

La panique morale entourant les jeux vidéo violents : une perspective pragmatiste

Michael Perret

Émulations - Revue de sciences sociales, 2022, n° 41, « Paniques morales. 50 ans après Stanley Cohen ».

Article disponible à l'adresse suivante

https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations/article/view/paniques_morales_Perret

Pour citer cet article

Michael Perret, « La panique morale entourant les jeux vidéo violents : une perspective pragmatiste », *Émulations*, n° 41, Mise en ligne le 20 juin 2022.
DOI : 10.14428/emulations.041.06

Distribution électronique : Université catholique de Louvain (Belgique) : ojs.uclouvain.be

© Cet article est mis à disposition selon les termes de la Licence *Creative Commons Attribution, Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International*. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Éditeur : Émulations – Revue de sciences sociales / Presses universitaires de Louvain
<https://ojs.uclouvain.be/index.php/emulations>

ISSN électronique : 1784-5734

La panique morale entourant les jeux vidéo violents : une perspective pragmatiste

Michael Perret¹

[Résumé] L'article propose une alternative à l'approche constructiviste des paniques morales. Il présente les grandes lignes de la sociologie pragmatiste, inspirée des travaux fondateurs de la philosophie pragmatiste et de l'ethnométhodologie, pour saisir à nouveaux frais les paniques morales comme des troubles partagés qui entourent le vivre-ensemble. Cette invitation s'appuie d'une part sur l'analyse de l'emploi de la panique morale comme *a priori* pour comprendre le problème des jeux vidéo violents, tel qu'il est présenté majoritairement dans la littérature académique des *game studies*. D'autre part, une enquête empirique montre qu'un tel problème public ne donne pas systématiquement lieu à une panique morale, comme l'indique le cas de l'interdiction des jeux vidéo violents en Suisse.

Mots-clés : panique morale, jeux vidéo violents, interdiction, sociologie pragmatiste, constructivisme social.

The moral panic surrounding violent video games: a pragmatist perspective

[Abstract] The article offers an alternative to the constructivist approach to moral panics. It presents the broad outlines of pragmatist sociology, inspired by the founding works of pragmatist philosophy and ethnomethodology, to re-grasp moral panics as shared troubles that surround living together. This invitation is based on the one hand on the analysis of the use of moral panic as a given to understand the problem of violent video games, as it is presented mainly in the academic literature of game studies. On the other hand, an empirical investigation shows that such a public problem does not systematically give rise to moral panic, as the case of the ban on violent video games in Switzerland indicates.

Keywords: moral panics, violent video games, ban, pragmatist sociology, social constructionism.

Moral panic seems to be a constant in a society where nearly everything is always changing, but the moral panics of the past [...] all seem to pale in comparison to what has become the most famous moral panic of the late twentieth and early twenty-first centuries – violent video games.

Patrick M. Markey & Christopher J. Ferguson²

Dans la production académique portant sur les paniques morales, l'approche constructiviste prédomine. Il n'est pas rare d'y lire que les paniques morales sont soit le produit d'une construction sociale soit parfois une invention. Par exemple, Stanley Cohen (2004 [1972]) comprend que la presse locale et nationale anglaise puis internationale, en couvrant les batailles rangées entre *mods* et *rockers*, ait inventé un problème public. Empruntant au modèle de la « construction sociale des problèmes sociaux », son ouvrage liminaire (*Ibid.*) analysait comment l'altercation dans les rues de la petite station

¹ Haute École de gestion Arc (HES-SO), Neuchâtel, et Université de Lausanne, Lausanne, Suisse.

² Markey et Ferguson (2017a : 34).

balnéaire de Clacton en 1964 avait été projetée au centre de l'attention publique par la presse. Comme le précise Daniel Cefai (2007), cette mise en récit avait été transformée en histoire d'horreur par les médias internationaux, « désignant dans les bandes de jeunes des fauteurs de trouble stéréotypés, appelant l'intervention des pouvoirs publics pour arrêter ce phénomène de corruption » (*Ibid.* : 123). L'emploi de la panique morale est parfois implicitement mobilisé quand il s'agit d'analyser un problème public qui s'est posé pour bon nombre de pays à la fin du siècle dernier et au début des années 2000, soit le problème des jeux vidéo violents.

Depuis leur création, les jeux vidéo semblent traversés par de multiples controverses (Karlsen, 2014 ; Kowert, Quandt, 2016). Parmi celles-ci, celle entourant la violence apparaît dans les années 1970 déjà, avec le jeu *Death Race* (Exidy, 1976), qui génère selon Carly A. Kocurek (2012) la « première panique morale » concernant le médium vidéoludique. L'usage du concept de panique morale dans le champ disciplinaire des *game studies* est bien implanté depuis une quinzaine d'années, tant dans la littérature anglophone (Depauw, Biltereyst, 2011 ; Ferguson, 2008 ; 2010 ; Markey, Ferguson, 2017a ; Schott, 2016 ; Springhall, 1999) que francophone (Berget, 2014 ; Mauco, 2008 ; 2012 ; 2013 ; 2014). Il est fréquemment employé lorsque des chercheurs, des politiciens, des énonciateurs médiatiques ou des groupes de citoyens semblent s'inquiéter des effets supposés de la violence dans les jeux vidéo. Comment est-on arrivé à traiter les jeux vidéo violents comme un problème public³ qui devrait être réglé dans des arènes juridico-politiques ? Si l'on en croit une partie de la littérature académique traitant de la question, c'est parce que nous aurions cédé à des peurs exagérées : « *a moral panic occurs when our fears of an object or activity greatly exceed the actual threat posed to society by that object or activity* » (Markey, Ferguson, 2017a : 29).

L'article⁴ répond à deux questions de recherche. Premièrement : de quelle manière la littérature scientifique définit-elle et illustre-t-elle la notion de panique morale appliquée aux jeux vidéo violents ? Une revue de la littérature montre que le terme est peu discuté et semble aller de soi pour tout un pan de la littérature. Dès lors, comment décrit-on les procédures et les acteurs qui y participent ? Pour ce faire, le texte dresse une revue de la littérature, couplée d'une analyse de deux ouvrages en particulier (Mauco, 2014 ; Markey, Ferguson, 2017a). L'objectif est de cerner la manière dont les dynamiques de développement de la « panique morale » sont présentées. Deuxièmement, l'article

³ Selon Cefai (2013), un problème public s'inscrit premièrement dans « l'horizon de sa résolution par une action publique, qui échoit en général aux pouvoirs publics ». Deuxièmement, il se publitise « en se rendant sensible, en s'inscrivant dans un espace argumentatif et en donnant lieu à différentes espèces de récits ». Dit autrement, « il se donne une configuration dramatique, rhétorique et narrative » (*Ibid.*). Enfin, un problème public « se constitue [...] en constituant un public, au sens de John Dewey (2010 [1927]) : ce public n'est pas le simple destinataire de messages médiatiques, mais un collectif qui se fait dans les processus d'association, de coopération et de communication qui émergent autour d'un problème » (*Ibid.*).

⁴ Je remercie Maude Bonenfant, Fabienne Malbois, Alain Bovet, Olivier Glassey, Pierre-Yves Moret ainsi que les relecteur-trice:s du présent numéro de la revue pour leurs remarques, qui ont clairement amélioré la version actuelle de l'article. Selon la formule consacrée, je suis seul responsable des défauts qui parcourent encore le texte.

analyse les effets que produit la taxation de « panique morale » dans la controverse des jeux vidéo violents. Car ce concept fonctionne comme une « myopie » (Bowman, 2016 : 32-34) quand il s'agit de rendre compte des « troubles » (Emerson, Messinger, 1977) entourant un problème public, à savoir « un problème à propos de quoi quelqu'un doit faire quelque chose » (Gusfield, 2009 [1981] : 6).

En somme, il s'agit de délaissier la « logique du soupçon » (Cefaï, Pasquier, 2003), qui semble être un des présupposés de l'analyse au prisme de la panique morale, pour considérer à nouveaux frais « ce qui est fait, ce qui est réalisé, mais encore les modalités de ce faire, ainsi que ses conséquences » (Bovet, Terzi, 2012 : 318-319) lorsque les jeux vidéo violents semblent devenir problématiques. Ainsi, l'article s'appuie sur le cas de l'interdiction envisagée pour les jeux vidéo violents en Suisse (Pellet, Javet, 2015 ; Perret, 2015), où un travail de description, de la part d'un public relativement restreint, 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 de *Killerspielen* en allemand.

Je propose de définir et contextualiser dans un premier temps le concept de « panique morale ». Dans un deuxième temps, je précise que cette notion est parfois employée par des chercheurs comme « prêt-à-penser » (Dubois, 2007) lorsqu'il s'agit de saisir les troubles qui entourent la pratique des jeux vidéo violents. J'analyse plus particulièrement deux ouvrages employant la panique morale comme une catégorie de jugement et de communication. L'examen de ces ouvrages se fait à l'aide des outils de l'analyse énonciative (Bovet, 2007 ; Terzi, 2005 ; Verón, 1985 ; Widmer, 2010). J'entends, dans un troisième temps, présenter une alternative en analysant l'enquête menée pour tenter de régler le problème des jeux vidéo violents en Suisse dans les années 2000, où leur interdiction semblait être une solution qui ne s'est pas réalisée. Il s'agit d'interroger le problème public à l'aune de la « panique morale » : assiste-t-on systématiquement à un tel phénomène ? Ce faisant, j'expose les limites de cette approche, notamment dans sa dimension « ironique » (Hacking, 2001), tout en présentant les grandes lignes de la « sociologie pragmatiste » (Quéré, Terzi, 2015), qui invite les chercheurs à enquêter à propos d'enquêtes menées par des agents sociaux inquiets cherchant à problématiser et à solutionner des situations touchant au vivre-ensemble.

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

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 (Bogost, Mauco, 2008 ; Burns, Crawford, 1999 ; Donovan 2010 ; Gagnon, 2012 ; Goldstein, 2005 ; Kowert, Quandt, 2016 ; Markey, Ferguson, 2017a ; Mauco, 2012). Il fait suite aux controverses relatives à la question de la violence dans les médias de masse, notamment à la télévision (Barker, Petley, 1997 ; Greenfield, 1984 ; Perse, 2001). Liesbet Depauw et Daniël Biltereyst (2011) avancent

d'ailleurs que les paniques morales en lien font autant écho à des craintes sociétales plus larges qu'elles mettent en évidence le fait que les jeux vidéo sont généralement assimilés aux effets néfastes des médias. 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). Les tenants de la deuxième thèse, soit celle 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 parfois à la propagation d'une panique morale.

Ce concept, d'abord évoqué par Jock Young (1971) puis popularisé par Cohen (2004 [1972]), a été défini préalablement en introduction de ce numéro de revue. Il semble opportun de préciser que la panique morale est, d'une part, hautement contagieuse et, d'autre part, que son mécanisme reste 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 » (Cefaï, 2007 : 124). Ce dernier aspect est par exemple au centre des analyses de Joseph R. Gusfield portant sur la consommation d'alcool aux États-Unis dans la première moitié du XX^e siècle, et des combats menés par des groupes pour l'endiguer (Gusfield, 1986 [1963] ; 2009 [1981]). Dans ce sens, 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, Messinger, 1977) sont souvent éludés ou alors ridiculisés. À titre d'exemple, les travaux d'Olivier Mauco (2008 ; 2012 ; 2013) 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 entourant les jeux vidéo violents en France. Dans l'ouvrage *Moral Combat. Why the War on Violent Video Games is Wrong* (Markey, 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 celle des « croisades morales », 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)

Comme l'indiquent les éditeurs de ce numéro de la revue *Émulations*, les croisades 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 réprouvé – constituant plus généralement le reflet d'une préoccupation sociale particulièrement saillante –, les croisades morales sont davantage entendues comme des campagnes thématiques orchestrées par des collectifs organisés. Il a déjà été mentionné en introduction de ce numéro de revue que le degré de (dé)connexion entre ces deux phénomènes fait l'objet de vifs débats théoriques (Goode, Ben-Yehuda, 2009 [1984]). Pour Jean-Michel Chaumont (2012), par exemple, toute panique morale prend racine dans une croisade morale, alors que d'autres auteurs, comme Cefaï (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)

Les définitions de panique morale et de croisade morale étant faites, j'entends dès à présent opérer une analyse des deux textes mentionnés en exemple plus haut, à l'aide des outils de la « sociologie énonciative » (Widmer, 2010). Cela consiste à relever autant ce qui est dit dans un discours (les énoncés), la manière de le dire (l'énonciation) que la prise en charge du discours par un énonciateur et à quel titre ce qui est dit s'adresse à un public implicite (les destinataires). La première analyse porte sur le chapitre d'ouvrage de Markey et Ferguson (2017a), « Teaching Us to Fear » de l'ouvrage *Moral Combat. Why the War on Violent Video Games is Wrong*. Dans ce texte, les auteurs entendent dé-

montrer que les accusations et les attaques de politiciens et de chercheurs à l'encontre des jeux vidéo violents résultent véritablement d'une panique morale néfaste⁵. Ils débütent leur chapitre en définissant ce qu'est une panique morale, affirmant qu'il existe de nombreux exemples en Amérique du Nord, les années 1970 et 1980 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 rôles tels que *Dungeon & Dragons*⁶ 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 (États-Unis, 1999) puis de Sandy Hook, à Newtown (États-Unis, 2012). Le premier des deux exemples rentre à coup sûr dans la catégorie des paniques morales, comme l'attestent de nombreuses enquêtes menées à son sujet (Depauw, Biltereyst, 2011 ; Markey, Ferguson, 2017a ; Mauco, 2012 ; 2013 ; Schott, 2016). L'analyse de Depauw et Biltereyst (2011) fournit un compte rendu convaincant de la manière dont le *school shooting* de Columbine a été saisi progressivement sous l'angle des jeux vidéo violents comme seul élément explicatif. Préalablement, la fusillade a généré des phénomènes d'emballement et de peur, les jours suivants étant marqués par la menace d'une potentielle présence d'une « mafia des trench-coats », groupuscule dont auraient fait partie les deux tireurs. De même, leur goût prononcé pour la musique de Marilyn Manson et leur fascination pour Adolf Hitler sont deux éléments graduellement délaissés au profit de l'explication d'une consommation immodérée de jeux vidéo violents comme *Doom* (id Software, 1993) ou *Mortal Kombat* (Acclaim, 1993).

La troisième partie du chapitre de Markey et Ferguson (2017a) se focalise dès lors sur les raisons pour lesquelles « nous paniquons » (*why we panic*) (*Ibid.*). Les auteurs envisagent la panique morale comme un cycle, tel que présenté à la figure 1.

⁵ 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 (Verón, 1985) 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*. À chaque fois, pourtant, les auteurs cherchent à obtenir l'adhésion de prodestinataires, soit un public qui deviendrait acquis à leurs propos, tout en nommant des antidestinataires qui alimentent la panique morale. Sur les pro- et antidestinataires, voir l'article de Cédric Terzi et Alain Bovet (2005).

⁶ À ce propos, voir l'ouvrage de Joseph P. Laycock (2015) sur la « panique morale » entourant les jeux de rôles dans les années 1980 à 2000.

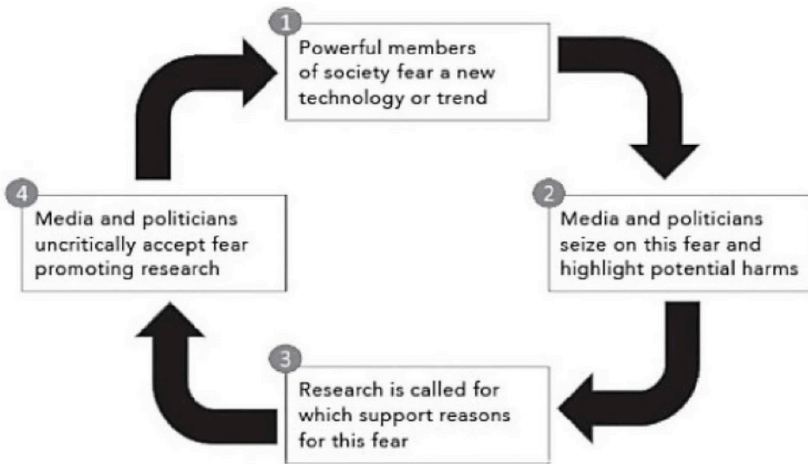


FIGURE 1. MODÈLE DU « CYCLONE AUTO-ENTRETENU » DE LA PANIQUE MORALE (MARKEY, FERGUSON, 2017A : 39)

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. On l'aura compris, ces derniers visent ici les tenants de la thèse des jeux vidéo comme incubateurs de comportements violents. Enfin, quatrième, les arènes médiatique et politique valident « sans discernement » (*uncritically*) la recherche basée sur les craintes émises dans 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*) :

- 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.
- 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 (États-Unis, 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.

- 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.
- 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.

Le deuxième exemple porte sur une partie des travaux de Mauco (2012 ; 2013 ; 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 vidéo⁷. 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 (États-Unis, 1999), telle qu'elle est décrite dans la presse généraliste⁸.

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 (États-Unis, 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. Le chercheur y voit un lien de causalité : « la question des effets des jeux vidéo devient alors une ressource politique, une entrée supplémentaire dans le débat sur l'insécurité » (2014 : 78). Les jeux vidéo, dans leur traitement médiatique, quittent ainsi

⁷ 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]).

⁸ Mauco reprend d'ailleurs le traitement réservé aux jeux vidéo violents dans la tuerie de Columbine (États-Unis, 1999) dans son chapitre d'ouvrage « La condamnation morale des jeux vidéo comme best-sellers politiques » (2013).

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* (Rockstar Games, 1997), 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'autorégulation 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 (SELL) 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'autorégulation 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 dans son ouvrage, comme si elles allaient de soi⁹. 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.

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. Si nous avons donc vu la manière dont les deux textes configuraient leur discours, il faut encore relever à quel titre ils s'adressent à un public implicite. D'une part, les ouvrages de Markey et Ferguson (2017a) et Mauco (2014) mobilisent tous deux la figure de « pro-destinataire » (Terzi, Bovet, 2005) que sont les chercheurs adeptes de la thèse de l'innocuité de la violence des jeux vidéo. En ce sens, ces derniers n'ont aucune peine à être convaincus du bienfondé de la panique morale comme catégorie explicative lorsque surgissent des troubles liés à la pratique des jeux vidéo violents. D'autre part, le texte de Markey et Ferguson (2017a) peut se comprendre comme visant des « para-destinataires » que sont des parents de joueurs de tels jeux, ou d'un public ignorant tout de la pratique.

L'enquête menée dans mon travail de thèse quant au problème des jeux vidéo violents en Suisse (Perret, 2021) propose une alternative à cette attitude ironique (Hacking, 2001). Cette dernière consiste à ne voir dans l'appréhension publique des jeux vidéo

⁹ Pour sa défense, relevons que Mauco définit et contextualise ces éléments dans sa thèse (2012).

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. C'est ce qui nous intéresse dans la partie suivante de l'article.

2. La pratique des jeux vidéo violents : un problème qui n'aurait pas trouvé son public politique en Suisse ?

La sociologie pragmatiste, qui se trouve au croisement de la philosophie pragmatiste et de l'ethnométhodologie, a pour tâche d'« étudier empiriquement l'organisation pratique » du problème public, notamment via son « expérience publique » (Quéré, Terzi, 2015). Ainsi, analyser l'émergence, la configuration, la stabilisation et l'institutionnalisation du problème public des jeux vidéo violents relève plutôt d'une enquête, comme déjà dit plus haut. Partant du problème tel qu'il se présentait en Suisse au milieu des années 2000, mon analyse s'est portée sur le travail de configuration opéré par un public qui tentait de contrôler les conséquences indirectes de la pratique des jeux vidéo violents. À cette époque, des faits divers tragiques et des fusillades donnent lieu à des controverses politico-médiatiques : en 2006, une fusillade dans un lycée allemand suscite une vive émotion dans la partie germanophone de la Suisse ; alors qu'une année plus tard, à Zurich, une recrue de l'armée suisse abat une adolescente avec son arme de service. Des parlementaires s'interrogent plus largement sur la violence des jeunes, qu'ils relient souvent à la pratique des jeux vidéo violents.

La notion de public vient en droite ligne de l'ouvrage de John Dewey, *Le public et ses problèmes* (2010 [1927]). Le public, chez le philosophe pragmatiste, est un public qui se forme, qui cherche à s'identifier, à s'articuler et à s'organiser. Dewey en a une conception exigeante puisqu'il différencie les « publics chaotiques » ou « pseudo-publics » du Public avec un P majuscule (ou public politique), 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).

Ainsi, mon travail d'enquête 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 », et *Killergames* ou encore *Killerspielen* en allemand (Perret, 2021). Suivant cette piste, j'ai donc présenté quelques-unes des descriptions possibles de la question des « jeux vidéo violents », telles qu'elles sont apparues au fil de la discussion dans des arènes politico-parlementaires et médiatiques. Sur la base d'un corpus d'une cinquantaine de textes politico-parlementaires, qu'il s'agisse d'interventions ou d'échanges en sessions parlementaires, j'ai montré 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 » de la violence. 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. En 2010, une solution semblait se dessiner avec le projet, pour le pouvoir exécutif national, de rédiger une loi visant l'interdiction générale des jeux vidéo violents. Le député au Grand Conseil bernois Roland Näf est devenu un acteur important du problème, en s'efforçant aussi bien à le problématiser et à le publiciser qu'en expérimentant des manières d'interdire les jeux vidéo violents. Näf a porté plainte contre des distributeurs de tels jeux, tout en employant des moyens institutionnels tels que des motions parlementaires pour viser leur interdiction. Ces opérations visaient à mobiliser un Public avec P majuscule pour réguler le problème. Elles ont peiné toutefois à donner forme à un public politique, prêt à se mobiliser pour réguler le problème. Une des raisons qui explique cette absence de mobilisation tient au fait que la Suisse n'a pas connu d'épisode qui aurait pu provoquer une panique morale, comme une fusillade (*school shooting*). Si le grand public suisse a pu faire l'expérience d'événements internationaux comme les tueries de Columbine (États-Unis, 1999), Winnenden (Allemagne, 2009) ou Sandy Hook (États-Unis, 2012), aucun cas n'a suffisamment affolé l'opinion publique pour qu'on puisse véritablement parler de panique morale.

Dans un même mouvement, j'ai analysé les comptes rendus médiatiques de l'enquête menée dans le but de résoudre le problème (*Ibid.*¹⁰). Les énonciateurs médiatiques ont proposé une « mise en forme et une mise en sens » (Bovet, 2007) du problème par leurs différents comptes rendus. Il en ressort que le public ayant mené l'enquête s'était formé autour de la figure de Näf tout en étant relativement restreint. Dans ce sens, les médias ne se contentent pas de relater les épisodes les plus marquants des épreuves qui parcourent l'enquête menée par des publics. La mise en forme et la mise en sens médiatiques instituent une identité spécifique au problème, mais qui varie fortement d'un énonciateur médiatique à un autre. Ainsi, c'est grâce à une analyse empirique que j'ai élucidé empiriquement la « façon dont un média propose à son audience un rapport spécifique à une situation problématique » (Bovet, 2007 : 30). J'ai plus particulièrement analysé le traitement de la décision du Conseil des États (la chambre des cantons) de valider une motion visant l'interdiction totale des jeux vidéo violents par deux énonciateurs journalistiques, soit un titre régional (Goumaz, 2010) et un titre national (Seydtaghia, 2010). Si les deux textes attestent de la problématique de la pratique des jeux vidéo violents, on constate qu'il existe un rapport différencié qui configure une expérience publique spécifique pour leurs destinataires. On comprend que le quotidien régional analysé considère la pratique des jeux vidéo violents comme un problème public, soit « quelque chose » à propos de quoi « quelqu'un » doit faire quelque chose » (Gusfield, 2009 [1981] : 5). L'énonciateur indique que la décision des parlementaires

¹⁰ Voir à ce sujet la deuxième partie de mon travail de thèse, « L'expérience des jeux vidéo violents dans l'espace public médiatique » (Perret, 2021 : 135-218). L'analyse se base sur un corpus de 1091 textes médiatiques de Suisse alémanique (partie germanophone du pays) et de Suisse romande (partie francophone). Elle retrace l'histoire du traitement de la violence dans les jeux vidéo par les discours médiatiques à l'aide des outils méthodologiques de l'analyse énonciative (Verón, 1985 ; Widmer, 2010).

suisse d'interdire les jeux vidéo violents est considérée par différents acteurs comme une réaction de « *has been* ». Cependant, l'article avance que « la violence engendre la violence », admettant qu'il faille bien faire quelque chose. Ce qu'il s'agit de faire reste cependant plutôt flou, le désabusement dominant l'article. À l'inverse, le titre national ne conçoit pas de publiciser la décision davantage, verrouillant en ce sens momentanément la dynamique de publicisation et la recherche de solution. Pour cet énonciateur, la pratique des jeux vidéo violents est une pratique d'adultes. Le texte s'aligne sur la parole d'acteurs du secteur vidéoludique qui avancent que les « parlementaires n'y connaissent rien ». 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. Plus largement, l'analyse des comptes rendus médiatiques montre qu'ils échappent à la critique de Cohen (2004 [1972]), qui leur reproche leur traitement stylisé et stéréotypé (*Ibid.* : 1). Les discours publics formulés tant par des politiciens que par les médias indiquent que l'enquête menée en vue de résoudre le problème part de troubles partagés (Emerson, Messinger, 1977). Cependant, dans le cas présent, rien ne nous permet de conclure à une « panique morale ». Les parallèles avec le cas français laissent supposer qu'il en irait de même : s'inquiéter d'une nouvelle technologie, se constituer en public et viser à trouver une solution ne se conçoit pas *a priori* comme une panique morale. La présentation de mon travail empirique a donc pour but d'inviter les chercheurs à déterminer *a posteriori* si les enquêtes menées par des publics en vue de résoudre un problème sont parcourues par une panique morale.

3. L'emploi implicite de la panique morale est une myopie

Au terme de ce travail de présentation, on est en mesure de pouvoir reprendre l'interrogation critique formulée en introduction : le problème des jeux vidéo violents doit-il se concevoir implicitement comme une énième « panique morale » construite par des entrepreneurs de morale (Becker, 1985 [1963]) ? L'étude du cas suisse indique qu'il puisse exister une croisade morale entreprise par des agents sociaux, sans qu'une panique morale n'affole le grand public.

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 plusieurs étapes de manière mécanique. 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 (2013 ; 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 resti-

tution empirique du phénomène ne soit effectué, celle-ci est constituée implicitement comme « prêt-à-penser » (Dubois, 2007 : 128).

Il semble heuristiquement plus fructueux de considérer 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 en Suisse 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 descriptions de différents discours parlementaires 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. Un public restreint s'est au contraire constitué pour tenter de restaurer l'ordre moral menacé. Les solutions ont été proposées en procédant par tâtonnement, comme le montrent les actions entreprises par Näf dans différentes arènes juridico-politico-médiatiques afin d'interdire les jeux vidéo violents. L'analyse empirique a cependant montré que le député au Grand Conseil bernois a agi en « entrepreneur de morale » (Becker, 1985 [1963]). 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 personne¹¹. Entouré d'alliés de circonstance, il aura entrepris ce qui ressemble à une croisade morale (Gusfield, 1986 [1963]) sans pour autant réussir à mobiliser un Public avec un P majuscule (Dewey, 2010 [1927]).

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 médias suisses indique que ce dernier est davantage compris comme un problème à « bas bruit », tant le sujet étant épisodiquement abordé qu'il est généralement lié à d'autres thématiques comme la violence des jeunes ou les *school shootings*.

Le fait que le problème des jeux vidéo violents ne se comprend pas comme une panique morale, dans le cas présent, s'explique très certainement par le fonctionnement de l'espace public démocratique suisse, où nombre de troubles ne se métamorphosent pas en enquêtes publiques. Je me dois cependant d'apporter une nuance : les travaux de sociologie pragmatiste indiquent qu'en Suisse, certains troubles tendent à être envisagés comme les manifestations d'une « crise identitaire » (Widmer, 2010), comme les questions des « fonds en déshérence » (Terzi, 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). Or, je constate

¹¹ Les actions de Näf ont été vertement critiquées par bon nombre de personnes, qui l'ont souvent ridiculisé dans son combat contre les *Killergames*.

à regret que cette dimension est rarement traitée par les travaux qui filent la métaphore de la « construction sociale des problèmes publics ». Car, comme le mentionnent Cefaï et Terzi (2012) :

Le risque de ces formulations [...] est qu'elles se focalisent sur une relation de désignation et qu'elles abstraient des expériences individuelles et collectives [...]. Du coup, le problème revêt les apparences d'une fiction, au déni du sérieux avec lequel il est vécu, perçu et traité par ceux qu'il concerne. (*Ibid.* : 12)

En employant les notions de panique ou de croisade morale, de « construction sociale de... », etc., les textes de Markey et Ferguson (2017a ; 2017b) et Mauco (2008 ; 2011 ; 2012 ; 2013 ; 2014) éludent justement les expériences des publics qui tentent de réguler les conséquences indirectes de la pratique des jeux vidéo violents. De plus, ils tendent à traiter certains individus comme des imbéciles, qu'il s'agisse de politiciens, d'acteurs médiatiques¹², ou encore d'associations comme Familles de France. Cette observation me permet de reprendre à frais nouveaux l'idée formulée par Woolgar et Pawluch (1985) : les recherches « critiques » ont peut-être besoin de transformer en « idiots culturels » (*cultural dopes*) (Garfinkel, 2007 [1967]), en « idiots vidéoludiques »¹³ ou en « idiots moraux » certains individus présents dans leurs enquêtes pour mieux renvoyer la représentation des enquêtés au monde de la « construction sociale », tout en revendiquant pour eux un ancrage permanent dans la connaissance objective des faits.

De telles recherches, qui s'appuient pourtant sur un matériau très complet et qui contiennent souvent de nombreuses réflexions stimulantes, courent le risque de « cannibaliser » leur propre travail d'enquête, au sens où l'entend Céline Schnegg (2013). En limitant leurs analyses à l'usage de la panique morale comme « best-seller politique » (Mauco, 2013), ces travaux analysés ici ont une « dimension cannibale », dans le sens qu'ils « dévore[nt] tout cru l'objet auquel [ils ont eux-mêmes] donné naissance en montrant les conditions d'existence » (Schnegg, 2013).

Enfin, il me faut rappeler que je partage indéniablement avec ces recherches l'idée de « ramener les problèmes sociaux à la dynamique des activités de revendication qui les constituent » (Terzi, 2005 : 38). Cet accord fondamental est cependant nuancé par la différence accordée à l'attitude du chercheur vis-à-vis de son enquête. 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, Terzi, 2015), que ce qui pose problème. Je me suis donc efforcé de considérer, pour le problème des jeux vidéo violents, ce qui va de soi

¹² Mauco (2012), par exemple, analyse un billet d'opinion publié dans *Le Monde* par Claude Sarraute (1993) comme l'inauguration d'« un processus de dénonciation du jeu vidéo ». Mauco déplore l'angle réactionnaire de l'article et taxe l'énonciatrice de l'article de « résurgence des craintes des années 1980 » (2012 : 334).

¹³ C'est par exemple la critique formulée par certains chercheurs comme Vonach (2003) ou Berget (2013 ; 2014), qui reprochent notamment aux médias « généralistes » de ne rien comprendre aux jeux vidéo. La charge de Mauco à l'encontre de Sarraute, décrite dans la note de bas de page ci-dessus, a le même implicite.

et ce qui est remis en cause ou problématisé comme des thèmes de recherche, qui méritent d'être investigués dans une enquête sociologique. Cela ne veut pas dire qu'il faille appliquer un soupçon généralisé (Cefaï, Pasquier, 2003) ou encore « adopter une posture sceptique, qui consisterait à *douter de tout* » (Quéré, Terzi, 2015). C'est à ce prix que l'enquête sur des paniques morales, en empruntant la voix suggérée par la sociologie pragmatiste, peut se faire.

Bibliographie

- BARKER M., PETLEY J. (dir.) (1997), *Ill Effects: The Media/Violence Debate*, Londres, Routledge.
- BECKER H. S. (1985 [1963]), *Outsiders : études de sociologie de la déviance*, Paris, Métailié.
- BERGET B. (2013), *L'histoire des jeux vidéo polémiques, 1. Jeux de course/action et jeux érotiques*, Paris, Mon Petit Éditeur.
- BERGET B. (2014), *L'histoire des jeux vidéo polémiques, 2. Jeux de torture et jeux d'horreur*, Paris, Mon Petit Éditeur.
- BOGOST I., MAUCO O. (2008), « Jeux des discours normatifs et enjeux de l'analyse. Avant-propos », *Quaderni. Communication, technologies, pouvoir*, n° 67, p. 5-10.
- BOURDAA M. (2019 [2015]), « L'histoire des jeux vidéo : sexe, drogue et armes à feu ? », *La Revue des Médias*, mars. En ligne. URL : <http://larevuedesmedias.ina.fr/lhistoire-des-jeux-video-sexe-drogue-et-armes-feu>.
- BOVET A. (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 de doctorat en sociologie, Fribourg, Université de Fribourg.
- BOVET A., TERZI C. (2012) « D'une catastrophe naturelle à une réussite humanitaire : le traitement public des événements de Gondo en Suisse », in C. CÉFAÏ, C. TERZI, *L'expérience des problèmes publics*, Paris, Éd. de l'École des hautes études en sciences sociales (« Raisons pratiques : épistémologie, sociologie, théorie sociale »), p. 293-319.
- BOWMAN N. D. (2016), « The rise (and refinement) of moral panic* », in R. KOWERT, T. QUANDT, *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*, New York, Routledge, p. 22-38.
- BURNS R., CRAWFORD C. (1999), « School Shootings, the Media, and Public Fear: Ingredients for a Moral Panic », *Crime, Law and Social Change*, vol. 32, n° 2, p. 147-168.
- CÉFAÏ D. (2007), *Pourquoi se mobilise-t-on ? : les théories de l'action collective*, Paris, La Découverte.
- CÉFAÏ D. (2013), « 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. En ligne. URL : <http://www.espacestems.net/articles/lexperience-des-publics-institution-et-reflexivite/>.

- CEFAÏ D., PASQUIER D. (dir.) (2003), *Les sens du public : publics politiques, publics médiatiques*, Paris, Presses universitaires de France.
- CEFAÏ D., TERZI C. (dir.) (2012), *L'expérience des problèmes publics*, Paris, Éd. de l'École des hautes études en sciences sociales (« Raisons pratiques : épistémologie, sociologie, théorie sociale »).
- CHAUMONT J.-M. (2012), « Des paniques morales spontanées ? Le cas de la “rumeur d'Orléans” », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, vol. 43, n° 1, p. 119-137.
- COHEN S. (2004 [1972]), *Folk devils and moral panics: the creation of the mods and rockers*, 3rd ed., Londres, Routledge.
- DEPAUW L., BILTEREYST D., (2011), « The Digital Game Controversy: Reflections on a Long History of Media Panics », in K. POELS, S. MALLIET, *Vice City Virtue. Moral Issues in Digital Game Play*, Leuven, Acco, p. 207-221.
- DEWEY J. (2010 [1927]), *Le public et ses problèmes*, Paris, Gallimard.
- DONOVAN T. (2010), *Replay: the history of video games*, Lewes, Yellow Ant.
- DUBOIS M. (2007), « La construction métaphorique du collectif : dimensions implicites du prêt-à-penser constructiviste et théorie de l'acteur-réseau », *L'Année sociologique*, vol. 57, n° 1, p. 127-150.
- EMERSON R. M., MESSINGER S. L. (1977), « The Micro-Politics of Trouble », *Social Problems*, vol. 25, n° 2, p. 121-134.
- FERGUSON C. J. (2008), « The School Shooting/Violent Video Game Link: Causal Relationship or Moral Panic? », *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*, vol. 5, n° 1-2, p. 25-37.
- FERGUSON C. J. (2010), « Blazing Angels or Resident Evil? Can Violent Video Games Be a Force for Good? », *Review of General Psychology*, vol. 14, n° 2, p. 68-81.
- GAGNON B. (2012), « La violence dans les jeux vidéo et leurs effets : qu'en pensent les joueurs ? », *Criminologie*, vol. 45, n° 2, p. 133-155.
- GARFINKEL H. (2007 [1967]), *Recherches en ethnométhodologie*, Paris, Presses universitaires de France (« Quadrige. Grands textes »).
- GOLDSTEIN J. (2005), « Violent Video Games », in J. RAESSENS, J. GOLDSTEIN, *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MIT Press, p. 341-358.
- GOODE E., BEN-YEHUDA N. (2009 [1984]), *Moral Panics: The Social Construction of Deviance*, 2nd ed., Malden, Wiley-Blackwell.
- GOUMAZ M. (2010), « La Chambre des cantons sonne le glas des jeux vidéo violents », *L'Express – L'Impartial*, 19 mars.
- GREENFIELD P. M. (1984), *Mind and media: the effects of television, video games, and computers*, Cambridge, Harvard University Press.
- GUSFIELD J. R. (1986 [1963]), *Symbolic Crusade: Status Politics and the American Temperance Movement*, 2nd ed., Urbana, University of Illinois Press.

- GUSFIELD J. R. (2009 [1981]), *La culture des problèmes publics : l'alcool au volant : la production d'un ordre symbolique*, Paris, Economica (« Études sociologiques »).
- HACKING I. (2001), *Entre science et réalité : la construction sociale de quoi ?*, Paris, La Découverte.
- KARLSEN F. (2014), « Analysing the History of Game Controversies », *Proceedings of DiGRA (Digital Games Research Association)*, vol. 8, Snowbird, UT.
- KOCUREK C. A. (2012), « The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race », *Game Studies*, vol. 12, n° 1, En ligne. URL : http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek.
- KOWERT R., QUANDT T. (dir.) (2016), *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*, New York, Routledge.
- LAYCOCK J. P. (2015), *Dangerous games: what the moral panic over role-playing games says about play, religion, and imagined worlds*, Oakland, University of California Press.
- MARKEY P. M., FERGUSON C. J. (2017a), *Moral Combat. Why the War on Violent Video Games Is Wrong*, Dallas, BenBella Books.
- MARKEY P. M., FERGUSON C. J. (2017b), « Teaching Us to Fear: The Violent Video Game Moral Panic and The Politics of Game Research », *American Journal of Play*, vol. 10, n° 1, p. 99-115.
- MATHIEU L. (2005), « Repères pour une sociologie des croisades morales », *Déviance et Société*, vol. 29, n° 1, p. 3-12.
- MAUCO O. (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*, n° 67, p. 19-31.
- MAUCO O. (2011), « L'institutionnalisation de la violence des jeux vidéo à l'Assemblée nationale », *Quaderni. Communication, technologies, pouvoir*, n° 75, p. 51-62.
- MAUCO O. (2012), « Jeux vidéo, problèmes publics, régulations privées. Histoire socio-politique des dispositifs de contrôle de contenus », thèse de doctorat en science politique, Paris, Université Paris 1 – Panthéon Sorbonne.
- MAUCO O. (2013), « La condamnation morale des jeux vidéo comme best-sellers politiques », in P. HUERRE, *Faut-il avoir peur des écrans ?*, Rueil-Malmaison, Doin, p. 51-58.
- MAUCO O. (2014), *Jeux vidéo, hors de contrôle ? Industrie, politique, morale*, Paris, Questions théoriques (« Lecture > play »).
- MAZZOLENI O. (2008), *Nationalisme et populisme en Suisse : la radicalisation de la « nouvelle » UDC*, Lausanne, Presses polytechniques et universitaires romandes.
- PELLET M., JAVET D. (2015), « Switzerland », in M. J. P. WOLF, *Video Games Around the World*, Cambridge, MIT Press, p. 535-543.

- PERRET M. (2015), « Banning Violent Video Games in Switzerland: A Public Problem Going Unnoticed », in J. DEWINTER, S. CONWAY, *Video Game Policy: Production, Distribution, and Consumption*, Londres, Routledge, p. 161-175.
- PERRET M. (2021), « Expériences d'un problème public : de l'interdiction des jeux vidéo violents à la réglementation des contenus », thèse de doctorat en sciences sociales, Lausanne, Université de Lausanne.
- PERSE E. M. (2001), *Media Effects and Society*, Mahwah, Erlbaum.
- QUÉRÉ L., TERZI C. (2015), « Pour une sociologie pragmatiste de l'expérience publique. Quelques apports mutuels de la philosophie pragmatiste et de l'ethnométhodologie », *SociologieS*. En ligne. URL : <http://journals.openedition.org/sociologies/4949>.
- SARRAUTE C. (1993), « Vidéo drogue », *Le Monde*, 27 février.
- SEYDTAGHIA A. (2010), « Vers une interdiction des jeux vidéo violents », *Le Temps*, 19 mars.
- SCHNEGG C. (2013), « À la santé de qui ? Une ethnographie des discours professionnels sur le risque orphelin lié à l'alcool et à la grossesse », *EspacesTemps.net. Revue électronique des sciences humaines et sociales*, novembre. En ligne. URL : <https://www.espacestemp.net/articles/a-la-sante-de-qui/>.
- SCHOTT G. (2016), *Violent Games: Rules, Realism, and Effect*, Londres, Bloomsbury Academic.
- SPRINGHALL J. (1999), « Violent Media, Guns and Moral Panics: The Columbine High School Massacre, 20 April 1999 », *Paedagogica Historica*, vol. 35, n° 3, p. 621-641.
- TERZI C. (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 de doctorat en sciences sociales, Fribourg, Université de Fribourg.
- TERZI C., BOVET A. (2005), « La composante narrative des controverses politiques et médiatiques : Pour une analyse praxéologique des actions et des mobilisations collectives », *Réseaux*, n° 132, p. 111-132.
- VERÓN E. (1985), « L'analyse du contrat de lecture », in Institut de recherches et d'études publicitaire, *Les médias : expériences et recherches actuelles*, Paris, IREP.
- VONACH L. (2003), « Logique de la violence dans les jeux vidéo. Des contenus aux pratiques », in P. LARDELLIER, *Violences médiatiques : contenus, dispositifs, effets*, Paris, L'Harmattan, p. 201-224.
- WIDMER J. (2010), *Discours et cognition sociale : une approche sociologique*, Paris, Éditions des archives contemporaines.
- WOOLGAR S., PAWLUGH D. (1985), « Ontological Gerrymandering: The Anatomy of Social Problems Explanations », *Social Problems*, vol. 32, n° 3, p. 214-227.
- YOUNG J. (1971), *The Drugtakers : The Social Meaning of Drug Use*, Londres, Paladin.