste, mimant les annonceurs de sports de combat. Un bref silence s'installe, suivi d'un « Allez, je vais encore vous faire patienter 40 secondes, ça me fait trop plaisir de vous voir mes p'tits choux. À tout à l'heure... ». Puis, silence radio. À 27 secondes du terme, Pixelle se veut faussement menaçante<sup>2</sup> : « bon ben si vous êtes pas prêts, je vais arrêter le *stream* à la fin du compteur, eh ouais ». Lorsqu'il arrive à zéro, elle annonce : « Bon ben je vous souhaite un bon week-end, hein. Allez, salut ! (silence de 1") Mais non, mais j'rigole ! », plaisante-t-elle, alors qu'elle apparaît face à sa webcam. « Coucou, hello tout le monde, salut ! J'espère que vous allez bien, tous et toutes très bien », lance-t-elle avant de souhaiter la bienvenue à des spectatrices et des spectateurs en particulier. Son entrée en matière lui permet de

---

<sup>1</sup> Le mode « Prop Hunt » consiste en une partie de cache-cache dans l'environ de jeu de *Garry's Mod*. Certains joueurs forment une équipe et tentent de se cacher pendant que l'équipe adverse de joueurs est censée les retrouver. Ces derniers sont considérés comme des chasseurs et débutent la partie 30 secondes après que les « *props* » cherchent à se cacher. Les chasseurs cherchent à retrouver les *props* et les abattent. Après un certain temps, si certains *props* ne sont pas retrouvés, ils remportent la partie. À l'inverse, si tous les joueurs cachés sont débusqués et abattus, les chasseurs remportent la partie. À l'issue de celle-ci, les équipes changent de statuts : les chasseurs deviennent *props* et vice-versa. Accès : <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=135509255>, consulté le 18/08/2019.

<sup>2</sup> Le « ton enthousiaste » ou la « fausse menace » sont des interprétations personnelles rendues possibles par des indices tel que le ton et l'inflexion de la voix de la *streameuse*, qui n'apparaît pas à l'écran.

lire à haute voix qui est connecté au *stream* ainsi que de réagir aux commentaires laissés dans le *chat*. Ces techniques rappellent le travail effectué en continu pour maintenir des liens électifs avec des « spectateurs fidèles » (Coavoux et Roques, 2020).

Les minutes qui suivent constituent une phase d'avant-jeu où Pixelle interagit pleinement avec les internautes. À titre d'exemple, on relèvera qu'elle explique ce qu'elle a fait de sa journée jusque-là, soit retrouver des jeux vidéo d'anciennes consoles dans la cave de son petit ami ; elle montre sa peluche « Piggy », un cochon issu du jeu *Minecraft* (Mojang, 2011) ; elle réagit aux nouvelles de sa communauté : le mariage de deux abonnés, les examens qui s'approchent pour un téléspectateur, le fait qu'un abonné l'ait croisée *IRL* en ville de Lausanne, etc. Après dix minutes où elle multiplie le maintien du lien avec son public grâce à des techniques relationnelles (Cochoy, 2008), elle décide de lancer la partie de *GTA Online* : « On va bien se taper des barres »<sup>1</sup>. Pendant que le jeu charge, Pixelle chantonne le morceau qui passe en arrière-fond en dansant, comme illustré ci-dessous (Figure 44).

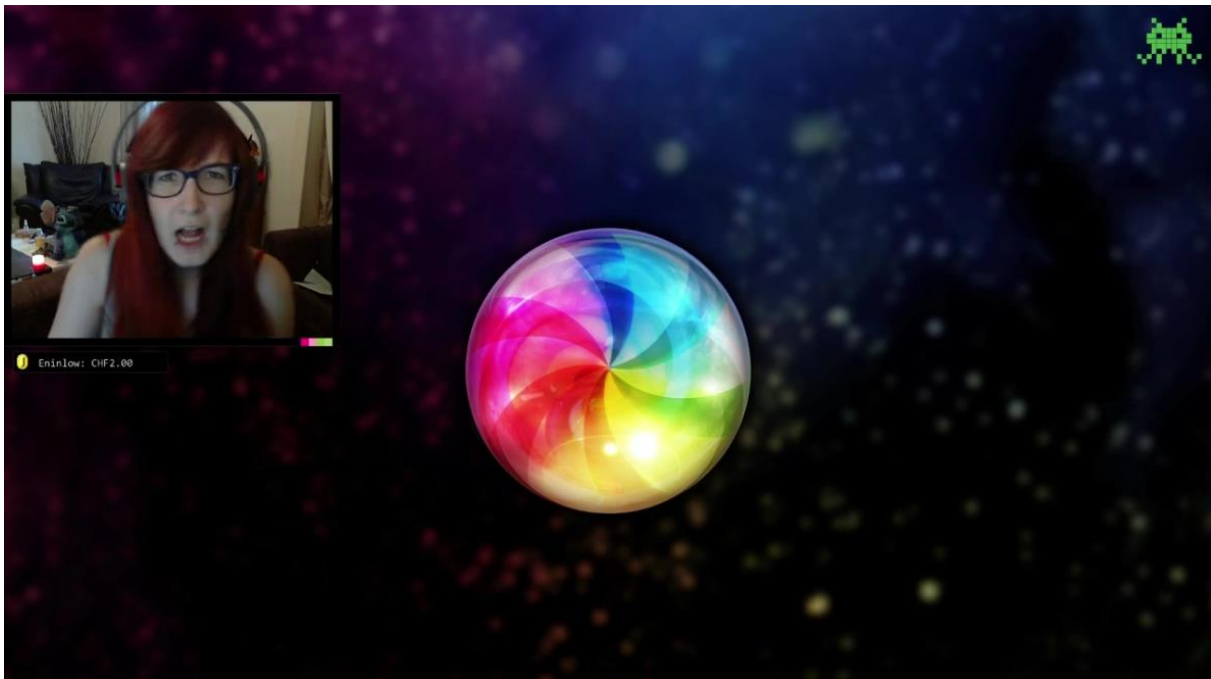


Figure 44 "On va bien se taper des barres": Pixelle lance la partie de *GTA Online* en chantant et en dansant. La spirale multicolore indique que le jeu est en cours de chargement

Que voit-on lorsqu'elle débute sa partie de *GTA Online* ? Un écran d'accueil lui propose plusieurs modes de jeu. Elle choisit le mode « en ligne », qui laisse la possibilité aux joueurs de former des équipes privées entre amis, ou de rejoindre une équipe publique via la fonction de connexion nommée *Rockstar Games Social Club*<sup>2</sup>. Une fois le mode de jeu sélectionné, l'écran montre l'avatar de

<sup>1</sup> Littéralement : « on va bien rigoler ».

<sup>2</sup> Un à cinq joueurs peuvent jouer en tant qu'équipe, et réussir des missions qui leur ont été attribuées leur permettant de gagner des points d'expérience. Accès : <https://www.grandtheftauto5.fr/nouveautes.html#gameplay>, consulté le 27/06/2019.

Pixelle dans une salle de bains. La *streameuse* lâche ce commentaire cinglant : « Chaque fois que je *streame*, elle se douche. Quelle salope ! » (Figure 45).



Figure 45 "Chaque fois je streame, elle se douche (l'avatar de Pixelle, N.D.A.). Quelle salope!". On remarque l'instruction en haut à gauche de l'écran, qui permet soit d'arrêter la douche ou de gagner de la réputation en chantant dans son micro

La *gameuse* souhaite organiser une série de courses de voitures<sup>1</sup> en invitant des joueurs qui sont connectés au *stream*. En attendant qu'il y ait suffisamment d'inscrits, Pixelle fait boire du vin à son avatar<sup>2</sup> qui se trouve alors dans la pièce à vivre de son loft, situé dans un gratte-ciel au centre-ville de Los Santos (ville fictive qui sert de décor à *GTA Online*). Le personnage d'un joueur connecté à la retransmission, [Noude\_Cake], sonne à la porte. Pixelle l'accueille et continue de faire siroter du vin à son entité jouable. L'écran se brouille, l'avatar s'affaisse et titube comme pour reproduire les effets de l'ivresse. Après avoir invité plusieurs joueurs-spectateurs, Pixelle dirige son avatar zigzaguant vers son garage et monte accompagnée de [Noude\_Cake] dans un véhicule.

Elle roule dans les rues de Los Santos avant de lancer la première course multi-joueurs. D'autres joueurs la rejoignent dans leurs véhicules. Les voitures s'entrechoquent, klaxonnent constamment et produisent un ballet chaotique. Pixelle feint de protester. « C'est pas moi qui conduit comme ça », dit-elle, sa conduite étant programmiquement altérée par les effets de l'alcool. Elle reconnaît les joueurs qui l'ont rejointe et sanctionne sa conduite sous influence : « Regarde, ils vont se foutre de ma gueule ». Sa voiture dévie constamment (« laissez-moi conduire droit ! », proteste-t-elle), elle

<sup>1</sup> Les courses seront autant des courses standards, avec cascades où il s'agit de rouler le long d'un mur vertical qui s'élève dans le ciel, avec des avions, etc. Sur les différentes courses possibles dans *GTA Online*, voir le site officiel de Rockstar Games. Accès : <https://www.rockstargames.com/GTAOnline/features/races>, consulté le 27/06/2019.

<sup>2</sup> Il semble opportun de préciser que les images produites à l'écran sont le résultat des interactions entre les performances instrumentées de la joueuse et les réactions de l'ordinateur (Schott, 2016 : 143).

fonce contre un personnage non-joueur (PNJ) piéton et l'écrase (« excusez-moi, je suis désolée, c'est pas moi qui conduit »), puis contre des éléments du décor, d'autres voitures, etc. « On va inviter du monde, parce que c'est vraiment pas beau à voir », déclare Pixelle qui lance la première course multi-joueurs.

### Commenter ce qu'il se passe dans le jeu ou interagir avec les spectateurs : le discours intermodal de la *streameuse*

La description qui suit retrace les deux premières courses effectuées durant le *live stream*. Cette séquence permet de détailler les énoncés produits par Pixelle qui seront de nature fort différente selon les contextes de jeu. Dans un premier temps, elle sera surtout focalisée sur sa performance sportive et émettra des commentaires en lien. Puis, dans un deuxième temps, lorsqu'un obstacle de la course suivante l'empêchera de progresser, Pixelle sera attentive aux inscriptions laissées par son public sur le *chat* et réagira en fonction. Mais revenons à ce qui est sur le point de se produire à l'écran, soit le début de la première épreuve de la liste nommée « Course WTF n°1 ». Celle-ci consiste en un tour unique réalisé avec des voitures sportives (Figure 46). Pixelle est satisfaite du nombre de joueurs invités qui s'apprêtent à concourir : « Ça va, on est pas mal pour jouer, c'est cool, c'est vraiment bien. C'est rare que la première, dès la première partie il y ait autant de monde déjà »<sup>1</sup>.



Figure 46 Début de la première course, avec mention du tour unique

Le classique « 3, 2, 1, go ! » d'avant-course égrené, elle lance un « J'veis tous vous niquer ! » puis mime les bruits d'un moteur de voiture de course avec la bouche. Pendant qu'elle interpelle

<sup>1</sup> Par la suite, le nombre de joueurs ayant répondu à ses invitations à participer aux courses ne fera que diminuer.

directement une téléspectatrice, la voiture qui est en tête effectue un tonneau devant elle et finit en contrebas de la piste : « Hop là, pas de bol ! ça peut arriver, hein, faut pas que je me foute de sa gueule parce que... (sa voiture heurte une barrière sur le bord de la route) putain, mais sérieux ! ». Elle prend la première position passé cette frayeur et s'en étonne : « Ils sont où, euh ? Eh mais c'est incroyable que je sois première, c'est pas possible, c'est pas possible... Y'a un problème... Rattrapez-moi, c'est pas drôle ». Elle n'a pas le temps de s'inquiéter qu'elle termine déjà sa course loin devant ses concurrents : « Oui ! J'ai gagné ! Ah la première course, si je suis, si je gagne j'suis contente, ça c'est cool », jubile-t-elle avant de se reprendre un peu plus tard : « Bon faut pas trop que j'me la pète parce qu'après, ça va me retomber dessus ». Sa victoire et l'absence de concurrents à proximité lui permettent de réagir en fin de course aux commentaires du *chat*.

La deuxième course lui posera nettement plus de problème. Les concurrents doivent rouler dès les premiers mètres du parcours le long d'un immense mur qui s'élève en spirale dans le ciel, que Pixelle nommera plusieurs fois le *wallride* (voir Figure 47).



Figure 47 Pour la deuxième course, les concurrents doivent traverser un gigantesque wallride

L'enjeu est de rouler suffisamment vite pour arriver à en faire le tour. A plusieurs reprises, la joueuse n'y parvient pas : sa voiture perd de la vitesse et chute, ce qui la fait recommencer au départ du mur. Elle va fréquemment lire les commentaires des internautes pendant ce cycle d'essais, d'échecs et d'apprentissage. Si plusieurs spectateurs lui prodiguent des conseils, une personne en particulier va se vanter d'y arriver facilement : « Passe-moi la manette, je te le fais' », lit Pixelle. Cette dernière s'impatiente devant les difficultés rencontrées et lâche de temps à autre des jurons d'énervement. À un moment donné, elle commente la mort de son avatar, qui sort de sa voiture après s'être écrasé



en contrebas du *walride*, puis prend flamme : « Ha ! Elle est tombée comme une merde ! » (voir Figure 48).



Figure 48 L'avatar de Pixelle prend feu alors qu'il sort du véhicule après une chute : "Ah, elle est tombée comme une merde !", juge cette dernière

Face à l'obstacle du *walride*, Pixelle alterne entre l'attention portée au résultat de la course (parvenir à franchir le mur) puis aux commentaires et aux interactions possibles avec sa communauté. Elle prévient par exemple qu'elle a besoin de se focaliser sur ce qu'il se passe à l'écran : « Je vous lis après parce que là... ». Puis, alors qu'elle semble condamnée à chuter perpétuellement en bas du *walride*, elle s'intéresse davantage aux inscriptions dans le *chat*. Elle évoque la possibilité d'une rencontre abonnés *IRL* à la Paris Games Week<sup>1</sup> ou à Lausanne<sup>2</sup> : « on fait des grillades, on danse autour du feu euh, on fait des rituels d'invocation, de bonbons et tout euh... ».

Pixelle trouve par la suite une solution à la difficulté que constitue le *walride* : alors que sa voiture chute une sempiternelle fois, elle décide de faire sortir son avatar du véhicule qui s'apprête à tomber dans l'eau. « Je sors, je m'en fous. Voilà, comme une fermière<sup>3</sup> », dit-elle. Le personnage plonge dans l'eau et Pixelle peut le faire nager jusqu'à une rive. Depuis là, son avatar retrouve la piste de course, à pieds. « On a la porte, on a la porte, *yes*, allez ! », chantonne Pixelle alors qu'elle franchit un *check-point*. Elle envisage une issue toute trouvée pour reprendre la course en voiture : « Bon, du coup, il faudrait... il faudrait que je me suicide ». Ce projet est détaillé par ses dires et ses

<sup>1</sup> D'après ses propres organisateurs, la Paris Games Week est « le salon grand public du jeu vidéo en France organisé par le S.E.L.L. (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs). Classé dans le top 3 des salons internationaux de jeu vidéo, ce rendez-vous annuel a accueilli 316 000 visiteurs en 2018 et s'impose comme une vitrine de l'industrie du jeu vidéo. ». Accès : <https://www.parisgamesweek.com/fr/>, consulté le 27/08/2019.

<sup>2</sup> Son lieu de résidence

<sup>3</sup> Cette référence m'échappe.

agissements : « Mais merde, ils sont où, elles sont où mes armes... ah ! on va prendre un lance-roquettes et... », annonce-t-elle pendant que son avatar s'équipe de l'objet en question et vise contre le sol. « Ah, ça m'a pas tuée ?! » s'étonne-t-elle alors que son avatar est projeté en arrière à la suite de la déflagration. À la deuxième tentative, elle visera les pieds de l'entité jouable. Le fait de pouvoir se « suicider » lui permet de réapparaître dans son bolide pour qu'elle puisse finir la course. Elle arrive en 3<sup>ème</sup> position.

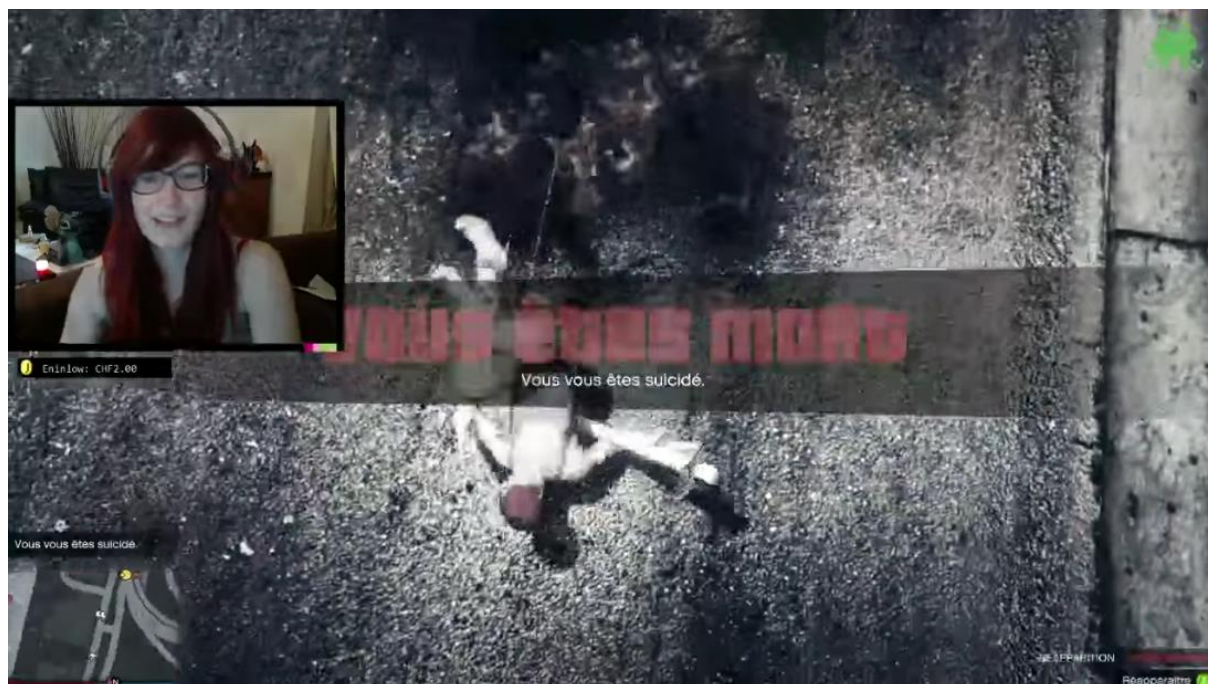


Figure 49 Suicide au lance-roquettes : Pixelle trouve une solution pour réapparaître dans son véhicule après l'avoir délaissé bien avant dans la course

Pixelle évalue la course d'abord négativement (« J'espère que la prochaine course elle est cool, parce que celle-là elle est nulle ») puis se ravise : « Quoique je suis trop fière de mon *wallride*, là, hein, tout contrôlé et tout ». Puis elle commente les inscriptions des spectateurs dans le *chat* en lien avec sa performance, qui alternent entre conseils et félicitations.

Pour rappel, comme le suggère Recktenwald (2017), lors d'un *live stream*, le sens des événements du jeu est contextuel et est négocié localement tant par la personne qui joue que par les spectateurs. De nombreux énoncés sont ainsi produits en lien avec le résultat de ce qui est effectué dans le jeu, mais également avec les réactions du vidéaste. On obtient des indications quant aux moments jugés notables par les personnes qui participent ou suivent les *streams*. Ainsi, la description ci-dessus permet de dissocier les moments où Pixelle produit des commentaires en lien avec ce qu'il se passe dans le jeu des réactions qu'elle peut avoir à la suite de la lecture des énoncés laissés par certains spectateurs. On suppose qu'il y a des cas où elle ne peut pas réagir à la déferlante éventuelle de

commentaires qui suivent telle action ou tel énoncé, sans pour autant que cela ne vexe particulièrement la communauté (Ford *et al.*, 2017; Recktenwald, 2017)<sup>1</sup>.

La première course permet d'illustrer la distinction proposée plus haut. Les énoncés produits par Pixelle durant la course sont orientés vers la session de jeu. Elle commente par exemple la sortie de route de la voiture qui détenait la première position en début de course. Puis, elle s'inquiète de ne pas être rattrapée par les concurrents lorsqu'elle est en tête. Pixelle pourra reprendre le fil des commentaires du *chat* une fois la ligne d'arrivée franchie, comme la transcription de la première course le montre ci-dessous.

Temps	Événements dans le jeu	Événements sur la webcam	Pixelle
[00 :34 :14]	Lancement de la course		
[00 :34 :16]	Indication « Course autour du lac » sur l'écran		Mais c'est nul, j'avais trouvé des courses, ça les a pas mis
[00 :34 :20]		Pixelle regarde le <i>chat</i>	
[00 :34 :22]			Bah, j'aurais dû tester avant de lancer le <i>stream</i> , mais le jeu il met tellement longtemps à se lancer que j'ai pas pu
[00 :34 :29]	Compte à rebours de la course, la voiture de Pixelle est en deuxième position sur la grille de départ. Démarrage de la course	Pixelle se focalise sur l'écran de jeu	Ça va, on est pas mal pour jouer, c'est cool, c'est vraiment bien. C'est rare que la première, dès la première partie il y ait autant de monde déjà
[00 :34 :36]			J'vais tous vous niquer
[00 :34 :38]			(Mime le bruit de moteur de voiture de course)

<sup>1</sup> Pour rappel, à l'exception de la vidéo « **【Choice Chamber】** Vous faites le jeu ! » (2015e), les vidéos de Pixelle sur Youtube ne contiennent pas la fenêtre du *chat* des *live streams*.

[00 :34 :46]		Pixelle est toujours rivée sur son écran de jeu	Du coup, [mijnonsoʁa], si tu m'entends, ton anniversaire c'est bien le 2 mai... je sais pas si elle est encore par-là, parce qu'avant elle entendait pas, et tout
[00 :34 :57]	La voiture de tête effectue un tonneau et finit sur le bas-côté de la piste de course		Hop là, pas de bol ! ça peut arriver, hein, faut pas que je me foute de sa gueule parce que...
[00 :35 :03]	La voiture de Pixelle heurte une barrière lors d'un virage serré		Putain, mais sérieux
[00 :35 :07]	La voiture de Pixelle rejoint la piste de course		Allez c'est bon... j'ai failli, hein, j'ai failli
[00 :35 :11]			(Mime le bruit de moteur de voiture de course)
[00 :35 :18]			Ils sont où, euh ? Eh mais c'est incroyable que je sois première, c'est pas possible, c'est pas possible... Y'a un problème... Rattrapez-moi, c'est pas drôle
[00 :35 :27]	La voiture de Pixelle heurte puis glisse le long d'une barrière en béton		Oh putain, bon allez ils vont me rattraper tout seuls
[00 :35 :33]	La voiture de Pixelle se rétablit		Non c'est bon
[00 :35 :37]	La ligne d'arrivée est visible		Oui ! J'ai gagné ! Ah la première course, si je suis,

			si je gagne j'suis contente, ça c'est cool
[00 :35 :41]		Pixelle se penche vers l'écran du <i>chat</i>	(réagit à quelques commentaires)

À l'inverse, son attention est davantage focalisée sur le *chat* lors de la deuxième course, lorsque les difficultés apparaissent dans la réalisation de cette dernière. Les interventions de Pixelle fonctionnent comme des initiations d'une part, comme l'énoncé « Coucou [dʁæk], comment ça va ? » le montre alors que la *streameuse* s'aperçoit qu'un abonné s'est connecté et l'interpelle. D'autre part, ses interventions sont des réactions à ce qui est produit dans le *chat*. « Attends, attends, attendez, je vous lis après, parce que là... » est un bon exemple d'énoncé qui demande à mettre en suspens l'attention de Pixelle vers le *chat* pour se concentrer sur ce qui se passe dans le jeu. Cette attention grandissante aux échanges avec les spectateurs se produit dans des moments de relâchement, d'« engagement faible » avec le jeu (Triclot, 2013b : 135). Cette prise en compte constante de l'écran de *chat* vient contredire ce qu'avance Recktenwald (2017), lorsqu'il dit qu'« uniquement après la conclusion d'une phase de jeu (*game event*), il existe une fenêtre temporelle pour se lancer dans une séquence typique de l'interaction intermodale du vidéaste (*cross-modal talk*). Celui-ci reporte son regard sur son moniteur secondaire et commence à lire les messages du *chat* » (*Ibid.* : 77). En effet, on constate une plus grande plasticité dans la production d'énoncés, qui supposerait une fusion du *play frame* (moments de jeu) et de l'*interview frame* (moments d'échanges) (Karhulahti, 2016), comme le suggère Mondada (2012). Tous les énoncés émis par Pixelle sont destinés aux spectateurs (*recipient designed*) et sont rendus possibles par le lien complice que Pixelle cherche à maintenir dans son contrat de communication avec son public (Verón, 1985). Dans le même ordre d'idée, la part *recipient designed* des énoncés peut s'appliquer à un élément spécifique du jeu, à savoir l'apparition de l'avatar de Pixelle à l'écran, analysé au point suivant.

### Du dédain à l'identification : Pixelle face à son avatar

Nous l'avons vu, le sens des événements qui ont lieu dans le jeu est co-produit par les participants et la *streameuse*. Arrêtons-nous un instant sur les descriptions faites par cette dernière lorsqu'apparaît ou agit son avatar. Ces descriptions visent à divertir son public, au prix notamment de la menace de la « face positive » de la joueuse (Goffman, 1974 [1967]). De ce fait, les énoncés de Pixelle participent d'une forme de violence ordinaire à son encontre, violence qu'elle cherche à distiller. La vidéaste émet en effet plusieurs commentaires en lien avec son « entité jouable » (Delbouille, 2019) dans *GTA Online* (Rockstar Games, 2013). Julie Delbouille propose d'envisager cette figure selon deux facettes, soit l'avatar et le personnage :

- d'une part l'avatar, « dans sa dimension de « corps virtuel » ou encore « d'objet » (permettant au joueur d'être présent, incarné dans l'environnement de jeu, et d'interagir avec ce dernier) »
- d'autre part le personnage, dans sa dimension « de « sujet » (dont les caractéristiques peuvent notamment permettre de l'inscrire au cœur de la narration) » (2019 : 65).

On peut reprendre certains passages où Pixelle mentionne la dimension avatar ou la dimension personnage pour saisir plus finement les formes de sa « présentation de soi », pour reprendre les termes de Goffman (1973a [1959]), en situation de *streaming*. Pour ce faire, regardons dans un premier temps quel pronom elle emploie pour commenter les actions à l'écran de son « enveloppe pilotable » (Amato et Péreny, 2013), à savoir l'avatar. En temps qu'« expression indexicale » (Bovet, 2014), le pronom prend son sens dans les circonstances de son énonciation. L'intérêt réside dès lors dans le fait de rendre compte de « ce qu'il produit » *in situ*. On observe que Pixelle alterne entre l'emploi du pronom de la première personne du singulier et du pronom féminin de la 3<sup>ème</sup> personne du singulier pour parler de son « corps virtuel » (Delbouille, 2016). Au-delà d'une simple analyse pronominale, l'emploi du « elle » est généralement associé à des jugements dédaigneux et une mise à distance du résultat de ce qu'il se passe à l'écran à la suite de ses manipulations. « La différence réside [...] dans le fait, identifié par Wittgenstein (2005 [1953]), que la locution énoncée à la première personne est l'*expression* d'un sentiment ou d'une sensation, alors que celle énoncée à la troisième personne est la *description*<sup>1</sup> d'un état » (Motta, 2019 : 297). Il s'agit donc de prendre en compte la production d'énoncés avec les événements qui ont lieu dans l'interaction (*gameplay*, réactions au *chat*), tout en gardant bien en tête que le fait de commenter a un caractère « insulaire » selon Recktenwald (2017), à savoir que de nombreuses occurrences ne donnent lieu à aucune suite dans la conversation. Tant la *streameuse* que les participants passent éventuellement à d'autres choses. En somme, ce qui est digne d'être commenté se situe plutôt au niveau des ratés ou des morts (Juul, 2013) que subit son avatar (dimension « objet »), ou d'éléments que vit son personnage et qu'elle réproouve moralement (dimension « sujet »).

Pixelle effectue à quelques reprises des erreurs de manipulation avec sa manette<sup>2</sup>. La deuxième course contient un bon exemple : en pleine course, l'avatar sort de la voiture pour rouler au sol puis se fait écraser par un autre véhicule. La joueuse s'esclaffe.

---

<sup>1</sup> L'italique est de l'auteur de la citation originale.

<sup>2</sup> Pixelle informe les téléspectateurs qu'elle joue avec un PC et une manette de *PlayStation 4* (Sony, 2013). Elle doit constamment rappeler qu'elle joue sur PC et non sur console, contrairement à ce que le fait de tenir une manette de *PS4* laisse supposer.



Figure 50 L'avatar sort du véhicule et se fait percuter par un autre bolide : mort assurée

Pixelle s'étonne initialement de ses propres manipulations avec la manette : « Qu'est-ce que je fais ? », puis rit lorsque l'avatar est écrasé au sortir de l'engin juste avant de débiter le *wallride* : « Pourquoi elle est sortie ? Te pu<sup>1</sup>, va ! ». Plutôt que de chercher à prêter un motif à la joueuse, il s'agit de comprendre ces commentaires comme des réactions instantanées aux événements rapides qui apparaissent dans le jeu. La perspective visuelle offerte pourrait expliquer les fluctuations d'identification de la 1<sup>ère</sup> à la 3<sup>ème</sup> personne du singulier. Le décès soudain et graphique (au sens spectaculaire du terme) de l'avatar va générer une mise à distance du corps sur l'écran, par un procédé de zoom arrière. Ainsi, quand l'entité jouable manipule la voiture, le « je » est employé, tandis qu'on retrouve l'usage du « elle » quand l'écran indique que l'avatar est mort.

Cette immédiateté des images qui sont produites à l'écran donne lieu parfois à des énoncés dédaigneux. Ainsi, dans les premières minutes de jeu de *GTA Online* (après environ 20 minutes dans la vidéo « **【Replay】** Stream de *GTA V* et *Garry's Mod Prop Hunt* » (Pixelle, 2016)), le premier commentaire en lien avec le jeu se veut mi-méprisant, mi-ironique envers l'avatar que l'on aperçoit dans sa salle de bains : « Chaque fois que je *streame*, elle se douche. Quelle salope ! ». Replaçons l'énoncé dans son contexte. D'un point de vue du *gameplay*, la scène de la douche consiste presque en une *cut-scene* (Boyer, 2012)<sup>2</sup> qui sert de changement de position (*footing*) entre deux séquences de jeu (Goffman, 1987 [1981]) : le lancement de *GTA Online* et l'attente de connexion d'autres joueurs-spectateurs. D'un point de vue interactionniste, on remarque que la joueuse réagissait à certaines

<sup>1</sup> Littéralement l'emploi verlan du mot « pute ».

<sup>2</sup> Soit un raccord. Dans celui-ci, on remarque des spécificités propres aux jeux vidéo : la douche peut être raccourcie ou prolongée si le joueur chante dans son microphone.

occurrences dans le *chat* avant la scène de la douche. Elle commente ensuite ce qui est produit à l'écran puis reprend l'interaction avec les spectateurs. Cette « mise en parenthèses » (*bracketing*) du moment de jeu (Goffman, 1987 [1981]) passé ensemble reste sans suite : le dédain exprimé reste donc bref, Pixelle s'intéressant davantage au nombre de joueurs connectés afin de débiter une activité collective.

La dimension avatar peut néanmoins être portée par le « je » dans les descriptions de Pixelle. Ainsi, lors de la sixième course du *stream* « **【Replay】** Stream de *GTA V* et *Garry's Mod Prop Hunt* » (Pixelle, 2016), une nouvelle erreur de manipulation de la manette va éjecter l'avatar hors de la voiture de course. Pixelle s'exclame : « Non, j'avais pas fait ça ! Il me fait paniquer. », dit-elle en référence à un autre joueur descendu de son véhicule et qui tire avec un bazooka sur les concurrents. « Vite, vite, vite, ne m'écrasez pas, je suis dans un gros moment de faiblesse », commente-t-elle alors qu'elle envoie son avatar rejoindre son véhicule. Des roquettes frappent alors ce dernier qui explose. L'avatar, tout prêt du bolide, décède sur le coup : « Putain, vous êtes vraiment des profiteurs », déplore Pixelle. Le même emploi du « je » sera de mise à la deuxième course. À cette occasion, la *streameuse* cherche à réintégrer la course après avoir contourné la difficulté que représentait le *wallride*. Sa solution consiste à sortir de son véhicule qui chutait du *wallride*, pour atteindre le prochain *check-point* à la nage puis à pieds. Le *check-point* franchi, elle prend la décision de « suicider » son avatar : « Bon, du coup, il faudrait... il faudrait que je me suicide ». Faire mourir son avatar sert à terminer la course : lorsqu'elle revient dans le jeu, elle est aux commandes de sa voiture et peut aller franchir la ligne d'arrivée. Le maintien du « je » dans ces occurrences montre que Pixelle entretient une ambivalence sur l'identification à son avatar (Bonenfant, 2013) : assez pour que ce ne soit pas uniquement distant et ironique, mais justement pas trop pour que l'identification ne paraisse pas uniquement au premier degré. Passer du « elle » au « je », et *vice versa*, conforte bien cette ambivalence mi-distante, mi-ironique.

Finalement, la dimension « personnage » (Delbouille, 2019) est peu présente dans les descriptions faites par Pixelle dans les parties de *GTA Online*. On retrouve quelques traces du personnage transludique et transmédiatique que la joueuse cherche à recréer de jeu en jeu et sur ses différents comptes médias sociaux<sup>1</sup>. Dans les premières minutes de jeu de *GTA Online* du *stream* du 20 avril (« **【Replay】** Stream de *Overwatch* & *GTA V* », Pixelle, 2016a), la présentatrice teste la fluidité du jeu : « bon, le jeu marche toujours bien ». Puis, son avatar passant devant la glace d'un miroir disposé dans son loft, elle poursuit : « je suis toujours aussi belle gosse, et tout, hein, allez ! » (Figure 51).

---

<sup>1</sup> Les avatars des jeux auxquels elle joue ou les images de profil de ses comptes médias sociaux ont effectivement des traits distinctifs et récurrents qui correspondent à son apparence physique : cheveux rouges ou roux, des lunettes, des tatouages, etc.





Figure 51 Reflet de l'avatar dans le miroir : "Je suis toujours aussi belle gosse, hein", dixit Pixelle

A la fin de la 3<sup>ème</sup> course du *stream* du 30 avril 2016, elle commente l'image de l'avatar vainqueur qui apparaît à l'écran, soit celui d'un certain Burgafall. « *And the winner is...* », annonce-t-elle avant que son nom et son visuel apparaissent. « [bœzuinœr] c'est vrai ? T'as gagné ? C'est toi la cougar, là ? [byrgafal], c'est toi ? Bravo ! C'est une cougar, d'accord... Bon ben on joue le perso qu'on veut, hein. Moi, j'essaie de choisir un perso qui me représente au mieux, toi tu es vieux ou, je sais pas, tu es peut-être une cougar ». En ce sens, les commentaires émis éclairent comment le personnage de Pixelle, incarné par un avatar qui lui ressemble physiquement, est rendu stable dans une perspective de narration transludique et transmédiatique à l'aide de techniques de présentation de soi (Goffman, 1973a [1959]). Face à son « enveloppe » visuellement stable d'un jeu à l'autre (Goffman, 1973b [1971] : 52), la joueuse produit des *accounts* mi-distants, mi-ironiques de son avatar à destination de son public. Le cadre du jeu expliquerait-il que le « travail de face » (Goffman, 1974 [1967]) effectué par Pixelle alterne entre préservation et dédain ? Les exemples décrits plus haut indiquent que la *streameuse* s'applique à ironiser sur la « face positive » de soi et il est souvent difficile de dire à quel point son jugement est sérieux ou pas. La partie suivante s'intéressera, à l'inverse, à des moments où des spectateurs participeront au sacrifice de la face d'autrui (à savoir Pixelle) et aux compétences relationnelles mises en place par cette dernière pour y répondre.

### Passer un moment *fun* au dépend de Pixelle : deux exemples de *trolling*

Si l'article original détaille quelques exemples de gestion des interactions avec la communauté, et plus spécifiquement avec des attaques sexistes (voir la partie « [Merci, mais je ne twerke pas](#) »), il convient de revenir maintenant plus avant sur deux cas de « sacrifice de la face » de Pixelle, qui s'apparentent à du *trolling* sexiste (Thacker et Griffiths, 2012; Salter et Blodgett, 2017; Cook,

Schaafsma et Antheunis, 2018) et qui sont survenus pendant le *stream* (Pixelle, 2016). Une des propriétés situationnelles de la diffusion en direct consiste à placer la personne qui *stream*e dans une position exposée, ce qui amène des inconnus à se sentir autorisés à ouvrir une interaction focalisée avec elle (Goffman, 2013 [1963] : 109), voire de faire des demandes exceptionnelles comme le montre l'exemple de la galipette de Pixelle (2015c) lors du *live stream* de DayZ (Bohemia Interactive, 2013).

Ce qui est présenté ci-dessous diffère passablement des abus présentés pour la partie de *Garry's Mod* (Facepunch Studios, 2004). En effet, les deux exemples sont des attaques liées aux compétences de Pixelle, en tant que femme (ou « fille », selon les inscriptions laissées par les *trolls* en question), et en tant que *gameuse* (Soler Benonie, 2019). De ce fait, elles sont plus frontales et violentes que les exemples d'abus rampants présentés plus haut. Le type de *trolling* employé alterne entre l'attaque vulgaire (*trash-talking*) et l'emploi d'énoncés potentiellement « inflammables » dans le but de susciter l'ire de l'autre (*flaming*) (Cook, Schaafsma et Antheunis, 2018 : 3329). Nous verrons que les deux cas de *trolling* viennent tester le contrat de communication de Pixelle. Elle-même se définit comme incompétente mais réagira vertement aux remarques des autres à ce propos. Il devient dès lors pertinent de s'interroger sur la réception de ces attaques par la joueuse. Faut-il les comprendre comme des péripéties parmi d'autres, qui rendent la diffusion « regardable » (*watchable*) ? Ou sont-elles des épreuves que Pixelle doit constamment recadrer comme « amusantes » alors qu'elle est meurtrie par cette forme de « violence ordinaire » qui sclérose le monde du jeu vidéo (*gaming culture*) (Gray, Buyukozturk et Hill, 2017) ? L'analyse énonciative ne nous permet pas, ici, d'y répondre nettement.

« 'Les filles ne savent pas jouer à GTA' »

Le premier exemple a été mentionné dans l'article discuté plus haut (Perret, 2020) dans la partie [« Merci, mais je ne tverke pas » : gestion des interactions durant le live streaming](#). Un nouvel abonné va venir *troller* Pixelle en émettant un commentaire sexiste. De sa réaction suivra un échange qui réapparaîtra par à-coups pendant les minutes qui suivent. D'autres abonnés prendront part à l'altercation avant que le *troll* ne soit visiblement exclu du *chat* à la suite de l'intervention d'un modérateur. L'épisode ressemblera à une « cérémonie de dégradation » (Garfinkel, 1956) et se terminera après encore quelques soubresauts qui s'étaleront sur une dizaine de minutes. Par-là, j'entends que Pixelle continuera d'humilier l'agresseur à l'attention de son public, puis lira et réagira à des commentaires laissés après l'exclusion du *troll*. Mais déployons à présent la situation. À l'issue de la quatrième course du 30 avril (2016c), durant laquelle elle se classe 4<sup>ème</sup> sur 6, Pixelle reprend la lecture des commentaires laissés dans le *chat*. Elle constate l'arrivée d'abonnés qu'elle connaît et demande de leurs nouvelles. Puis, elle lit à haute voix le commentaire d'un nouvel abonné, sebastien\_welz :

« Salut, les filles ne savent pas jouer à *GTA*. Ouh, comme ça pue le macho ! C'est pas gentil, hein. Pourtant, il *followe*. Mais pourquoi tu *followes* quelqu'un qui sait pas jouer ? Merci quand même mais je comprends pas, y'a pas de logique, hum. »

La réaction de Pixelle fonctionne temporairement comme une fermeture (*closing*) de ce sujet de conversation. On retrouve l'idée suggérée dans l'article original de rétablissement du lien, après que la joueuse réproouve le commentaire de sebastien\_welz. Le fait qu'elle poursuive ensuite le *stream* en réagissant à d'autres commentaires et en veillant à inscrire des joueurs pour la course suivante laisse supposer qu'elle cherche à rétablir l'équilibre rituel de l'interaction (Goffman, 1974 [1967]) avec l'entier des spectateurs. Intéressons-nous brièvement aux regards portés par Pixelle et à ce qu'elle fait lorsqu'elle lit puis réagit au commentaire de sebastien\_welz, comme autant d'éléments constitutifs de la multi-activité qu'est le *streaming*. L'attention de la joueuse est d'abord portée sur le *chat* (le regard est porté vers son côté droit, vers le bas) alors qu'elle lit « Salut, les filles ne savent pas jouer à *GTA* ». Puis, elle se redresse et regarde droit dans la webcam pour dénoncer les propos : « Ouh, comme ça pue le macho ! ». Les énoncés suivants seront plutôt émis alors qu'elle est partiellement tournée vers l'écran du *chat*, et qu'elle apostrophe directement sebastien\_welz : « C'est pas gentil, hein. Pourtant, il *followe*. Mais pourquoi tu *followes* quelqu'un qui sait pas jouer ? ». Son regard balaie alors l'écran de jeu et le *chat* avant de se poser sur la webcam lorsqu'elle conclut temporairement par « Merci quand même mais je comprends pas, y'a pas de logique, hum ».

La course suivante, la cinquième du *stream*, débute peu de temps après. Celle-ci consiste en une course sur une piste en ovale, comme pour les courses de *stock-car*. Spécialité de *GTA Online* : les armes sont autorisées pendant la course, c'est-à-dire que les voitures peuvent tirer des roquettes, une fois que le joueur ou la joueuse a pu ramasser cet item. Pixelle indique à des joueurs-abonnés souhaitant rejoindre la partie multi-joueurs qu'elle les inscrira à l'issue de la course. À ce moment-là, elle manœuvre son bolide hors de la piste et fait du contre-sens au milieu de l'ovale (« C'est pas là qu'il faut passer... Attends, attends, y'a un problème, là »). Cette mauvaise manipulation lui fait reprendre la course depuis son dernier *check-point*. En attendant que l'ordinateur charge la partie, la joueuse lit un commentaire à voix haute : « Elle fait'... », s'interrompt-elle, reconnaissant très certainement l'auteur, soit sebastien\_welz. « Ah, il est fâché ! Bon de toute façon, les gens fâchés, je lis pas, je m'en bats les ovaires, mais tellement ! Je peux pas le faire au sens propre, hein, ça doit faire mal, hein ». Les événements qui se déroulent dans le jeu l'obnubilent dans les secondes qui suivent. Une roquette lancée par un autre joueur explose sa voiture. Le chargement du jeu lui laisse le temps de prendre en compte, à nouveau, les commentaires.

« (rire) ça me fait rire les p'tits merdeux qui viennent... [...] et pis y'a [kaysɛʁ] qui a pris ma défense, c'est trop mignon. Mon petit [kaysɛʁ], j'espère que tu vas mieux, parce que la dernière fois j'ai pas pu t'accorder... je sais pas ce qui t'es arrivé, en fait. Du coup, euh... mais ça a l'air d'aller, je suis contente pour toi, c'est cool. »

Nous n'aurons pas d'information sur le fait que *sebastien\_welz* ait répondu par écrit ou non. La description faite par *Pixelle* permet néanmoins de comprendre qu'un internaute au moins vient participer à la discussion en prenant sa défense. La *streameuse* valide son intervention et, en venant aux nouvelles de [kaysɛʁ], elle reconnaît la qualité du lien qui les lie. Dans le même laps de temps, une nouvelle roquette trouve sa voiture de course comme cible. La mention « Vous êtes mort » apparaît alors que la *streameuse* peste : « Mais arrêtez de me péter en deux. Quelle bande de méchants ».

À nouveau, le léger temps mort du rechargement du jeu lui permet de guigner en direction du *chat*. Est-ce un nouveau commentaire de son contradicteur qui lui fait dire ceci ?

« Mais à mon avis, sebastien il est pas prêt de trouver une copine aussitôt, hein, parce que si 'vas-y, euh, et tout, euh, t'es une fille, t'es nulle mais j'veux te baiser, est-ce que je peux-euh ?' (rire) Non, ça marche pas comme ça. »

« À mon avis » : l'énoncé ci-dessus semble fonctionner d'une part comme une réprobation des agissements de *sebastien\_welz* dans le *chat*, que l'on devine en creux (les allusions à des actes sexuels ont-ils été rédigés par l'internaute sans que *Pixelle* ne les lise ?), et comme une explication ou un pseudo-conseil sur le type de comportement à adopter pour maintenir de bonnes relations homme-femme, d'autre part. Il paraît opportun de rappeler ici que la joueuse s'adresse certes à la personne qui la *trolle*, mais aussi au reste des personnes connectées à la retransmission de la partie de *GTA Online*. On peut comprendre qu'un tel énoncé cherche davantage à obtenir l'adhésion des internautes autres que *sebastien\_welz*, qui devient en quelque sorte le bouc émissaire qui permet de souder la communauté (Garfinkel, 1956).

Les secondes s'égrènent et la fin de la course approche. Lorsque son bolide franchit la ligne d'arrivée, *Pixelle* est pleinement attentive à ce qui a été produit sur le *chat* :

« (rire) C'est trop mignon ! En fait, sebastien, du coup comme il était fâché, et en plus il a une petite quéquette, ben il est allé chercher son copain [kɛuaʁk] pis ben il a dit 'vas-y, euh, on va lui dire du mal, on va la faire pleurer, cette fille, euh' mais il me fait trop rire. Euh, hum, euh, c'est *GTA*, c'est comme ça. En tout cas merci au modérateur. Hop là, suce ma bite ! »

Deux éléments apparaissent comme nouveaux pour l'internaute qui accède *a posteriori* à cette vidéo Youtube : d'une part l'abonné *sebastien\_welz* ne serait pas le seul à user d'attaques sexistes dans le *chat* (*Pixelle* mentionne le nom de [kɛuaʁk]), mais d'autre part il aurait été éjecté de la session par un modérateur. L'épisode *sebastien\_welz* connaîtra encore deux soubresauts, lorsque *Pixelle* reprendra des énoncés laissés par des internautes. Ainsi, avant de lancer une nouvelle course, elle lit à haute voix puis acquiesce ce qu'elle relève : « 'C'est le week-end, les collégiens sont de sortie'. Oui ! Y'a plein de branle-bites ! Ben ouais ». Puis, on peut imaginer que l'échange qui a lieu au début de la sixième course soit en lien avec l'altercation précédente. *Pixelle* de lire à l'entier des personnes connectées : « 'Kévin, oui'. Heureusement qu'il n'y a pas que des kévin, y'en a quand

même qui sont sympas et qui viennent jouer avec moi, juste pour rigoler ». Pour paraphraser le journaliste Jean Zeid, un « kévin dans le langage internet, c'est un ado qui la ramène trop [...] venu sur les forums de jeu vidéo pour enquiquiner le monde en se croyant plus malin que les autres et en faisant, en prime, une faute par mot. Une grande gueule qui ne devrait pas l'être » (Zeid, 2015). Cette catégorisation méprisante fonctionne ici comme une fermeture : sebastien\_welz, en tant que « macho » qui « a une petite quéquette », ne peut faire partie des gens qui apprécient ce qui est proposé par Pixelle sur Twitch. Qui plus est, son apparemment à la catégorie des « kévin », soit des jeunes spectateurs, suppose qu'il ne puisse pas être capable d'apprécier le *fun* recherché. L'exclusion des internautes, qui font partie de cette catégorie d'appartenance et qui agissent en lien, semble être une solution que la *streameuse* trouve adéquate. De plus, l'exclusion de sebastien\_welz est « bruyante », puisque la joueuse revient plusieurs fois sur ses agissements afin de le dégrader publiquement.

« *Je suis sauvage ?* »

Le deuxième exemple de *trolling* sexiste survient entre les 8<sup>ème</sup> et la 9<sup>ème</sup> courses, lorsque Pixelle interagit avec ses spectateurs : elle réagit à un conseil donné par un internaute qui lui suggère de ne plus utiliser le frein à main dans les virages (Pixelle vient de terminer à la dernière place) ; elle souhaite la bienvenue à un nouvel abonné (mention qui apparaît sur son écran de jeu) ; elle répond à la question d'un téléspectateur, [Bædskiŋ], qui lui demande si elle a déjà vu la nouvelle carte de *GTA VI* (jeu supposément en développement en 2016). Au milieu de ces échanges, elle se tourne vers le *chat* et lit à haute voix :

« Coucou [soBɛl] ! (silence de 1") mon dieu [zoBɛl], non [zoBɛl] ! c'est, c'est gentil mais euh, 'sauvage' ? Je suis sauvage ? (regarde la *webcam*) C'est vous qui êtes sauvages ! Je suis déjà avec euh... (rire en regardant le *chat*) avec celui qui t'a répondu, j'ai déjà trouvé l'âme sœur. Mais je te conseille pas Twitch... [...] pour trouver des, des femmes. Soit elles sont prises, soit elles montrent leurs seins et elles attendent que l'argent (mime le lever de t-shirt pour dévoiler ses seins, fait un signe d'argent face à la webcam avec ses deux mains), soit elles sont toutes choux mais c'est très rare ».

Nous sommes face à des allusions visiblement sexistes : « Je suis sauvage ? » demande Pixelle pour comprendre le contexte de l'inscription de [zoBɛl]. Elle va alors tenter de verrouiller cet échange, notamment en annonçant être en couple et en soulignant que son petit copain vient de répondre à [zoBɛl]<sup>1</sup>. Enfin, plus sous forme de conseil, elle décrit, selon elle, les catégories auxquelles peut appartenir la gent féminine sur Twitch. Cette description achevée, elle salue des nouvelles personnes connectées puis commente quelques secondes après : « Mais [zoBɛl] il me dit quelque

<sup>1</sup> A nouveau, nous n'avons pas les inscriptions des commentaires dans le *chat*, seuls les énoncés de Pixelle et les inscriptions des participants de la partie de *GTA Online* peuvent être visibles dans les vidéos Youtube de la joueuse. On suppose que le petit ami de Pixelle effectue une forme de modération en attestant de sa présence dans le *chat* par l'inscription d'un commentaire.

chose, mais il a jamais dit des choses comme ça. (Face à la webcam :) Peut-être que c'est un autre [zoʁɛl] ». La 9<sup>ème</sup> course peut commencer.

Dirigeant une voiturette de golf, Pixelle cherche à rester dans la course. Dans les premières minutes, elle tient la deuxième place et s'en étonne : « je déchire tout le monde, regarde je vais gagner » puis, plus loin « allez, je peux le faire, faut bien que je sois bonne à quelque chose ». Par la suite, Pixelle s'engluie dans de nombreux carambolages. Elle s'excuse de ne pas pouvoir lire les commentaires dans le *chat*, la course requérant qu'elle fasse de nombreux zigzags afin de valider les *check-points*. Au sortir d'un énième carambolage avec les autres concurrents, le long d'un segment droit de la piste, elle s'attarde sur le *chat* et reprend l'inscription laissée par un internaute, très probablement [zoʁɛl] :

« oui ça m'arrive de passer l'aspirateur, mais sache que ce n'est pas notre élément naturel de faire le ménage, enfin la cuisine pis euh, ah ! je fais n'importe quoi en plus. Arrêtez, vous faites pas les machos, ça je déteste ! Vous pouvez me dire que je conduis mal, ça y'a pas de problème, franchement ça j'assume (rire). Mais alors que vous me dites des trucs hein... Faites gaffe y'a plein de filles qui me regardent, elles ont la rage ».

On observe dans le commentaire ci-dessus que Pixelle réproouve les inscriptions sexistes quant aux tâches stéréotypées liées aux genres. De plus, elle inclut les téléspectatrices comme une catégorie de personnes réprouvant elles aussi de tels dires. Ces derniers doivent cesser, demande Pixelle explicitement. On peut supposer *a posteriori* que ce soit [zoʁɛl] qui ait émis cette remarque, puisque par deux fois, la *streameuse* va répondre à ses nouvelles inscriptions, le nommant la deuxième fois. Ainsi, elle lit à haute voix ce qui apparaît par la suite sur le *chat* : « D'accord, 'et je suis pompier', c'est bien ! Et tu sauves des petits chats dans les arbres ? (lit l'écran du *chat*) [...] 'Bonjour, tu veux des nems ?' Non merci, c'est gentil, je, je suis en train de manger autre chose, là. Eh, mais c'est quoi ces questions ? ». Ces énoncés rentrent en écho avec une des problématiques interactionnelles du harcèlement sexuel. Une fois qu'une harcelée décline des avances, elle doit faire du « travail de face » (Goffman, 1974 [1967]) pour réparer le refus. Ce que le torve harceleur peut interpréter comme de l'ambivalence. Puis, condamnant une énième fois les agissements de [zoʁɛl], elle s'exclamera : « Y'a beaucoup de filles ! [zoʁɛl], saches qu'il y a beaucoup de filles et que, euh, tu ne fais pas bonne image auprès d'elles (rire) ». S'il risque d'être jugé négativement auprès d'un ensemble important de membres de la communauté, elle prévient qu'il n'enfreint pas encore les codes de conduite justifiant l'intervention d'un modérateur, ou le fait de l'éjecter du *stream* : « Mais ça va, il a pas encore insulté, donc c'est bon ! ». On notera, par cet exemple, que la modération – ou tout du moins la régulation de la communauté – est portée par Pixelle. Jusqu'ici, son contrat de communication est éprouvé mais n'est pas encore bafoué.

Que se passe-t-il sur le *chat* entre la fin de la course et le moment où Pixelle conclut l'épisode [zoʁɛl], qui finira éjecté ? On en apprend davantage au début de la course suivante (9<sup>ème</sup> course), lorsque Pixelle commente à voix haute ce qu'elle voit sur son écran de *chat* : « Mon dieu ! Ce [zoʁɛl] a

vraiment une, une intelligence de moineau, quoi... s'il s'est fait TO<sup>1</sup>, c'est sûrement qu'il a insulté, mais c'est pas grave ! » Pixelle se fend par la suite d'une morale pour clore l'événement : « Y'a vraiment des gens bizarres sur cette terre, y'a vraiment des gens tordus », puis plus loin : « Alors... putain, mais y'a même des clodos sur Twitch, quoi... Mon dieu, on n'est jamais tranquilles... Non mais aujourd'hui c'est vraiment le zoo, quoi, j'trouve ça trop drôle ». Les deux attaques sexistes, réglées grâce à la modération, sont néanmoins cadrées comme des moments mi-humoristiques, mi-exaspérants. De ce fait, elles participent de moments à part entière de la relation de communication entre Pixelle et son public, où l'indignation partiellement amusée a toute sa place. En ceci, elles ressemblent un peu aux « incidents » dans la télé-réalité (Bovet, Sormani et Terzi, 2014).

### *Comment rasséréner les trolls tout en maintenant le fun*

« Chercher à garder une situation ludique coûte que coûte », tel semble être le mot d'ordre de ce que produit Pixelle dans l'interaction. Au sortir de la description de ces deux exemples, on remarque qu'elle s'échine à user de compétences interactionnelles fines afin de rasséréner les *trolls*. Inclue-t-elle ces épisodes dans un enchaînement de péripéties *fun* qui comportent autant des embardées sur le circuit de courses, un commentaire amusant de la part d'un internaute, etc. ? Ou au contraire, doit-elle mettre en place des opérations pour endiguer très rapidement les commentaires sexistes ressemblant à ce que Goffman appelle communément « calmer le jobard » (1989) ? Par bien des aspects, ces techniques relationnelles empruntent au domaine du *community management*, comme l'illustrent bien les travaux de Thomas Jammet sur les compétences interactionnelles des personnes qui sont aux prises directes avec les clients sur les réseaux sociaux (2016; 2019)<sup>2</sup>. J'en ressors trois observations qui montrent l'ambivalence du contrat de communication ironique de Pixelle.

Premièrement, nous avons vu que Pixelle cherchait à clore les attaques dès qu'elle les décelait. Sa manière de procéder ressemble à un « art de la consolation » : ses opérations consistent essentiellement en un travail argumentatif déployé envers l'internaute afin de « contenir sa colère dans des limites raisonnables et maîtrisables » (Goffman, 1989 : 278-279). Mais contrairement à ce qu'a observé Jammet pour les *community managers*, Pixelle n'a pas toujours à « courber l'échine » face aux attaques sexistes des internautes qui cherchent à la *troller*. L'« art de la consolation », que j'ai appelé dans l'article original le « rétablissement du lien » (Perret, 2020), ne peut aller que jusqu'à un certain point. Le format séquentiel des échanges qu'a Pixelle avec ses fans, principalement via le *chat* de Twitch, la pousse à prendre en compte les commentaires laissés par ces derniers. On remarque que tant *sebastien\_welz* que [z0æℓ] ne pas respectent les propositions de pré-fermeture

<sup>1</sup> Abréviation de *timed out*, mais terme employé principalement pour expliquer, ici, le fait qu'un modérateur ait éjecté [z0æℓ].

<sup>2</sup> Une partie des travaux de Thomas Jammet consiste à voir les compétences performées du *community manager* dans l'art de « calmer le râleur » sur les réseaux sociaux (2016; 2019). Si les énoncés de *trolls* peuvent ressembler de prime abord à une plainte, c'est leur caractère perturbateur qui les différencie des vraies plaintes ou d'agacements d'internautes.

de Pixelle dans leurs premiers échanges (Schegloff et Sacks, 1973). Les réactions de cette dernière, qui alternent entre du travail de face et de la « cérémonie de dégradation » (Garfinkel, 1956), au surenchérissement des *trolls* va alimenter pendant quelques minutes leur litanie. Or, plus tôt dans le *stream*, un échange avec un certain [zentos] va se terminer rapidement et pacifiquement : « (rire) Salut [zentos], non mais il existe des sites internet qui te permettent de trouver la femelle de ta vie. Ce n'est pas sur Twitch que tu trouveras l'amour... », réagit Pixelle à un message. « Enfin, quoique ! Je vais rien dire », hausse-t-elle les épaules, faisant face à la webcam. Elle salue ensuite un abonné qui se déconnecte et vaque à ses occupations d'entre-deux-courses : elle montre un canard en plastique à la webcam, invite des joueurs à la course suivante, etc. « 'C'était pour rire' », lit-elle à haute voix. Elle accepte l'explication : « Alors d'accord, d'accord wesh poto. Alors ça va si c'est pour rigoler, mais fais attention parce que les modérateurs ils rigolent pas, hein. Ils rigolent pas ». Et Pixelle de poursuivre ses activités en prévision de la nouvelle course. Quelques secondes après, l'utilisateur s'abonne au compte de la joueuse : une mention « LVL UP ! Merci zentosdu521 » apparaît à l'écran. « Merci zentosdu, tu es pardonné entièrement ! Merci de ton *follow*, je suis sur PC ». L'altercation est close. Ce nouvel exemple montre à quel point la « position exposée » de Pixelle (Goffman, 2013 [1963]) conduit fréquemment des membres du public à se sentir autorisés de tester son contrat de communication, comme si le seuil d'accessibilité de la personne qui *stream* était abaissé. Enfin, l'exposition semble permettre, interactionnellement, que l'on puisse être davantage dégradé.

Deuxièmement, l'intervention d'un modérateur atteste de l'échec des tactiques consolatoires de Pixelle pour « rétablir l'accord » (Motta, 2019). D'un point de vue interactionniste, « we are as much the prisoners of situations as we are the masters of them » (Henricks, 2006 : 168). Partant de ce principe, le *trolling* participe, dans les deux cas étudiés, d'une forme de rejet de la place assignée en tant que destinataire dans le contrat de communication proposé par l'énonciatrice (Verón, 1985). Non seulement certains destinataires refusent de « passer un moment *fun* » avec Pixelle, mais ils vont aller tester ses limites en usant d'attaques, en cherchant à détruire les efforts produits par Pixelle pour fournir un *stream* complice. On pourrait croire que ces personnes envisagent d'éprouver le contrat de communication ironique de Pixelle, voire de « passer un moment *fun* » à ses dépens. Si elle cherche parfois à maintenir la « meilleure cohabitation possible » (Motta, 2019 : 214), tout du moins aux premiers échanges avec autrui, elle use parfois de la défense verbale (la plaisanterie ironique, l'insulte) pour attester de la relation défectueuse avec le *troll*. Elle peut également s'appuyer sur l'intervention de tiers. D'une part, un certain [kaysɛʁ] récrimine spontanément les propos de sebastien\_welz, comme le confirme Pixelle : « pis y'a [kaysɛʁ] qui a pris ma défense, c'est trop mignon ». D'autre part, cette dernière invoque plusieurs fois les « filles » comme groupe de défense potentiel. Cette évocation n'empêchera pas [zɔʁɛl] de poursuivre sa rengaine sexiste. La modération vient enfin, mais momentanément, créer un espace favorable pour



la *streameuse* lorsque les personnes qui contreviennent à l'ordre de l'interaction sont éjectées. On voit bien, avec ces exemples, à quel point l'entretien des liens, le maintien des relations, est un véritable travail fragile, qui nécessite constamment des « agencements, des innovations et des ajustements relationnels qui génèrent un processus créatif » (*Ibid.* : 222) dans une certaine mesure, puisqu'il faut de l'aide externe pour endiguer les cas sévères de *trolling*.

Troisièmement, on peut distinguer la nature des deux attaques tout y voyant la même « intentionnalité communicationnelle » (Scannell, 1994). Les énoncés varient (ce qui est dit) mais l'énonciation suit le même schéma (la manière de le dire). Le premier cas, soit le commentaire de *sebastien\_welz*, débute par l'énoncé « Salut, les filles ne savent pas jouer à *GTA* ». S'inscrit-il dans la foulée des performances de *Pixelle*, qui alterne les erreurs et une certaine maîtrise technique de la course précédente pour se classer 4<sup>ème</sup> sur 6 ? En tous les cas, sa performance dans *GTA Online* est évaluée négativement par l'énoncé de *sebastien\_welz* en regard des compétences supposées de la catégorie d'appartenance « filles » (Jayyusi, 2010 [1984])<sup>1</sup>. Les condamnations de *Pixelle* vont pousser *sebastien\_welz* à poursuivre sa participation à la discussion dans le seul but de perturber cette dernière en la détournant de son cours (Revillard, 2000). L'attaque de [zoʁɛl] n'est pas énoncée explicitement dans la vidéo Youtube (*Pixelle*, 2016b). On y ferait allusion au côté « sauvage » de *Pixelle* et on devine une demande de fréquentation (sortir ensemble). Ici, la performance de la *streameuse* dans le jeu n'est pas mise en doute, mais l'idée de détourner le cours des interactions entre *Pixelle* et les spectateurs reste centrale. On se souvient que [zoʁɛl] produit des énoncés que la joueuse juge *a priori* hors contexte (« je suis pompier », « tu veux des nems ? ») ; qu'il fait des allusions sexistes aux partages des tâches entre les femmes et les hommes, etc. La prise en compte fréquente des messages du public par *Pixelle*, exprimée par leur lecture à voix haute, modifie constamment la situation. La *streameuse* atteste ici *a posteriori* du caractère sexiste des commentaires qu'elle lit. Cette manière de réagir aux séquences dans l'interaction va nourrir les *trolls* dans leurs tentatives de déstabilisation avant qu'ils ne soient finalement éjectés du *chat*. En somme, en renversant quelque peu l'argument de Paddy Scannell (1994), on observe que l'« intentionnalité communicationnelle » des *trolls* est de produire des énoncés ou des actions qui sont inappropriées aux situations et aux circonstances pour lesquelles ils ont été conçus (*Ibid.* : 55)<sup>2</sup>. L'inadéquation doit être reconnue comme telle en réception, comme l'attestent les désignations par *Pixelle* de « kévin », de « branle-bites » et « des gens bizarres », ainsi que le recours à la modération pour mettre fin au *trolling*. Laissons dès lors le travail qu'effectue la joueuse pour préserver la face

<sup>1</sup> Dans le stream « **[Replay]** Stream de Overwatch & GTA V » (2016b), *Pixelle* va lire un commentaire similaire : « Super les filles au volant'. Alors... ça suffit, hein ! », se plaindra-t-elle dans la foulée. « Vous dites toujours ça, hein ! Vous critiquez toujours ma façon de conduire alors que je vous le rappelle – oh mon dieu ma voiture elle ressemble à rien – je suis deuxième ! ». L'épisode est clos.

<sup>2</sup> Scannell s'intéresse, lui, davantage à « l'existence d'une intentionnalité flagrante dans l'aménagement des émissions [radio et de télévision] de telle sorte que [...] elles soient appropriées aux situations et aux circonstances pour lesquelles elles ont été conçue [*sic*] » (1994 : 55).

afin de s'intéresser, dans la partie suivante, à son appropriation des potentialités de violence mises à disposition dans *GTA Online*.

### Renverser des piétons, tirer sur des voitures : le ferment de la controverse *Grand Theft Auto*

Les séquences de *stream* où Pixelle joue à *GTA Online* (Rockstar Games, 2013) consistent surtout en une succession de courses pour les deux vidéos Youtube analysées (2016b; 2016c). En ce sens, ce mode de jeu emprunte davantage à la compétition sportive qu'au jeu de rôles à la première personne ou à un *FPS* (*First Person Shooter*). Pourtant, les moments où la joueuse est dans le monde ouvert du jeu ainsi que dans les courses à proprement parler donnent la possibilité d'effectuer des actions typiques et controversées<sup>1</sup> de *Grand Theft Auto* : on voit Pixelle renverser des piétons et on assiste à des courses où des tirs de roquettes sont échangés. Ces séquences ont, tout comme de nombreux énoncés, un caractère insulaire : elles apparaissent brièvement dans le déroulement du jeu et ne constituent pas la préoccupation principale de Pixelle. Cette dernière va néanmoins prendre en compte ces éléments et produire des commentaires en lien. Je décris ci-dessous quelques exemples d'incivilités (Goffman, 2013 [1963]) prévues par le jeu et performées par les joueurs, que ce soit Pixelle ou d'autres participants.

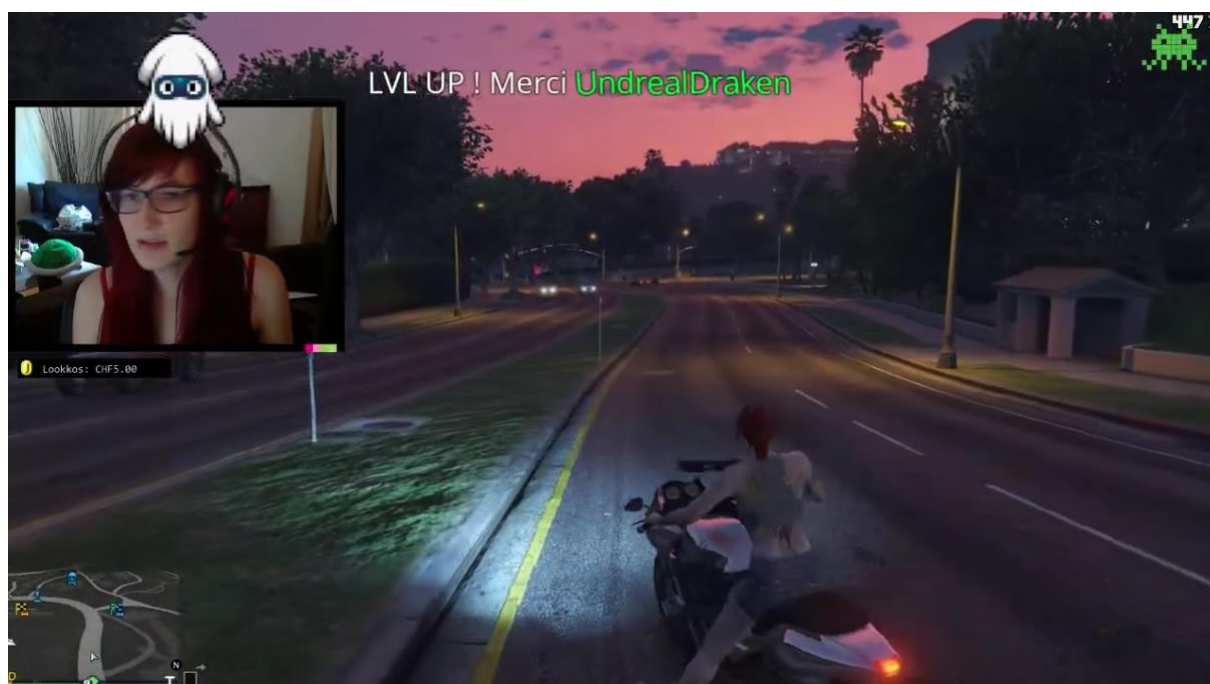


Figure 52 Dans *GTA Online*, il est possible de s'équiper d'une arme et de tirer presque en tout temps (ici, Pixelle arme son avatar d'un fusil à pompe, tenu à une main)

Lorsqu'en deuxième partie de *stream* du 20 avril 2016, Pixelle joue à *GTA Online*, elle semble se réacclimater à son environnement (2016b). Elle s'apprête à parcourir les rues de Los Santos en

<sup>1</sup> De nombreux écrits scientifiques ou de vulgarisation décrivent la part controversée des jeux de la série des *Grand Theft Auto* (Donovan, 2010; Kushner, 2013; Mauco, 2013a; Schott, 2016; Markey et Ferguson, 2017a).

motocyclette avant de lancer des courses multi-joueurs. Elle croise dans les premiers mètres un personnage non-joueur (PNJ) féminin, qui l'évite (Figure 53) :



Figure 53 Une piétonne PNJ (personnage non-joueur) évite Pixelle qui déboule de son garage sur sa motocyclette (Pixelle, 2016a)

Pixelle s'étonne de la réaction d'évitement du PNJ : « On peut plus écraser les piétons sur *GTA* ? ». Son commentaire reste sans suite, notamment sur ses intentions (voulait-elle écraser le PNJ ?), son personnage se faisant renverser quelques secondes après par un bus contrôlé par ordinateur. Son autre entrée en jeu dans le *stream* du 30 avril 2016 répond d'une certaine manière à sa question. Pour rappel, elle renverse un piéton dans les premières minutes de jeu alors qu'elle conduit en « état d'ébriété » : « excusez-moi, je suis désolée, c'est pas moi qui conduit », prétexte-t-elle en supposant que ce soit l'ordinateur qui induit ce type de réaction. Elle s'excuse également plus loin, lors de la 3<sup>ème</sup> course du *stream*, où Pixelle manque de renverser une piétonne PNJ. Son commentaire commence par un « pardon madame ! », puis elle s'étonne de voir une piétonne sur une piste de course, qui n'est autre qu'une rue de Los Santos : « en même temps, qu'est-ce qu'elle fout ici ? ». La description fonctionne comme un tort qui mérite réparation (sous forme d'excuse), avant de « blâmer la victime » (*blaming the victim*). Mais plus tôt dans la même course, Pixelle cherchera et réussira à percuter un piéton PNJ qui trotte sur la piste de course. « Et bim ! » s'exclame-t-elle alors qu'elle le renverse. Cet incident se produit au sortir d'un virage serré et d'une succession de petits obstacles qui obstruent la route. Pixelle parvient à prendre de la vitesse, aperçoit le piéton qui court et lui fonce dessus. « Et bim ! » correspond dès lors à une expression verbale de joie (Bareither, 2017a). Puis, elle poursuit la course en cherchant à passer les *check-points* et à rattraper les concurrents devant elle.

Pixelle discute de la moralité de la possibilité d'écraser des personnages-joueurs ou des PNJ dans *GTA Online*. Au départ de la 13<sup>ème</sup> course du *stream* du 30 avril (2016c), elle s'étonne de partir au volant d'un buggy, alors qu'un concurrent chevauche une motocyclette : « Pourquoi il peut prendre des motos et pis pas moi, quoi !? Sérieux, quoi. Je comprends pas. Chaque fois sur cette course je veux prendre des motos, je peux pas, je comprends pas ». Pixelle feint la vexation puis propose de régler ce différend : « Moi je vais l'écraser s'il est en moto ». Une telle situation ne se donnera pas lors du déroulement de la course. Pendant cette dernière, la joueuse prend le temps de relever un commentaire laissé dans le *chat*, quelques secondes après sa remarque vengeresse : « 'Ne tue pas les motards' Non mais c'est dans *GTA*, ça va, en vrai je fais pas ça, hein. Mais c'est vrai que c'est horrible, c'est un réflexe horrible. Dans *GTA*, quand tu vois un motard, t'as juste envie de l'écraser ». On voit donc que l'arrière-fond moral n'empêche pas Pixelle d'imaginer renverser des personnages dans le jeu, ceci participant du *fun* de la situation.

Enfin, la possibilité est laissée aux participants, dans certaines courses, d'employer des roquettes une fois que l'on a ramassé cet item<sup>1</sup>. Sur les vingt-sept courses qu'effectue Pixelle, seules quatre courses permettent cet emploi-là. Une inscription s'affiche d'ailleurs à l'écran au départ de la course (Figure 54) :



Figure 54 Début d'une course où les armes sont autorisées. Les joueurs peuvent ramasser des roquettes et les envoyer sur des concurrents (6ème course du 30 avril 2016)

On constate que Pixelle ne remarque pas, lors de sa première course avec roquettes (3<sup>ème</sup> course du 30 avril 2016), qu'elle peut employer cet accessoire. Elle fait partir une roquette par inadvertance

<sup>1</sup> Une pastille « roquette » apparaît sur le sol et lorsque l'engin ou le joueur passe dessus, il dispose d'une roquette qui peut être tirée depuis le véhicule.

juste avant un virage et pense qu'un élément du décor est piégé. Puis, un autre joueur tire une roquette sur elle et endommage sa voiture, ce qui provoque sa réapparition au dernier *check-point*. L'erreur de manipulation se reproduit dans la même course et Pixelle interprétera l'explosion d'abord comme une tricherie d'un autre joueur, puis comme le « fantôme de l'explosion ou je sais pas ». Elle comprendra par contre ce qu'il lui arrive lorsque deux courses plus loin (5<sup>ème</sup> course du 30 avril 2016) elle se fait tirer dessus et explose : « Alors ça c'est pas gentil », dira-t-elle dans un premier temps. Les tirs de roquettes seront très fréquents durant cette course et Pixelle en fera souvent les frais : « Arrêtez de me péter en deux », déplore-t-elle alors que sa voiture explose une nouvelle fois. Plus loin, lors d'une énième déflagration : « J'en ai marre, j'me fais tellement agresser, que voilà... ».

Lors de la course suivante (6<sup>ème</sup> course du 30 avril 2016), que Pixelle annonce sanglante (« c'est une course où on va se péta [*sic*] à la gueule »), un joueur descend de son véhicule et commence à tirer avec une mitraillette sur ses concurrents. Un tir atteint la voiture de Pixelle, qui explose : « Mais là ça c'est pas cool, moi j'vous pète pas comme ça », proteste-t-elle dans un premier temps. Puis, une fois qu'elle ramasse l'item « roquette », elle cherche à se venger : « Ah ! Mais il m'a crevé un pneu, oh c'bâtard, hein... Vas-y, là, c'est qui ». Elle scrute l'écran de jeu pour découvrir le responsable des tirs. Elle pense l'avoir trouvé en la personne du joueur nommé Strangulot : « qui m'a péta [*sic*] à la Strangulot, là ! » Sa réaction ne se fait pas attendre, elle tire des roquettes sur la voiture dudit joueur : « putain, boum ! », s'enthousiasme-t-elle alors que la voiture explose. Ce sera la seule fois où Pixelle emploie les roquettes directement contre un concurrent, bien qu'elle se fasse tirer dessus un bon nombre de fois par la suite : « C'est le chaos, c'est le bordel ». La joueuse semble heureuse de terminer la course : « Ah enfin ! Est-ce que je vais me faire péter avant que j'y arrive. Elle était vraiment rude cette course ». Ces descriptions ont permis de mettre en évidence l'effectuation de potentialités d'actes violents ou d'incivilités (Goffman, 2013 [1963]), qui fonctionnent comme autant de « prises » pour les joueurs, et proposées par *GTA Online*. Il convient dès lors de rassembler les observations faites pour les deux jeux et de proposer une conclusion au chapitre, qui revient sur différents aspects de la violence présentés jusque-là.

### Remarques conclusives : à quels moments et où se situe la violence ?

Le prolongement a permis de brosser la texture phénoménologique des situations de diffusion en direct de jeux considérés comme violents. Au sortir de la description des séquences de jeu dans *Garry's Mod* et *GTA Online*, et des observations qui en découlent, il convient de s'interroger, en guise de conclusion, sur les différents moments et les lieux d'expression de la violence. Premièrement, le dispositif des jeux vidéo permet ou impose de « faire faire » certaines actions aux joueurs. C'est ce que certains nomment, pour rappel, la « rhétorique procédurale » des jeux vidéo (Bogost, 2007; Bonenfant et Arsenault, 2016), soit le fait d'employer du code ou de programmer de manière persuasive. Deuxièmement, il y a l'effectuation ou non de ces potentialités de violence,

c'est-à-dire l'« appropriation » des dispositifs vidéoludiques par le joueur (Bonenfant, 2015; Bonenfant et Arsenault, 2016; Schott, 2016). Plus avant, la violence dans les jeux vidéo peut devenir dans la « pratique bavarde » (Coavoux et Roques, 2019) du *streaming* un « enjeu pratique ». Autrement dit, la violence est thématifiée dans les *accounts* qu'en fait la personne qui diffuse la partie de jeu. Troisièmement, dans une situation de *streaming*, il y a les interactions produites autour d'événements de jeu (Mondada, 2012; Recktenwald, 2017) mais également les échanges entre le vidéaste et son public. Commenter et émettre des énoncés en lien avec la violence dans et autour du jeu sont des aspects qui peuvent revenir. Mais plus avant, c'est la violence même de certaines interactions qui peut être interrogée. Si nous avons vu que l'analyse énonciative n'arrivait pas à déterminer à quel point les tentatives de régulation de ces interactions pouvaient éreinter ou lasser Pixelle, il convient de noter leur régularité. Reprenons ces trois aspects en regard de ce qu'elle effectue.

### Mise à disposition programmatique de la violence

La nature interactive des jeux vidéo amène le joueur à reproduire des actions afin de « jouer le jeu » dans un système de règles (Schott, 2016). *Garry's Mod* et *GTA Online* sont deux mondes ouverts qui permettent d'effectuer toutes sortes d'actions jugées violentes<sup>1</sup>. Je reviens aussi bien sur les contraintes que sur les possibilités qui sont proposées dans les extraits analysés, autant dans l'article original que dans son prolongement.

Ainsi, dans *Garry's Mod*, les joueurs ont la possibilité de s'armer et d'agresser des personnages-joueurs ou non-joueurs (PNJ). La violence est même une condition pour réussir une « bonne partie » du mode *Dark RP* : le brigandage, les échanges de coups de feu, le rapt sont des actions attendues et accomplies en situation. Nous avons vu que Pixelle subissait d'une part une prise d'otage et plusieurs braquages (Pixelle, 2015d). D'autre part, elle performe elle-même un braquage qui se termine par un échange de coups de feu avec un autre personnage-joueur et la mort de son propre avatar (Pixelle, 2015a).

Dans *Grand Theft Auto Online*, la violence mise à disposition ne constitue pas nécessairement une condition à remplir pour gagner une partie. Face à la pléthore de possibilités d'effectuer des actes violents, Pixelle a l'opportunité de :

- renverser des piétons PNJ, entre deux activités ou en course,
- tamponner une autre voiture avec la sienne, que la première soit contrôlée par ordinateur ou par un autre joueur,

---

<sup>1</sup> Pour rappel, ce jugement provient généralement de l'extérieur des communautés de joueuses et de joueurs. Ces dernières et ces derniers n'y sont pas aveugles pour autant, comme l'ont montré de nombreux exemples plus haut.

- tirer sur des PNJ ou des personnages-joueurs, entre deux activités ou en course (une mention apparaît d'ailleurs dans les premières minutes de la course pour préciser cette possibilité, pour rappel). En course, elle peut descendre de son véhicule pour tirer à pieds, mais elle peut également le faire depuis sa voiture, lorsque la possibilité de tirer des roquettes est spécifiée en début de course.

Ces éléments rappelés, il devient intéressant de comprendre comment ils sont employés par Pixelle. Car selon la distinction aristotélicienne entre la potentialité (*potentia*) et son actualisation (*actio*), les jeux sont « joués » : « Malgré le potentiel d'un jeu (ce qui est en puissance), c'est l'expérience actuelle et unique qui doit être évaluée par le joueur » (Bonenfant et Arsenault, 2016). Expérience qui, pour Triclot, est « tournée vers l'action et les tâches à accomplir dans l'urgence » (2011 : 200). La joueuse nous en donne des *accounts* que nous allons déployer dans la partie suivante.

### L'actualisation des potentialités de violence

Reprenant l'argument de Bonenfant et Arsenault, soit que ce « qui importe, ce n'est pas ce que le système de règles (morales ou du jeu) a prédéterminé, mais ce qui est réellement actualisé comme rapport [...] à ces règles » (*Ibid.*)<sup>1</sup>, regardons comment Pixelle s'approprie différemment les potentialités de la violence dans les deux jeux étudiés. En ce sens, revenons sur ce que l'analyse de ces *perspicuous settings* (Garfinkel et Wieder, 1992 : 184) a relevé des enjeux pratiques de la violence en situation, tels qu'explicités par Pixelle.

Dans *Garry's Mod Dark RP*, la dimension « jeu de rôle » prédomine dans le rapport qu'a la joueuse avec le jeu. Le jeu de rôle est une expérience collective qui suppose que les joueurs co-réalisent son bon déroulement (Fine, 2002; Caïra, 2007), parfois à l'aide de spectateurs-modérateurs (les « petites mains de Pixelle ») et/ou de modérateurs de Twitch, comme les exemples décrits plus haut l'attestent (voir partie [Passer un moment \*fun\* au dépend de Pixelle : deux exemples de \*trolling\*](#)). Elle-même explicitera cet aspect en précisant que le mode « sombre » implique des actes violents : « C'est un mode *Dark RP* c'est euh trop *dark*, c'est la vraie vie mais trop *dark* » (Pixelle, 2015d). Ainsi donc, « jouer le jeu » implique ici d'accepter la part inhérente de violence qui peut traverser les moments de jeu. Si les règles du jeu vidéo supposent que l'on puisse employer des armes, soutirer de l'argent, etc., ce sont également les interactions entre joueurs qui induisent l'usage de la violence au sein de ce mode de jeu « *Dark RP* ». Certains spectateurs ainsi que la joueuse pressentent le potentiel d'agression qui parcourt la partie de *Garry's Mod Dark RP* : « Je suis sûre qu'ils sont pire fâchés, ils vont me faire les trucs les plus horribles du monde », dira par exemple Pixelle avant de livrer des sushis à ses futurs ravisseurs, pendant que des abonnés laissent des commentaires qui

---

<sup>1</sup> Les auteurs s'appuient sur les propos de Miguel Sicart qui met en garde contre une acceptation trop large du concept de « rhétorique procédurale » : « Les jeux structurent le jeu (*play*), le facilite par le biais des règles. Cela ne veut pas dire que les règles déterminent le jeu (*play*) : elles le dirigent et le cadrent, mais demeurent sujettes à l'acte de jouer même. Jouer est, encore une fois, un acte d'appropriation du jeu (*game*) par les joueurs » (Sicart, 2011) [N.D.A : la traduction de la citation provient de Bonenfant et Arsenault, 2016].

évoquent son éventuel viol virtuel. Partant, l'effectuation d'actes violents est attendue et doit être « bien réalisée » : une prise d'otages qui s'enlise et c'est Pixelle qui s'exaspère ; un énième braquage effectué par des « pyjamas » qui manquent de « bien tenir » leur rôle aura le don de pousser la joueuse à arrêter sa partie de *Garry's Mod Dark RP*, etc. Pour rappel, elle refuse d'accorder dans ces exemples une forme de virtuosité ou de maturité à des joueurs appartenant à une certaine catégorie sociale (les « cailleras ») ou à une certaine catégorie d'âge (les « kévins »). L'enquête de Coavoux et Roques (2020) indique qu'un tel désaveu est partagé par de nombreux autres vidéastes de jeux vidéo.

L'attitude mi-sérieuse, mi-ironique de Pixelle s'exprime pleinement lorsqu'elle effectue un braquage dans le jeu même jeu (2015a), comme cela a été vu dans la partie [L'arrière-fond moral des attaques de Pixelle](#), plus haut. Avant de passer à l'acte, elle se dédouane en indiquant être triste : « On va braquer quelqu'un, c'est trop triste franchement, j'suis pas du tout comme ça, j'suis quelqu'un de gentil, j'ai pas du tout l'habitude ». Mais le *fun* parcourt la diffusion en direct. Elle annonce ce qui est sur le point de se produire, puis elle emploie aussi bien la menace orale que physique : après quelques tours de parole en lien avec sa prise de commande au comptoir, elle pointera son arme sur le personnage-joueur derrière la caisse et l'invectivera oralement de lui remettre le contenu de sa caisse. Ses ordres sont d'abord confus : « D'accord... C'est un braquage ! Vous vous mettez tout de suite contre le mur, contre le mur, contre le mur, tout de suite ! Vous sortez tout votre argent, vous le mettez devant moi. Pas contre le mur en fait, devant moi. Venez... Vous avez de l'argent ? Vous me sortez tout, vous me donnez tout ». Devant le peu de réactivité de son interlocutrice, Pixelle tire dans le mur juste à côté de sa tête. Dans la même veine, elle ne tirera pas directement sur le quidam qui assiste à la scène et qui refusera de lui remettre son argent lorsqu'elle tentera de le braquer dans la foulée. La *streameuse* donne une explication à sa volonté de braquer sans effusion de sang : « Putain, j'veais pas buter, j'veais pas les buter, c'est trop chiant, on m'a déjà buté, ça m'a vraiment fait chier ». Cette justification s'appuie sur des principes ludiques davantage que moraux et laisse sous-entendre que reprendre une partie de *Garry's Mod* une fois mort semble compliqué. Enfin, Pixelle va échanger des coups de feu avec un joueur qui l'avait suivie au sortir de son braquage. Ici, c'est la légitime défense qu'elle invoque pour expliquer le fait qu'elle ait ouvert le feu avant que son avatar ne se fasse abattre. En somme, elle produit un discours de mise à distance morale de l'acte de braquer ; elle refuse de tirer sur des personnages-joueurs pour des motifs intraludiques, c'est-à-dire propres au jeu ; elle invoque la légitime défense contre un joueur qui cherche à rendre justice en la pointant avec son fusil.

Dans *GTA Online*, les potentialités de violence mises en place par le dispositif du jeu vidéo sont employées de manière « insulaire » par Pixelle, comme nous l'avons vu plus haut dans la partie [Renverser des piétons, tirer sur des voitures : le ferment de la controverse Grand Theft Auto](#). Néanmoins, elle produit des *accounts* fort différents suivant la situation. Par exemple, la première



fois qu'elle renverse un piéton dans sa vidéo du 30 avril (2016c), elle justifie son acte par son alcoolémie présumée. La deuxième occurrence sera par contre pleinement assumée. Lorsqu'elle repère un piéton en bord de course, elle déportera son engin de telle façon à le percuter de plein fouet. Son énoncé « Et bim ! » correspond à une exclamation de réussite (Bareither, 2017a). La nature émergente des jeux vidéo, qui veut que les joueurs doivent constamment réagir aux *inputs* générés par la machine apparaissant à l'écran, permet de comprendre que la priorité de Pixelle est de terminer les courses de *GTA Online* tout en réalisant une performance sportive correcte. Dès lors, les potentialités d'incivilités et d'actes violents, comme autant de « prises » au sens pragmatique du terme (Bessy et Chateauraynaud, 1995; Hennion, 2009), sont peu exploitées. Ce qui fait le succès d'un bon *stream* de courses de voitures dans *GTA Online*, pour Pixelle, se situe plutôt dans les événements qui ont lieu pendant la course, mais aussi dans les échanges avec son public.

Pixelle ne ferait-elle que « jouer le jeu » en optimisant la mécanique des règles au sens où l'entendent des théoriciens comme Schott, avec son principe de *gameness* (2016), ou Bonenfant (2015; 2016) ? La violence n'est pas qu'une représentation visuelle ou une performance « actée » dans un système de règles. Pour paraphraser Triclot, les jeux « ne nous proposent pas plus de simples assignations à conformité » (Triclot, 2011 : 193) qu'ils ne se laissent simplement jouer. Les actions menées, qui comportent des actes violents, sont souvent évaluées en regard de l'arrière-fond moral de Pixelle : elle produit une performance « bavarde » (Coavoux et Roques, 2019) en commentant ses agissements ou ce qu'elle subit (dédouanement, désapprobation, etc.), mais également en regard du lien de complicité et de *fun* qu'elle cherche à établir avec son audience. En résumé, si elle désapprouve parfois l'emploi programmatiquement disponible de la violence, Pixelle n'est pas une idiote culturelle (*cultural dope*) en la matière : il y a une claire orientation de sa part vers la violence et la moralité de ses propres actes.

### Violence ordinaire et violence symbolique des interactions

La violence apparaît également dans les échanges qu'a Pixelle avec certains de ses abonnés, ou plus précisément lorsqu'elle subit du *trolling* ou des attaques sexistes. Il est important de constater que ces altercations ne constituent pas la majorité des échanges qu'elle a avec son public. Pourtant, comme vu plus haut dans la partie [Choice Chamber : subir les gages et les choix du public](#) de l'article original, une partie du *fun* expérimenté par les spectateurs réside dans les entraves que rencontre Pixelle ou dans des tentatives de dégradation de sa « face positive » (Goffman, 1974 [1967]). Entre les moqueries et la violence verbale qui est dirigée à son encontre se situe un continuum que d'autres ont nommé la « violence ordinaire », soit ce que nombre de joueuses et de joueurs peuvent expérimenter régulièrement dans un contexte vidéoludique (Gray, Buyukozturk et Hill, 2017).

L'aspect « ordinaire » des remarques ou des attaques sexistes ne doit pas être entendu comme quelque chose allant de soi. Par bien des aspects, Pixelle accuse le coup d'une « violence symbolique » à son égard (Bourdieu et Passeron, 1970; Bourdieu, 1977), en tant que femme

(sebastien\_welz parle plus tôt de « filles ») « qui ne sait pas jouer ». Ce qui est questionné ou critiqué par l'entreprise des règles « d'économie » (*economy rule*) et de « cohérence » (*consistency rule*) (Sacks, 2014), ici, c'est la participation des joueuses à la pratique vidéoludique en tant que membres compétents. La violence ordinaire devient symbolique lorsque l'inégalité est reproduite sans cesse dans les discours et les pratiques discriminatoires et offensantes envers la catégorie d'appartenance des joueuses. De ce fait, les attaques sexistes excluent les femmes de la catégorie d'appartenance des *gamers* compétents en les privant de la propriété (*ownership*) de la catégorie (Sharrock, 1974). En définitive, cette analyse de cas montre qu'à la question de savoir qui a le droit de jouer, de « bien jouer », ou encore de produire du « bon » contenu spectatorial, certains internautes masculins, parfois fort jeunes, répondent que les joueuses n'ont pas voix au chapitre.



## Quatrième partie

### Discussion et conclusion générales



## Chapitre 8

### Discussion générale



## Discussion générale

Les pratiques des jeux vidéo violents sont au centre de mon travail de thèse. Ce dernier a documenté différents rapports possibles à ces pratiques, comme autant d'expériences concrètes liées à l'expérience publique des jeux vidéo violents. Suivant l'invitation de Dewey de décrire « les actes qui sont accomplis [...] et considérer leurs conséquences » (2010b [1927] : 91), je rassemble ici les arguments qui indiquent l'interinfluence des trois parties du travail à travers leurs effets pratiques. Il semble important de rappeler que ces trois parties, soit différentes dimensions de l'expérience des jeux vidéo violents, ne doivent pas être considérées comme des dimensions autonomes les unes vis-à-vis des autres. Au contraire, les trois parties entretiennent des liens de dépendance réciproque.

En s'intéressant aux textes parlementaires, mais aussi à des textes médiatiques et à des textes vidéoludiques<sup>1</sup>, la thèse met au jour les statuts de participation (Goffman, 1987 [1981]) à l'expérience des jeux vidéo violents *via* la large palette des différentes positions possibles de « spectateur » (Rancière, 2008; Quéré, 2015a; 2015b). Ces positions équivalent aux places de destinataires prévues par le dispositif énonciatif (Verón, 1985). La discussion ci-dessous présente le rapport différencié dans lequel chaque position se tient vis-à-vis des pratiques des jeux vidéo et de la violence dans ces jeux.

### Les parlementaires, le Public et le « pseudo-public » du problème

L'analyse de l'expérience des jeux vidéo violents dans les arènes politico-parlementaires a montré que des préoccupations partagées ont mené des agents sociaux à se constituer en un public aux contours flous pour définir et chercher à résoudre une situation qu'ils jugent problématique. Ce faisant, leurs manières d'en rendre compte et de la catégoriser ont induit une façon de percevoir, d'évaluer et d'agir dans la situation. Les textes parlementaires se sont saisis des pratiques des jeux vidéo violents pour en proposer la régulation. Partant, ils se sont adressés à des « para-destinataires » (Terzi et Bovet, 2005) qu'ils cherchent à alerter au problème, en vue d'en constituer un Public avec un P majuscule (Dewey, 2010b [1927]). Parmi les para-destinataires, on retrouve aussi bien d'autres parlementaires qui devront discuter des textes en session que le « grand public ». L'injonction « Il faut protéger la jeunesse » invite la position de parlementaire-destinataire à agir politiquement. Là encore, on constate que les destinataires ont effectivement approuvé massivement l'appel à faire quelque chose pour protéger la jeunesse, attestant qu'il y avait un « problème ». Mais de nombreux politiciens ont maintenu la position de spectateur. Les

---

<sup>1</sup> Dans le sens donné par D. E. Smith à ce terme (2018), ou encore Benson (2017), on peut considérer des plateformes numériques telles que Twitch ou Youtube comme des textes.



énonciateurs parlementaires considèrent donc que leurs destinataires implicites sont susceptibles de former un Public, qui, pour rappel, « consiste en l'ensemble de tous ceux qui sont tellement affectés par les conséquences indirectes de transactions qu'il est jugé nécessaire de veiller systématiquement à ces conséquences » (*Ibid.* : 95). Or, chez Dewey, le Public (tout comme le substantif avec un p minuscule) est un concept normatif et pas seulement une catégorie descriptive : toutes les mobilisations politiques ne remplissent pas les critères du Public deweyen bien formé. Pour le dire autrement, on peut douter par exemple que les efforts de Näf et de ses partisans pour interdire les jeux vidéo violents répondent aux critères du Public spécifié par Dewey : de tels efforts ressemblent en effet passablement à ceux des partisans de la Prohibition, une loi dont le philosophe américain fustigeait la « sottise » (Stavo-Debauge, 2019 : 321), ou des mouvements anti-évolutionnistes des années 1920. Par ailleurs, Dewey, lorsqu'il évoque ces mobilisations, parle de « mauvais public » ou de « pseudo-public ». Il est fort à parier dès lors qu'il aurait pu employer un terme similaire pour décrire les tentatives de Näf et d'autres parlementaires de constituer un public, des tentatives qui ressembleraient davantage à une « croisade morale » (Gusfield, 1986 [1963]) qu'à la poursuite d'une véritable démarche scientifique expérimentale (Dewey, 1967 [1938], Cefai, 2020).

## Les spectateurs de l'espace public médiatique : adultes, consommateurs et parents

Nous avons vu que Dewey considère les médias (ou plus généralement la communication) comme des outils indispensables à la constitution d'un Public (2010b [1927]). Partant, certains textes médiatiques ont relaté la manière dont des énonciateurs parlementaires – qu'il s'agisse de femmes ou d'hommes politiques – se sont emparés de la question des pratiques des jeux vidéo violents pour en proposer la régulation. Ceci a non seulement fait ressortir les principales étapes de la dynamique de problématisation et de publicisation, mais les *accounts* médiatiques ont également participé de l'intelligibilité de la situation tout en lui donnant une identité spécifique. Ainsi, parmi les spectateurs des publics médiatiques, certains tentent de déterminer s'il y a lieu, ou non, de s'inquiéter et de se constituer en un Public avec un P majuscule. Mais l'expérience des jeux vidéo violents dans l'espace public médiatique n'est pas uniquement politique. L'analyse de la couverture de l'actualité vidéoludique par *L'Express* – *L'Impartial* et *Le Temps* de 2007 à 2010 a montré que certains publics médiatiques peuvent chercher à s'informer des nouvelles sorties sur le marché, sur l'évolution des pratiques et des technologies, etc. De ce fait, les consommateurs de ces produits culturels – notamment des amateurs adultes de jeux vidéo –, de même que les parents des consommateurs de ces produits en particulier occupent également une place de spectateurs-destinataires de discours médiatiques. Plus largement, d'autres textes médiatiques transmettent l'expérience des jeux vidéo violents comme pratique culturelle à des personnes complètement extérieures à cet univers. Pour comprendre la place qui est attribuée à ces dernières, je propose de revenir à nouveau au reportage

de *Tell Quel* intitulé « La folie des jeux vidéo » (RTS, 09.10.1992). Son analyse permet de relever différentes catégories de spectateurs externes spécifiques.

### « C'est assez *hard*, hein, quand même » : le public médusé d'un reportage télévisuel

Le reportage de *Tell Quel* permet d'observer l'énonciation d'un phénomène présenté comme violent, inquiétant et échappant à la compréhension des parents des joueurs. Si je m'arrête spécifiquement sur ce reportage, c'est que sa grammaire énonciative s'est retrouvée dans des productions télévisuelles de type « enquête ». Ainsi, un cinquième du reportage sera spécifiquement consacré à la violence contenue dans certains jeux vidéo. Au problème d'addiction que pourraient rencontrer les adolescents interrogés en début de reportage, suivi d'une présentation des bénéfices économiques engrangés par l'industrie vidéoludique, succède une évaluation morale émise par l'énonciateur journalistique. Soit un plan de jeu de tir à la première personne, où la personne qui contrôle l'avatar tire sur des assaillants :



Figure 55 « Vous, vous êtes le gentil, mais vous devez être méchant pour tuer les méchants », extrait de gameplay de *The Super Spy* (SNK, 1990) repris dans l'émission *Tell Quel* (RTS, 09.10.1992)

Chyba, la journaliste, apparaît dans la séquence de jeu mise sur pause pour expliquer ce qui est produit à l'écran :

« Bon, ça c'est pas vraiment un jeu de réflexion. Vous, vous êtes le gentil, mais vous devez être méchant pour tuer les méchants. En fait, ça s'appelle un jeu de baston et les *kids*, pardon les enfants, adorent ça. C'est vrai qu'il y a pas mal de jeux violents. Et dans le genre, on en a trouvé un pas triste » (*Ibid.*).

Transition sur une séquence de combat entre un magicien et un monstre humanoïde dans le jeu *The Immortal* (Electronic Arts, 1990). Le magicien assène des coups de baguette sur la tête du monstre, qui finit par exploser, comme la capture d'écran le montre ci-dessous (Figure 56) :



Figure 56 « C'est vrai qu'il y a pas mal de jeux violents. Et dans le genre, on en a trouvé un pas triste » : figuration d'un combat entre un magicien et un monstre dans *The Immortal* (Electronic Arts, 1990), repris dans l'émission *Tell Quel* (RTS, 09.10.1992)

Chyba réapparaît à côté du magicien et du cadavre du monstre, tous deux figés. Et d'évaluer la scène : « C'est assez *hard*, hein, quand même. Mais à part ça, la violence dans les jeux vidéo, ça a l'air de traumatiser personne, à part moi ». Quand elle endosse le fait d'être « traumatisée », Chyba pose sa main sur son ventre et penche son buste en arrière, pour signifier la peur. Elle poursuit : « Et puis d'ailleurs, il paraît que ça défoule ». Le plan suivant contient des enfants jouant dans un magasin spécialisé de Neuchâtel. Un adolescent indéterminé, face caméra avec une manette à la main, avance : « Quand j'vois qu'on dit que c'est violent, c'est pas vrai, j'veux dire, euh, certains jeux sont violents mais pas tous. Pour un jeu comme ça, c'est pas violent ». L'énonciateur journalistique confronte ses dires par la question suivante : « Là, t'es toujours en train de taper sur quelque chose, quand même, non ? » Le jeune adhère à la question : « Ouais, c'est vrai ».

Le reportage opère ensuite une succession de plans qui viennent renforcer le message désapprouvant moralement l'emploi de la violence. Premier plan désapprouvateur : un joueur adulte est filmé de profil en train de jouer : « Si on prend un jeu de tir, c'est pour se défouler, c'est pour jouer un petit moment, on est loin du jeu de rôles où il faut réfléchir. Ouais, il suffit de tirer dans le tas ». Des propos appuyés par l'avis d'un autre adolescent présent dans le magasin de jeux spécialisé : « C'est pour se défouler un peu », avance-t-il face caméra. L'énonciateur journalistique insiste sur la désapprobation :

- « Parce que ça te plaît de taper sur les autres ou bien ? ».
- « Ben quand on peut pas le faire à l'école, rétorque l'adolescent, euh, on fait sur quelque chose où on risque de pas faire trop mal ».

Deuxième désapprobation : le témoignage qui suit, soit celui de la mère « sévère » de « Gregory »<sup>1</sup>, vient indiquer qu'une adulte, membre de la catégorie « parents », place les jeux violents au même rang que les films violents : « Qu'il regarde un film à la télévision qui est peut-être violent, ou bien qu'il joue, peut-être pour combattre quelqu'un dans ces jeux... je ne vois pas beaucoup de différences », dit-elle sur un ton neutre. On peut comprendre que son témoignage, inséré dans cette suite de témoignages, va dans le sens formulé plus haut par l'énonciateur journalistique, sous forme de réprimande morale : « La violence dans les jeux vidéo, ça a l'air de traumatiser personne ». La suite de l'énoncé original de Chyba précisait « à part moi ». Ainsi, le plan qui suit vient discréditer les propos tenus par les adultes et les jeunes interrogés jusque-là. On retrouve le magicien de *The Immortal* (Electronic Arts, 1990), tapant sur un monstre qui finit électrocuté, puis réduit en poussière. On peut comprendre l'usage de ce plan comme une condamnation de l'absence d'inquiétude des personnes mobilisées jusqu'ici dans le reportage. Souvenons-nous : Chyba semblait trouver que la mise à mort du monstre, dans *The Immortal (Ibid.)*, « c'est assez *hard*, hein, quand même ». Les deux insertions des scènes de combat du jeu fonctionnent, pour la première, comme une interpellation adressée au public de type « regardez comme c'est violent », et pour la deuxième comme une confirmation d'une violence banalisée par les propos des personnes interviewées.

Le reportage contient ensuite deux interventions qui soutiennent la désapprobation esquissée par le discours médiatique. La première provient de Shigeru Miyamoto, présenté comme le « papa de Mario » :

« Le problème de la violence, c'est très difficile. Laissez-moi y réfléchir (silence de 5"). Je n'aime pas les jeux où on peut tirer avec un fusil pour exciter le plaisir morbide de certains. La lutte, s'il n'y a pas de règles, peut tourner à la violence. Dans l'ensemble, les jeux Nintendo ne sont pas violents, il y a des règles

---

<sup>1</sup> Dans le reportage, deux adolescents sont nommés par leur prénom. Leurs mères sont respectivement nommées « Maman de Laurent » et « Maman de Gregory ». On retrouve ces dyades dans les sous-chapitres [L'analyse énonciative du discours médiatique](#) et [La composante narrative du problème public](#) plus haut.

à respecter. Par exemple, je ne maltraite jamais le faible, et plutôt que de dire « il est mort » dans un jeu, je dirais « il est parti en fumée » » (RTS, 09.10.1992).

La deuxième intervention provient de Solange Decnaeck, présentée comme sociologue, qui formule un discours sur le besoin qu'ont les enfants de libérer une « certaine agressivité ». Le jeu vidéo, selon elle, pourvoit à ce besoin, tout en rendant les enfants qui jouent « très tendus et excités ». La partie du reportage consacrée à la violence se termine par une scène à la « ludothèque de la vieille ville de Genève ». La transition est toute trouvée avec la tension et l'excitation évoquées juste avant. Dans un brouhaha constant, on suit des enfants qui réservent une tranche horaire pour jouer sur la Super NES (Nintendo), y jouent et se chamaillent à son propos. La ludothécaire responsable intervient, puis témoigne face caméra<sup>1</sup> : « Ils sont vite agressifs avec ça, ils se bagarrent vite, y'a ceux qui savent jouer, pas jouer. Alors tout de suite, c'est « tu es nul, tu sais pas jouer, tu me fais perdre une vie ». Moi j'ai l'impression qu'ils sont pas souvent très très heureux avec ça (rire) ». Pour appuyer les propos critiques de l'interviewée, le reportage insère un plan où le brouhaha se transforme en charivari : des enfants se disputent âprement devant la console de jeu de la ludothèque. L'ordre n'est jamais rétabli dans la scène, puisque l'interviewée avance qu'« on a été obligé de régler parce que justement y'avait trop bagarres, alors on a réglé à vingt minutes chacun et puis, qu'ils se débrouillent entre deux » alors qu'en arrière-fond, des enfants se bagarrent autour de la console de jeu.

Nous venons de le voir, le reportage de *Tell Quel* (RTS, 09.10.1992) aura fonctionné comme une intrigue d'un genre particulier. Très proche des documentaires réalisés à cette époque sur le « problème de la drogue » (Widmer, 2010b), le reportage partage l'inquiétude de parents et d'adultes désemparés, des joueurs conscients mais happés par le « virus du jeu vidéo », d'experts qui mettent en garde contre l'addiction et l'excitation provoquée par la pratique vidéoludique et enfin, de la projection de la « famille du futur », où mère et fils jouent ensemble. L'émission laisse néanmoins son public « médusé », sans formuler de solutions. En ce sens, le public est invité à s'inquiéter et à s'indigner, mais sans prise pratique ni politique sur le motif de cette inquiétude et de cette indignation. On retrouvera la même grammaire dans deux reportages de la Radio Télévision Suisse au moins. D'une part, l'on retrouve Chyba en présentatrice de *Scènes de ménage*, émission de société, qui introduit le reportage « Chapitre repos : "Jeux vidéos [sic] violents" » en 2009, en étant à nouveau incrustée dans des images de jeu violent (RTS, 16.09.2009). D'autre part, un reportage de *Temps Présent* de 2016 (RTS, 02.06.2016) reprend l'idée que la « consommation de jeux vidéo nuit à la santé » et se structure peu ou prou de la même manière que « La folie des jeux vidéo » (RTS, 09.10.1992). Reprenons l'énoncé de Chyba : « C'est assez *hard*, hein, quand même. Mais à part ça, la violence dans les jeux vidéo, ça a l'air de traumatiser personne, à part moi » (*Ibid.*). Un tel commentaire permet de comprendre que les énonciateurs journalistiques peuvent également

---

<sup>1</sup> On apprend à ce moment-là qu'elle se nomme Marianne Dubois, présentée comme « responsable ludothèque ».

occuper un bref instant la position de spectateur, qui se manifeste en exprimant de la stupéfaction face à l'indifférence d'autres spectateurs (« ça a l'air de traumatiser personne, à part moi »).

## Manifestation de spectateurs et jeunes joueurs

Si nous avons vu que la condition de spectateur est diverse, il semble important de ne pas enfermer le spectateur dans sa condition. Quéré indique que celui-ci peut quitter cette condition « pour faire irruption sur la scène et se transformer en acteur, ne fût-ce que momentanément » (2015b : 50). C'est ce qui s'est passé par exemple à la suite de la diffusion d'un reportage télévisé de l'émission *Temps Présent*, « L'abus de jeux vidéo nuit à la santé » (RTS, 02.06.2016). Les spectateurs ont investi le forum de l'émission pour partager leurs émotions ou leurs opinions<sup>1</sup> : certains internautes se présentaient comme parents de jeunes joueurs et s'inquiétaient des dangers de l'addiction et de la violence véhiculées par les jeux vidéo ; d'autres s'auto-catégorisaient comme joueurs ou comme *gamers* et manifestaient majoritairement de la lassitude vis-à-vis du traitement du sujet par l'énonciateur journalistique. Yannick Rochat, blogueur au *Temps* et chercheur en humanités digitales, signifiait son agacement dans un billet d'opinion du même journal, déplorant le parti pris du reportage (LT, 15.06.2016). Dans la foulée, un article du *Temps* a fait état des réactions trouvées sur les réseaux sociaux et liées au billet de Rochat (LT, 16.06.2016). Les auteurs du reportage incriminé, de même que le producteur de l'émission *Temps Présent*, ont fini par répondre à Rochat en réaffirmant leur parti pris dans les colonnes du quotidien romand (LT, 20.06.2016). À travers cet exemple, on voit bien comment la condition de spectateur est liée à son environnement communicationnel (Quéré, 2015b). On a là un dispositif qui permet au spectateur tant de se manifester que de se regarder manifester, tout en constatant l'éventuelle étendue de ce partage d'émotions et d'opinions.

Enfin, l'analyse des textes parlementaires et médiatiques permet de faire ressortir une catégorie parfois mobilisée, souvent confinée ou dessinée en creux, à savoir la catégorie des jeunes joueurs de jeux vidéo violents. Nous avons vu qu'ils étaient employés davantage comme objets que comme sujets des textes qui les mentionnent, indiquant par-là que la catégorie « jeunes joueurs » est une catégorie que des adultes entendent administrer (Sacks, 1979). Qui plus est, on a là une catégorie non dotée de parole qui a un statut de participation intermédiaire, que Goffman nomme « pivot » (1987 [1981] : 145). Ces personnes n'ont pas voix au chapitre.

---

<sup>1</sup> Entretemps, le forum de l'émission du 2 juin 2016 a été fermé. Une centaine de personnes avaient laissé des témoignages, des réactions, y posaient des questions, etc.

## Les spectateurs de jeux vidéo violents : le spectre, le *troll* et la joueuse

Rappelons enfin que la position de spectateur est centrale à la situation de *live streaming* de jeux vidéo (violents). Pauline Brouard (2020), citant Matteo Treleani (2016), propose de penser deux modalités de conceptualisation de ce spectateur, en mobilisant les figures du « spectre » et de l'« automate ». Le spectre, d'abord, est ce spectateur qui ne se manifeste pas :

« [...] même s'il n'interagit pas, le spectateur existe à l'écran, ne serait-ce que dans ce public dont la présence est sémiotisée par le décompte du nombre de *viewers*. Sans être actif, à proprement parler, le spectateur reste agissant, il participe sans interagir. Spectral, ce spectateur est là sans qu'on puisse le saisir autrement que dans la conséquence de sa présence, c'est-à-dire dans les classements produits par les plateformes de streaming » (Brouard, 2020 : 155).

Puis vient l'automate. Le spectateur n'est pas voué au mutisme, comme le rappelle Brouard (*Ibid.*). Les pratiques spectatoriennes offrent ainsi de nombreuses potentialités d'interaction rendues possibles notamment par les dispositifs numériques, mais également des contraintes. Tekin et Reeves (2017) diraient que les spectateurs ont des droits et des devoirs en matière de participation à la situation de jeu. Les manifestations du spectateur, dans une diffusion en direct, se matérialisent dans le *chat* principalement, sauf si le premier se trouve être un joueur de la partie<sup>1</sup>. Elles sont autant des réponses à des initiations du vidéaste, à des événements dans le jeu (Recktenwald, 2017) qu'à des manifestations de l'initiative des spectateurs, comme par exemple le fait de poser des questions au joueur. Les modalités de participation sont diverses, allant de l'instruction donnée à la personne qui joue<sup>2</sup> ; la critique de ses techniques de jeu ; la reconnaissance et le fait de complimenter ses compétences de jeu ; ainsi que des réflexions issues de l'évocation de séquences de jeu passées basées sur des séquences actuelles (Tekin et Reeves, 2017). Enfin, certains spectateurs obtiennent le droit de poser des questions d'ordre privé, de faire des blagues d'initiés, ou encore d'être appelés par leur prénom ou leur pseudonyme (Coavoux et Roques, 2020). En ce sens, la relation entre spectateurs et *streamer* est « asymétrique » (*Ibid.* : 185), à savoir, pour rappel, que ce dernier n'est pas toujours en mesure de prêter attention aux manifestations des spectateurs, voire même qu'il ignore sciemment certaines de leurs remarques.

Quelle est donc la place du spectateur (ou les places des spectateurs) dans le dispositif énonciatif des diffusions en direct de Pixelle ? On observe premièrement la place de spectateur fidèle, soit celui qui a un historique avec la vidéaste, voire qui participe de la « culture locale » de la chaîne de la joueuse. Celui-ci a la possibilité de l'interroger sur différents sujets, de lui rappeler des

<sup>1</sup> Nous avons vu par exemple que l'« agent du GIGN », dans la session de *Garry's Mod Dark RP* (Facepunch Studios, 2004) où Pixelle se fait braquer (2015d), était probablement tout à la fois un joueur et un spectateur du *stream*.

<sup>2</sup> De tels exemples se retrouvent par exemple lorsque Pixelle ne parvient pas à franchir le *wall-ride* dans *GTA Online* (Rockstar Games, 2013), certains spectateurs lui prodiguant des conseils en vue de surmonter l'obstacle.

événements passés, etc. Il a également l'autorisation de pouvoir critiquer les techniques de jeu de Pixelle, de la railler (*taunt*), mais ce dans une certaine limite. Notons que ces derniers droits (soit la critique et la raillerie bien dosées) sont aussi accordés à des spectateurs n'ayant de rapport privilégié avec la *streameuse*. Deuxièmement, nous avons vu que certains spectateurs masculins voyaient contester leur droit de critiquer Pixelle sur ses compétences, dans la mesure où ces commentaires prenaient la forme d'attaques basées sur le genre : lorsque la joueuse réalise une piètre prestation vidéoludique, cela est dû au fait qu'elle est une femme. Ce faisant, ils affirment en creux que la virtuosité est affaire d'hommes (cf. le concept d'*ownership*, Sharrock, 1974)<sup>1</sup>. Ce type de spectateurs, que Pixelle taxe de « branles-bite », peut être rangé plus prosaïquement dans la catégorie des *trolls*<sup>2</sup>. La solution trouvée par la joueuse a consisté à exclure ces participants en procédant à des « cérémonies de dégradation » (Garfinkel, 1956) qui ont vocation à être suffisamment ludiques pour souder la communauté de spectateurs. Troisièmement, on devine des « jeunes spectateurs » dans les attaques sexistes précédemment mentionnées : les *trolls* seraient des « collégiens », des « kévins », etc. Les diffusions de Pixelle ont également montré la présence de jeunes joueurs-spectateurs qui braquent, par exemple, le restaurant de la joueuse dans *Garry's Mod Dark RP* (Facepunch Studios, 2004). Ceux-ci risquent d'altérer la qualité de la partie, selon Pixelle, de par leur manque de maturité. La place que l'énonciatrice réserve aux jeunes spectateurs laisse supposer que ces derniers prennent la forme « spectrale » du spectateur : sans être actifs, à proprement parler, ils restent agissants, ils participent sans interagir (Brouard, 2020).

Dans les *perspicuous settings* observés, les spectateurs sont en mesure de s'attendre à ce que la violence soit une composante importante (s'agissant de *GTA Online*), si ce n'est centrale (pour *Garry's Mod Dark RP*) des diffusions en direct, dans l'actualisation de ses potentiels. Dans ce dernier jeu, certains spectateurs anticipent la violence à venir, comme lorsqu'ils évoquent que Pixelle risque de se faire « violer » en livrant des sushis. En ce sens, la violence fait clairement partie du spectacle que recherchent les participants à ces sessions de jeu. Le statut de participation des spectateurs revient ainsi à regarder une diffusion en direct, à s'amuser mais sans trop d'immaturité, à critiquer sans sexisme et, enfin, à apprécier un certain degré de violence dans les parties de *GTA Online* et *Garry's Mod Dark RP*.

Venons-en enfin à la position de *streameuse* en tant que spectatrice de ses propres actions de jeu. Dans le *streaming* de jeu vidéo, il s'agit « essentiellement d'enrichir la performance vidéoludique par une performance scénique, qui repose sur des enjeux spectatoriels » (Brouard, 2020 : 149) négociés et produits dans l'interaction. Nous l'avons vu, pour Blanchet, « [le] joueur crée le spectacle visuel à l'écran qui lui permet de se voir agir et d'en éprouver une satisfaction, un vertige, un plaisir »

---

<sup>1</sup> Se référer à la partie [Passer un moment fun au dépend de Pixelle : deux exemples de trolling](#), plus haut.

<sup>2</sup> À nouveau, il me faut nuancer cette affirmation. Le *trolling* n'est pas un état, mais un accomplissement pratique observable. La personne qui *trolle* ne reste pas *troll* constamment.



(2015 : 198). S'agissant de Pixelle, elle produit des *accounts* d'une part lorsqu'elle se regarde jouer, notamment au travers des agissements de son avatar, et d'autre part lorsqu'elle observe d'autres joueurs participer aux sessions de jeu. Sa position de spectatrice lui permet de pouvoir employer certaines modalités de participation des autres spectateurs, comme le fait de critiquer ses techniques de jeu ou la possibilité de complimenter ses compétences actualisées dans le jeu. Ces modalités participent à son travail de face (Goffman, 1974 [1967]), qui vise aussi bien à sa préservation suivant les situations qu'à sa dégradation. Pixelle sait se montrer fort critique envers ses propres performances. La partie [Du dédain à l'identification : Pixelle face à son avatar](#) documente ainsi de nombreuses occurrences où la joueuse se fait spectatrice de performances en partie ratées, qu'elle impute mi-ironiquement et mi-sérieusement à son « entité jouable » (Delbouille, 2019). « Jouer à *Garry's Mod* avec moi, c'est le bordel, hein » est également un commentaire qui atteste de l'intention de l'autrice de faire émerger le *fun* et des émotions fortes de situations chaotiques. Enfin, assister aux actions des autres joueurs présents dans les sessions de jeu permet à Pixelle de les commenter, de les évaluer et éventuellement de se les remémorer comme des « temps forts ». Dès lors, le statut de participation qu'elle s'attribue est de fait assez proche de celui qu'elle propose à ses spectateurs, ce qui va dans le sens du « contrat de complicité » (Verón, 1985) qu'elle cherche à établir en pratique avec sa communauté.

## Chapitre 9

### Conclusion générale



## Conclusion générale

La recherche conduite dans ce travail a pris pour objet l'expérience des jeux vidéo violents, entre les années 1990 et aujourd'hui. L'attention a été portée sur la façon dont leur pratique a été « expérimentée » dans différentes arènes politiques, médiatiques et vidéoludiques. Il semble important de rappeler que les expériences concrètes qui y ont eu lieu ne doivent pas être considérées comme des dimensions autonomes les unes vis-à-vis des autres. Au contraire, les trois parties de l'enquête sur le problème des jeux vidéo violents entretiennent des liens de dépendance réciproque. Leur interinfluence a été examinée dans le chapitre 8, [Discussion générale](#) et a permis de présenter la large palette des différentes positions de spectateur correspondant aux places occupées par les acteurs pris en considération.

La conclusion de ce travail de thèse se présente en deux temps. Dans un premier temps, je discute l'intérêt et l'originalité des résultats obtenus en rappelant les principales lignes de force des trois parties qui composent ma thèse. Dans un deuxième temps, j'interroge à nouveaux frais des dimensions transversales de l'expérience des jeux vidéo violents. Ainsi, je reviens en premier lieu sur la dimension « transformative » des jeux vidéo (violents)<sup>1</sup> que les descriptions de Näf et Pixelle ont relevée. Pour l'un, les jeux vidéo violents transforment les joueurs en potentiels agresseurs, pour l'autre, les jeux vidéo la poussent à émettre des jugements mi-ironiques mi-sérieux de désapprobation morale, tout en appréciant la plupart des situations produites. Puis, je discute la saisie systématique des problèmes publics à l'aune de la « panique morale », une saisie systématique qui s'avère être une « myopie » (Bowman, 2016 : 32-34), notamment pour le cas qui nous intéresse. Enfin, ces différents éléments permettent de répondre à la question qui traverse la thèse de part en part : peut-on concevoir le problème des jeux vidéo violents en Suisse comme un problème qui n'a pas trouvé son Public ?

### Interdire les jeux vidéo violents pour restaurer l'ordre moral

Le chapitre d'ouvrage collectif original, [« Banning violent video games in Switzerland »](#), a présenté de manière concentrée les descriptions qui sont faites en lien avec le « problème des jeux vidéo violents », des années 1990 à 2010 (Perret, 2015). Le chapitre a décrit dans un premier temps en quoi la question des jeux vidéo violents en Suisse peut être considérée comme un « problème public ». Dans ce sens, le chapitre d'ouvrage a montré que c'est un travail de description qui a progressivement organisé des événements, des agents, des objets ou des prises de position en un tout intégré et orienté, identifiable sous le terme de « jeux vidéo violents » ou *Killerspielen* en

---

<sup>1</sup> Cette dimension transformative est à relier au concept de « rhétorique processuelle » développé par Bonenfant et Arsenaault (2016). Nous reviendrons sur cet aspect dans la suite de la conclusion.

allemand. De même, le chapitre a indiqué comment ces descriptions ont tiré leur efficacité des enquêtes qu'elles ont engagées en vue de déterminer la conduite à tenir pour remédier à ce qu'elles ont fait apparaître comme un problème (Terzi, 2003). Suivant cette piste, j'ai donc présenté quelques-unes des descriptions possibles de l'expérience des jeux vidéo violents, telles qu'elles sont apparues au fil de la discussion. Sur cette base, j'ai montré comment elles ont contribué à l'individuation de la question en circonscrivant le thème du débat dans une perspective plus large de type « il faut protéger la jeunesse », et surtout j'ai élucidé sous quelle forme les descriptions l'ont objectivée et rendue publiquement intelligible, contribuant ainsi à la détermination de l'attitude à adopter à son égard, sachant qu'elle a été définie « d'intérêt national », et des actions à mener en vue de la résoudre. Ce faisant, les descriptions ont défini l'expérience temporelle de la question (*Ibid.*). Dans un deuxième temps, le chapitre a exposé pourquoi les jeux vidéo violents, qui semblent poser problème à certains agents sociaux, constituent un problème « à bas bruit » (Gilbert et Henry, 2012; Schnegg, 2018) et comment une forme de résolution du problème a été esquissée en l'obligation pour le Conseil fédéral de rédiger une loi visant l'interdiction générale des jeux vidéo violents.

Le prolongement qui a suivi proposait de déployer deux aspects importants du texte original : d'une part, le député au Grand Conseil bernois Näf s'est efforcé de problématiser et de publiciser le problème, aussi bien en expérimentant différentes possibilités juridico-politiques (Zask, 1999; Cefai, 2020) – comme lorsqu'il a porté plainte contre des distributeurs de jeux vidéo violents – qu'en employant des moyens institutionnels pour viser leur interdiction (l'initiative cantonale du Canton de Berne est de son chef). L'examen des actions de Näf a permis de le concevoir comme un « entrepreneur de morale » (Becker, 1985 [1963]) doublé d'une figure reconnue par différentes instances publiques du pays en tant que porte-parole visant l'interdiction des jeux vidéo violents. D'autre part, les tentatives politico-parlementaires de régulation du problème public ont trouvé un écho favorable dans des arènes publiques, l'inscrivant dans un débat plus large de « protection de la jeunesse face aux contenus violents », objet qui est devenu d'intérêt national dans les années 2000. Nous avons vu la part importante de l'« agentivité » des textes parlementaires (D. E. Smith, 2018) dans ce travail de problématisation et de publicisation du problème. L'intérêt principal de cette partie du prolongement consistait à retracer empiriquement l'enquête menée par un public inquiet relativement restreint, habité par un « devoir moral », en vue d'une résolution du problème. Rendre compte de l'enquête permet de saisir toute sa complexité, notamment en termes d'« activités » de ses membres (notamment les activités de description). Celles-ci gagnent à être comprises comme constituant « à la fois les membres qui agissent, leur expérience et leur environnement » (Cefai et Terzi, 2012 : 14). En cela, mon approche prend en compte le sérieux avec lequel la situation problématique est vécue, perçue et traitée par ceux qui tentent de contrôler les conséquences indirectes de la pratique des jeux vidéo violents. Elle met également au jour la place prévue pour les « para-destinataires » dans le dispositif énonciatif des textes analysés (Terzi

et Bovet, 2005), soit des para-destinataires qui seraient appelés à se constituer en un Public avec un P majuscule (Dewey, 2010b [1927]).

La section « Prolongement » a également permis de retracer la transformation opérée du problème public entre 2010 et aujourd'hui. Sa troisième partie s'est intéressée à la phase de prise en charge étatique du problème, prise en charge qui était seulement envisagée au moment de la publication du chapitre original. Dès 2015, la question de la protection de la jeunesse face aux contenus violents a élargi la thématique des jeux vidéo violents pour l'inclure dans un ensemble de « contenus inappropriés ». Le pouvoir exécutif national a donné le mandat au Département fédéral de l'Intérieur (DFI) de rédiger un avant-projet de la Loi fédérale sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo (LPMFJ), qui doit se baser sur un système unifié d'indication de la limite d'âge et sur la corégulation, entre acteurs des domaines des films et des jeux vidéo d'un côté, et l'État de l'autre. Cette prise en compte de l'évolution de la résolution du problème a montré empiriquement la part d'indétermination inhérente à l'« horizon d'attente » des problèmes publics (Koselleck, 1990). Si en 2010, la projection de la clôture du problème des jeux vidéo violents semblait proche avec l'interdiction générale en ligne de mire, le problème a muté en une protection des mineurs contre les contenus inadéquats sans que cela ne soit ni re-problématisé ni re-publicisé dans le milieu des années 2010. Ainsi, la saisie de l'expérience temporelle de l'enquête dans son déroulement contingent évite de concevoir l'histoire du problème public comme une suite d'étapes qui s'enchaînent mécaniquement, contrairement à ce que suggère le modèle de Spector et Kitsuse (1977). Mais plus généralement, l'intérêt d'une analyse empirique de l'enquête menée en lien avec le problème des jeux vidéo violents réside dans les réponses apportées à l'invitation de Widmer à saisir comment la collectivité politique suisse se « réfléchit « localement », s'organise et se transforme, quelles questions elle se pose, quelles expériences et quelles régulations elle se donne » (Acklin Muji *et al.*, 2009 : 23). Si dans les années 2000, la restauration de l'ordre moral passait impérativement par une interdiction des jeux vidéo violents pour certains, il semble que la question de l'ordre moral suisse ne se conçoive plus aujourd'hui de la sorte. Cette observation indique que l'expérience des jeux vidéo violents a une part d'« incomplétude » (Quéré, 2015b). L'analyse a montré que des spectateurs se sont conjointement intéressés au problème de la pratique des jeux vidéo violents, par moments, avant de porter leur attention sur d'autres événements de la vie publique. Cela s'est fait sans pour autant qu'ils quittent leur condition de spectateur afin de former un Public.

## Variations dans les pratiques de description médiatique

Saisir l'expérience des jeux vidéo violents dans l'espace public médiatique a consisté d'une part à analyser les comptes rendus médiatiques de l'enquête menée par un public politique dans le but de le résoudre, et d'autre part à considérer l'expérience des instances médiatiques comme une expérimentation. Ce deuxième aspect mérite quelques précisions. En effet, nous avons vu que les énonciateurs journalistiques sont également affectés par les troubles qui surgissent. Ils peuvent parfois sembler interloqués par la pratique des jeux vidéo violents : ils en ont de ce point de vue une expérience, comme tout un chacun, et n'occupent pas une position de surplomb, contrairement à ce que certains de leurs membres aimeraient parfois à le croire (Bovet et Terzi, 2012). En « expérimentant » ladite pratique, ils vont agir, soit se poser des questions, chercher des réponses, enquêter, etc. Entre « le subir et l'agir » (Dewey, 2010b [1927]) liés au problème des jeux vidéo violents, les énonciateurs médiatiques vont donc en proposer une « mise en forme et une mise en sens » (Bovet, 2007) sous la forme d'*accounts*. C'est ce que j'ai nommé la configuration médiatique, forcément protéiforme, du problème public, déployée dans le chapitre 4, [La configuration du problème public par les médias](#). Nous avons également vu que les médias ne se contentent pas de relater les épisodes les plus marquants des épreuves qui parcourent l'enquête menée par le public constitué autour de la figure de Näf. La mise en forme et la mise en sens médiatiques instituent une identité spécifique au problème. En ce sens, l'expérience des jeux vidéo violents dans l'espace public médiatique entretient un lien de dépendance réciproque avec celle « expérimentée » dans les arènes politico-parlementaires.

L'article original, [« Régler la question des jeux vidéo violents en Suisse »](#) (Perret, 2013), a tout d'abord comparé les comptes rendus des deux quotidiens romands *L'Express – L'Impartial* et *Le Temps* à la suite de la décision du Conseil des États d'accepter les motions Hochreutener (07.3870 Motion Hochreutener, 2007) et Allemann (09.3422 Motion Allemann, 2009) le 18 mars 2010 (EXIM, 19.03.2010; LT, 19.03.2010). En employant les outils méthodologiques de la sociologie pragmatiste, j'ai montré que les énonciateurs médiatiques proposent des rapports différenciés au problème des jeux vidéo violents (Garfinkel, 2007 [1967]). Ceci a été rendu possible en effectuant une analyse énonciative des deux textes, qui a fait ressortir premièrement l'existence d'un contrat de communication propre à chaque titre. Deuxièmement, l'analyse a indiqué l'existence d'une « composante narrative » du problème des jeux vidéo violents (Terzi et Bovet, 2005), qui lui permet d'être mis en récit (Ricoeur, 1991; Terzi et Bovet, 2005). Enfin, l'article original a indiqué que les deux énonciateurs ont pris position dans la controverse : d'une part, *L'Express – L'Impartial* a déploré la situation problématique et la solution institutionnelle proposée. D'autre part, *Le Temps* s'est opposé à la décision des « parlementaires » en endossant les propos de deux protagonistes hostiles à la décision prise par les « parlementaires ».

Pour discuter plus globalement de l'expérience des jeux vidéo violents dans l'espace public médiatique, j'ai flanqué l'article original de trois rajouts qui me semblaient indispensables pour un travail de thèse.

- Premièrement, j'ai réalisé une analyse du traitement médiatique du problème sous forme de narration composée de citations provenant d'un corpus de 679 textes médiatiques. La première phase de la narration a indiqué que les jeux vidéo sont considérés comme un phénomène étrange au début des années 90, dont la violence contenue dans certains des jeux inquiète. La tuerie de Columbine (USA, 1999) a marqué un tournant dans le traitement spécifique des jeux vidéo violents, qui deviennent dès lors plus spécifiquement associés aux comportements dangereux d'une jeunesse dont les adultes doivent se préoccuper. Le problème a rebondi ensuite de cas en cas, en fonction d'actualités tragiques (tueries, attentats et faits divers), de la sortie de jeux vidéo controversés ainsi qu'à la publication de certaines études scientifiques sur les effets des jeux vidéo violents. L'analyse de la dynamique de problématisation et de publicisation qui s'est ensuivie a montré que les comptes rendus médiatiques étaient plus nombreux dans la partie alémanique que dans la partie romande du pays. L'asymétrie dans les traitements médiatiques linguistiques tient notamment à l'emploi de catégories différentes pour décrire le problème. Le terme de *Killergame* ou de *Killerspiel* (terme germanophone) suppose un tout autre « programme d'actions » (Widmer, 1999a) que ne le laisse entendre la catégorie des jeux vidéo violents (terme francophone). L'asymétrie prévaut également quant à la mention du député au Grand Conseil bernois, Näf, dans les discours médiatiques. Ce dernier s'est revêtu du statut de porte-parole d'un public inquiet chargé de mener l'enquête de part et d'autre du pays. Si ce statut s'est révélé stable et a été légitimé dans les discours médiatiques, le discours de Näf aura eu davantage l'occasion d'être entendu dans la partie alémanique que dans la partie francophone du pays. Le député a enfin été associé aux procédures institutionnelles qui ont tendu vers une interdiction des jeux vidéo violents à la fin des années 2000. Par la suite, le problème a été re-publicisé par à-coups, indiquant que sa réception médiatique a été saisie comme une « résignation désenchantée » (Bovet, à paraître), de type « que peut-on bien y faire ? », sans qu'il ait été considéré dès lors comme une « question d'intérêt national ». Les spectateurs des textes médiatiques ont ainsi répondu à la question de savoir s'il fallait s'inquiéter ou se mobiliser. Le fait qu'ils soient restés une nouvelle fois dans la position de spectateur indique bien qu'il y ait eu une inquiétude partagée, mais pas qu'elle n'a pas constitué pas une condition suffisante pour que les spectateurs deviennent des agents d'un public politique.
- Deuxièmement, l'article original a été précédé par une analyse de la couverture du médium vidéoludique de manière générale<sup>1</sup>, par les deux quotidiens romands *L'Express – L'Impartial*

---

<sup>1</sup> L'analyse s'est basée sur un corpus de 466 articles des quotidiens *L'Express – L'Impartial* et *Le Temps*.



et *Le Temps* entre 2007 et 2010. D'une part, les jeux vidéo violents ont été clairement thématiques par le premier quotidien, qui propose un contrat de communication à des lecteurs adultes pouvant être compris parfois comme des parents, de type « regardez à quoi s'adonnent les jeunes ». À l'inverse, *Le Temps* considérait le jeu vidéo comme un produit *high-tech* parmi d'autres, comme une industrie qui génère des revenus, et moins – voire pas du tout – comme une pratique inquiétante. Le contrat de communication du *Temps* définit le destinataire comme un agent économique qui pourrait utiliser ou consommer des produits *high-tech*. D'autre part, l'analyse a montré qu'il existait un contrat de communication spécifique pour chacune des rubriques des deux quotidiens. En fonction de l'endroit dans lequel sont rédigés les articles, des lectorats implicites aux intérêts différents sont envisagés (Widmer, 1999c).

- Troisièmement, le prolongement qui a suivi l'article original entendait dépasser la simple analyse du champ médiatique au moyen du seul contrat de communication. J'ai donc élucidé empiriquement la « façon dont un média propose à son audience un rapport spécifique à une situation problématique » (Bovet, 2007 : 30). Il en est ressorti que l'insertion dans la rubrique « Suisse » des articles analysés de *L'Express – L'Impartial* et du *Temps*, les deux fois, atteste de la problématique (Quéré et Terzi, 2015) du sujet dans l'espace public suisse. Malgré cela, les différentes dimensions analysées dans le prolongement ont montré que les titres divergent quant à l'importance à accorder au problème. L'article de *L'Express – L'Impartial* et celui du *Temps* diffèrent tant sur la thématisation du problème – à l'exception de la critique de la catégorie « parlementaires » – et la temporalité de son traitement que sur la solution préconisée pour y « remédier ». Il en a résulté deux comptes rendus, issus de la même décision politique, qui proposent des rapports différenciés au problème. Le premier, celle de *L'Express – L'Impartial*, considère le problème des jeux vidéo violents comme un problème public, tout en déplorant *a priori* que l'interdiction totale n'y change rien. À l'inverse, j'ai avancé que l'on pourrait voir dans le traitement médiatique du *Temps* une formulation de la problématique en termes de « problème de société ». S'il y a bien problématisation de la situation, *Le Temps* n'a pas conçu la publiciser davantage, verrouillant en ce sens la dynamique de publicisation et la recherche de solution. Dit autrement, le journal a proposé de considérer qu'il n'y avait pas de problème et qu'il n'y avait aucune raison de chercher à constituer un public, désavouant ainsi les initiatives politico-parlementaires.

L'intérêt de saisir empiriquement l'expérience des jeux vidéo violents dans l'espace public médiatique, à l'aide des outils de sociologie pragmatiste, est de prendre en compte les différentes activités de « rendre compte » dans toute leur complexité et leur variété. Je relèverai encore deux lignes de force des liens qu'entretiennent les discours politico-parlementaires et médiatiques. Le devoir moral, d'abord. Tout comme le public inquiet du problème public, de nombreux comptes

rendus médiatiques sont traversés par un devoir moral quand il s'agit de traiter des jeux vidéo violents. Par exemple, « 'Il faut une loi pour protéger les mineurs' » (LT, 26.05.2009) et « 'Il faut protéger la jeunesse' » (LM, 12.11.2009) sont certes des titres rapportant des propos de politiciens troublés, mais l'analyse énonciative des tous les éléments de ces articles montre que leurs auteurs émettent un jugement moral négatif quant aux jeux vidéo violents. De même, des énoncés comme « Et c'est bien qu'on en parle, de ces jeux vidéo violents » (RTS, 16.09.2009) et « Parlons-en de ces problèmes » (RTS, 06.06.2016) signalent que les énonciateurs journalistiques sont également affectés par la pratique des jeux vidéo violents. Ils s'interrogent ainsi quant aux actions à mener pour contrôler les conséquences indirectes de cette pratique. Le désaveu des parlementaires, enfin. Si les discours médiatiques peuvent émettre un jugement moral quant au problème, on constate avec l'analyse des articles de *L'Express – L'Impartial* (19.03.2010) et du *Temps* (19.03.2010) qu'ils produisent également un jugement des actions des parlementaires. Le point commun des deux articles était justement que les « politiciens n'y comprennent rien ». Un tel désaveu peut se retrouver dans le dépôt des nombreuses initiatives cantonales auprès du Parlement fédéral. Ces initiatives entendent montrer à l'échelon national que le problème est d'intérêt général, d'une part. Mais, d'autre part, elles attestent d'un désaveu *a priori* : pour être sûrs que le problème soit réglé, ce sont les parlementaires à l'échelon cantonal qui se doivent de rappeler à leurs homologues fédéraux la nécessité de régler le problème. L'analyse des comptes rendus médiatiques indique qu'une certaine partie de la collectivité est embarrassée face à une pratique jugée problématique, mais qui semble très difficile à comprendre. Les discours médiatiques qui saisissent le problème à l'aune de la « violence des jeunes » relèvent qu'il s'agit quasiment d'un problème générationnel, comme s'il n'était pas possible de comprendre les pratiques de la nouvelle génération, qui aurait une sorte d'étrangeté radicale. « Les parlementaires n'y comprennent rien » mais certains énonciateurs journalistiques n'ont pas l'air de s'estimer beaucoup plus compétents, comme l'atteste notamment la désapprobation formulée dans l'article de *L'Express – L'Impartial* (EXIM, 19.03.2010).

## Saisir l'expérience vidéoludique : les joueurs ne sont pas des idiots culturels face à la violence

L'article original, [« Retrouvez-moi sur Twitch ! »](#) (Perret, 2020), a décrit le travail de configuration effectué par la joueuse de jeux vidéo et *streameuse* Pixelle pour faire converger son public, notamment celui présent sur Youtube, vers la plateforme Twitch.tv. *Le live streaming* est présenté comme l'expérience ludique ultime, où complicité et *fun* sont attendus et accomplis, tant par l'énonciatrice que par les destinataires. L'analyse de vidéos a montré plusieurs dimensions de la production et de la gestion de *live streaming* comme multi-activité complexe. Dans ce sens, l'article contenait notamment des descriptions des différentes strates de la performance vidéoludique et scénique de Pixelle, produites lors de quelques sessions de jeu, quand elle a subi ou a initié des événements à l'intérieur de la partie. De plus, tout un pan de la multi-activité complexe a consisté,

pour la joueuse, à gérer le « compagnonnage » fragile (Motta, 2019) entre le public et elle à l'aide de « techniques relationnelles » (Cochoy, 2008; Jammet, 2015; 2016; 2019). L'article a montré que les agissements et les descriptions de Pixelle oscillent constamment entre le sérieux et l'ironie. Certains spectateurs se sont donc permis d'interagir avec elle sur ce registre mi-sérieux, mi-ironique, ce qui a pu produire des interactions qui frisaient le *trolling* dans un contexte de para-pratiques vidéoludiques problématiques (dont la masculinité toxique *geek*). L'analyse a indiqué que la limite tolérée par Pixelle, entre l'acceptable et l'inacceptable, était ténue. L'observation des interactions a ainsi permis de voir le travail de face (*facework*) effectué pour maintenir une situation ludique coûte que coûte (Goffman, 1961; 1974 [1967]).

Produire une performance vidéoludique et scénique, et gérer le compagnonnage fragile entre *streameuse* et spectateurs : ces deux thématiques ont été décrites plus spécifiquement dans la section « Prolongement », à la suite des observations de sessions de jeux vidéo violents que Pixelle a publiées sur ses chaînes Twitch et Youtube. Le prolongement a permis, d'une part, de broser la texture phénoménologique des situations de diffusion en direct des jeux considérés comme violents que sont *Garry's Mod Dark RP* (Facepunch Studios, 2004) et *Grand Theft Auto Online* (Rockstar Games, 2013). D'autre part, la description des séquences de jeu et des interactions en lien a mis au jour différents moments et différents lieux d'expression de la violence :

- Premièrement, la « rhétorique procédurale » des jeux vidéo, soit le fait d'employer du code ou de programmer de manière persuasive (Bogost, 2007), permet ou impose de « faire faire » certaines actions aux joueurs. Dans cet ordre d'idée, j'ai détaillé la mise à disposition programmatique des potentialités de violence dans les deux jeux décrits ci-dessus.
- Deuxièmement, il y a l'effectuation ou non de ces potentialités de violence, c'est-à-dire l'« appropriation » des dispositifs vidéoludiques par le joueur (Bonenfant, 2015; Bonenfant et Arsenault, 2016; Schott, 2016). Dans le prolongement de cette idée, la violence est thématifiée dans les *accounts* qu'en fait la personne qui diffuse la partie de jeu. C'est en ce sens que la violence dans les jeux vidéo peut devenir un « enjeu pratique » (Garfinkel et Wieder, 1992). Dans *Garry's Mod Dark RP*, la dimension « jeu de rôles » a occupé une bonne part du rapport qu'avait Pixelle avec le jeu et les autres joueurs. Partant, l'effectuation d'actes violents était attendue et devait être « bien réalisée » pour permettre le *fun* (Goffman, 1961) : j'ai rendu compte de nombreux exemples de « bonne tenue » de rôle dans des interactions où la violence constituait un enjeu pratique. Dans *GTA Online*, les potentialités de violence mises en place par le dispositif du jeu vidéo étaient employées de manière « insulaire » par Pixelle, c'est-à-dire qu'elles portent peu à conséquence dans l'interaction. Il ressort de mon travail empirique que la joueuse ne fait pas que de « jouer le jeu » (Schott, 2016), elle justifie ses actions en regard d'un arrière-fond moral tout en maintenant une attitude mi-sérieuse et mi-ironique. On peut retenir que, pour Pixelle, les actions sont envisagées comme moins

violentes quand elles sont aussi décrites comme davantage justifiées (Denham, Hirschler et Spokes, 2019). Par exemple, lorsqu'elle abat un personnage joueur dans *Garry's Mod Dark RP*, elle invoque la légitime défense, celui-ci ayant pointé son arme sur elle. Si sa justification emprunte au registre moral du dédouanement, il y a néanmoins une claire orientation de Pixelle vers la violence afin de produire un éventuel « temps fort » (Triclot, 2013b; Boutet *et al.*, 2014; Caïra, 2018; Ter Minassian *et al.*, 2021) qui participe du *fun*.

- Troisièmement, dans une situation de *streaming*, il y a les interactions produites autour d'événements de jeu (Mondada, 2012; Recktenwald, 2017) mais également les échanges entre le vidéaste et son public. Commenter et émettre des énoncés en lien avec la violence dans et autour du jeu sont des aspects qui sont revenus dans la situation. Mais plus avant, c'est la violence même de certaines interactions et le travail de face (*facework*), qui est mené pour rétablir le lien qui unit Pixelle à son public, qui ont été interrogés.

L'originalité du chapitre tient dans la description des différents statuts de participation des diffusions en direct de la vidéaste. Des spectateurs regardent et commentent la performance de la joueuse aux prises avec la violence. Dans un même mouvement, celle-ci se fait la spectatrice de ses propres actions dans le jeu, tout en animant ses *streams*. Pour Pixelle, la violence et la moralité de ses propres actes sont une « ressource cruciale de l'*accountability* » de ses actions (Bovet, 2007 : 283). Ainsi, le problème de la violence dans les jeux vidéo est un élément que Pixelle, les autres joueurs et le public « utilisent pour “interpréter” [moralement] des conduites » (Wieder, 1974 : 130, traduit et cité par Terzi, 2010 : 176). Ces remarques me permettent de revenir au concept de *gameness* avancé par Schott (2016). Si « jouer le jeu » (*to play the game*) suppose des joueurs de produire une performance « actée » dans un système de règles, cela revient à proposer une simple assignation à se conformer à la mécanique du système de règles (Triclot, 2011; Schott, 2016). Or, que nous apprend l'analyse empirique des sessions de jeu de Pixelle ? Non seulement se défend-elle de devoir « jouer le jeu », mais en plus, elle indique que le jeu la transforme. Cette dimension transformative est abordée dans la partie suivante.

## « Le jeu transforme le joueur »

« On va braquer quelqu'un, c'est trop triste franchement, j'suis pas du tout comme ça, j'suis quelqu'un de gentil, j'ai pas du tout l'habitude » (Pixelle, 2015a). Ce commentaire de Pixelle peut être discuté en regard des concepts de « rhétorique procédurale » et de « rhétorique processuelle », tels que mentionnés par Bonenfant et Arsenault (2016).

D'une part, la logique de la rhétorique procédurale consiste à dire que le jeu fait faire des actions au joueur (Bogost, 2007). On retrouve ainsi l'idée de « jouer le jeu » chez Schott (2016). Dans notre cas, Pixelle énonce que le jeu lui « fait faire » le braquage. En employant des termes goffmaniens (1987 [1981]), on pourrait dire qu'elle occupe les fonctions d'animatrice (c'est elle qui porte le

commentaire) et d'autrice (c'est elle qui choisit la manière d'en rendre compte). Seulement, elle attribue au jeu la fonction de « responsable », soit « celui » qui porte la responsabilité de ce qui va se produire. D'autre part, Pixelle indique que le jeu lui « fait être » une braqueuse, soit quelqu'un qui commet des actes violents, ce qu'elle « n'est pas du tout » : « j'suis quelqu'un de gentil, j'ai pas du tout l'habitude ». Le « faire être » correspond à la rhétorique processuelle, selon Bonenfant et Arsenault (2016).

Ces deux logiques se retrouvent dans les discours publics qui exigeaient l'interdiction des jeux vidéo violents, et plus particulièrement dans les interventions de Näf. D'après lui, les *Killergames* « font faire » des actes immoraux aux joueurs (rhétorique procédurale), afin que ceux-ci puissent gagner la partie. Dans la plainte qu'il dépose contre Media Markt en 2007, il stipule que le succès dans *Stranglehold* (Midway Games, 2007) est possible « uniquement au travers de meurtres cruels et répétés, qui, suivant leur fréquence et leur répétition, peuvent produire une représentation entêtante de la violence » (Näf, 2007). Ici, c'est la morale du jeu qui est mise en cause, ce dernier récompensant des actions immorales. Näf semble envisager que l'immoralité du jeu soit une circonstance aggravante, car elle dépasse la passivité du spectacle de la violence dans sa simple représentation, telle que sous-entendue dans l'article 135 du Code pénal suisse. Näf va plus loin dans son argumentaire lorsqu'il dépose sa motion au Grand Conseil bernois, demandant qu'une initiative cantonale vise l'interdiction des jeux vidéo violents (Motion 291-2007). En effet, si les *Killerspielen* font faire des actions immorales de manière virtuelle, il n'y aurait qu'un pas à franchir pour qu'ils « fassent faire » des actions immorales dans la réalité. C'est ce qu'il sous-entend lorsqu'il affirme que les tueries « survenues à Littleton (États-Unis), Erfurt, Tessin (Allemagne) et Tuusula (Finlande) confortent l'hypothèse selon laquelle ces jeux vidéo incitent certains joueurs à passer du virtuel à la réalité » (*Ibid.*). Ce passage du virtuel à la réalité « ferait être » des joueurs en tueurs.

La combinaison des dimensions procédurale et processuelle pourrait être reliée à ce que j'ai nommé plus haut la « dimension transformative » du jeu. Pour Pixelle, il faut bien entendu comprendre qu'elle emploie cette dimension comme une justification morale empreinte d'ironie : « j'suis pas du tout comme ça, j'suis quelqu'un de gentil ». À l'inverse, Näf entreprend une croisade morale afin de lutter contre la transformation potentielle des joueurs en tueurs en puissance. Ce faisant, il cherche à mobiliser un Public afin d'empêcher l'opérabilité du lien de causalité envisagé. Ce qui semble relier les expériences qu'ont Näf et Pixelle de la pratique des jeux vidéo violents, c'est l'autonomie problématique du jeu. Ni l'une ni l'autre ne semblent convaincus que ce soit juste un jeu. Pour Näf, la pratique des *Killergames* va avoir un impact sur des pratiques « hors jeu ». De ce fait, il faut les réguler pour prévenir de la violence réelle. Pour Pixelle, le jeu révèle des traits « réels » du joueur. Ainsi, il s'agit pour elle de faire un travail de *footing* constant (Goffman, 1987 [1981]) pour distinguer d'une part ce qui relève d'être pris au jeu – soit une sorte d'immersion par absorption ou par transport (Calleja, 2011) –, de jouer le jeu (*to play the game*) et de s'amuser ; et de

ce qu'on est vraiment d'autre part. Ce travail de *footing* vaut aussi pour les interactions de Pixelle avec son public. On peut s'amuser, par exemple, lorsque la joueuse produit des performances de jeu partiellement ratées, mais il y a des limites. Ainsi, les allusions sexistes et dégradantes débordent de la situation de *fun* recherchée. Ces exemples rejoignent l'idée formulée par Henricks : « we are as much the prisoners of situations as we are the masters of them » (2006 : 168). Dès lors, ces éléments me permettent d'affirmer que ni Näf ni Pixelle ne sont des « idiots » (*cultural dopes*) face la violence des jeux vidéo. Mon affirmation prend le contre-pied des écrits qui adoptent une posture ironique (Hacking, 2001) face aux acteurs (politiques, médiatiques, etc.) qui construiraient le problème public et participeraient pleinement à la propagation de la panique morale l'entourant. Ce faisant, ils dépossèdent les acteurs de leur part d'agentivité, ce concept étant compris comme « leur statut d'agent ou leur capacité et leur mode d'action » (Quéré, 2015c : 2). Mais Näf et Pixelle ne sont pas des marionnettes agies par des forces qui les dépassent : à la manière des « spectateurs émancipés » de Rancière (2008), ils jouent le rôle d'« interprètes actifs » (*Ibid.* : 29), qui élaborent leurs propres traductions des situations dans lesquelles chacune et chacun se trouvent pour « s'approprier l'« histoire » [des jeux vidéo violents] et en faire leur propre histoire » (*Ibid.*), ici sous-entendu comme leurs propres *accounts* et leurs propres actions. Il convient dès lors de reprendre ces éléments pour répondre, ci-dessous, à la question suivante : le problème des jeux vidéo violents, en Suisse, consiste-t-il en une panique morale ?

## L'emploi de la panique morale comme myopie ?

Au terme de ce travail de thèse, on est en mesure de pouvoir reprendre l'interrogation critique formulée en introduction : le cas suisse du problème des jeux vidéo violents se conçoit-il comme une énième « panique morale » construite par des entrepreneurs de morale (Becker, 1985 [1963]) ?

Pour rappel, une bonne partie de la littérature académique prônant l'innocuité de la violence dans les jeux vidéo emploie le terme de panique morale pour dénoncer les agissements d'acteurs politiques, médiatiques ou issus de milieux associatifs. Nous avons vu que Markey et Ferguson (2017a) la définissent comme un cycle d'amplification du phénomène, « auto-entretenu », qui suit quatre étapes. Premièrement, des membres « éminents » de la société s'inquiètent d'une nouvelle technologie, ou d'une nouvelle pratique. Cette inquiétude est reprise, deuxièmement, par les « médias et les politiciens » qui amplifient le phénomène en montrant ses potentiels dangers. Troisièmement, la recherche est appelée à faire sens de la pratique incriminée mais n'est capable que de produire de la « bouse pseudoscientifique » (*pseudoscientific muck*). Quatrièmement, les arènes médiatique et politique valident « sans discernement » (*uncritically*) la recherche basée sur les craintes émises dans les premières étapes. Leur définition fait quasiment figure d'exception dans la littérature analysée, car dans la plupart des autres travaux académiques, la panique morale est rarement explicitée. C'est ce que nous avons vu, par exemple, dans certains textes de Mauco

(2013b; 2014). Ainsi, il semble que l'emploi de la panique morale comme grille de lecture « allant de soi » du problème des jeux vidéo violents ait des conséquences épistémologiques fortes. En effet, dès lors que la notion de panique est mentionnée sans qu'un travail de restitution empirique du phénomène ne soit effectué, celle-ci est constituée implicitement comme « prêt-à-penser » (M. Dubois, 2007 : 128).

Si nous avons vu dans le chapitre 7 « [Retrouvez-moi sur Twitch !](#) » la fragilité du bon maintien des situations de jeu, nous constatons ici la « vulnérabilité de l'ordre public comme ordre moral » (Cefaï, 2007 : 128). De ce fait, la panique morale peut émerger lorsque l'ordre moral est menacé (*Ibid.* : 124). Mon travail d'analyse a montré que ce dernier s'est retrouvé questionné avec le problème des jeux vidéo violents sans pour autant qu'on puisse parler véritablement de « panique morale ». Les conditions du vivre-ensemble semblaient certes ébranlées, selon les *accounts* de différents discours publics et médiatiques qui rendaient compte des troubles partagés par des individus généralement indirectement touchés par le problème. Mais ici, point d'affolement ni de contagion exponentielle du phénomène. Des acteurs se sont constitués en un public pour tenter de restaurer l'ordre moral perçu comme étant menacé. Les solutions ont été proposées en procédant par expérimentation, comme l'illustrent les actions entreprises par Näf dans différentes arènes juridico-politico-médiatiques afin d'interdire les jeux vidéo violents. L'analyse empirique a montré l'intérêt de décrire l'arrière-plan normatif mobilisé par le député au Grand Conseil bernois. En traînant des distributeurs de jeux vidéo devant les tribunaux et en œuvrant à la conception d'une initiative cantonale visant l'interdiction des jeux vidéo violents, Näf s'est engagé pleinement dans la résolution du problème, payant de son argent et de sa personne<sup>1</sup>. Ce faisant, en partant du problème de la pratique des jeux vidéo violents, que de nombreux individus considèrent également comme un problème, le député ne fait pas « œuvre morte » (Dewey, 1967 [1938]). Nous sommes en mesure d'avancer qu'il s'est érigé en « entrepreneur de morale » (Becker, 1985 [1963]), Näf se montrant préoccupé par le contenu des lois actuelles pour en proposer des plus répressives. Cependant, les actions qu'il a menées avec ses alliés n'ont pas suffi à la survenue d'un Public avec un P majuscule.

Dans un même mouvement, des discours de presse faisaient état de troubles partagés, que des énonciateurs médiatiques exprimaient parfois d'eux-mêmes. Contrairement à ce que Cohen (2004 [1972]) reprochait à la presse de l'époque d'avoir produit au sujet des *Mods* et des *Rockers*, ici, point d'« invention d'un problème public » par les instances médiatiques du pays. L'analyse du traitement du problème par les quotidiens *L'Express* – *L'Impartial* et *Le Temps* indique que ce dernier est davantage compris comme un problème à « bas bruit », tant le sujet étant épisodiquement abordé

---

<sup>1</sup> Les actions de Näf ont été vertement critiquées par bon nombre de personnes, qui l'ont souvent ridiculisé dans son combat contre les *Killergames*.

qu'il est généralement lié à d'autres thématiques comme la violence des jeunes ou les *school shootings* (ce que Sørensen (2013) décrit comme du « remplissage » (*fill-in*)).

Le fait que le problème des jeux vidéo violents ne se comprenne pas comme une panique morale, dans notre cas, s'explique par deux raisons au moins. D'une part, les aspects les plus inquiétants du problème sont des tueries extra-nationales. D'autre part, le fonctionnement de l'espace public démocratique suisse empêche que bon nombre de troubles ne puissent se métamorphoser en enquêtes publiques<sup>1</sup>. Je me dois cependant d'apporter une nuance : les travaux dirigés par Widmer indiquent qu'en Suisse certains troubles tendent à être envisagés comme les manifestations d'une « crise identitaire » (Widmer, 2010a), comme par exemple les questions des « fonds en déshérence » (Terzi, 2003; 2005) ou de l'immigration (Mazzoleni, 2008). Ces exemples peuvent être interprétés comme des paniques morales, dont l'analyse porte sur les troubles qui entourent le vivre-ensemble (Cefaï, 2007). À l'inverse, la panique morale entourant les jeux vidéo violents a bel et bien pris forme lors d'événements comme les tueries de Columbine (USA, 1999) ou encore Sandy Hook (USA, 2012) et reste un phénomène observable empiriquement<sup>2</sup>.

La perspective de la sociologie pragmatiste, sous l'impulsion des travaux fondateurs en ethnométhodologie, ouvre la possibilité de décrire tant « ce que nous tenons pour acquis – au sujet de notre monde et de notre manière d'être au monde – comme autant d'accomplissements, pratiques et situés » (Quéré et Terzi, 2015), que ce qui pose problème. Je me suis donc efforcé à considérer, pour l'expérience des jeux vidéo violents, ce qui va de soi et ce qui est remis en cause ou problématisé comme des thèmes de recherche, qui méritent d'être investigués dans une enquête sociologique. En refusant d'employer la panique morale comme grille de lecture du problème, j'ai évité d'appliquer un soupçon généralisé (Cefaï et Pasquier, 2003) ou encore d'« adopter une posture sceptique, qui consisterait à *douter de tout* » (Quéré et Terzi, 2015).

Tout en gardant la posture décrite précédemment, soit de s'ouvrir à la problématique sans appliquer un doute systématique à l'enquête que l'on mène, je reviens une dernière fois sur les caractéristiques qui font que le problème des jeux vidéo violents en Suisse puisse se concevoir comme un problème qui n'aurait pas trouvé son Public.

---

<sup>1</sup> Voir à ce sujet, par exemple, la thèse de Céline Schnegg (2018), qui analyse diverses manières dont les professionnels de la santé éprouvent le risque « alcool et grossesse » en Suisse. Schnegg avance que « [l'absence] de continuité/coïncidence entre les épreuves qui ont lieu dans les différentes arènes peut expliquer que le risque n'émerge pas en tant que problème public en Suisse romande : son instabilité rend impossible la constitution d'une expérience [...] qui serait pourtant nécessaire à sa survenue dans l'espace public » (*Ibid.* : 3).

<sup>2</sup> Si mon texte laisse transparaître quelques doutes quant à l'emploi de la panique morale pour les tentatives de régulation des jeux vidéo violents en France, l'actualité française offre de nombreux exemples de paniques morales en cours. À titre d'exemple, les controverses qui ont suivi le meurtre de Samuel Paty en 2020 ont été clairement traversées par une panique morale. On peut donner le cas de ce collégien et de deux lycéens mis en garde à vue pour « apologie du terrorisme » suite au refus de respecter la minute de silence en hommage à Paty : <https://www.laprovence.com/actu/en-direct/6169231/.html>, consulté le 18/04/2021.



## La recherche du Public

À l'heure de refermer ce travail, revenons une dernière fois sur l'invitation maintes fois réitérée de la sociologie pragmatiste à analyser la manière dont la collectivité s'éprouve, mais également « comment elle se réfléchit, s'organise et se transforme, quelles questions elle se pose, quelles expériences et quelles régulations elle se donne » (Cefaï et Terzi, 2012 : 18). Mon travail de thèse a justement interrogé comment la collectivité suisse a fait l'expérience des jeux vidéo violents. Leur pratique a été saisie parfois comme un problème face auquel des agents se sont constitués en un public, pour le définir et pour proposer des solutions afin d'y faire face. Une telle affirmation suppose que le problème était suffisamment précis pour décrire les différentes étapes de la dynamique de problématisation, de publicisation et de recherche de solutions. Au contraire, nous avons vu que les questions qui se sont posées ainsi que les régulations envisagées se font faites de manière tâtonnante : si le problème de la violence des jeunes était d'intérêt national dans les années 2000, son proche parent, le problème des jeux vidéo violents, semblait causer davantage d'embarras pour une collectivité relativement indécise quant à sa nature et à son sort. Des acteurs ont bien essayé de constituer un Public autour du problème, mais rien de tel n'est survenu. Cette indécision et cet embarras collectifs s'expliquent par le statut de participation adopté par les différents publics qui ont « expérimenté » la pratique des jeux vidéo violents, dont la principale position fut celle de « spectateur ».

Revenons sur les « pas » de cette relative indécision. L'analyse des différents corpus de textes indique que des troubles liés aux jeux vidéo violents aient été partagés par des individus qui en ont fait l'expérience dans différentes arènes : des lecteurs s'en inquiètent dans les rubriques « forum » d'instances médiatiques, des élus réclament à différents niveaux des institutions politiques suisses que des actions soient prises pour y faire face, des énonciateurs médiatiques expriment être perplexes et quelque peu démunis. De ces troubles a émergé un public qui s'est constitué par tâtonnements, pour problématiser et publiciser la situation. La circonscription du problème s'est effectuée dans des arènes relativement restreintes : très vite, le débat se déroule principalement en sessions parlementaires cantonales et nationales ; les médias en parlent parfois, souvent lorsqu'il est possible de relier le problème des jeux vidéo violents à d'autres thématiques ; etc. La solution préconisée : légiférer. Faut-il légiférer chaque fois qu'une situation problématique se présente ? Une manière d'y répondre est de considérer que la problématisation n'est vertueuse « qu'à condition qu'elle s'autolimite afin de ne pas alimenter les dynamiques délétères du soupçon généralisé » (Quéré et Terzi, 2015). Antoine Chollet (2011) précise que l'on retrouve cette autolimitation dans les mécanismes de la démocratie directe en Suisse : « [Ils] ne sont pas la simple expression de la mauvaise humeur passagère des citoyens. Ils n'offrent pas davantage [...] un véritable pouvoir de proposition, mais ils représentent quelque chose comme un *pouvoir de réserve* toujours utilisable » (*Ibid.* : 59). Tant Chollet que des sociologues pragmatistes s'accordent sur le fait que la démocratie

directe a un effet principalement conservateur en Suisse (Terzi, 2005; Bovet, 2007; Bovet et Terzi, 2011a; Chollet, 2011; Quéré et Terzi, 2015) : « il suffit de retracer la manière dont les enjeux nationaux y sont traités pour découvrir à quel point il s'avère difficile d'y mener des enquêtes à leur terme » (Quéré et Terzi, 2015). Dans le cas du problème qui nous concerne, nous avons vu que l'autorégulation du secteur vidéoludique était jugée inefficace par certains agents sociaux et méritait qu'une loi interdise la distribution et la vente de jeux vidéo violents. Cette solution légale a été quelque peu délaissée au début des années 2010 pour être reconsidérée autrement, sous l'angle d'un projet de corégulation entre l'État et les acteurs des milieux du film et des jeux vidéo (la LPMFJ).

L'analyse des textes vidéoludiques a montré, dans un mouvement inverse, que la diffusion en direct de jeux vidéo (violents) relève d'une transaction privée. On peut ainsi dire que les joueurs et les spectateurs-amateurs ont fait (et continuent de faire) l'expérience des jeux vidéo violents, notamment en tant que spectateurs. Quand bien même cette expérience est partagée par une communauté de joueurs, elle est à concevoir comme une expérience privée. Le public des *live streams* de Pixelle est en ce sens très différent du Public deweyen que Näf et ses alliés cherchent à mobiliser. Le premier a pour caractéristique de ne pas être doté de parole publique dans les arènes politico-parlementaires et dans l'espace médiatique public. En ce sens, les membres de ce public ne sont pas appelés à se manifester dans des arènes publiques. S'ils le font à de rares occasions, nous avons vu qu'ils retournaient ensuite à leur position principale de spectateurs de la vie publique.

Ces observations questionnent la conception habituelle de la participation. Premièrement, la « participation à la vie en société » est souvent souhaitée<sup>1</sup> ou décrite comme l'« emblème » de l'idéal démocratique (Zask, 2011 : 14). À l'aide des textes de Quéré (2015a; 2015b), retenons qu'être spectateur est la première modalité de participation collective à l'expérience publique :

« les spectateurs du théâtre public ne sont pas isolés. Chacun peut, de son côté, et à des degrés variables, se préoccuper des événements et des situations publics, et de leur aboutissement ; mais il est peu vraisemblable que cette préoccupation demeure entièrement intime ou privée. Tout donne à penser qu'elle s'exerce en lien avec la conversation sociale, et qu'elle est influencée par elle. Celle-ci est une forme d'appropriation des événements et de participation à l'établissement collectif de leur signification. C'est en elle que se fait une part de la focalisation commune qui fait naître des espaces et des expériences publics » (Quéré, 2015b : 31).

Nous pouvons, deuxièmement, transposer ces qualificatifs à la condition de spectateur dans les situations vidéoludiques. Tant les joueurs que les non-joueurs assistent aux parties en leur qualité de spectateurs : les uns agissent et se voient agir, les autres participent en regardant les premiers

---

<sup>1</sup> À l'inverse, il est fréquent que des discours publics déplorent la non-participation à la vie publique. Cefai propose de dépasser le rapport dialectique entre participation et non-participation en parlant d'« inaction » quant à la vie publique : « L'inaction – individuelle et collective – apparaît la plus commune des actions – peut-être, aussi, la plus rationnelle ou la plus raisonnable, en l'absence d'information supplémentaire et de solution alternative » (Cefai, 2007 : 130).

jouer. Les spectateurs-non-joueurs peuvent prendre une forme spectrale ou agir en « automates » (Treleani, 2016, cité par Brouard, 2020). Leur participation se manifeste alors de différentes façons qui ont été décrites précédemment (Tekin et Reeves, 2017).

En spécifiant les expériences concrètes liées à la notion générique d'« expérience des jeux vidéo violents » dans trois contextes différents, la thèse met au jour la large palette des différentes positions possibles de « spectateur » que les pratiques du jeu vidéo violent instituent. La violence constitue une préoccupation dans les arènes politico-parlementaires, vidéoludiques et dans l'espace public médiatique. Dans les trois cas de figure, des spectateurs s'inquiètent de cette violence des pratiques vidéoludiques et s'interrogent sur ce qu'il convient de faire, comme l'illustrent ces données naturelles :

- « Je m'estime assez vigilante comme mère, mais jamais j'aurais vu la réelle influence de ces jeux en ligne si je n'étais pas aussi attentive. Je m'inquiète des enfants qui n'ont pas de garde-fou dans leur dos » explique dans *Le Temps* (16.06.2016) une spectatrice, mère d'un jeune enfant, en réaction à la diffusion du reportage « L'abus de jeux vidéo nuit à la santé » (RTS, 02.06.2016).
- Pixelle invoque la « légitime défense » pour justifier le fait qu'elle ait tiré sur un personnage dans une partie de *Garry's Mod Dark RP* (Facepunch Studios, 2004) : « Il a dit « Sors pas ton arme, euh, sinon j'te tue », donc euh ben ma foi, légitime défense, j'suis désolée, hein » (Pixelle, 2015a). Un tel énoncé indique la relation ambivalente de la joueuse à la violence, de type « nous savons bien tous que ce n'est pas moi qui appelle à la violence, mais quand même, il faut jouer le jeu ».
- « Le tireur de Winnenden a joué à un jeu vidéo le soir avant de commettre son crime. Cela aurait pu contribuer à son éruption de violence »<sup>1</sup> annonce un article de la *Neue Zürcher Zeitung*, qui présente plusieurs recherches opérant le lien de causalité entre consommation de jeux vidéo violents et passage à l'acte (NZZ, 15.03.2009).
- « Si vous pouvez gagner des points, par exemple en agissant comme un tueur, ça c'est toujours une situation avec beaucoup de tension [...] et naturellement, ça c'est très attrayant » justifie Näf lorsqu'il évoque les raisons justifiant l'interdiction des jeux vidéo violents qui « demandent d'employer la cruauté pour gagner » (RTS, 16.09.2009).

L'analyse empirique indique que ces inquiétudes et ces interrogations peinent toutefois à donner forme à un public politique, prêt à se mobiliser pour réguler le problème. Ces observations vont de pair avec la dimension de non-complétude de l'expérience, selon Dewey (2010a [1934]) : l'expérience des jeux vidéo violents est vécue par différents spectateurs de façon « rudimentaire »

---

<sup>1</sup> Traduit de la citation originale : « Der Amokläufer von Winnenden hat vor der Tat ein Video-Spiel gespielt. Das könnte seinen Gewaltausbruch begünstigt haben », notre traduction.

(*Ibid.* : 80). Nous faisons constamment l'expérience d'événements ou de problèmes (publics) dont nous ne nous préoccupons pas d'individualiser en les reliant à ce qui précède ou à ce qui suit, ni à des événements concomitants, et encore moins de les assimiler : « Il est des choses dont on fait l'expérience, mais pas de manière à composer *une* expérience. Il y a dévoiement et dispersion ; il n'y a pas d'adéquation entre, d'une part, ce que nous observons et ce que nous pensons, et, d'autre part, ce que nous désirons et ce que nous obtenons » (*Ibid.*). Partant du fait que nous sommes d'abord des spectateurs des événements dont nous faisons l'expérience, nous pouvons envisager l'expérience publique comme un processus graduel. Certains de ces événements peuvent nous échapper, comme glisse l'eau sur le dos d'un canard, ou ne pas retenir notre attention outre mesure. D'autres peuvent nous interroger ou nous inquiéter, mais l'absence d'une réponse de notre part indique notamment que nous ne sommes ni prêts à, ni capables<sup>1</sup> de quitter notre position de spectateur (Quéré, 2015a : 12). C'est donc au travers de l'examen des différents statuts de participation de l'expérience des jeux vidéo violents que le travail permet de saisir, plus généralement, comment la société suisse s'*expé*rience : ni l'expérience collective de problèmes, ni les interrogations qui leurs sont liées, ne garantissent la mise en place d'actions politiques fortes.

---

<sup>1</sup> C'est ce que Stavo-Debaugé suggère quand il dit qu'il existe des événements difficiles à encaisser (2012). Les chocs ou les échecs peuvent nous laisser dans une position de spectateur dépourvu de capacité d'action, ou tout simplement « sidéré » (Truc, 2016) par l'événement que nous venons d'« expériencer ».



## Bibliographie générale

### Références bibliographiques

- Abbott, Andrew Delano. 2001. « On the Concept of Turning Point ». In *Time Matters : On Theory and Method*, 240-260. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- Acklin Muji, Dunya. 2007. *Langues à l'école: quelle politique pour quelle Suisse? : analyse du débat public sur l'enseignement des langues à l'école obligatoire*. Transversales: langues, sociétés, cultures et apprentissages. Berne: Peter Lang.
- Acklin Muji, Dunya, Alain Bovet, Philippe Gonzalez, et Cédric Terzi. 2007. « De la sociologie à l'analyse de discours, et retour. Hommage à Jean Widmer ». *Réseaux*, n° 144: 267-277. <https://doi.org/10.3166/réseaux.144.267-277>.
- . 2009. « Discours, espace public et constitution des collectifs politiques: la démarche sociologique de Jean Widmer ». In *Le juste et l'injuste. Émotions, reconnaissance et actions collectives*, édité par Yann Guillaud et Jean Widmer, 19-44. Paris: L'Harmattan.
- Amato, Etienne Armand, et Etienne Péreny, éd. 2013. *Les avatars jouables des mondes numériques: théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*. Recherche, technologie, applications. Série Information, hypermédias et communication. Paris: Lavoisier.
- Amato, Etienne Armand, et Jean-Louis Weissberg. 2003. « Le corps à l'épreuve de l'interactivité: interface, narrativité, gestualité ». *Anomalie digital\_art*, n° 3: 41-51.
- American Psychological Association. 2015. « APA Review Confirms Link Between Playing Violent Video Games and Aggression ». <https://www.apa.org/news/press/releases/2015/08/violent-video-games>. 13 août 2015.
- Anderson, Craig A., et Brad J. Bushman. 2001. « Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature ». *Psychological Science* 12 (5): 353-359. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>.
- . 2002. « Human Aggression ». *Annual Review of Psychology* 53 (1): 27-51. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>.
- Anderson, Craig A., Douglas A. Gentile, et Katherine E. Buckley. 2007. *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*. New York, NY: Oxford University Press.
- Anderson, Craig A., Akiko Shibuya, Nobuko Ithori, Edward L. Swing, Brad J. Bushman, Akira Sakamoto, Hannah R. Rothstein, et Muniba Saleem. 2010. « Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review ». *Psychological Bulletin* 136 (2): 151-173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>.
- APA Task Force on Violent Media. 2015. « Technical Report on the Review of the Violent Video Game Literature ». Washington, DC: American Psychological Association. <http://www.apa.org/pi/families/violent-media.aspx>.
- Arnoult, Audrey. 2013. « La médiatisation des troubles liés à l'adolescence dans la presse quotidienne nationale française (1995-2009) ». Thèse en sciences de l'information et de la communication, Lyon: Université Lumière Lyon 2.
- Assemblée fédérale - Le Parlement suisse. 2003. 03.3298 - *Postulat Lenthard Doris. Violence des jeunes*. <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaeft?AffairId=20033298>.

- . 2004. 04.1123 - *Question Dunant Jean-Henri. Jeux vidéo violents.* <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20041123>.
- . 2006a. 06.3170 - *Motion Schweiger Rolf. Cybercriminalité. Protection des enfants.* <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20063170>.
- . 2006b. 06.3554 - *Motion Hochbreutener Norbert. Extension de la motion Schweiger à la représentation de la violence.* <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20063554>.
- . 2006c. 06.3646 - *Postulat Amberd Viola. Violence des jeunes. Pour que la prévention ait davantage d'impact et d'efficacité.* <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20063646>.
- . 2007a. 07.5190 - *Question Heim Bea. Jeux électroniques violents.* <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20075190>.
- . 2007b. 07.3665 - *Postulat Galladé Chantal. Médias de divertissement. Protéger les enfants et les adolescents de la violence.* <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20073665>.
- . 2007c. 07.3870 - *Motion Hochbreutener Norbert. Interdiction des jeux électroniques violents.* [http://www.parlament.ch/F/Suche/Pages/geschaefte.aspx?gesch\\_id=20073870](http://www.parlament.ch/F/Suche/Pages/geschaefte.aspx?gesch_id=20073870).
- . 2008a. 08.3265 - *Interpellation Donzé Walter. Protection des enfants et des adolescents contre la violence dans les médias d'après le modèle à succès néerlandais.* <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20083265>.
- . 2008b. 08.316 - *Initiative cantonale. Interdiction des jeux vidéo violents. Berne.* <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20080316>.
- . 2008c. 08.334 - *Initiative cantonale. Révision du Code pénal. St-Gall.* <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20080334>.
- . 2009a. 09.3394 - *Interpellation Flückiger-Bäni Sylvia. Jeux violents. Mesures du Conseil fédéral.* <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20093394>.
- . 2009b. 09.3422 - *Motion Allemann Evi. Interdiction des jeux violents.* [http://www.parlament.ch/F/Suche/Pages/geschaefte.aspx?gesch\\_id=20093422](http://www.parlament.ch/F/Suche/Pages/geschaefte.aspx?gesch_id=20093422).
- . 2009c. 09.313 - *Initiative cantonale. Mieux protéger les enfants et les jeunes contre la violence dans les jeux vidéo et les médias. St-Gall.* <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20090313>.
- . 2009d. 09.314 - *Initiative cantonale. Révision de l'article 135 CP. Tessin.* <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20090314>.
- . 2009e. 09.332 - *Initiative cantonale. Interdiction des jeux vidéo violents. Fribourg.* <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20090332>.
- . 2010a. 10.302 - *Initiative cantonale. Interdiction des jeux vidéo violents. Zoug.* <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20100302>.

- . 2010b. 10.3972 - *Motion Zisyadis Josef. Interdiction de jouets de guerre.* <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20103972>.
- . 2011. 11.301 - *Initiative cantonale. Protéger les jeunes contre les jeux et les sports violents.* Lucerne. <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20110301>.
- . 2014. 14.3250 - *Interpellation Grin Jean-Pierre. Violence des jeunes. Que faire?* <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20143250>.
- . 2015. 15.3114 - *Postulat Febr Jacqueline. Jeux vidéo. Rapport sur le potentiel que représente ce secteur pour la culture, la science et l'économie.* <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20153114>.
- . 2019. 19.3947 - *Motion Grin Jean-Pierre. États généraux sur la violence des jeunes.* <https://www.parlament.ch/fr/ratsbetrieb/suche-curia-vista/geschaefte?AffairId=20193947>.
- Astay, Cédric. 2016a. « Morale, délibération et responsabilité dans les jeux vidéo (1/2) ». *Implications philosophiques [en ligne]*, août. <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/ethique/morale-deliberation-et-responsabilite-dans-les-jeux-video-12/>.
- . 2016b. « Morale, délibération et responsabilité dans les jeux vidéo (2/2) ». *Implications philosophiques [en ligne]*, août. <http://www.implications-philosophiques.org/actualite/une/morale-deliberation-et-responsabilite-dans-les-jeux-video-22/>.
- Auray, Nicolas. 2003. « L'engagement des joueurs en ligne : Ethnographie d'une sociabilité distanciée et restreinte ». *Les Cahiers du numérique* 4 (2): 83-100.
- Auray, Nicolas, et Fanny Georges. 2012. « Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo. Entre formation professionnelle et apprentissages esthétiques autodidactes ». *Réseaux*, n° 175: 145-173.
- Auray, Nicolas, et Bruno Vétel. 2013. « L'exploration comme modalité d'ouverture attentionnelle ». *Réseaux*, n° 182: 153-186.
- . 2016. « La flânerie dans un jeu en ligne. Dynamiques de montée en compétence ». In *L'alerte ou l'enquête: une sociologie pragmatique du numérique*, par Nicolas Auray. Sciences sociales. Paris: Presses des Mines.
- Bainbridge, William Sims. 2010. *The Warcraft Civilization: Social Science in a Virtual World*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bajovic, Mirjana. 2013. « Violent video gaming and moral reasoning in adolescents: is there an association? » *Educational Media International* 50 (3): 177-191. <https://doi.org/10.1080/09523987.2013.836367>.
- Bandura, Albert. 2016. *Moral Disengagement: How People Do Harm and Live with Themselves*. New York, NY: Worth.
- Bareither, Christoph. 2017a. *Gewalt im Computerspiel: Facetten eines Vergnügens*. Bielefeld: transcript Verlag.
- . 2017b. « “That Was so Mean:D” – Playful Virtual Violence and the Pleasure of Transgressing Intersecting Emotional Spaces ». *Emotion, Space and Society* 25: 111-118. <https://doi.org/10.1016/j.emospa.2016.12.005>.
- Barker, Martin, et Julian Petley, éd. 1997. *Ill Effects: The Media/Violence Debate*. Communication and Society. London: Routledge.



- Barnabé, Fanny, Julie Delbouille, et Björn-Olav Dozo. 2019. « Immersion et réflexivité. L'avatar au cœur de la construction de la posture vidéoludique ». In *Le personnage contemporain*, édité par René Audet et Nicolas Xanthos, 107-120. Fiction Non fiction. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle.
- Barthe, Yannick, Damien de Blic, Jean-Philippe Heurtin, Éric Lagneau, Cyril Lemieux, Dominique Linhardt, Cédric Moreau de Bellaing, Catherine Rémy, et Danny Trom. 2014. « Sociologie pragmatique : mode d'emploi ». *Politix* 103 (3): 175-204. <https://doi.org/10.3917/pox.103.0173>.
- Bartholow, Bruce D., Brad J. Bushman, et Marc A. Sestir. 2006. « Chronic Violent Video Game Exposure and Desensitization to Violence: Behavioral and Event-Related Brain Potential Data ». *Journal of Experimental Social Psychology* 42 (4): 532-539. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2005.08.006>.
- Bartsch, Anne, Marie-Louise Mares, Sebastian Scherr, Andrea Kloß, Johanna Keppeler, et Lone Posthumus. 2016. « More Than Shoot-Em-Up and Torture Porn: Reflective Appropriation and Meaning-Making of Violent Media Content ». *Journal of Communication* 66 (5): 741-765. <https://doi.org/10.1111/jcom.12248>.
- Bavelier, Daphné, et Richard J. Davidson. 2013. « Brain Training: Games to Do You Good ». *Nature* 494 (7438): 425-426. <https://doi.org/10.1038/494425a>.
- Bavelier, Daphné, et C. Shawn Green. 2016. « The Brain-Boosting Power of Video Games ». *Scientific American* 315 (1): 26-31. <https://doi.org/10.1038/scientificamerican0716-26>.
- Becker, Howard S. 1985 [1963]. *Outsiders : études de sociologie de la déviance*. Traduit par Jean-Pierre Briand et Jean-Michel Chapoulie. Leçons de choses. Paris: Métailié.
- . 2001. « Sociologie visuelle, photographie documentaire et photojournalisme ». Traduit par Jean Kempf et Philippe Roussin. *Communications* 71 (1): 333-351. <https://doi.org/10.3406/comm.2001.2091>.
- Bediou, Benoît, Deanne M. Adams, Richard E. Mayer, Elizabeth Tipton, C. Shawn Green, et Daphné Bavelier. 2018. « Meta-Analysis of Action Video Game Impact on Perceptual, Attentional, and Cognitive Skills ». *Psychological Bulletin* 144 (1): 77-110. <https://doi.org/10.1037/bul0000130>.
- Bensley, Lillian, et Juliet Van Eenwyk. 2001. « Video games and real-life aggression: Review of the literature ». *Journal of Adolescent Health* 29 (4): 244-257. [https://doi.org/10.1016/S1054-139X\(01\)00239-7](https://doi.org/10.1016/S1054-139X(01)00239-7).
- Benson, Phil. 2017. *The discourse of Youtube: multimodal text in a global context*. Routledge studies in multimodality 15. London: Routledge.
- Berget, Benjamin. 2013. *L'histoire des jeux vidéo polémiques, 1. Jeux de course/action et jeux érotiques*. Paris: Mon Petit Editeur.
- . 2014. *L'histoire des jeux vidéo polémiques, 2. Jeux de torture et jeux d'horreur*. Paris: Mon Petit Editeur.
- Berry, Vincent. 2012a. « Ethnographie sur Internet : rendre compte du « virtuel » ». *Les Sciences de l'éducation - Pour l'Ère nouvelle* 45 (4): 35-58.
- . 2012b. *L'expérience virtuelle: jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Paideia. Education, savoir, société. Rennes: Presses universitaires de Rennes.
- Bessy, Christian, et Francis Chateauraynaud. 1995. *Experts et faussaires: pour une sociologie de la perception*. Leçons de choses. Paris: Métailié.
- Bingham, Christopher. 2017. « An Ethnography of Twitch Streamers: Negotiating Professionalism in New Media Content Creation ». Norman, OK: University of Oklahoma.

- Blanchet, Alexis. 2008. « Violence, cinéma et jeux vidéo : de la récurrence d'un même discours ». *Quaderni. Communication, technologies, pouvoir*, n° 67: 11-18. <https://doi.org/10.4000/quaderni.188>.
- . 2015. « Le spectateur de jeux vidéo ». *MEI - Médiation et information*, n° 39: 193-202.
- Blic, Damien de, et Cyril Lemieux. 2005. « Le scandale comme épreuve ». *Politix* 71 (3): 9-38. <https://doi.org/10.3917/pox.071.0009>.
- Boellstorff, Tom. 2013. *Un anthropologue dans « Second Life »: une expérience de l'humanité virtuelle*. Traduit par Olivier Servais et Grégory Dhen. *Anthropologie prospective* 11. Louvain-la-Neuve: Academia-L'Harmattan.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. New media / game studies. Cambridge, MA: MIT Press.
- . 2015. *How to Talk about Videogames*. *Electronic Mediations* 47. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Bogost, Ian, et Olivier Mauco. 2008. « Jeux des discours normatifs et enjeux de l'analyse. Avant-propos ». *Quaderni. Communication, technologies, pouvoir*, n° 67: 5-10.
- Boltanski, Luc. 1984. « La dénonciation ». *Actes de la recherche en sciences sociales* 51 (1): 3-40. <https://doi.org/10.3406/arss.1984.2212>.
- . 2012. *Enigmes et complots: une enquête à propos d'enquêtes*. NRF essais. Paris: Gallimard.
- Boltanski, Luc, et Laurent Thévenot. 1991. *De la justification: les économies de la grandeur*. NRF essais. Paris: Gallimard.
- Bonenfant, Maude. 2013. « Rôle de l'avatar et identité en ligne dans les jeux vidéo ». In *Agents, avatars et personnages virtuels*, édité par Renée Bourassa et Louise Poissant, 171-193. Québec, QC: Presses de l'Université du Québec.
- . 2015. *Le libre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*. Montréal, QC: Liber.
- Bonenfant, Maude, et Dominique Arsenault. 2016. « Dire, faire et être par les jeux vidéo. L'éthique et la performativité au prisme des rhétoriques procédurale et processuelle ». *Implications philosophiques [en ligne]*, août.
- Bonenfant, Maude, et Thibault Philippette. 2018. « Rhétorique de l'engagement ludique dans des dispositifs de ludification ». *Sciences du jeu [en ligne]*, n° 10 (octobre). <https://doi.org/10.4000/sdj.1422>.
- Bourdaa, Mélanie. 2019 [2015]. « L'histoire des jeux vidéo : sexe, drogue et armes à feu ? » *La Revue des Médias*, mars. <http://larevuedesmedias.ina.fr/lhistoire-des-jeux-video-sexe-drogue-et-armes-feu>.
- Bourdieu, Pierre. 1977. « Sur le pouvoir symbolique ». *Annales. Histoire, Sciences sociales* 32 (3): 405-411. <https://doi.org/10.3406/ahess.1977.293828>.
- Bourdieu, Pierre, et Jean-Claude Passeron. 1970. *La reproduction: éléments pour une théorie du système d'enseignement*. Le sens commun. Paris: Les Editions de Minuit.
- Boutet, Manuel. 2012. « Jouer aux jeux vidéo avec style. Pour une ethnographie des sociabilités vidéoludiques ». *Réseaux*, n° 173-174: 207-234.
- Boutet, Manuel, Isabel Colón de Carvajal, Hovig Ter Minassian, et Mathieu Tricot. 2014. « Au-delà du virtuel: interactions sociales et spatiales dans et autour d'un univers vidéoludique ». *MEI - Médiation et information*, n° 37: 103-116.
- Bovet, Alain. A paraître. « The Curious Publicity of Nanotechnology in UK and France ». In *Responsible Governance and Innovation*, édité par Philippe Larédo, Yanuar Nugroho, et Sally Randles. Cheltenham: Edward Elgar Publishing.

- . 2007. « La mise en question du génie génétique dans l'espace public suisse: Analyse des pratiques médiatiques de mise en forme et de mise en œuvre du débat public ». Thèse en sciences sociales, Fribourg: Université de Fribourg. <http://doc.rero.ch/lm.php?url=1000,40,2,20081021111930-HX/BovetA.pdf>.
- . 2013. *La démocratie et ses gènes : le génie génétique dans l'espace public suisse (1990-2005)*. Contrepied. Lausanne: Antipodes.
- . 2014. « Aperçus d'une sociologie inédite. Analyser les pronoms, les proverbes et les paradoxes ». In *Langage, activités et ordre social: faire de la sociologie avec Harvey Sacks*, édité par Alain Bovet, Esther González Martínez, et Fabienne Malbois, 165-186. Berne: Peter Lang.
- Bovet, Alain, Philippe Sormani, et Cédric Terzi. 2014. « The Televisual Accountability of Reality Tv: The Visual Morality of Musical Performances in Talent Shows ». In *Studies of Video Practices: Video at Work*, édité par Mathias Broth, Eric Laurier, et Lorenza Mondada, 208-233. New York, NY: Routledge.
- Bovet, Alain, et Cédric Terzi. 2011a. « Démocratie directe et dépolitisation ». In *Au delà de l'automne : alternatives sur le plan intérieur et perspectives européennes*, édité par Andreas Gross, Fredi Krebs, Dani Schönmann, et Martin Stohler, 167-175. Service public 10. St-Ursanne: Ed. Le Doubs.
- . 2011b. « Montrer et accomplir l'ordre politique. Ethnographie d'un débat à la télévision suisse romande ». In *Du civil au politique: ethnographies du vivre-ensemble*, édité par Mathieu Berger, Daniel Cefaï, et Carole Gayet-Viaud, 231-255. Action publique 8. Berne: Peter Lang.
- . 2012. « D'une catastrophe naturelle à une réussite humanitaire: le traitement public des événements de Gondo en Suisse ». In *L'expérience des problèmes publics*, édité par Daniel Cefaï et Cédric Terzi, 293-319. Raisons pratiques : épistémologie, sociologie, théorie sociale 22. Paris: Ed. de l'École des hautes études en sciences sociales.
- Bowman, Nicholas David. 2016. « The rise (and refinement) of moral panic\* ». In *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*, édité par Rachel Kowert et Thorsten Quandt, 22-38. New York, NY: Routledge.
- Boyer, Elsa. 2012. « Cut-scenes: L'Image entrecoupée ». In *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, édité par Elsa Boyer, Madeleine Aktypi, Elie During, Erwan Higuinen, Emmanuel Siety, et Paul Sztulman, 93-114. Montrouge: Bayard.
- Breem, Yves, et Boris Krywicki. 2020. *Presse start. 40 ans de magazines de jeux vidéo en France*. Montreuil: Omaké books.
- Brouard, Pauline. 2020. « Les pratiques intermédiaires du streaming de jeu vidéo : d'une culture du spectateur à une autre ? » *Télévision*, n° 11: 141-158 <https://doi.org/10.3917/telev.011.0141>.
- Burns, Ronald, et Charles Crawford. 1999. « School Shootings, the Media, and Public Fear: Ingredients for a Moral Panic ». *Crime, Law and Social Change* 32 (2): 147-168. <https://doi.org/10.1023/A:1008338323953>.
- Bushman, Brad J., et Craig A. Anderson. 2015. « Understanding causality in the effects of media violence ». *American Behavioral Scientist* 59 (14): 1807-1821. <https://doi.org/10.1177/0002764215596554>.
- Bushman, Brad J., et L. Rowell Huesmann. 2014. « Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression revisited: A reply to Elson and Ferguson (2013) ». *European Psychologist* 19 (1): 47-55. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000164>.
- Caillois, Roger. 2009 [1958]. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard.
- Caïra, Olivier. 2007. *Jeux de rôle: les forges de la fiction*. Société. Paris: CNRS Éditions.
- . 2018. « Les dimensions multiples de l'engagement ludique ». *Sciences du jeu [en ligne]*, n° 10. <https://doi.org/10.4000/sdj.1149>.

- Cairns, Paul, Anna Cox, et A. Imran Nordin. 2014. « Immersion in Digital Games: Review of Gaming Experience Research ». In *Handbook of Digital Games*, édité par Marios C. Angelides et Harry Agius, 337-361. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9781118796443.ch12>.
- Calleja, Gordon. 2011. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. In-Game. Cambridge, MA: MIT Press.
- Callon, Michel, Pierre Lascoumes, et Yannick Barthe. 2001. *Agir dans un monde incertain: essai sur la démocratie technique*. La couleur des idées. Paris: Ed. du Seuil.
- . 2009. *Acting in an Uncertain World. An Essay on Technical Democracy*. Traduit par Graham Burchell. Inside Technology. Cambridge, MA: MIT Press.
- Cayatte, Rémi. 2016. « L'appropriation de contenus vidéoludiques : les mondes possibles du jeu vidéo ». *¿ Interrogations ? [en ligne]*, n° 23. <http://www.revue-interrogations.org/L-appropriation-de-contenus>.
- Cefaï, Daniel. 1996. « La construction des problèmes publics. Définitions de situations dans des arènes publiques ». *Réseaux*, n° 75: 43-66. <https://doi.org/10.3406/reso.1996.3684>.
- . 2002. « Qu'est-ce qu'une arène publique? Quelques pistes dans une perspective pragmatiste ». In *L'Héritage du pragmatisme: Conflits d'urbanité et épreuves de civisme*, édité par Daniel Cefaï et Isaac Joseph, 51-83. La Tour d'Aigues: Editions de l'Aube.
- . 2007. *Pourquoi se mobilise-t-on?: les théories de l'action collective*. Paris: La Découverte.
- . 2009. « Postface. La fabrique des problèmes publics. Boire ou conduire, il faut choisir! ». In *La culture des problèmes publics: l'alcool au volant: la production d'un ordre symbolique*, par Joseph R. Gusfield, traduit par Daniel Cefaï, 219-318. Études sociologiques. Paris: Economica.
- , éd. 2010. *L'engagement ethnographique*. En temps & lieux 16. Paris: Ed. de l'École des hautes études en sciences sociales.
- . 2013a. « L'expérience des publics : institution et réflexivité (Sur la sociologie des problèmes publics 1/2) ». *EspacesTemps.net. Revue électronique des sciences humaines et sociales*, mars. <http://www.espacestemp.net/articles/lexperience-des-publics-institution-et-reflexivite/>.
- . 2013b. « Opinion publique, ordre moral et pouvoir symbolique (Sur la sociologie des problèmes publics 2/2) ». *EspacesTemps.net. Revue électronique des sciences humaines et sociales*, avril. <http://www.espacestemp.net/articles/opinion-publique-ordre-moral-et-pouvoir-symbolique/>.
- . 2019. « Les problèmes, leurs expériences et leurs publics : une enquête pragmatiste ». *Sociologie et sociétés* 51 (1-2): 33-91. <https://doi.org/10.7202/1074730ar>.
- . 2020. « La naissance de l'expérimentation démocratique. Quelques hypothèses de travail du pragmatisme ». *Pragmata*, n° 3: 270-355.
- Cefaï, Daniel, Marion Carrel, Julien Talpin, Nina Eliasoph, et Paul Lichterman. 2012. « Ethnographies de la participation ». *Participations* 4 (3): 7-48.
- Cefaï, Daniel, et Edouard Gardella. 2011. *L'urgence sociale en action: ethnologie du Samusocial de Paris*. Bibliothèque du MAUSS. Paris: La Découverte.
- Cefaï, Daniel, et Dominique Pasquier, éd. 2003. *Les sens du public: publics politiques, publics médiatiques*. Paris: PUF - Presses universitaires de France.
- Cefaï, Daniel, et Cédric Terzi, éd. 2012. *L'expérience des problèmes publics*. Raisons pratiques : épistémologie, sociologie, théorie sociale 22. Paris: Éd. de l'École des hautes études en sciences sociales.

- Cefai, Daniel, et Danny Trom, éd. 2001. *Les formes de l'action collective: mobilisations dans des arènes publiques*. Raisons pratiques : épistémologie, sociologie, théorie sociale 12. Paris: Ed. de l'École des hautes études en sciences sociales.
- Certeau, Michel de. 1990. *L'invention du quotidien, 1. Arts de faire*. Folio. Essais 146. Paris: Gallimard.
- Champlin, Alexander Doran. 2019. « Making Games Watchable: Broadcasting Video Games and Playing Attention ». Santa Barbara, CA: University of California. <https://escholarship.org/uc/item/01q0c2n8>.
- Charaudeau, Patrick. 2009. « Dis-moi quel est ton corpus, je te dirai quelle est ta problématique ». *Corpus*, n° 8: 37-66. <https://doi.org/10.4000/corpus.1674>.
- Chateauraynaud, Francis. 2011. *Argumenter dans un champ de forces: essai de balistique sociologique*. Pragmatismes. Paris: Petra.
- . 2016. « Pragmatique des transformations et sociologie des controverses. Les logiques d'enquête face au temps long des processus ». In *Histoires pragmatiques*, édité par Francis Chateauraynaud et Yves Cohen, 349-385. Raisons pratiques : épistémologie, sociologie, théorie sociale 25. Paris: Ed. de l'École des hautes études en sciences sociales.
- Chateauraynaud, Francis, et Didier Torny. 1999. *Les sombres précurseurs: une sociologie pragmatique de l'alerte et du risque*. Recherches d'histoire et de sciences sociales 87. Paris: Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales.
- Chaumont, Jean-Michel. 2012. « Des paniques morales spontanées? Le cas de la "rumeur d'Orléans" ». *Recherches sociologiques et anthropologiques* 43 (1): 119-137. <https://doi.org/10.4000/rsa.847>.
- Cheung, Gifford, et Jeff Huang. 2011. « Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator ». In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 763–772. CHI '11. New York, NY: ACM. <https://doi.org/10.1145/1978942.1979053>.
- Chollet, Antoine. 2011. *Défendre la démocratie directe : sur quelques arguments antidémocratiques des élites suisses*. Le savoir suisse. Lausanne: Presses polytechniques et universitaires romandes.
- Clift, Rebecca. 2016. *Conversation Analysis*. Cambridge Textbooks in Linguistics. Cambridge: Cambridge University Press.
- Coavoux, Samuel, Manuel Boutet, et Vinciane Zabban. 2017. « What We Know About Games: A Scientometric Approach to Game Studies in the 2000s ». *Games and Culture* 12 (6): 563-584. <https://doi.org/10.1177/1555412016676661>.
- Coavoux, Samuel, et Noémie Roques. 2019. « L'authenticité sur parole. Les discours des streamers de jeux vidéo entre réflexivité et présentation de soi ». Présenté à Les langages du jeu vidéo, Université de Lausanne, le 26 octobre 2019.
- . 2020. « Une profession de l'authenticité. Le régime de proximité des intermédiaires du jeu vidéo sur Twitch et YouTube ». *Réseaux*, n° 224: 169-196.
- Cobb, Roger, Jennie-Keith Ross, et Marc Howard Ross. 1976. « Agenda Building as a Comparative Political Process ». *American Political Science Review* 70 (1): 126-138. <https://doi.org/10.1017/S0003055400264034>.
- Cochoy, Franck. 2008. « Du lien au cœur de l'échange ». *Sciences de la Société*, n° 73: 105-126.
- Cohen, Stanley. 2004 [1972]. *Folk devils and moral panics: the creation of the mods and rockers*. 3rd ed. London: Routledge.
- Conein, Bernard. 1989. « Pourquoi dit-on bonjour? (Goffman relu par Harvey Sacks) ». In *Le parler frais d'Erving Goffman*, édité par Robert Castel, Jacques Cosnier, et Isaac Joseph, 196-208. Paris: Les Editions de Minuit.
- Conseil fédéral. 2009. « Les jeunes et la violence. Pour une prévention efficace dans la famille, l'école, l'espace social et les médias ». Berne: Conseil fédéral.

- . 2015a. « Jeunes et médias. Aménagement de la protection des enfants et des jeunes face aux médias en Suisse ». Berne: Conseil fédéral.
- . 2015b. « Jeunes et violence. État de la prévention et liens avec l'intervention et la répression ». Berne: Conseil fédéral.
- Cook, Christine, Juliette Schaafsma, et Marjolijn Antheunis. 2018. « Under the Bridge: An in-Depth Examination of Online Trolling in the Gaming Context ». *New Media & Society* 20 (9): 3323-3340. <https://doi.org/10.1177/1461444817748578>.
- Corneliussen, Hilde G, et Jill Walker Rettberg, éd. 2008. *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Critcher, Chas. 2003. *Moral panics and the media*. Issues in cultural & media studies. Buckingham: Open University Press.
- Dale, Gillian, Augustin Joessel, Daphné Bavelier, et C. Shawn Green. 2020. « A New Look at the Cognitive Neuroscience of Video Game Play ». *Annals of the New York Academy of Sciences* 1464 (1): 192-203. <https://doi.org/10.1111/nyas.14295>.
- Daneels, Rowan, Steven Malliet, Joyce Koeman, et Wannes Ribbens. 2018. « The Enjoyment of Shooting Games: Exploring the Role of Perceived Realism ». *Computers in Human Behavior* 86: 330-336. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.04.053>.
- Dayan, Daniel. 1992. « Les mystères de la réception ». *Le Débat*, n° 71: 141-157. <https://doi.org/10.3917/deba.071.0141>.
- Delbouille, Julie. 2016. « Négociateur avec un corps virtuel. Apports phénoménologiques à l'étude de la relation au corps dans le jeu vidéo ». *Implications philosophiques [en ligne]*.
- . 2019. « Avatar ». In *Culture vidéoludique!*, édité par Liège Game Lab, 59-67. Liège: Presses Universitaires de Liège.
- Denham, Jack, Steven Hirschler, et Matthew Spokes. 2019. « The Reification of Structural Violence in Video Games ». *Crime, Media, Culture: An International Journal*. <https://doi.org/10.1177/1741659019881040>.
- Denisova, Alena, et Paul Cairns. 2015. « First Person vs. Third Person Perspective in Digital Games: Do Player Preferences Affect Immersion? » In *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, 145–148. CHI '15. Seoul, Republic of Korea: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2702123.2702256>.
- Dewey, John. 1927. *The public and its problems: an essay in political inquiry*. New York, NY: Holt Publishers.
- . 1938. *Logic: The Theory of Inquiry*. New York, NY: Holt Publishers.
- . 1967 [1938]. *Logique: la théorie de l'enquête*. Traduit par Gérard Deledalle. Publications de l'Université de Tunis, Faculté des lettres et sciences humaines. Série 6, Philosophie-littérature, vol. 2. Paris: PUF - Presses universitaires de France.
- . 2010a [1934]. *L'art comme expérience*. Traduit par Jean-Pierre Cometti. Folio. Essais 534. Paris: Gallimard.
- . 2010b [1927]. *Le public et ses problèmes*. Traduit par Joëlle Zask. Folio. Essais 533. Paris: Gallimard.
- . 2011 [1916,1938]. *Démocratie et éducation ; suivi de, Expérience et éducation*. Traduit par Marie-Anne Carroi et Joëlle Zask. Paris: A. Colin.
- . 2012 [1925]. *Expérience et nature*. Traduit par Joëlle Zask. Bibliothèque de philosophie. Paris: Gallimard.
- Donovan, Tristan. 2010. *Replay: the history of video games*. Lewes: Yellow Ant.

- Downs, John, Frank Vetere, et Wally Smith. 2015. « Differentiated Participation in Social Videogaming ». In *Proceedings of the Annual Meeting of the Australian Special Interest Group for Computer Human Interaction*, 92-100. OzCHI '15. New York, NY: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2838739.2838777>.
- Dozo, Björn-Olav, et Boris Krywicki. 2018. « La presse vidéoludique ». In *Manuel d'analyse de la presse magazine*, édité par Claire Blandin, 209-222. Paris: A. Colin.
- Du, May. 2009. « Photo de presse et projets urbains. Etude de dispositifs journalistiques de visualisation ». In *Photo de presse*, édité par Gianni Haver, 201-214. Lausanne: Antipodes.
- Du, May, et Michaël Meyer. 2008. « Photographier les paysages sociaux urbains. Itinéraires visuels dans la ville ». *ethnographiques.org [en ligne]*, n° 17.
- Dubois, Michel. 2007. « La construction métaphorique du collectif: dimensions implicites du prêt-à-penser constructiviste et théorie de l'acteur-réseau ». *L'Année sociologique* 57 (1): 127-150. <https://doi.org/10.3917/anso.071.0127>.
- Dweck, Carol S., et Daniel C. Molden. 2005. « Self-Theories: Their Impact on Competence Motivation and Acquisition ». In *Handbook of Competence and Motivation*, édité par Andrew J. Elliot et Carol S. Dweck, 122-140. New York, NY: Guilford Press.
- Dye, Matthew W. G., C. Shawn Green, et Daphné Bavelier. 2009. « The Development of Attention Skills in Action Video Game Players ». *Neuropsychologia* 47 (8-9): 1780-1789. <https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2009.02.002>.
- Eco, Umberto. 1985. *Lector in fabula, ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*. Traduit par Myriem Bouzaher. Figures. Paris: Grasset.
- Eichenbaum, Adam, Daphné Bavelier, et C. Shawn Green. 2014. « Video Games: Play That Can Do Serious Good ». *American Journal of Play* 7 (1): 50-72.
- Eisner, Manuel, Denis Ribeaud, et Rahel Locher. 2009. « Prävention von Jugendgewalt ». Expertenbericht 05/09. Berne: Office fédéral des assurances sociales.
- Eliasoph, Nina. 2010. *L'évitement du politique: comment les Américains produisent l'apathie dans la vie quotidienne*. Traduit par Camille Hamidi. Études sociologiques. Paris: Economica.
- Elson, Malte, et Christopher J. Ferguson. 2014a. « Does doing media violence research make one aggressive? The ideological rigidity of social-cognitive theories of media violence and a response to Bushman and Huesmann (2013), Krahé (2013), and Warburton (2013) ». *European Psychologist* 19 (1): 68-75. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000185>.
- . 2014b. « Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression: Empirical Evidence, Perspectives, and a Debate Gone Astray ». *European Psychologist* 19 (1): 33-46. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000147>.
- Emerson, Robert M., et Sheldon L. Messinger. 1977. « The Micro-Politics of Trouble ». *Social Problems* 25 (2): 121-134. <https://doi.org/10.2307/800289>.
- Ermi, Laura, et Frans Mäyrä. 2005. « Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion ». In *Proceedings of DiGRA (Digital Games Research Association) 2005*. Vancouver: University of Vancouver.
- Ewoldsen, David R., Cassie A. Eno, Bradley M. Okdie, John A. Velez, Rosanna E. Guadagno, et Jamie DeCoster. 2012. « Effect of Playing Violent Video Games Cooperatively or Competitively on Subsequent Cooperative Behavior ». *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 15 (5): 277-280. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0308>.
- Favret-Saada, Jeanne. 1980. *Deadly words: witchcraft in the Bocage*. Traduit par Catherine Cullen. Cambridge, MA: Cambridge University Press.

- Féraud, Marius, et Eveline Huegli. 2015. « Schlussevaluation Gesamtschweizerisches Präventionsprogramm Jugend und Gewalt ». Forschungsbericht 7/15. Berne: Office fédéral des assurances sociales.
- Ferguson, Christopher J. 2008. « The School Shooting/Violent Video Game Link: Causal Relationship or Moral Panic? » *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling* 5 (1-2): 25–37. <https://doi.org/10.1002/jip.76>.
- . 2010. « Blazing Angels or Resident Evil? Can Violent Video Games Be a Force for Good? » *Review of General Psychology* 14 (2): 68-81. <https://doi.org/10.1037/a0018941>.
- . 2013. « Violent Video Games and the Supreme Court: Lessons for the Scientific Community in the Wake of Brown v. Entertainment Merchants Association ». *The American Psychologist* 68 (2): 57-74. <https://doi.org/10.1037/a0030597>.
- . 2015. « Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Game Influences on Children's and Adolescents' Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance ». *Perspectives on Psychological Science* 10 (5): 646-666. <https://doi.org/10.1177/1745691615592234>.
- Ferguson, Christopher J., et Elly A. Konjin. 2015. « She Said/He Said: A Peaceful Debate on Video Game Violence ». *Psychology of Popular Media Culture* 4 (4): 397–411. <https://doi.org/10.1037/ppm0000064>.
- Ferguson, Christopher J., et Cheryl K. Olson. 2013. « Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play ». *Motivation and Emotion* 37 (1): 154-164. <https://doi.org/10.1007/s11031-012-9284-7>.
- Ferguson, Christopher J., Cheryl K. Olson, Lawrence A. Kutner, et Dorothy E. Warner. 2014. « Violent Video Games, Catharsis Seeking, Bullying, and Delinquency: A Multivariate Analysis of Effects ». *Crime & Delinquency* 60 (5): 764-784. <https://doi.org/10.1177/0011128710362201>.
- Ferguson, Christopher J., et John C. K. Wang. 2019. « Aggressive Video Games Are Not a Risk Factor for Future Aggression in Youth: A Longitudinal Study ». *Journal of Youth and Adolescence* 48 (8): 1439-1451. <https://doi.org/10.1007/s10964-019-01069-0>.
- Fernandez-Vara, Clara. 2009. « Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance ». *MIT Web Domain*. <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/100276>.
- Fichez, Elisabeth, et Jacques Noyer, éd. 2001. *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*. Travaux et recherches. Villeneuve d'Ascq: Univ. Charles-de-Gaulle Lille 3.
- Fine, Gary Alan. 2002. *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- Fiske, John. 1989. *Television Culture*. Studies in Communication. Routledge. London: Routledge.
- Ford, Colin, Dan Gardner, Leah Elaine Horgan, Calvin Liu, a. m. tsaasan, Bonnie Nardi, et Jordan Rickman. 2017. « Chat Speed OP PogChamp: Practices of Coherence in Massive Twitch Chat ». In *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 858–871. CHI EA '17. New York, NY: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3027063.3052765>.
- Fox, Jesse, et Wai Yen Tang. 2014. « Sexism in Online Video Games: The Role of Conformity to Masculine Norms and Social Dominance Orientation ». *Computers in Human Behavior* 33: 314-320. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>.
- Gagnon, Benoît. 2012. « La violence dans les jeux vidéo et leurs effets : qu'en pensent les joueurs ? » *Criminologie* 45 (2): 133-155. <https://doi.org/10.7202/1013723ar>.
- Gamson, William A., et Andre Modigliani. 1989. « Media Discourse and Public Opinion on Nuclear Power: A Constructionist Approach ». *American Journal of Sociology* 95 (1): 1-37.



- Garfinkel, Harold. 1956. « Conditions of Successful Degradation Ceremonies ». *American Journal of Sociology* 61 (5): 420-424.
- . 1991. « Respecification: Evidence for Locally Produced, Naturally Accountable Phenomena of Order\*, Logic, Reason, Meaning, Method, Etc. in and as of the Essential Haecceity of Immortal Ordinary Society (I) an Announcement of Studies ». In *Ethnomethodology and the Human Sciences*, édité par Graham Button, 10-19. Cambridge: Cambridge University Press.
- . 2007 [1967]. *Recherches en ethnométhodologie*. Traduit par Michel Barthélémy, Baudouin Dupret, Jean-Manuel de Queiroz, et Louis Quéré. Quadrigé. Grands textes. Paris: PUF - Presses universitaires de France.
- Garfinkel, Harold, et Harvey Sacks. 1970. « On formal structures of practical action ». In *Theoretical sociology: perspectives and developments*, édité par John C. McKinney et Edward A. Tiryakian, 338-366. New York, NY: Appleton-Century-Crofts.
- Garfinkel, Harold, et D. Lawrence Wieder. 1992. « Two Incommensurable, Asymmetrically Alternate Technologies of Social Analysis ». In *Text in Context: Contributions to Ethnomethodology*, édité par Graham Watson et Robert M. Seiler, 175-206. Sage Focus Editions. Newbury Park, CA: Sage.
- Geertz, Clifford. 1986. *Savoir local, savoir global: les lieux du savoir*. Traduit par Denise Paulme. Sociologie d'aujourd'hui. Paris: PUF - Presses universitaires de France.
- Gentile, Douglas A., et J. Ronald Gentile. 2008. « Violent Video Games as Exemplary Teachers: A Conceptual Analysis ». *Journal of Youth and Adolescence* 37 (2): 127-141. <https://doi.org/10.1007/s10964-007-9206-2>.
- Gentile, Douglas A., Muniba Saleem, et Craig A. Anderson. 2007. « Public Policy and the Effects of Media Violence on Children ». *Social Issues and Policy Review* 1 (1): 15-61. <https://doi.org/10.1111/j.1751-2409.2007.00003.x>.
- Genvo, Sébastien. 2009. *Le jeu à son ère numérique: comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris: L'Harmattan.
- Gerber, David L. J. 2010. « Succès, dangerosité et illégitimité: les représentations du jeu numérique dans les magazines d'actualité suisses depuis 2004 ». Édité par Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, et Brigitte Simonnot. *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Questions de communication. Série Actes, 8: 73-86.
- Gilbert, Claude. 2007. « Les risques : problèmes à gérer, objets de politiques publiques ou formes données à un problème ? » In *La construction des problèmes publics en Europe: émergence, formulation et mise en instrument*, édité par Aurélie Campana, Emmanuel Henry, et Jay Rowell, 109-133. Strasbourg: Presses universitaires de Strasbourg.
- Gilbert, Claude, et Emmanuel Henry. 2012. « La définition des problèmes publics : entre publicité et discrétion ». *Revue française de sociologie* 53 (1): 35-59.
- Gitlin, Todd. 2003 [1980]. *The Whole World Is Watching: Mass Media in the Making and Unmaking of the New Left*. Reprint. Berkeley, CA: University of California Press.
- Gitter, Seth A., Patrick J. Ewell, Rosanna E. Guadagno, Tyler F. Stillman, et Roy F. Baumeister. 2013. « Virtually Justifiable Homicide: The Effects of Prosocial Contexts on the Link between Violent Video Games, Aggression, and Prosocial and Hostile Cognition ». *Aggressive Behavior* 39 (5): 346-354. <https://doi.org/10.1002/ab.21487>.
- Goffman, Erving. 1961. « Fun In Games ». In *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, 15-81. Indianapolis, IN: Bobbs-Merrill.
- . 1973a [1959]. *La présentation de soi*. Traduit par Alain Accardo. La mise en scène de la vie quotidienne 1. Paris: Les Editions de Minuit.

- . 1973b [1971]. *Les relations en public*. Traduit par Alain Kihm. La mise en scène de la vie quotidienne 2. Paris: Les Editions de Minuit.
- . 1974 [1967]. *Les rites d'interaction*. Traduit par Alain Kihm. Paris: Les Editions de Minuit.
- . 1987 [1981]. *Façons de parler*. Traduit par Alain Kihm. Le sens commun. Paris: Les Editions de Minuit.
- . 1988. « L'ordre de l'interaction ». In *Les moments et leurs hommes*, traduit par Yves Winkin, 186-230. Paris: Ed. du Seuil.
- . 1989. « Calmer le jobard : quelques aspects de l'adaptation à l'échec ». In *Le parler frais d'Erving Goffman*, édité par Robert Castel, Jacques Cosnier, et Isaac Joseph, traduit par Pascale Joseph, 277-300. Paris: Les Editions de Minuit.
- . 1991 [1974]. *Les cadres de l'expérience*. Traduit par Isaac Joseph. Paris: Les Editions de Minuit.
- . 2013 [1963]. *Comment se conduire dans les lieux publics: notes sur l'organisation sociale des rassemblements*. Traduit par Daniel Cefai. Études sociologiques. Paris: Economica.
- Goldstein, Jeffrey. 2005. « Violent Video Games ». In *Handbook of Computer Game Studies*, édité par Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, 341-358. Cambridge, MA: MIT Press.
- Gomez-Mejia, Gustavo, Jérémie Nicey, et Angèle Stalder. 2020. « Introduction. Youtubeurs : invention d'une énonciation subjective? » *Études Digitales*, n° 7: 17-32.
- Goode, Erich, et Nachman Ben-Yehuda. 2009 [1984]. *Moral Panics: The Social Construction of Deviance*. 2nd ed. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Grand Conseil bernois. 2007a. *011-2007 - Motion Näf Roland. Informations sur les dangers de la consommation de jeux vidéo et de télévision*.
- . 2007b. *291-2007 - Motion Näf Roland. Dépôt d'une initiative cantonale sur l'interdiction des jeux vidéo violents*.
- . 2009a. *203-2009 - Motion Näf Roland. Interdiction des jeux vidéo violents en prison*.
- . 2009b. *205-2009 - Motion Näf Roland. Protection des enfants et des adolescents contre la violence dans les médias*.
- Grand Conseil fribourgeois. 2008. *1058.08 - Motion Collomb Eric. Initiative cantonale sur l'interdiction des jeux vidéo violents*.
- Granic, Isabela, Adam Lobel, et Rutger C. M. E. Engels. 2014. « The benefits of playing video games ». *American Psychologist* 69 (1): 66-78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>.
- Gray, Kishonna L., Bertan Buyukozturk, et Zachary G. Hill. 2017. « Blurring the Boundaries: Using Gamergate to Examine "Real" and Symbolic Violence against Women in Contemporary Gaming Culture ». *Sociology Compass [En Ligne]* 11 (3): <https://doi.org/10.1111/soc4.12458>.
- Greenfield, Patricia Marks. 1984. *Mind and media: the effects of television, video games, and computers*. The Developing child series. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Greitemeyer, Tobias, et Dirk O. Mügge. 2014. « Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play ». *Personality and Social Psychology Bulletin* 40 (5): 578-589. <https://doi.org/10.1177/0146167213520459>.
- Grossman, Dave. 1996. *On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society*. Back Bay Books. Boston, MA: Little, Brown.
- Gunter, Barrie. 2005. « Psychological Effects of Video Games ». In *Handbook of Computer Game Studies*, édité par Joost Raessens et Jeffrey Goldstein, 145-160. Cambridge, MA: MIT Press.
- Gusfield, Joseph R. 1981. *The culture of public problems: drinking-driving and the symbolic order*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.

- . 1986 [1963]. *Symbolic Crusade : Status Politics and the American Temperance Movement*. 2nd ed. Urbana, IL: University of Illinois Press.
- . 2009 [1981]. *La culture des problèmes publics: l'alcool au volant: la production d'un ordre symbolique*. Traduit par Daniel Cefai. Études sociologiques. Paris: Economica.
- Hacking, Ian. 1999. *The Social Construction of What?* Cambridge, MA: Harvard University Press.
- . 2001. *Entre science et réalité: la construction sociale de quoi?* Traduit par Baudouin Jurdant. Textes à l'appui. Série Anthropologie des sciences et des techniques. Paris: La Découverte.
- Hamilton, William A., Oliver Garretson, et Andruid Kerne. 2014. « Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play Within Live Mixed Media ». In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1315–1324. CHI '14. New York, NY: ACM. <https://doi.org/10.1145/2556288.2557048>.
- Hartmann, Tilo. 2017. « The “Moral Disengagement in Violent Videogames” Model ». *Game Studies* 17 (2). <http://gamestudies.org/1702/articles/hartmann>.
- Hartmann, Tilo, et Peter Vorderer. 2010. « It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games ». *Journal of Communication* 60 (1): 94-119. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2009.01459.x>.
- Hasan, Youssef, Laurent Bègue, et Brad J. Bushman. 2012. « Viewing the World through “Blood-Red Tinted Glasses”: The Hostile Expectation Bias Mediates the Link between Violent Video Game Exposure and Aggression ». *Journal of Experimental Social Psychology* 48 (4): 953-956. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2011.12.019>.
- Hasan, Youssef, Laurent Bègue, Michael Scharkow, et Brad J. Bushman. 2013. « The More You Play, the More Aggressive You Become: A Long-Term Experimental Study of Cumulative Violent Video Game Effects on Hostile Expectations and Aggressive Behavior ». *Journal of Experimental Social Psychology* 49 (2): 224-227. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2012.10.016>.
- Have, Paul ten. 2007. *Doing Conversation Analysis. A Practical Guide*. 2ème éd. London: Sage.
- Haver, Gianni. 2008. « L'image et l'enseignement: réquisitoire contre l'image-illustration ». In *Audiovisuelle Archive machen Schule = Les archives audiovisuelles font école*, 11-18. Baden: Hier + Jetzt.
- . 2009a. « Introduction ». In *Photo de presse: usages et pratiques*, édité par Gianni Haver, 7-9. Médias et histoire. Lausanne: Antipodes.
- , éd. 2009b. *Photo de presse: usages et pratiques*. Médias et histoire. Lausanne: Antipodes.
- Hedström, Julia. 2013. « La marche des morts-vivants: une sociologie praxéologique de la médiation critique ». Thèse en sciences sociales, Fribourg: Université de Fribourg.
- Hennion, Antoine. 2009. « Réflexivités. L'activité de l'amateur ». *Réseaux*, n° 153: 55-78.
- Henricks, Thomas S. 2006. *Play Reconsidered: Sociological Perspectives on Human Expression*. Champaign, IL: University of Illinois Press.
- Heritage, John. 1984. *Garfinkel and Ethnomethodology*. Cambridge, MA: Polity Press.
- Herman, Dianne F. 1978. « The Rape Culture ». In *Women: A Feminist Perspective*, édité par Jo Freeman, 20-44. Mountain View, CA: Mayfield.
- Howell, Peter. 2016. « A Theoretical Framework of Ludic Knowledge: A Case Study in Disruption and Cognitive Engagement ». In *The Philosophy of Computer Games Conference*, 1-16. Malta.
- Howell, Peter, Brett Stevens, et Mark Eyles. 2014. « Disrupting the Player's Schematised Knowledge of Game Components ». In *Proceedings of DiGRA (Digital Games Research Association) 2014*. Snowbird, UT. <https://doi.org/10.13140/2.1.1138.8808>.
- Huizinga, Johan. 1951 [1938]. *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. Traduit par Cécile Seresia. Paris: Gallimard.

- Ingold, Geneviève, et Cédric Terzi. 1996. « La composante narrative des images : les photographies de la dogue dans la presse suisse en 1994 ». In *Drogen, Medien und Gesellschaft : Studien II = Drogues, médias et société : études II*, édité par Jean Widmer, Margrit Tröhler, Geneviève Ingold, et Cédric Terzi, 99-170. Lausanne: Institut universitaire de médecine sociale et préventive.
- Ivory, James D., et Adrienne Holz Ivory. 2015. « Playing Around With Causes of Violent Crime: Violent Video Games as a Diversion from the Challenges Involved in Understanding and Reducing Violent Crime ». In *Video Game Policy: Production, Distribution, and Consumption*, édité par Jennifer deWinter et Steven Conway, 146-160. London: Routledge.
- Ivory, James D., Patrick M. Markey, Malte Elson, John Colwell, Christopher J. Ferguson, Mark D. Griffiths, Joanne Savage, et Kevin D. Williams. 2015. « Manufacturing consensus in a diverse field of scholarly opinions: A comment on Bushman, Gollwitzer, and Cruz (2015) ». *Psychology of Popular Media Culture* 4 (3): 222-229. <https://doi.org/10.1037/ppm0000056>.
- James, William. 1909. *Précis de psychologie*. Traduit par Emile Baudin et Georges Berther. Bibliothèque de philosophie expérimentale. Paris: M. Rivière.
- Jammet, Thomas. 2015. « Au service du client, au nom de la communauté. Une approche ethnographique de l'animation de communautés de marque en ligne ». *Réseaux*, n° 190-191: 73-98.
- . 2016. « Mettre le web social au service des marques : une sociologie pragmatique du community management en France ». Thèse en sociologie, Paris: Université de Paris-Est Marne-la-Vallée.
- . 2019. « Calmer le râleur. Contribution à l'étude de la relation client sur le Web 2.0 ». *Terrains & travaux*, n° 34: 137-161.
- Jayyusi, Lena. 2010 [1984]. *Catégorisation et ordre moral*. Traduit par Michel Barthélémy. Études sociologiques. Paris: Economica.
- Jenkins, Henry. 2013 [2006]. *La culture de la convergence: des médias au transmédia*. Traduit par Christophe Jaquet. Médiacultures. Paris: A. Colin.
- Joas, Hans. 1999. *La créativité de l'agir*. Traduit par Pierre Rusch. Passages. Paris: Ed. du Cerf.
- Joseph, Isaac. 2009. *Erving Goffman et la microsociologie*. 2e éd.. Philosophies. Paris: PUF - Presses universitaires de France.
- Jouzel, Jean-Noël. 2009. « Entre deux mondes: la trajectoire publique d'une menace chimique à bas bruit ». In *Comment se construisent les problèmes de santé publique*, édité par Claude Gilbert et Emmanuel Henry, 195-212. Recherches/Territoires du politique. Paris: La Découverte.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- . 2013. *The art of failure: an essay on the pain of playing video games*. Playful thinking. Cambridge, MA: MIT Press.
- Karhulahti, Veli-Matti. 2016. « Prank, Troll, Gross and Gore: Performance Issues in Esport Live-Streaming ». In *DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Dundee.
- Karlsen, Faltin. 2014. « Analysing the History of Game Controversies ». In *Proceedings of DiGRA (Digital Games Research Association) 2014*. Snowbird, UT.
- Kepes, Sven, Brad J. Bushman, et Craig A. Anderson. 2017. « Violent Video Game Effects Remain a Societal Concern: Reply to Hilgard, Engelhardt, and Roudner ». *Psychological Bulletin* 143 (7): 775-782. <https://doi.org/10.1037/bul0000112>.
- Klevjer, Rune. 2018. « It's Not the Violence, Stupid ». *Game Studies [en ligne]* 18 (1). [http://gamestudies.org/1801/articles/review\\_klevjer](http://gamestudies.org/1801/articles/review_klevjer).

- Klimmt, Christoph, Hannah Schmid, Andreas Nosper, Tilo Hartmann, et Peter Vorderer. 2006. « How Players Manage Moral Concerns to Make Video Game Violence Enjoyable ». *Communications* 31 (3): 309-328. <https://doi.org/10.1515/COMMUN.2006.020>.
- Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford, et Greig de Peuter. 2008. *Digital play: the interaction of technology, culture, and marketing*. Montréal, QC: McGill-Queen's University Press.
- Kocurek, Carly A. 2012. « The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race ». *Game Studies* 12 (1). [http://gamestudies.org/1201/articles/carly\\_kocurek](http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek).
- Koselleck, Reinhart. 1985. *Futures past: on the semantics of historical time*. Studies in contemporary German social thought. Cambridge, MA: MIT Press.
- . 1990. *Le futur passé: contribution à la sémantique des temps historiques*. Traduit par Jochen Hoock et Marie-Claire Hoock. Recherches d'histoire et de sciences sociales 44. Paris: Ed. de l'Ecole des hautes études en sciences sociales.
- Kowert, Rachel, et Thorsten Quandt, éd. 2016. *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. New York, NY: Routledge.
- Krahé, Barbara. 2014. « Restoring the spirit of fair play in the debate about violent video games: A comment on Elson and Ferguson (2013) ». *European Psychologist* 19 (1): 56-59. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000165>.
- Krichane, Selim. 2019. *La caméra imaginaire: jeux vidéo et modes de visualisation*. Emprise de vue. Chêne-Bourg: Georg.
- Krywicki, Boris. 2019. « La presse spécialisée et son lien avec le jeu vidéo ». In *Culture vidéoludique!*, édité par Liège Game Lab, 69-81. Liège: Presses Universitaires de Liège.
- Kushner, David. 2013. *Jacked: l'histoire officieuse de Grand Theft Auto*. Traduit par Laurent Jardin. Toulouse: Pix'n Love.
- Kutner, Lawrence, et Cheryl K. Olson. 2008. *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do*. New York, NY: Simon and Schuster.
- La Mantia, Alexandra, Marc Spörri, Flurina Dietrich, et Andreas Balthasar. 2015. « Schlussevaluation des nationalen Programms Jugendmedienschutz und Medienkompetenzen ». Forschungsbericht 9/15. Berne: Office fédéral des assurances sociales.
- Lalu, Julien. 2016. « La violence dans les jeux vidéo : discours politiques d'un thème polémique au tournant des années 2000 en France ». In *Jeux interdits. La transgression ludique de l'Antiquité à nos jours*, édité par Vincent Cousseau, 99-112. Limoges: Presses Universitaires de Limoges.
- . 2018. « L'évolution de la pratique discursive du milieu politique et médiatique en France de 1972 à 2012 ». Thèse en histoire, Poitiers: Université de Poitiers.
- Latour, Bruno. 2006. *Changer de société: refaire de la sociologie*. Traduit par Nicolas Guilhot. Armillaire. Paris: La Découverte.
- Latzer, Michael, Florian Saurwein, Konstantin Dörr, Natascha Just, et Julian Wallace. 2015. « Evaluation der Selbstregulierungsmassnahmen zum Jugendmedienschutz der Branchen Film, Computerspiele, Telekommunikation und Internet ». Forschungsbericht Nr. 11/15. Berne: Office fédéral des assurances sociales.
- Laycock, Joseph P. 2015. *Dangerous games: what the moral panic over role-playing games says about play, religion, and imagined worlds*. Oakland, CA: University of California Press.
- Le Diberder, Alain, et Frédéric Le Diberder. 1993. *Qui a peur des jeux vidéo ?* Cahiers libres. Essais. Paris: La Découverte.
- Lemieux, Cyril. 2000. *Mauvaise presse: une sociologie compréhensive du travail journalistique et de ses critiques*. Leçons de choses. Paris: Métailié.

- . 2007. « À quoi sert l'analyse des controverses ? » *Mil neuf cent. Revue d'histoire intellectuelle*, n° 25 (juin): 191-212.
- , éd. 2010. *La subjectivité journalistique: onze leçons sur le rôle de l'individualité dans la production de l'information*. Cas de figure 12. Paris: Ed. de l'École des hautes études en sciences sociales.
- Lenhard, Gentiane, et Vincent Alzieu. 1999. *Faut-il avoir peur des jeux vidéo ? Droit de regard*. Issy-les-Moulineaux: ESF.
- Liège Game Lab. 2019. *Culture vidéoludique!* Petite Collection MSH. Liège: Presses Universitaires de Liège.
- Lumsden, Karen, et Emily Harmer, éd. 2019. *Online Othering: Exploring Digital Violence and Discrimination on the Web*. London: Palgrave Macmillan.
- Lus, Bruno. 2019. « Diablox9, le « premier survivant » de YouTube ». *Le Monde.fr [en ligne]*, 4 août 2019, sect. Pixels. [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/08/04/diablox9-le-premier-survivant-de-youtube\\_5496449\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/08/04/diablox9-le-premier-survivant-de-youtube_5496449_4408996.html).
- Lynch, Michael. 1985. « Discipline and the Material Form of Images: An Analysis of Scientific Visibility ». *Social Studies of Science* 15 (1): 37-66. <https://doi.org/10.1177/030631285015001002>.
- . 1997. « Ethnomethodology without Indifference ». Review of *A World without Words*, par David Goode. *Human Studies* 20 (3): 371-376.
- Maître, Andy. 2017. « Entre dénonciation et éloge de la “Nintendomanie” : Les représentations des jeux vidéo dans les médias romands durant les années 1990 ». Présenté à Penser (avec) la culture vidéoludique, Université de Lausanne, le 5 octobre 2017.
- Malbois, Fabienne. 2010. « “Dernier voyage à Marrakech” ou Comment moraliser le genre dans une chronique judiciaire ». *Politorbis*, n° 48: 31-41.
- Malbois, Fabienne, et Michel Barthélémy. 2018. « De l'expérience au texte. Une sociologie locale et extra-locale de l'action ». In *L'ethnographie institutionnelle: une sociologie pour les gens*, par Dorothy E. Smith, traduit par Fabienne Malbois, Michel Barthélémy, et Julia Hedström, 5-46. Études sociologiques. Paris: Economica.
- Manilève, Vincent. 2018. *YouTube derrière les écrans : ses artistes, ses héros, ses escrocs*. Paris: Lemieux éditeur.
- Mannoni, Octave. 1969. « Je sais bien, mais quand même ». In *Clefs pour l'Imaginaire ou l'Autre Scène*. Paris: Ed. du Seuil.
- Markey, Patrick M., et Christopher J. Ferguson. 2017a. *Moral Combat. Why the War on Violent Video Games Is Wrong*. Dallas, TX: BenBella Books.
- . 2017b. « Teaching Us to Fear: The Violent Video Game Moral Panic and The Politics of Game Research ». *American Journal of Play* 10 (1): 99-115.
- Mathieu, Lilian. 2005. « Repères pour une sociologie des croisades morales ». *Déviance et Société* 29 (1): 3-12.
- Mauco, Olivier. 2008. « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo : fait divers, dépendance journalistique et pénurie d'approvisionnement en sources ». *Quaderni. Communication, technologies, pouvoir* 67: 19-31.
- . 2010. « Entre autorégulation et réglementation des jeux vidéo : problématique de souveraineté, pluralité des discours et enjeux croisés ». In *Le jeu vidéo et le droit : table ronde du 22 mai 2008 organisée à Aix-en-Provence, dans le cadre du Master II Recherche Droit des médias*, édité par Université d'Aix-Marseille 3. Institut de recherche et d'études en droit de l'information et de la communication, 237-249. Aix-en-Provence: Presses universitaires d'Aix-Marseille.

- . 2011. « L'institutionnalisation de la violence des jeux vidéo à l'Assemblée nationale ». *Quaderni. Communication, technologies, pouvoir*, n° 75: 51-62.
- . 2012. « Jeux vidéo, problèmes publics, régulations privées. Histoire socio-politique des dispositifs de contrôle de contenus ». Thèse en science politique, Paris: Université Paris 1 - Panthéon Sorbonne.
- . 2013a. *GTA IV, l'envers du rêve américain: jeux vidéo et critique sociale*. Lecture>play. Paris: Questions théoriques.
- . 2013b. « La condamnation morale des jeux vidéo comme best-sellers politiques ». In *Faut-il avoir peur des écrans?*, édité par Patrice Huerre, 51-58. Rueil-Malmaison: Doin.
- . 2014. *Jeux vidéo, hors de contrôle? Industrie, politique, morale*. Lecture>play. Paris: Questions théoriques.
- Mauss, Marcel. 2007 [1924]. *Essai sur le don: forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*. Quadrige. Grands textes. Paris: PUF - Presses universitaires de France.
- Mazzoleni, Oscar. 2008. *Nationalisme et populisme en Suisse: la radicalisation de la « nouvelle » UDC*. 2ème éd. Le savoir suisse. Lausanne: Presses polytechniques et universitaires romandes.
- McCormick, Matt. 2001. « Is It Wrong to Play Violent Video Games? » *Ethics and Information Technology* 3 (4): 277-287. <https://doi.org/10.1023/A:1013802119431>.
- McGloin, Rory, Kirstie Farrar, et Marina Krcmar. 2013. « Video Games, Immersion, and Cognitive Aggression: Does the Controller Matter? » *Media Psychology* 16 (1): 65-87. <https://doi.org/10.1080/15213269.2012.752428>.
- McGloin, Rory, Kirstie M. Farrar, Marina Krcmar, Suji Park, et Joshua Fishlock. 2016. « Modeling Outcomes of Violent Video Game Play: Applying Mental Models and Model Matching to Explain the Relationship between User Differences, Game Characteristics, Enjoyment, and Aggressive Intentions ». *Computers in Human Behavior* 62: 442-451. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.04.018>.
- McGonigal, Jane. 2011. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York, NY: Penguin Books.
- McKernan, Brian. 2013. « The Morality of Play: Video Game Coverage in The New York Times From 1980 to 2010 ». *Games and Culture* 8 (5): 307-329. <https://doi.org/10.1177/1555412013493133>.
- McMahan, Alison. 2003. « Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3-D Video Games ». In *The Video Game Theory Reader*, édité par Mark J. P. Wolf et Bernard Perron, 67-86. New York, NY: Routledge.
- Meyer, Michaël. 2009. « Quand la présence policière fait événement: quelques usages visuels de la police dans la presse illustrée ». In *Photo de presse*, édité par Gianni Haver, 127-140. Lausanne: Antipodes.
- . 2013. « Le travail des regards: photographier les interactions et interagir avec les photographies ». In *Les mondes pluriels de Howard S. Becker: travail sociologique et sociologie du travail*, édité par Marc Perrenoud, 147-166. Paris: La Découverte.
- Mitchell, W. J. T. 2009 [1986]. *Iconologie: image, texte, idéologie*. Traduit par Maxime Boidy et Stéphane Roth. Penser/croiser. Paris: Les Prairies ordinaires.
- Mondada, Lorenza. 2012. « Coordinating Action and Talk-in-Interaction in and out of Video Games ». In *The Appropriation of Media in Everyday Life*, édité par Ruth Ayaß et Cornelia Gerhardt, 231-270. Amsterdam: John Benjamins.
- Moret, Pierre-Yves, et Michael Perret. 2019. « 'J'ai trouvé ce passage « limite », mais j'ai beaucoup rigolé'. La couverture de jeux controversés par une émission spécialisée dans le paysage

- médiatique suisse romand ». Présenté à Les langages du jeu vidéo, Université de Lausanne, le 26 octobre 2019.
- Morisset, Thomas. 2014. « Petite apologie de la violence pure dans les jeux vidéo ». *Postures*, n° 19: 25-39.
- Mortensen, Torill Elvira. 2018. « Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate ». *Games and Culture* 13 (8): 787-806. <https://doi.org/10.1177/1555412016640408>.
- Motta, Marco. 2019. *Esprits fragiles. Réparer les liens ordinaires à Zanzibar*. A contrario. Campus. Lausanne: BSN Press.
- Mouillaud, Maurice, et Jean-François Tétu. 1989. *Le journal quotidien: événement, mise en page, illustration, titres, citations, faire savoir, faire croire*. Lyon: Presses univ. de Lyon.
- Näf, Roland. 2007. « Strafanzeige betreffend Missachtung Art. 135 StGB ».
- . 2008a. « Kritische Fragen und die Antworten von Roland Näf ».
- . 2008b. « Killergames – von der virtuellen zur realen Gewalt ». *MedienHeft.ch* [en ligne]. 26 septembre 2008. [https://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d08\\_Games\\_NaefRoland.html](https://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d08_Games_NaefRoland.html).
- . 2009. « «Das Mitgefühl geht verloren» ». *Der Bund*, 22 décembre 2009, sect. Meinungen.
- Nardi, Bonnie A. 2010. *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Harbour, MI: The University of Michigan Press.
- Neveu, Erik. 1999. « L'approche constructiviste des « problèmes publics ». Un aperçu des travaux anglo-saxons ». *Études de communication. langages, information, médiations*, n° 22: 41-58. <https://doi.org/10.4000/edc.2342>.
- Newman, James. 2008. *Playing with Videogames*. London: Routledge.
- Nguyen, C. Thi, et José P. Zagal. 2016. « Good Violence, Bad Violence: The Ethics of Competition in Multiplayer Games ». In *DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Dundee: Digital Games Research Association and Society for the Advancement of the Science of Digital Games. [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper\\_39.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_39.pdf).
- Office fédéral des assurances sociales. 2019. « Loi fédérale sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo (LPMFJ) ». Rapport explicatif sur l'avant-projet. <https://www.newsd.admin.ch/newsd/message/attachments/56134.pdf>.
- Ohno, Shiroh. 2021. « The Link Between Battle Royale Games and Aggressive Feelings, Addiction, and Sense of Underachievement: Exploring ESports-Related Genres ». *International Journal of Mental Health and Addiction* [en ligne]. <https://doi.org/10.1007/s11469-021-00488-0>.
- Olson, Cheryl K. 2004. « Media Violence Research and Youth Violence Data: Why Do They Conflict? » *Academic Psychiatry* 28 (2): 144-150. <https://doi.org/10.1176/appi.ap.28.2.144>.
- . 2010. « Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development: » *Review of General Psychology* 14 (2): 180-187. <https://doi.org/10.1037/a0018984>.
- Olson, Cheryl K., Lawrence A. Kutner, et Dorothy E. Warner. 2008. « The Role of Violent Video Game Content in Adolescent Development: Boys' Perspectives ». *Journal of Adolescent Research* 23 (1): 55-75. <https://doi.org/10.1177/0743558407310713>.
- Park, Robert E. 1921. « Sociology and the Social Sciences: The Social Organism and the Collective Mind ». *American Journal of Sociology* 27 (1): 1-21.
- Pasquier, Dominique. 2005. *Cultures lycéennes: la tyrannie de la majorité*. Série Mutations 235. Paris: Autrement.



- Paton, Nathalie. 2015. *School shooting: la violence à l'ère de YouTube*. Interventions. Paris: Ed. de la Maison des sciences de l'homme.
- Pellet, Matthieu, et David Javet. 2015. « Switzerland ». In *Video Games Around the World*, édité par Mark J. P. Wolf, 535-543. Cambridge, MA: MIT Press.
- Pellicone, Anthony J., et June Ahn. 2017. « The Game of Performing Play: Understanding Streaming As Cultural Production ». In *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 4863–4874. CHI '17. New York, NY: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3025453.3025854>.
- Perelman, Chaïm. 1988. *Traité de l'argumentation: la nouvelle rhétorique*. Traduit par Lucie Olbrechts-Tyteca. 5e éd. Oeuvres de Chaïm Perelman 1. Bruxelles: Ed. de l'Université de Bruxelles.
- Perret, Michael. 2013. « Régler la question des jeux vidéo violents en Suisse : l'ancrage territorial d'un problème public ». *OMNSH | Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines [en ligne]*.
- . 2015. « Banning Violent Video Games in Switzerland: A Public Problem Going Unnoticed ». In *Video Game Policy: Production, Distribution, and Consumption*, édité par Jennifer deWinter et Steven Conway, 161-175. London: Routledge.
- . 2017. « “Retrouvez-moi sur Twitch !” : quand Youtube sert à rediriger les fans sur Twitch.tv ». In *Youtubeurs, Youtubuses. Figures - formats - savoirs - pouvoirs*. Université de Tours.
- . 2020. « “Retrouvez-moi sur Twitch !” La gestion du live streaming comme relation au public et entrée en jeu ». *Études Digitales*, n° 7: 135-154. <https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-406-10419-3.p.0135>.
- Perse, Elizabeth M. 2001. *Media Effects and Society*. LEA's Communication Series. Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Piette, Albert. 2007. « Fondements épistémologiques de la photographie ». *Ethnologie française* 37 (1): 23-28. <https://doi.org/10.3917/ethn.071.0023>.
- Piirainen-Marsh, Arja. 2012. « Organising Participation in Video Game Activities ». In *The Appropriation of Media in Everyday Life*, édité par Ruth Ayaß et Cornelia Gerhardt, 197-230. Amsterdam: John Benjamins.
- Pink, Sarah. 2001. *Doing Visual Ethnography: Images, Media and Representation in Research*. London: Sage.
- Pink, Sarah, Heather Horst, John Postill, Hjorth Larissa, Tania Lewis, et Jo Tacchi. 2016. *Digital Ethnography: Principles and Practice*. London: Sage.
- Pixelle. 2015a. « **【Garry's Mod】 DarkRP - Premier braquage** ». Youtube. 11 avril 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=jtLdzLrcgVI>.
- . 2015b. « **【Garry's Mod】 DarkRP - Voleuse “Cé ma vouature ! Yé sui disolé”** ». Youtube. 11 avril 2015. [https://www.youtube.com/watch?v=v\\_nuKpBNPGs](https://www.youtube.com/watch?v=v_nuKpBNPGs).
- . 2015c. « **【DayZ】 Une galipette, 300 followers et un don.** » Youtube. 12 avril 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=4IHEE0S5VIU>.
- . 2015d. « yt ». Twitch. 27 août 2015. <https://www.twitch.tv/videos/14432502?filter=all&sort=time>.
- . 2015e. « **【Choice Chamber】 Vous faites le jeu!** » Youtube. 6 septembre 2015. [https://www.youtube.com/watch?v=lbFQtjNRL\\_o](https://www.youtube.com/watch?v=lbFQtjNRL_o).
- . 2015f. « **【vlog】 Portugal - Lisbonne, Leiria, Nazaré** ». Youtube. 13 octobre 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=J-agwfDPwSk>.
- . 2015g. « **【Unbox】 Collector de Fallout 4, unboxing et impressions** ». Youtube. 30 novembre 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=IDA41AIWjTY&t=19s>.

- . 2015h. « **【Let's play】** Découverte de Fallout 4 ». Youtube. 5 décembre 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=1ogzjR68Wz0>.
- . 2015i. « **【Epic】** Sapin de Noël Simulator ». Youtube. 13 décembre 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=3tCySFcJ76k>.
- . 2016a. « **【Unbox】** Eventrêage de colis d'une abo Ptitdemon ». Youtube. 3 février 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=DVWoNz0ffKM>.
- . 2016b. « **【Replay】** Stream de Overwatch & GTA V ». Youtube. 20 avril 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=-krrg4hOUeM&t>.
- . 2016c. « **【Replay】** Stream de GTA V et Garry's Mod Prop Hunt ». Youtube. 30 avril 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=W7FOjMcrUEI&t=6117s>.
- Plante, Courtney. 2014. « Getting into the Game: The Precursors of Immersion into Violent Video Games and the Effect of Immersion on Post-Game Aggression ». Waterloo, ON: University of Waterloo.
- Provenzo, Eugene F. 1991. *Video kids: making sense of Nintendo*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Quéré, Louis. 1987. « L'argument sociologique de Garfinkel ». *Réseaux*, n° 27: 97-136. <https://doi.org/10.3406/reso.1987.1323>.
- . 1994. « Présentation ». In *L'enquête sur les catégories : de Durkheim à Sacks*, édité par Bernard Fradin, Louis Quéré, et Jean Widmer, 7-40. Raisons pratiques 5. Paris: Ed. de l'École des hautes études en sciences sociales.
- . 2015a. « Les statuts de participation dans l'expérience publique ». In *Espectadores e Públicos Activos*, par Isabel Babo. Passagens. Pontinha: Nova Vega.
- . 2015b. « Pour un nouveau regard sur l'expérience publique ». Occasional Paper n°27 / Institut Marcel Mauss. Paris. <http://cems.ehess.fr/docannexe/file/3584/porto2015.pdf>.
- . 2015c. « Retour sur l'agentivité des objets ». Occasional Paper n°25 / Institut Marcel Mauss. Paris. [http://cems.ehess.fr/docannexe/file/3537/objets\\_04\\_2015.pdf](http://cems.ehess.fr/docannexe/file/3537/objets_04_2015.pdf).
- Quéré, Louis, et Cédric Terzi. 2015. « Pour une sociologie pragmatiste de l'expérience publique. Quelques apports mutuels de la philosophie pragmatiste et de l'ethnométhodologie ». *SociologieS [en ligne]*. <http://journals.openedition.org/sociologies/4949>.
- Rancière, Jacques. 2008. *Le spectateur émancipé*. Paris: La Fabrique.
- Recktenwald, Daniel. 2017. « Toward a transcription and analysis of live streaming on Twitch ». *Journal of Pragmatics* 115: 68-81. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2017.01.013>.
- Reeves, Stuart, Christian Greiffenhagen, et Eric Laurier. 2017. « Video Gaming as Practical Accomplishment: Ethnomethodology, Conversation Analysis, and Play ». *Topics in Cognitive Science* 9 (2): 308-342. <https://doi.org/10.1111/tops.12234>.
- Revillard, Anne. 2000. « Les interactions sur l'Internet (note critique) ». *Terrains & travaux*, n° 1: 108-129.
- Reynolds, Ren. 2015. « Play Britannia. The Development of U.K. Video Game Policy ». In *Video Game Policy: Production, Distribution, and Consumption*, édité par Jennifer deWinter et Steven Conway, 113-127. London: Routledge.
- Ricœur, Paul. 1984. *Time and Narrative*. Traduit par Kathleen McLaughlin et David Pellauer. 3 vol. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- . 1991. *Temps et récit, 1. L'intrigue et le récit historique*. Points, 227. Essais. Paris: Ed. du Seuil.
- Ruberg, Bonnie, Amanda L. L. Cullen, et Kathryn Brewster. 2019. « Nothing but a "titty streamer": legitimacy, labor, and the debate over women's breasts in video game live streaming ».

- Critical Studies in Media Communication* 36 (5): 466-481.  
<https://doi.org/10.1080/15295036.2019.1658886>.
- Rueff, Julien. 2008. « Où en sont les “game studies” ? » *Réseaux*, n° 151: 139-166.  
<https://doi.org/10.3166/réseaux.151.139-166>.
- Ruggill, Judd Ethan, et Ken S. McAllister. 2015. « E(SRB) Is for Everyone: Game Ratings and the Practice of Content Evaluation ». In *Video Game Policy: Production, Distribution, and Consumption*, édité par Jennifer deWinter et Steven Conway, 71-84. London: Routledge.
- Sacks, Harvey. 1979. « Hotrodder: A Revolutionary Category ». In *Everyday Language: Studies in Ethnomethodology*, édité par George Psathas, 7-14. New York, NY: Irvington Publishers.
- . 1992. *Lectures on conversation*. Oxford ; Cambridge, MA: Blackwell.
- . 1993. « La description sociologique ». *Cahiers de recherche ethnométhodologique* 1: 7-23.
- . 2014 [1972]. « De la possibilité d'analyser des récits d'enfants ». In *Langage, activités et ordre social: faire de la sociologie avec Harvey Sacks*, édité par Alain Bovet, Esther González Martínez, et Fabienne Malbois, traduit par Alain Bovet, 57-82. Berne: Peter Lang.
- Sacks, Harvey, Emanuel A. Schegloff, et Gail Jefferson. 1974. « A Simplest Systematics for the Organization of Turn-Taking for Conversation ». *Language* 50 (4): 696-735.  
<https://doi.org/10.2307/412243>.
- Salter, Anastasia, et Bridget Blodgett. 2017. *Toxic Geek Masculinity in Media: Sexism, Trolling, and Identity Policing*. New York, NY: Springer.
- Scannell, Paddy. 1991. « Introduction: The Relevance of Talk ». In *Broadcast Talk*, édité par Paddy Scannell, 1-13. London: Sage.
- . 1994. « L'intentionnalité communicationnelle dans les émissions de radio et de télévision ». Traduit par Marie-Christine Gamberini. *Réseaux*, n° 68: 49-63.  
<https://doi.org/10.3406/reso.1994.2620>.
- Schegloff, Emanuel A. 1972. « Notes on a conversational practice : formulating place ». In *Studies in social interaction*, édité par David N Sudnow, 75-119. New York, NY: Free Press.
- Schegloff, Emanuel A., Gail Jefferson, et Harvey Sacks. 1977. « The Preference for Self-Correction in the Organization of Repair in Conversation ». *Language* 53 (2): 361-382.  
<https://doi.org/10.1353/lan.1977.0041>.
- Schegloff, Emanuel A., et Harvey Sacks. 1973. « Opening up Closings ». *Semiotica* 8 (4): 289-327.  
<https://doi.org/10.1515/semi.1973.8.4.289>.
- Schmierbach, Mike. 2010. « “Killing Spree”: Exploring the Connection Between Competitive Game Play and Aggressive Cognition ». *Communication Research* 37 (2): 256-274.  
<https://doi.org/10.1177/0093650209356394>.
- Schnegg, Céline. 2018. « Eprouver le risque “alcool et grossesse” entre recherche, clinique et santé publique ». Thèse en sciences sociales, Lausanne: Université de Lausanne.
- Schott, Gareth. 2016. *Violent Games: Rules, Realism, and Effect*. Approaches to Digital Game Studies 3. London: Bloomsbury Academic.
- Schroeder, Jens. 2011. « *Killer games* » versus « *we will fund violence* »: *the perception of digital games and mass media in Germany and Australia*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Schulzke, Marcus. 2010. « Defending the Morality of Violent Video Games ». *Ethics and Information Technology* 12 (2): 127-138. <https://doi.org/10.1007/s10676-010-9222-x>.
- Scully-Blaker, Rainforest, Jason Begy, Mia Consalvo, et Sarah Ganzon. 2017. « Playing along and Playing for on Twitch: Livestreaming from Tandem Play to Performance ». *Hawaii International Conference on System Sciences 2017 (HICSS-50)*, janvier.  
[http://aisel.aisnet.org/hicss-50/dsm/games\\_and\\_gaming/4](http://aisel.aisnet.org/hicss-50/dsm/games_and_gaming/4).

- Servais, Olivier. 2020. *Jeux vidéo, nouvel opium du peuple?* Paris: Karthala.
- Servais, Olivier, et Sarah Sepulchre. 2018. « Towards an Ordinary Transmedia Use: A French Speaker's Transmedia Use of Worlds in Game of Thrones MMORPG and Series ». *M/C Journal* 21 (1). <https://doi.org/10.5204/mcj.1367>.
- Sfez, Lucien. 1988. *Critique de la communication*. Empreintes. Paris: Ed. du Seuil.
- Sharrock, Wes W. 1974. « On Owning Knowledge ». In *Ethnomethodology*, édité par Roy Turner, 45-53. Middlesex: Penguin Books.
- Sherry, John L. 2001. « The Effects of Violent Video Games on Aggression : A Meta-Analysis ». *Human Communication Research* 27 (3): 409-431. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2001.tb00787.x>.
- Sicart, Miguel. 2005. « Game, Player, Ethics: A Virtue Ethics Approach to Computer Games ». *The International Review of Information Ethics* 4: 14-18.
- . 2009. *The ethics of computer games*. Cambridge, MA: MIT Press.
- . 2010. « Wicked games: on the design of ethical gameplay ». In *Proceedings of the 1st DESIRE Network Conference on Creativity and Innovation in Design*, 101–111. Aarhus, Denmark: Desire Network.
- . 2011. « Against Procedurality ». *Game Studies* 11 (3). [http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap?utm\\_source=tech.mazavr.tk&utm\\_medium=link&utm\\_campaign=article](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap?utm_source=tech.mazavr.tk&utm_medium=link&utm_campaign=article).
- . 2013. « Moral Dilemmas in Computer Games ». *Design Issues* 29 (3): 28-37. [https://doi.org/10.1162/DESI\\_a\\_00219](https://doi.org/10.1162/DESI_a_00219).
- Sinclair, John McHardy, et R. M. Coulthard. 1975. *Towards an analysis of discourse: the English used by teachers and pupils*. London: Oxford University Press.
- Sjöblom, Max, et Juho Hamari. 2017. « Why Do People Watch Others Play Video Games? An Empirical Study on the Motivations of Twitch Users ». *Computers in Human Behavior* 75: 985-996. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019>.
- Smith, Dorothy E. 1984. « Les textes comme instruments de l'organisation sociale ». *Revue internationale des sciences sociales* 36: 59-75.
- . 2018. *L'ethnographie institutionnelle: une sociologie pour les gens*. Traduit par Fabienne Malbois, Michel Barthélémy, et Julia Hedström. Études sociologiques. Paris: Economica.
- Smith, Thomas, Marianna Obrist, et Peter Wright. 2013. « Live-streaming Changes the (Video) Game ». In *Proceedings of the 11th European Conference on Interactive TV and Video*, 131–138. EuroITV '13. New York, NY: ACM. <https://doi.org/10.1145/2465958.2465971>.
- Snow, David. 2001. « Analyse de cadres et mouvements sociaux ». In *Les formes de l'action collective: mobilisations dans des arènes publiques*, édité par Daniel Cefaï et Danny Trom, traduit par Danny Trom, 27-49. Raisons pratiques : épistémologie, sociologie, théorie sociale. Paris: Ed. de l'École des hautes études en sciences sociales.
- Soler Benonie, Jessica. 2019. « De Age of Empires à League of Legends: trajectoires et socialisations vidéoludiques des “gameuses” de 4 à 18 ans ». In *Jeu vidéo et adolescence*, édité par Vincent Berry et Leticia Andlauer, 53-76. Adologiques. Montréal, QC: Presses de l'Université Laval.
- Sørensen, Estrid. 2013. « Violent Computer Games in the German Press ». *New Media & Society* 15 (6): 963–981. <https://doi.org/10.1177/1461444812460976>.
- Spector, Malcolm, et John I. Kitsuse. 1977. *Constructing Social Problems*. Social problems and social issues. New York, NY: A. de Gruyter.
- Stavo-Debaugé, Joan. 2012. « Des “événements” difficiles à encaisser: un pragmatisme pessimiste ». In *L'expérience des problèmes publics*, édité par Daniel Cefaï et Cédric Terzi,

- 191-223. Raisons pratiques : épistémologie, sociologie, théorie sociale 22. Paris: Ed. de l'École des hautes études en sciences sociales.
- . 2019. « L'hommage (oublié) de John Dewey à Mgr Brown, l'évêque des athées et des bolchéviques, pendant la croisade anti-évolutionniste des années 1920 ». *Pragmata*, n° 2: 296-368.
- Steiner, Olivier. 2009. « Neue Medien und Gewalt ». Expertenbericht 04/09. Berne: Office fédéral des assurances sociales.
- Stone, Deborah A. 1989. « Causal Stories and the Formation of Policy Agendas ». *Political Science Quarterly* 104 (2): 281-300.
- Surman, David. 2007. « Pleasure, Spectacle and Reward in Capcom's Street Fighter Series ». In *Videogame, Player, Text*, édité par Tanya Kryzwinska et Barry Atkins, 204-221. London: Wallflower Press.
- Taylor, Nicholas. 2016. « Play to the Camera: Video Ethnography, Spectatorship, and e-Sports ». *Convergence* 22 (2): 115-130. <https://doi.org/10.1177/1354856515580282>.
- Taylor, T.L. 2006. *Play between Worlds : Exploring Online Game Culture*. Cambridge, MA: MIT Press.
- . 2018. *Watch Me Play : Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton Studies in Culture and Technology. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Tekin, Burak S., et Stuart Reeves. 2017. « Ways of Spectating: Unravelling Spectator Participation in Kinect Play ». In *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1558-1570. CHI '17. New York, NY: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3025453.3025813>.
- Ter Minassian, Hovig, Vincent Berry, Manuel Boutet, Isabel Colón de Carvajal, Samuel Coavoux, David L. J. Gerber, Samuel Rufat, Mathieu Tricot, et Vinciane Zabban. 2021. *La fin du Game? Les jeux vidéo au quotidien*. Tours: Presses universitaires François-Rabelais.
- Ter Minassian, Hovig, et Manuel Boutet. 2015. « Les jeux vidéo dans les routines quotidiennes ». *Espace populations sociétés [en ligne]*, n° 1-2. <https://doi.org/10.4000/eps.5989>.
- Terzi, Cédric. 2000. « Constitution et normalisation médiatique de la question des “fonds en déshérence”. La publication de la première liste de titulaires de “comptes dormants” et son traitement par des dépêches d'agence ». *Revue suisse de sociologie* 26 (3): 559-590.
- . 2003. « L'expérience constitutive des problèmes publics: la question des “fonds en déshérence” ». In *Le public en action: usages et limites de la notion d'espace public en sciences sociales*, édité par Claudia Barril, Marion Carrel, Juan-Carlos Guerrero, et Alicia Marquez, 25-50. Logiques politiques. Paris: L'Harmattan.
- . 2005. « “Qu'avez-vous fait de l'argent des juifs ?”: problématisation et publicisation de la question “des fonds juifs et de l'or nazi” par la presse suisse, 1995-1998 ». Thèse en sciences sociales, Fribourg: Université de Fribourg. [http://doc.rero.ch/lm.php?url=1000,40,2,20050622104651-TL/1\\_TerziC.pdf](http://doc.rero.ch/lm.php?url=1000,40,2,20050622104651-TL/1_TerziC.pdf).
- . 2010. « L'art de la respecification ethnométhodologique ». In *L'engagement ethnographique*, édité par Daniel Cefaï, 169-181. En temps & lieux 16. Paris: Ed. de l'École des hautes études en sciences sociales.
- Terzi, Cédric, et Alain Bovet. 2005. « La composante narrative des controverses politiques et médiatiques : Pour une analyse praxéologique des actions et des mobilisations collectives ». *Réseaux*, n° 132: 111-132. <https://doi.org/10.3917/res.132.0111>.
- Thacker, Scott, et Mark D. Griffiths. 2012. « An Exploratory Study of Trolling in Online Video Gaming ». *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning* 2 (4): 17-33. <https://doi.org/10.4018/ijcbpl.2012100102>.

- Thévenot, Laurent. 2006. *L'action au pluriel: sociologie des régimes d'engagement*. Textes à l'appui. Série Politique et sociétés. Paris: La Découverte.
- Tisseron, Serge. 2008. *Qui a peur des jeux vidéo? Questions de parents*. Paris: Albin Michel.
- Treleani, Matteo. 2016. « Du spectre à l'automate. Deux figures du spectateur ». In *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, édité par Jean Châteauvert et Gilles Delavaud. Médias en actes. Paris: L'Harmattan-INA.
- Tricot, Mathieu. 2011. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: La Découverte.
- . 2013a. « Game studies ou études du play? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul ». *Sciences du jeu [en ligne]*, n° 1. <https://doi.org/10.4000/sdj.223>.
- . 2013b. « Les corps du jeu vidéo ». In *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, édité par Serge Tisseron, 111-138. Paris: Dunod.
- Truc, Gêrôme. 2016. *Sidérations: une sociologie des attentats*. Le lien social. Paris: PUF - Presses universitaires de France.
- Urbas, Boris. 2016. « Mémoires d'une culture vidéoludique sur la plateforme Youtube. Expériences de vidéastes amateurs et patrimonialisation du jeu vidéo ». *Les Cahiers du numérique* 12 (3): 93-114.
- Velez, John A., Tobias Greitemeyer, Jodi L. Whitaker, David R. Ewoldsen, et Brad J. Bushman. 2016. « Violent Video Games and Reciprocity: The Attenuating Effects of Cooperative Game Play on Subsequent Aggression ». *Communication Research* 43 (4): 447-467. <https://doi.org/10.1177/0093650214552519>.
- Velez, John A., Chad Mahood, David R. Ewoldsen, et Emily Moyer-Gusé. 2014. « Ingroup Versus Outgroup Conflict in the Context of Violent Video Game Play: The Effect of Cooperation on Increased Helping and Decreased Aggression ». *Communication Research* 41 (5): 607-626. <https://doi.org/10.1177/0093650212456202>.
- Vereinigung gegen mediale Gewalt. 2010. « Home page ». VGMG. 29 mars 2010. <https://web.archive.org/web/20100329074201/http://www.vgmg.ch/>.
- Verón, Eliséo. 1980. « La sémiotique et son monde ». *Langages* 14 (58): 61-74. <https://doi.org/10.3406/lgge.1980.1847>.
- . 1982. « L'espace du soupçon ». In *Langage et ex-communication: pragmatique et discours sociaux*, édité par Philippe Dubois et Yves Winkin, 109-160. Questions de communication 5. Louvain-la-Neuve: Cabay.
- . 1983. « Quand lire, c'est faire: l'énonciation dans le discours de la presse écrite ». In *Sémiotiques II*, 33-51. Paris: IREP.
- . 1985. « L'analyse du contrat de lecture ». In *Les médias: expériences et recherches actuelles*. Paris: IREP.
- . 1988. *La sémiotique sociale: fragments d'une théorie de la discursivité*. Sciences du langage. Paris: Presses universitaires de Vincennes.
- . 1994. « De l'image sémiologique aux discursivités. Le temps d'une photo ». *Hermès* 13-14: 45-64.
- . 1995. « Médiatisation du politique. Stratégies, acteurs et construction des collectifs ». *Hermès*, n° 17-18: 201-214.
- Vial, Stéphane. 2013. *L'être et l'écran: comment le numérique change la perception*. Paris: PUF - Presses universitaires de France.
- Vieira, Edward T., et Marina Krmar. 2011. « The Influences of Video Gaming on US Children's Moral Reasoning About Violence ». *Journal of Children and Media* 5 (2): 113-131. <https://doi.org/10.1080/17482798.2011.558258>.

- Voisenat, Claudie. 2009. « Comment peut-on être troll? » *Terrain* 52 (1): 126-141. <https://doi.org/10.3917/terr.052.0126>.
- Vonach, Laurent. 2003. « Logique de la violence dans les jeux vidéo. Des contenus aux pratiques ». In *Violences médiatiques : contenus, dispositifs, effets*, édité par Pascal Lardellier, 201-224. Communication et Civilisation. Paris: L'Harmattan.
- Waddington, David I. 2007. « Locating the Wrongness in Ultra-Violent Video Games ». *Ethics and Information Technology* 9 (2): 121-128. <https://doi.org/10.1007/s10676-006-9126-y>.
- Warburton, Wayne. 2014. « Apples, oranges, and the burden of proof—Putting media violence findings into context: A comment on Elson and Ferguson (2013) ». *European Psychologist* 19 (1): 60-67. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000166>.
- Wendling, Thierry. 2002. *Ethnologie des joueurs d'échecs*. Ethnologues. Paris: PUF - Presses universitaires de France.
- Whitty, Monica T., Garry Young, et Lewis Goodings. 2011. « What I won't do in pixels: Examining the limits of taboo violation in MMORPGs ». *Computers in Human Behavior* 27 (1): 268-275. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.08.004>.
- Widmer, Jean. 1996. « Les médiations : du regard médusé au regard de la loi. Les problèmes de la drogue dans la photographie de presse suisse en 1993 ». In *Drogen, Medien und Gesellschaft : Studien II = Drogues, médias et société : études II*, 3-16. Lausanne: Institut universitaire de médecine sociale et préventive.
- . 1999a. « Introduction ». In *Mémoire collective et pouvoirs symboliques : l'affaire dite des fonds juifs et de l'or nazi dans le discours social en Suisse, 1995-1997*, édité par Jean Widmer et Cédric Terzi, 7-14. Discours & Société 1. Fribourg: Département Sociologie et media, Université de Fribourg.
- . 1999b. « J.-P. Delamuraz prend position: analyser le pouvoir symbolique dans le texte ». In *Mémoire collective et pouvoirs symboliques : l'affaire dite des fonds juifs et de l'or nazi dans le discours social en Suisse, 1995-1997*, édité par Jean Widmer et Cédric Terzi, 205-221. Discours & Société 1. Fribourg: Département Sociologie et media, Université de Fribourg.
- . 1999c. « Notes à propos de l'analyse de discours comme sociologie ». *Recherches en communication*, n° 12: 195-207.
- . 2001. « Catégorisation, tour de parole et sociologie ». In *L'ethnométhodologie: une sociologie radicale*, édité par Michel de Fornel, Albert Ogien, et Louis Quéré, 207-238. Paris: La Découverte.
- . 2004. *Langues nationales et identités collectives: l'exemple de la Suisse*. Logiques sociales. Paris: L'Harmattan.
- . 2005. « Tiers et dispositifs de catégories ». inédit.
- . 2010a. *Discours et cognition sociale: une approche sociologique*. Paris: Editions des archives contemporaines.
- . 2010b. « La drogue comme problème public ». In *Discours et cognition sociale: une approche sociologique*, traduit par Philippe Sormani, 205-243. Paris: Editions des archives contemporaines.
- . 2010c. « Remarques sur les classements d'âge ». In *Discours et cognition sociale: une approche sociologique*, traduit par Philippe Sormani, 37-57. Paris: Editions des archives contemporaines.
- Widmer, Jean, Margrit Tröhler, Geneviève Ingold, et Cédric Terzi, éd. 1996. *Drogen, Medien und Gesellschaft: Studien - II = Drogues, médias et société: Etudes - II*. Evaluation der Massnahmen des Bundes zur Verminderung der Drogenprobleme = Evaluation des mesures de la

- Confédération destinées à réduire les problèmes liés à la toxicomanie 111, 8. Lausanne: Institut universitaire de médecine sociale et préventive.
- Wieder, D. Lawrence. 1974. *Language and Social Reality: The Case of Telling the Convict Code*. Approaches to Semiotics. The Hague: Mouton.
- Williams, Dmitri. 2003. « The Video Game Lightning Rod ». *Information, Communication & Society* 6 (4): 523-550. <https://doi.org/10.1080/1369118032000163240>.
- Wittgenstein, Ludwig. 2005 [1953]. *Recherches philosophiques*. Traduit par Françoise Dastur, Maurice Élie, Jean-Luc Gautero, Dominique Janicaud, et Élisabeth Rigal. Bibliothèque de philosophie. Paris: Gallimard.
- Wonderly, Monique. 2008. « A Humean approach to assessing the moral significance of ultra-violent video games ». *Ethics and Information Technology* 10 (1): 1–10. <https://doi.org/10.1007/s10676-007-9149-z>.
- Woodcock, Jamie, et Mark R. Johnson. 2019. « The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.Tv ». *Television & New Media [En ligne]*. <https://doi.org/10.1177/1527476419851077>.
- Young, Jock. 1971. *The Drugtakers: The Social Meaning of Drug Use*. London: Paladin.
- Zabban, Vinciane. 2009. « Hors jeu ? » *Terrains & travaux*, n° 15: 81-104.
- . 2012. « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo ». *Réseaux*, n° 173-174: 137-176.
- . 2015. « Jouer avec l'échelle du monde : la pratique de World of Warcraft sur un serveur privé ». *RESET. Recherches en sciences sociales sur Internet*, n° 4. <https://doi.org/10.4000/reset.464>.
- Zagal, José P. 2009. « Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay ». In *Proceedings of DiGRA (Digital Games Research Association) 2009*. London: Brunel University. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.13336.pdf>.
- Zask, Joëlle. 1999. *L'opinion publique et son double*. La philosophie en commun. Paris: L'Harmattan.
- . 2011. *Participer: essai sur les formes démocratiques de la participation*. Les voies du politique. Lormont: Le Bord de l'eau.
- . 2015. *Introduction à John Dewey*. Repères Sociologie 661. Paris: La Découverte.
- Zeid, Jean. 2015. « Le geek de A à Zeid: un Kévin ». Franceinfo. 13 juillet 2015. [https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/le-geek-de-a-a-zeid/le-geek-de-a-a-zeid-un-kevin\\_1783411.html](https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/le-geek-de-a-a-zeid/le-geek-de-a-a-zeid-un-kevin_1783411.html).
- Zimmerman, Don H., et Melvin Pollner. 1971. « The Everyday World as a Phenomenon ». In *Understanding Everyday Life*, édité par Jack D. Douglas, 80-103. London: Routledge & Kegan Paul.





## Références des sources médiatiques

### 20 Minuten (ZWA)

20 Minuten. 2009. « Amokläufer tötete primär mit Kopfschüssen », 12 mars 2009, sect. Amoklauf.  
daw. 2010. « «Es war Zeit, dass man stopp sagt!» ». 20 Minuten, 19 mars 2010, sect. Schweiz.

### 20 minutes (VIN)

Agence France Presse. 2009a. « J'irai à mon ancienne école, et ça va chauffer ». 20 minutes, 13 mars 2009, sect. Monde.

———. 2009b. « Ados allemands racistes et accros aux jeux vidéo ». 20 minutes, 18 mars 2009, sect. Monde.

Agence télégraphique suisse. 2009. « Berne en guerre contre les jeux vidéo violents ». 20 minutes, 26 mai 2009, sect. Suisse.

Associated Press. 2012. « Pour Breivik, les jeux vidéo étaient un «entraînement» ». 20 minutes, 20 avril 2012, sect. Monde.

20 minutes [en ligne]. 2018. « Le vrai problème vient des jeux vidéo, selon la NRA », 8 mars 2018, sect. Monde. <https://www.20min.ch/fr/story/le-vrai-probleme-vient-des-jeux-video-selon-la-nra-285433111439>.

### 24 Heures (24H)

Agence télégraphique suisse. 2004. « Jeux vidéo violents: non au durcissement ». 24 Heures, 18 novembre 2004, sect. Suisse.

Zuber, Valentine. 2008. « Le gérant d'un magasin vendant un jeu vidéo violent est acquitté ». 24 Heures, 10 juin 2008, sect. Suisse.

Debétaz, Jean-Frédéric, et Annick Chevillot. 2009. « Ultraviolent, Call of Duty sème la guerre et la peur ». 24 Heures, 18 novembre 2009, sect. Vous.

Muhieddine, Fabian. 2012. « Une étude française affirme que les jeux vidéo rendent violents. Doutes en Suisse ». 24 Heures, 12 octobre 2012, sect. Suisse.

Beauté, Bertrand. 2013. « Grand Theft Auto V vole tous les records du jeu vidéo ». 24 Heures, 15,16.09 2013, sect. Vie numérique.

### Basler Zeitung (BaZ)

Schibli, Peter. 1999a. « Colorado: Schulmassaker fordert 15 Tote ». Basler Zeitung, 22 avril 1999, sect. Letzte.

———. 1999b. « Schulmassaker: Gab es Mittäter? ». Basler Zeitung, 23 avril 1999, sect. Letzte.

———. 1999c. « Amerika sucht nach Ursachen und Abhilfe für Gewalt an Schulen ». Basler Zeitung, 24 avril 1999, sect. Ausland.

———. 1999d. « Streit um Waffengesetze in den USA ». Basler Zeitung, 28 avril 1999, sect. Ausland.

Basler Zeitung. 1999. « Attentäter sprachen von 500 Opfern », 27 avril 1999, sect. Letzte.

Ostermann, Dietmar. 2000. « Verführung mit Gewalt ». Basler Zeitung, 14 septembre 2000, sect. Ausland.

Achermann, Barbara. 2008. « Harmloser Profikiller ». Basler Zeitung, 7 mai 2008, sect. Kultur.

SDA. 2008. « Killergame bleibt in Regalen ». Basler Zeitung, 10 juin 2008, sect. Letzte.

## Berner Zeitung (BeZ)

- bzi. 2007. « Waffenschein für die Rekruten? » *Berner Zeitung*, 3 décembre 2007, sect. Schweiz.
- sbi. 2008. « Gämer als Täter ». *Berner Zeitung*, 4 juin 2008, sect. Region.
- Veitinger, Tobias. 2010. « Showdown für «Killergames» ». *Berner Zeitung*, 22 février 2010, sect. Stadt/Region Bern.

## Blick (BL)

- Sindermann, Dirk. 1999. « «In ein paar Minuten seid ihr alle tot» ». *Blick*, 22 avril 1999.
- El Arbi, Reda. 2007. « Blutrausch wegen Killergames? » *Blick [en ligne]*, 4 décembre 2007.
- Heldstab, Hannes. 2008. « «Im Spiel wird sauber getötet» ». *Blick [en ligne]*, 4 juin 2008.
- Kuhni, Sarah. 2009. « Deutscher Schüler läuft Amok - 15 Tote ». *Blick am Abend*, 11 mars 2009, sect. Ausland.
- Steiner, Martin. 2009. « SP-Grossrat kämpft gegen Killergame ». *Blick [en ligne]*, 7 avril 2009. <https://www.blick.ch/digital/games/news/news-manhunt-2-sp-grossrat-kaempft-gegen-killergame-id18747.html>.

## Der Bund (BU)

- ktn. 2007. « Mediamarkt angezeigt ». *Der Bund*, 3 décembre 2007, sect. Kanton Bern.
- Lenz, Christoph. 2009. « Der Gegner schiesst zuerst ». *Der Bund*, 4 avril 2009, sect. Der kleine Bund.
- Brotschi, Markus. 2008. « Verbot von Killerspielen kaum realistisch ». *Der Bund*, 11 juin 2008, sect. Schweiz.
- Renz, Fabian. 2010. « Pro Helvetia fördert Computerspiele mit 1,5 Millionen Franken ». *Der Bund*, 13 avril 2010, sect. Schweiz.
- Ott, Bernhard. 2014a. « Näfs Kampf gegen Killergames ist zu Ende ». *Der Bund*, 9 avril 2014, sect. Bern.
- . 2014b. « «Ich wollte nie die Welt retten, aber ihre Funktion verbessern» ». *Der Bund [en ligne]*, 24 août 2014, sect. Kanton.

## L'Express – L'Impartial (EXIM)

- Rosenthal, David. 1995. « Que du sang! » *L'Express*, 23 février 1995, sect. En plus.
- Clavel, Guy. 1999. « La violence a des causes multiples ». *L'Impartial*, 23 avril 1999, sect. Société.
- Agence télégraphique suisse. 2000. « Films et jeux trop violents pour les jeunes ». *L'Express - L'Impartial*, 13 septembre 2000, sect. Société.
- . 2007. « Pas de Manhunt 2 en Suisse ». *L'Express - L'Impartial*, 23 juin 2007, sect. Horizons.
- . 2008a. « La violence des jeux vidéo devant le tribunal ». *L'Express - L'Impartial*, 6 mars 2008, sect. Horizons.
- . 2008b. « La justice va statuer sur les jeux vidéo violents ». *L'Express - L'Impartial*, 4 juin 2008, sect. Suisse.
- . 2009a. « Une association contre les jeux vidéo violents ». *L'Express - L'Impartial*, 29 avril 2009, sect. Suisse.
- . 2009b. « Fribourg veut interdire les plus violents ». *L'Express - L'Impartial*, 20 juin 2009, sect. Suisse.
- . 2009c. « Les jeux vidéo violents interdits dans les foyers et prisons bernois ». *L'Express - L'Impartial*, 20 novembre 2009, sect. Région.

- Agence télégraphique suisse / Agence France Presse / Reuter. 2002. « Choqué, Erfurt panse ses plaies ». *L'Express - L'Impartial*, 29 avril 2002, sect. Société.
- Agence télégraphique suisse, et Reuters. 2007. « Jeux vidéo dans le collimateur ». *L'Express - L'Impartial*, 11 janvier 2007, sect. Monde.
- Agence télégraphique suisse, et Agence France Presse. 2007. « Un jeu interdit de vente ». *L'Express - L'Impartial*, 22 juin 2007, sect. Horizons.
- . 2010. « Les jeux vidéo violents devant la Cour suprême ». *L'Express - L'Impartial*, 27 avril 2010, sect. Suisse / Monde.
- Mascaro, Maria Pia. 2007. « Les États-Unis pris au piège de la violence ». *L'Express - L'Impartial*, 18 avril 2007, sect. Monde.
- flv. 2007. « Les jeux vidéo en question ». *L'Express - L'Impartial*, 23 novembre 2007, sect. Littoral.
- Agence télégraphique suisse, Agence France Presse, et Reuters. 2008. « Bruxelles veut lutter contre les jeux violents ». *L'Express - L'Impartial*, 23 avril 2008, sect. Monde.
- Favre, Catherine. 2008. « Question du jour: Faut-il interdire la vente de jeux vidéo violents dans les grandes surfaces? » *L'Express - L'Impartial*, 6 mars 2008, sect. Forum.
- . 2009. « Faut-il interdire les jeux vidéo violents? » *L'Express - L'Impartial*, 27 novembre 2009, sect. Forum.
- L'Express - L'Impartial*. 2008. « La question d'hier. Faut-il interdire la vente de jeux vidéo violents dans les grandes surfaces? », 7 mars 2008, sect. Forum.
- mba. 2008. « Croisade contre les jeux vidéo violents ». *L'Express - L'Impartial*, 9 avril 2008, sect. Jura bernois.
- Cretenet, Laurent. 2008a. « «Condemned 2» persiste et saigne ». *L'Express - L'Impartial*, 17 avril 2008, sect. Horizons.
- . 2008b. « Souvent copié, jamais égalé ». *L'Express - L'Impartial*, 2 mai 2008, sect. Magazine.
- Goumaz, Magalie. 2010. « La Chambre des cantons sonne le glas des jeux vidéo violents ». *L'Express - L'Impartial*, 19 mars 2010, sect. Suisse.
- yad. 2010. « Cyberdépendances à l'Espace jeunesse ». *L'Express - L'Impartial*, 16 novembre 2010, sect. Région.
- Noghero, Fanny. 2011. « Mystérieux tireur au Cancun ». *L'Express - L'Impartial*, 26 avril 2011, sect. Gros plan
- Arcinfo [en ligne]*. 2011. « L'armée se défend après la mort d'un jeune homme à Boudry », 14 novembre 2011, sect. Neuchâtel et Littoral. <https://www.arcinfo.ch/articles/regions/neuchatel-et-littoral/l-armee-se-defend-apres-la-mort-d-un-jeune-homme-a-boudry-189462>.

## Fritz+Fränzi (FF)

- Meyer, Doris C. 2010. « Die Jugend braucht Grenzen ». *Fritz+Fränzi*, septembre 2010.

## L'Hebdo (LH)

- Macherel, Cathy. 1999. « Faut-il vraiment tirer sur les héros virtuels? » *L'Hebdo*, 9 septembre 1999.
- Krol, Pierre-André. 2000. « «Le jeu vidéo? Pas plus dangereux que le téléjournal» ». *L'Hebdo*, 30 novembre 2000.

## L'Illustré (LI)

- Knickerbocker, Brad. 2004. « Tuerie de Columbine, cinq ans après ». *L'Illustré*, 5 mai 2004.
- Vassaux, Frédéric. 2009. « Pourquoi Tim K., 17 ans, a fait un carnage ». *L'Illustré*, 18 mars 2009.

Mathyer, Marie. 2011. « Breivik le timide rêvait d'être un monstre ». *L'Illustré*, 27 juillet 2011.

Baumann, Patrick. 2019. « Dix ans à faire vivre le souvenir de Lucie ». *L'Illustré [en ligne]*, 2 mars 2019. <https://www.illustre.ch/magazine/dix-ans-faire-vivre-souvenir-lucie>.

### Der Landbote (DL)

Frei, Heinrich. 2012. « Ist Breivik krank oder gesund? » *Der Landbote*, 25 juin 2012, sect. Zweite.

### La Liberté (LL)

Châtel, Véronique. 1992. « La vidéomania n'épargne personne ». *La Liberté*, 18 mai 1992, sect. Education Formation.

Ory, Michel. 1992. « La télévision devient le repère de mégamonstres pour superhéros ». *La Liberté*, 23 décembre 1992, sect. Magazine.

Jacolet, Thierry. 2008. « Jeux violents, jeunes conscients ». *La Liberté*, 26 août 2008.

Agence télégraphique suisse. 2009. « Halte à la violence! » *La Liberté*, 29 avril 2009, sect. Suisse.

Goumaz, Magalie. 2010. « La mort des jeux violents ». *La Liberté*, 19 mars 2010, sect. Suisse.

Agence télégraphique suisse, et Agence France Presse. 2012. « L'abus de jeux vidéo violents rend durablement agressif ». *La Liberté*, 11 octobre 2012, sect. La dernière.

### Le Matin (LM)

P, M. 1994. « Adolescent poignardé à cause d'un jeu ». *Le Matin*, 16 juillet 1994, sect. Premières lignes.

Parc, Louise. 1999. « Un lycée plongé dans l'horreur ». *Le Matin*, 22 avril 1999, sect. International.

Pittet, Denis. 1999. « Les États-Unis, sous le choc, cherchent à comprendre ». *Le Matin*, 23 avril 1999, sect. International.

Donzé, Vincent. 2001. « Hans abattu sans raison! » *Le Matin*, 14 décembre 2001, sect. Suisse.

Bourdoiseau, Christophe. 2002a. « Un ado comme les autres ». *Le Matin*, 28 avril 2002.

———. 2002b. « Dix jours après la tuerie du lycée, nos voisins allemands ne cessent de s'interroger sur les raisons d'une telle violence ». *Le Matin*, 5 mai 2002.

Agence France Presse. 2002. « Les jeux vidéo violents sur la sellette après la tuerie d'Erfurt ». *Le Matin*, 18 mai 2002.

Jost, Sébastien. 2004. « Une députée s'en mêle ». *Le Matin*, 10 septembre 2004, sect. Suisse.

———. 2009. « «Il faut protéger notre jeunesse» ». *Le Matin*, 12 novembre 2009, sect. Suisse.

*Le Matin*. 2004. « Conscient que les jeux vidéo peuvent provoquer etc. », 18 novembre 2004, sect. Suisse.

Muhieddine, Fabian. 2005. « Du porno sur console ». *Le Matin*, 2 août 2005, sect. Suisse.

Steiner, Dan. 2018. « Les jeux vidéo de nouveau ciblés ». *Le Matin*, 9 mars 2018, sect. Monde.

### Le Matin Dimanche (LMD)

Othon, Eric. 2006. « Les enfants jouent à «GTA». Est-ce grave, docteur? » *Le Matin Dimanche*, 26 mars 2006, sect. Mode de vie.

Krafft, Camille. 2008. « Oui, la violence des jeux agit sur les jeunes ». *Le Matin Dimanche*, 20 avril 2008, sect. Points forts.

## Migros Magazine (MM)

Léderrey, Pierre. 2016. « Jeux vidéo violents: Berne serre la vis aux mineurs ». *Migros Magazine*, 28 novembre 2016.

## Neue Luzerner Zeitung (NLZ)

*Neue Luzerner Zeitung*. 2008. « Das «Killergame» bleibt erlaubt », 10 juin 2008, sect. Die Andere.

## Neue Zürcher Zeitung (NZZ)

Sd, U. 1999. « Massaker an einer amerikanischen Schule ». *Neue Zürcher Zeitung*, 22 avril 1999, sect. Vermischte Meldungen.

Thomä, Dieter. 1999. « Dreischritt zum Attentat ». *Neue Zürcher Zeitung*, 15 mai 1999, sect. Feuilleton.

*Neue Zürcher Zeitung*. 2002. « Fördern Computerspiele Gewalttätigkeit? », 3 mai 2002, sect. Medien und Informatik.

———. 2009. « Erschütterung nach Amoklauf in Deutschland », 12 mars 2009, sect. Vermischtes.

Schuppisser, Raffael. 2008. « Killerspiel oder Kunst? » *Neue Zürcher Zeitung*, 13 mai 2008.

*NZZ Online [en ligne]*. 2009. « Amokläufer offenbar vor Schlimmerem gestoppt », 11 mars 2009.

Meili, Matthias. 2009. « Die brutalen Spiele des Täters ». *Neue Zürcher Zeitung*, 15 mars 2009.

## NZZ am Sonntag (NZZaS)

Mink, Andreas. 2007. « Ein Fragezeichen läuft Amok ». *NZZ am Sonntag*, 22 avril 2007, sect. Hintergrund.

## Le Nouvelliste (LN)

Berreau, Gilles. 1992. « Qui a peur du virus Nintendo? » *Le Nouvelliste*, 10 mars 1992, sect. Valais.

Chammartin, Didier. 2007. « Castagnes autour des jeux ». *Le Nouvelliste*, 3 août 2007, sect. Le Mag.

*Le Nouvelliste*. 2009. « Le jeu incriminé franchit un nouveau palier dans la violence », 8 avril 2009, sect. Suisse.

Goumaz, Magalie. 2010. « La mort annoncée des jeux violents ». *Le Nouvelliste*, 20 mars 2010, sect. Suisse.

## Le Quotidien Jurassien (QJ)

grg. 2008. « Le Conseil-exécutif a déposé auprès de l'Assemblée fédérale etc. » *Le Quotidien Jurassien*, 20 juin 2008.

## Radio Télévision Suisse (RTS)

Chyba, Martina, et Michel Heiniger. 1992. « La folie des jeux vidéo ». *Tell Quel*. Genève: Radio Télévision Suisse. <https://www.rts.ch/archives/tv/information/tell-quel/8597978-la-folie-des-jeux-video.html>.

« Chapitre repos: "Jeux vidéos violents" ». 2009. *Scènes de ménage*. Genève: Radio Télévision Suisse. <https://www.rts.ch/play/tv/scenes-de-menage/video/chapitre-repos-jeux-videos-violents?id=1611351>.

« Les jeux vidéos, bouc-émissaire de la violence? » 2012. *Forum*. Lausanne: Radio Télévision Suisse.

« L'info du jour: "Grand Theft Auto V", la guerre aux chiffres ». 2013. *Vertigo*. Lausanne: Radio Télévision Suisse.

Ruchti, François, et Marie-Laure Widmer Baggiolini. 2014. « Sur la piste des djihadistes suisses ». *Temps Présent*. Genève: Radio Télévision Suisse. <https://www.rts.ch/play/tv/emission/temps-present?id=385293>.

Nicol, Xavier, et Christophe Ungar. 2016. « L'abus de jeux vidéo nuit à la santé ». *Temps Présent*. Genève: Radio Télévision Suisse.

« La folie Fortnite ». 2019. *L'Époque*. Lausanne: Radio Télévision Suisse. <https://www.rts.ch/play/radio/lepoque/audio/la-folie-fortnite?id=10205222>.

### St.Galler Tagblatt (SGT)

Odermatt, Marcello. 2009b. « Killergames: Prävention statt Verbote ». *St.Galler Tagblatt*, 12 mai 2009, sect. Inland.

### Swissinfo (SWI)

Jaberg, Samuel, trad. 2016. « «Les jeux de tir égocentriques soutiennent la fantaisie des tueurs de masse» ». [swissinfo.ch](http://swissinfo.ch) [en ligne]. 26 juillet 2016.

### Tages-Anzeiger (TA)

*Tages-Anzeiger*. 2006. « «Ich hasse euch und eure Art!» », 21 novembre 2006, sect. Kehrseite.

Bütikofer, Christian. 2006. « Amoklauf: Ein Videospiele unter Verdacht ». *Tages-Anzeiger*, 22 novembre 2006, sect. Kehrseite.

Arnet, Helene. 2007. « Täter liebt Killerspiele und ist Brandstifter ». *Tages-Anzeiger*, 3 décembre 2007, sect. Zürich und Region.

Thiriet, Von Maurice. 2010. « Verbot von Killerspielen lässt sich nur bruchstückhaft umsetzen ». *Tages-Anzeiger*, 19 mars 2010, sect. Schweiz.

Schöpfer, Linus. 2013. « Das Tarantino-Prinzip ». *Tages-Anzeiger*, 18 septembre 2013, sect. Gesellschaft.

### Le Temps (LT)

Chardon, Elisabeth. 1998. « «As-tu déjà pensé à désintégrer tes parents?» ». *Le Temps*, 22 mai 1998, sect. Société.

Agence télégraphique suisse, Agence France Presse, et Associated Press. 1999. « Le massacre de Littleton, un jour après ». *Le Temps*, 23 avril 1999, sect. Société.

Agence France Presse / Le Temps. 1999. « Grâce à de nouvelles technologies, les jeux vidéo violents sont encore plus sanglants ». *Le Temps*, 17 mai 1999, sect. Communications.

Modoux, François. 2002a. « Après avoir dupé son entourage, le forcené du lycée d'Erfurt reste une énigme ». *Le Temps*, 29 avril 2002, sect. International.

———. 2002b. « Après Erfurt, l'Allemagne se mobilise pour protéger sa jeunesse de la violence ». *Le Temps*, 3 mai 2002.

Pétignat, Yves. 2006. « Une psychose de meurtre se répand sur les écoles allemandes ». *Le Temps*, 8 décembre 2006, sect. Société.

———. 2009a. « L'épreuve de la folie meurtrière ». *Le Temps*, 12 mars 2009, sect. Temps fort.

———. 2009b. « Vague brune en Allemagne ». *Le Temps*, 19 mars 2009, sect. International.

Grangereau, Philippe. 2007. « Cho Seung-hui, muet jusqu'au massacre ». *Le Temps*, 28 avril 2007, sect. Société.

Cossy, Catherine. 2007. « «On apprend aux soldats à tirer, mais pas à vivre avec une arme» ». *Le Temps*, 7 décembre 2007, sect. Suisse.

- Seydtaghia, Anouch. 2008. « Stephen King et les jeux vidéo ». *Le Temps*, 14 avril 2008, sect. Economie.
- . 2010. « Vers une interdiction des jeux vidéo violents ». *Le Temps*, 19 mars 2010, sect. Suisse.
- Lamory, Laurent-Xavier. 2008. « Plus sombre et plus réaliste, GTA IV convainc ». *Le Temps*, 19 mai 2008, sect. Economie.
- Graffenried, Valérie de. 2009. « «Il faut une loi pour protéger les mineurs» ». *Le Temps*, 26 mai 2009, sect. Suisse.
- Fournier, Anne. 2010. « Jeux vidéo, les promesses d'un art ». *Le Temps*, 10 septembre 2010, sect. Culture & Société.
- Gogniat, Valère. 2013. « Le jeu qui rêve de détrôner Hollywood ». *Le Temps*, 17 septembre 2013, sect. Culture & Société.
- Rochat, Yannick. 2016. « Cher «Temps Présent», les jeux vidéo ne nuisent pas à la santé! » *Le Temps [en ligne]*, 15 juin 2016, sect. Opinions. <https://www.letemps.ch/opinions/cher-temps-present-jeux-video-ne-nuisent-sante>.
- Revello, Sylvia. 2016. « Les jeux vidéo: amis ou ennemis? » *Le Temps*, 16 juin 2016, sect. Conversation.

### Thuner Tagblatt (TT)

- Bickel, Simon. 2008a. « Killergames: Duell vor Gericht ». *Thuner Tagblatt*, 4 juin 2008, sect. Bern und Region.
- . 2008b. « Killergame bleibt auf dem Markt ». *Thuner Tagblatt*, 10 juin 2008, sect. Bern und Region.

### La Tribune de Genève (TdG)

- Grandjean, Emmanuel. 1998. « Les tintins de l'horreur mettent la violence dans les jeux vidéo ». *La Tribune de Genève*, 6 mai 1998.
- Ruetschi, Pierre. 1999. « Le bain de sang dans une école du Colorado sonne l'Amérique ». *La Tribune de Genève*, 22 avril 1999, sect. International.
- Verrier, Michel. 2009. « Winnenden sous le choc: Tim aurait annoncé la tuerie la veille sur le Net ». *La Tribune de Genève*, 13 mars 2009, sect. Enjeux.
- La Tribune de Genève*. 2009. « Notre sondage du jour », 21 mars 2009, sect. Genève Guide.
- Muhieddine, Fabian. 2012. « Les jeux vidéo violents rendraient agressif ». *La Tribune de Genève*, 12 octobre 2012, sect. Suisse.
- Perroud, Sandrine. 2012. « Le tueur de Newtown vivait dans une pièce sans fenêtres ». *La Tribune de Genève [en ligne]*, 19 décembre 2012, sect. Fait divers.

### Zürcher Landzeitung (ZLZ)

- Odermatt, Marcello. 2009a. « Scheinkrieg im virtuellen Raum ». *Zürcher Landzeitung*, 11 mai 2009, sect. Inland.





## Ludographie

*Battlefield 1* (Electronic Arts, 2016)  
*Call of Duty 4 : Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007)  
*Call of Duty : Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009)  
*Call of Duty : Black Ops III* (Infinity Ward, 2015)  
*Choice Chamber* (Studio Bean Games, 2015)  
*Condemned 2* (Monolith Productions, 2008)  
*Counter-Strike* (Valve Corporation, 2000 – 2012)  
*Counter-Strike: Source* (Valve Corporation, 2004)  
*DayZ* (Bohemia Interactive, 2013)  
*Doom* (id Software, 1993)  
*Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015)  
*Far Cry* (Ubisoft, 2004)  
*Fortnite* (Epic Games, 2017)  
*Garry's Mod Dark RP* (Facepunch Studios, 2004)  
*Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997 – )  
*Grand Theft Auto : San Andreas* (Rockstar Games, 2004)  
*Grand Theft Auto IV* (Rockstar Games, 2008)  
*Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013)  
*Grand Theft Auto Online* (Rockstar Games, 2013)  
*The Great Giana Sisters* (Time Warp Productions, 1987)  
*Guild Wars* (ArenaNet, 2005)  
*Half Life 2* (Valve Corporation, 2004)  
*The Immortal* (Electronic Arts, 1990)  
*Manhunt 2* (Rockstar Games, 2007)  
*Mario* (Nintendo, 1985 – )  
*Max Payne 2* (Remedy Entertainment, 2003)  
*Minecraft* (Mojang, 2011)

*Mortal Kombat* (Acclaim, 1993)

*Night Trap* (Digital Pictures, 1992)

*Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016)

*Quake* (id Software, 1996)

*Redneck Rampage* (Xatrix Entertainment, 1997)

*Sonic the Hedgehog* (Sega, 1991)

*Stranglehold* (Midway Games, 2007)

*The Super Spy* (SNK, 1990)

*Team Fortress 2* (Valve Corporation, 2007)

*The Witness* (Thekla Inc., 2016)

*Wolfenstein 3D* (id Software, 1992)

*World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004)

## Annexes



## Annexe n°1 – La Chambre des cantons sonne le glas des jeux vidéo violents (EXIM, 19.03.2010)

[1] PARLEMENT

# [2] La Chambre des cantons sonne [3] le glas des jeux vidéo violents

[4] Qu'importe internet, le [45] sont pas uniquement vendus  
[5] commerce en ligne ou la [46] dans le commerce. Les ama-  
[6] vogue des consoles portables, [47] leurs jouent sur internet, com-  
[7] les parlementaires ne veulent [48] mandent en ligne, téléchar-  
[8] plus voir de jeux violents en [49] gent. Téléphones de type I-  
[9] Suisse. [50] Phone et consoles portables  
[51] dernier cri cartonnant.

[10] BERNE [52] «Ce nouveau marché est gi-  
[11] MAGALIE GOUMAZ [53] gigantesque pour les jeux élec-  
[54] troniques et cause déjà suffi-

[12] difficile de vouloir le [55] samment de tort aux reven-  
[13] bien des jeunes contre [56] leurs», explique Philippe  
[14] leur gré. Philippe [57] Nantermod pour qui une in-  
[15] Nantermod, vice-prés. [58] terdiction des jeux violents ne  
[16] dent des jeunes libéraux-radi- [59] fera que renforcer la tendance  
[17] caux, traite de «has been» les [60] à contourner les enseignes of-  
[18] sénateurs qui ont décidé hier [61] ficielles. «La Confédération  
[19] d'interdire les jeux vidéo vio- [62] compte-t-elle mettre en accu-  
[20] lents. Et il compare ce débat à [63] sation des sociétés basées en  
[21] celui qui faisait rage entre les [64] Californie pour avoir vendu  
[22] parents et leur progéniture à la [65] en ligne un jeu prohibé en  
[23] fin des années 1960, à propos [66] Suisse?», questionne-t-il.  
[24] du rock'n'roll. Ce n'est pas [67] Les sénateurs ne sont pas si  
[25] qu'il adore tirer lui-même vir- [68] déconnectés que Philippe  
[26] tuellement sur un ennemi po- [69] Nantermod le pense. Hier, ils  
[27] tentiel, mais en tant qu'ancien [70] ont tenu compte de cet argu-  
[28] chroniqueur sur les jeux vidéo [71] ment. Néanmoins, la violence  
[29] pour un magazine, il défend ce [72] engendre la violence et ils ont  
[30] qui fait partie de la culture des [73] aussi estimé que c'était de leur  
[31] jeunes. [74] responsabilité de protéger les

[32] Une «culture» mise à mal [75] jeunes et de fixer des limites.  
[33] par deux motions, acceptées [76] Les études divergent sur le  
[34] par le Conseil des Etats, après [78] lien direct entre comporte-  
[35] le National en juin dernier. La [79] ments violents et consumma-  
[36] première prône l'interdiction [80] tion de jeux violents, mais les  
[37] générale, la seconde pour les [81] images toujours plus proches  
[38] enfants et adolescents unique- [82] de la réalité, les scènes de bru-  
[39] ment. [83] talité, l'absence d'empathie [92] Anne Seydoux-Christe [101] rappelé l'existence du système [110] les en la matière. La ministre

[40] Les deux textes ont passé la [84] pour les victimes influent sur [93] (PDC /JU), a tenté de limiter [102] européen de recommanda [111] devra donc revenir devant le  
[41] rampe et le Conseil fédéral [85] le comportement de jeunes [94] interdiction aux plus jeunes [103] tions PEGI apposées sur les [112] parlement avec une loi. En at-  
[42] doit maintenant préparer une [86] déjà fragilisés. Ces dernières [95] arguant qu'aucun pays de [104] jeux mis en vente. La [113] tendant, les jeunes auront le  
[43] loi et surtout dire comment il [87] années, les tueries d'Erfurt en [96] l'Union européenne n'allait [105] Conseillère fédérale Eveline [114] temps de remplir leurs stocks!  
[44] va s'y prendre. Les jeux ne [88] Allemagne ou encore de [97] plus loin, ce qui placerait là [106] Widmer-Schlumpf a aussi [115] /MAG



**JEUX VIDÉO** Les sénateurs ont estimé hier que la violence engendrait la violence, même si les études divergent quant au lien qui existe entre les jeux vidéo et les comportements violents... (KEYSTONE)

Annexe n°2 – Vers une interdiction des jeux vidéo violents (LT,  
19.03.2010)<sup>[1]</sup> **Vers une interdiction des jeux vidéo violents**<sup>[2]</sup> **Multimédia** Le numéro un mondial du jeu réagit vivement après le vote du Conseil des Etats

<sup>[3]</sup> Les amateurs de jeux vidéo con- <sup>[25]</sup>d'EA. Personne ne pense censurer <sup>[47]</sup>enfants – comme pour l'alcool ou <sup>[68]</sup>pour se procurer ces jeux. De plus, <sup>[4]</sup>tenant des scènes de violence ris- <sup>[26]</sup>des films ou des livres ayant un <sup>[48]</sup>les cigarettes.» EA ne défend-il pas <sup>[69]</sup>le téléchargement progresse vite. <sup>[5]</sup>quent bientôt de devoir les acqué- <sup>[27]</sup>contenu adulte.» Ce d'autant, es- <sup>[49]</sup>sur tout ses ventes? «Il ne s'agit pas <sup>[70]</sup>Il représente aujourd'hui 20% des <sup>[6]</sup>rir à l'étranger. Jeudi soir, le <sup>[28]</sup>time EA, que le jeu est une affaire <sup>[50]</sup>d'une discussion commerciale. Il <sup>[71]</sup>jeux achetés. D'ici à ce que le Con- <sup>[7]</sup>Conseil des Etats a largement suivi <sup>[29]</sup>d'adultes. «La moyenne d'âge des <sup>[51]</sup>s'agit de demander à ce que les <sup>[72]</sup>seil fédéral se prononce, ce sera <sup>[8]</sup>le Conseil national en acceptant <sup>[30]</sup>joueurs est de 28 ans. Ce sont des <sup>[52]</sup>créateurs de jeux puissent avoir le <sup>[73]</sup>30, voire 40% du marché.» <sup>[9]</sup>deux motions. La première (ap- <sup>[31]</sup>personnes qui doivent pouvoir <sup>[53]</sup>même respect qu'ont les metteurs <sup>[74]</sup> Nicolas Akladios milite pour <sup>[10]</sup>prouvée à 27 voix contre 1) vise à <sup>[32]</sup>choisir librement leurs divertisse- <sup>[54]</sup>en scène ou les écrivains», répond <sup>[75]</sup>une meilleure distinction entre <sup>[11]</sup>interdire la vente de tels jeux à des <sup>[33]</sup>ments», poursuit Tiffany Steckler. <sup>[55]</sup>Tiffany Steckler. Les jeux adultes <sup>[76]</sup>les jeux. «En Allemagne, les jeux <sup>[12]</sup>mineurs. La seconde, nettement <sup>[34]</sup> Dans le collimateur des politi- <sup>[56]</sup>représentent 5% du marché. <sup>[77]</sup>violents sont bien indiqués avec <sup>[13]</sup>plus restrictive (et acceptée à 19 <sup>[35]</sup>ciens figurent les jeux interdits <sup>[78]</sup>de grandes pastilles jaunes ou <sup>[14]</sup>voix contre 12), demande une in- <sup>[36]</sup>aux moins de 16 ans et moins de <sup>[57]</sup>**Le téléchargement avance** <sup>[79]</sup>rouges selon l'âge. Dans les <sup>[15]</sup>terdiction générale. Ce sera au <sup>[37]</sup>18 ans. C'est l'organisme PEGI qui <sup>[58]</sup>Qu'en pensent les joueurs? <sup>[80]</sup>grands magasins, les jeux violents <sup>[16]</sup>Conseil fédéral d'élaborer un pro- <sup>[38]</sup>classe les jeux selon leur contenu. <sup>[59]</sup>L'interdiction des jeux violents <sup>[81]</sup>ne sont pas mélangés aux autres.» <sup>[17]</sup>jet de loi. <sup>[39]</sup>«PEGI effectue un excellent travail <sup>[60]</sup>pour les mineurs est une bonne <sup>[82]</sup> Le président estime par ailleurs <sup>[18]</sup> Numéro un mondial du mar- <sup>[40]</sup>et les logos d'avertissement sont <sup>[61]</sup>chose, estime Nicolas Akladios, <sup>[83]</sup>que PEGI effectue un bon travail: <sup>[19]</sup>ché, Electronic Arts (EA) ne cachait <sup>[41]</sup>clairs, poursuit la porte-parole. Les <sup>[62]</sup>président du Swiss Gamer <sup>[84]</sup>«La classification est correcte et <sup>[20]</sup>pas sa colère mercredi. «Cette cen- <sup>[42]</sup>parents doivent être responsabi- <sup>[63]</sup>Network, association de mordus <sup>[85]</sup>stricte. Ainsi, même un jeu de hoc- <sup>[21]</sup>sure démontre que les politiciens <sup>[43]</sup>sés, mais aussi les distributeurs qui <sup>[64]</sup>des jeux vidéo en Suisse. Par con- <sup>[86]</sup>key sur glace sera catégorisé <sup>[22]</sup>ne comprennent ni notre indus- <sup>[44]</sup>doivent prendre des mesures pour <sup>[65]</sup>tre, je ne pense pas qu'une inter- <sup>[87]</sup>comme violent à cause des scènes <sup>[23]</sup>trie, ni les consommateurs, expli- <sup>[45]</sup>éviter la vente de jeux avec du con- <sup>[66]</sup>diction totale soit applicable: il est <sup>[88]</sup>de bagarre présentes.» <sup>[24]</sup>que Tiffany Steckler, porte-parole <sup>[46]</sup>tenu pour un public adulte à des <sup>[67]</sup>si facile de traverser la frontière <sup>[89]</sup>**Anouch Seydtaghia**

## Annexe n°3 – Courses effectuées dans *GTA Online*

Liste de courses sur la vidéo « **【Replay】** Stream de Overwatch & GTA V »  
(Pixelle, 2016a)

Courses	Véhicule ou moyen de transport (modèle)	Classement de Pixelle dans la course	Utilisation d'armes autorisées dans la course
Course n°1 (liste « Random fun », 1 sur 7)	Voiture de course (Pegassi Zentorno)	1 <sup>ère</sup> sur 3	Non
Course n°2 (liste « Random fun », 2 sur 7)	Voiture de course (Grotti Turismo R)	3 <sup>ème</sup> sur 5	Non
Course n°3 (liste « Random fun », 3 sur 7)	Berline (Enus Super Diamond)	4 <sup>ème</sup> sur 5	Non
Course n°4 (liste « Random fun », 4 sur 7)	Voiture de course (Pegassi Zentorno)	4 <sup>ème</sup> sur 5	Non
Course n°5 (liste « Random fun », 5 sur 7)	Quad (Nagasaki Blaser)	3 <sup>ème</sup> sur 4	Non
Course n°6 (liste « Random fun », 6 sur 7)	Voiture de course (Truffade Adder)	3 <sup>ème</sup> sur 4	Non
Course n°7 (liste « Random fun », 7 sur 7)	Voiture de course (Progen T20)	4 <sup>ème</sup> sur 5	Non
Course n°8 (liste « Tom Yogs 4 », 1 sur 5)	Voiture de course (Invetero Coquette)	2 <sup>ème</sup> sur 6	Non
Course n°9 (liste « Tom Yogs 4 », 2 sur 5)	Buggy (BF Bifta)	4 <sup>ème</sup> sur 6	Non
Course n°10 (liste « Tom Yogs 4 », 3 sur 5)	Bicyclette (Scorcher)	1 <sup>ère</sup> sur 6	Non
Course n°11 (liste « Tom Yogs 4 », 4 sur 5)	Voiture de course (Progen T20)	1 <sup>ère</sup> sur 5	Non



Liste de courses sur la vidéo « **【Replay】 Stream de GTA V et Garry's Mod Prop Hunt** »  
(Pixelle, 2016b)

Courses	Véhicule ou moyen de transport (modèle)	Classement de Pixelle dans la course	Utilisation d'armes autorisées dans la course
Course n°1 (liste « Courses WTF n°1 », 1 sur 6)	Voiture de course (Progen T20)	1 <sup>ère</sup> sur 7	Non
Course n°2 (liste « Courses WTF n°1 », 2 sur 6)	Voiture de course (Bravado Banshee 900R)	3 <sup>ème</sup> sur 7	Non
Course n°3 (liste « Courses WTF n°1 », 3 sur 6)	Voiture de course (Progen T20)	4 <sup>ème</sup> sur 7	Oui (roquettes)
Course n°4 (liste « Courses WTF n°1 », 4 sur 6)	Avion de chasse (JoBuilt P-998 Lazer)	4 <sup>ème</sup> sur 6	Non
Course n°5 (liste « Courses WTF n°1 », 5 sur 6)	Voiture de course (Willard Faction custom)	6 <sup>ème</sup> sur 8	Oui (roquettes)
Course n°6 (liste « Courses WTF n°1 », 6 sur 6)	Voiture de course (Progen T20)	4 <sup>ème</sup> sur 8	Oui (roquettes)
Course n°7 (liste « Courses WTF n°2 », 1 sur 5)	Voiture de course (Invetero Coquette)	6 <sup>ème</sup> sur 6	Non
Course n°8 (liste « Courses WTF n°2 », 2 sur 5)	Voiture de course (Bravado Banshee 900R)	5 <sup>ème</sup> sur 5	Non
Course n°9 (liste « Courses WTF n°2 », 3 sur 5)	Voiturette de golf (Nagasaki Caddie)	4 <sup>ème</sup> sur 5	Non
Course n°10 (liste « Courses WTF n°2 », 4 sur 5)	Bicyclette (Cruiser)	4 <sup>ème</sup> sur 4	Non
Course n°11 (liste « Courses WTF n°2 », 5 sur 5)	Jetski (Speedophile Seashark)	3 <sup>ème</sup> sur 3	Oui (roquettes)
Course n°12 (liste « Tom Yogs 4 », 1 sur 5)	Voiture de course (Dewbauchee Massacro)	3 <sup>ème</sup> sur 5	Non
Course n°13 (liste « Tom Yogs 4 », 2 sur 5)	Buggy (BF Bifta)	1 <sup>ère</sup> sur 4	Non
Course n°14 (liste « Tom Yogs 4 », 3 sur 5)	Bicyclette (Scorcher)	2 <sup>ème</sup> sur 4	Non
Course n°15 (liste « Tom Yogs 4 », 4 sur 5)	Voiture de course (Progen T20)	1 <sup>ère</sup> sur 2	Non
Course n°16 (liste « Tom Yogs 4 », 5 sur 5)	Voiture de course (Progen T20)	2 <sup>ème</sup> sur 3	Non