

Entretien avec Catherine Coutelle, députée de la Vienne , présidente de la délégation de l'Assemblée nationale aux droits des femmes et à l'égalité des chances entre les hommes et les femmes, présidente de l'Association interparlementaire France-Canada

Avec la participation de Violaine Godet, collaboratrice parlementaire, et Camille (nom non communiqué), spécialiste des jeux vidéo

Propos recueillis par Julie Bonnacarrère et Jordan Leclerc à l'Assemblée nationale (26/04/16)

0'10

A Sciences Po, à l'école de la communication, on a un cours qui s'appelle cartographie des controverses. Ils s'agit de travailler en groupe, de faire une enquête de terrain sur un sujet qu'on a choisi, avec des problématiques très actuelles et nous avons choisi de travailler sur le jeu vidéo. Et ce qui nous intéresse aussi c'est de rencontrer des acteurs qui à un moment ont du se mêler à des questionnements, et par exemple un des polémiques la plus récurrente dans les jeux vidéo, c'est le sexisme et l'image de la femme dans ce médium. Donc si vous nous avez interpellé dans nos travaux c'est qu'en tant que parlementaire, vous êtes peut-être amenée à travailler avec plusieurs acteurs, à rencontrer des gens pour faire avancer la législation à ce sujet-là, et peut-être que vous allez pouvoir nous parler sur quoi vous avez travaillé, avec qui et où en sont ces travaux en ce moment, peut-être parler aussi de cet amendement qui avait été déposé en janvier, notamment tout ce qui tourne autour de la loi du numérique, et plus particulièrement dans l'industrie du jeu vidéo, ce qui nous intéresse plus particulièrement. Peut-être qu'on va commencer par vous, sur quoi vous avez travaillé dernièrement.

1'30

Ecoutez, ici vous êtes à la délégation au droit des femmes, une délégation qui date de 1999. C'est sous Jospin qu'il y a eu une délégation à l'Assemblée et au Sénat. C'est une structure assez originale dans le parlement : elle est composée de députés au pro rata des groupes politiques, donc elle est aujourd'hui présidée par le groupe socialiste parce qu'on est les plus nombreux, mais avant j'étais dans l'opposition à la délégation présidée par l'UMP. Et l'objet de la délégation c'est de se saisir des textes au regard de l'égalité femmes-hommes. On ne peut pas s'occuper de tous les textes parce que tous n'ont pas ce sujet, et puis d'autre part on en a pas la possibilité parce que nos moyens sont limités. On est en plus des commissions, tout député doit être dans une commission, donc il y a la commission des lois, la commission des affaires sociales qui peut s'occuper... Le numérique c'était les affaires sociales ou les lois ?

Les lois directement.

D'accord. Donc il y a une commission qui est chargée du texte, et moi en tant que délégation quand je vois que ce texte peut être intéressant, qui peut avoir des volets concernant les femmes, les droits des femmes, j'écris au président de la commission ou à la présidente et je

lui demande de me saisir de ce texte, ce qui se passe. Donc on regarde ce qu'il y a dans le texte, les angles qui nous intéressent, on fait des auditions, on fait un rapport avec des recommandations. Là on les a ressorti, tout ça c'est sur le site de l'Assemblée. Et à partir de ces recommandations, certaines sont des recommandations pour attirer l'attention sur des sujets précis et puis d'autres font l'objet d'amendements, ce qu'on appelle un amendement. Alors là après c'est chaque groupe politique qui porte les amendements à la délégation en tant que telle. Et ces amendements on les soumet au parlement, à la commission au parlement ils passent ou ils ne passent pas et des fois on les retire ou on les représente. Donc voilà un petit peu le travail de la délégation et comment nous procédons.

3'50

Le texte actuel sur lequel nous sommes c'est celui-ci, c'est la loi El-Khomri, donc là on a fait un rapport, si vous voulez on peut vous le passer. On a fait un travail sur les femmes et la loi parce que c'est un grand sujet que celui des droits professionnels, même pour moi le plus important, et celui qui devrait avancer plus. Il y a eu fin de l'année dernière une loi qui s'appelait "Loi sur la République numérique" et il nous a paru intéressant de nous intéresser à ce sujet parce que nous avons été alertés par deux collègues femmes qui s'occupent du numérique dans une mission, alors les missions sont partagées selon les groupes politiques, une qui est chez nous qui s'appelle Corinne Erhel, qui est spécialiste du numérique, et une autre qui est chez les Républicains qui s'appelle Laure de la Raudière. Et elles ont fait un rapport sur il faut que la France se réveille dans le numérique, il faut qu'elle se démène un peu, et elles étaient venues dans la délégation, on leur avait demandé, elles nous avaient alerté sur des évolutions à la fois positives et négatives sur ce qui était possible dans le numérique à l'égard des femmes, ce qu'on avait pas vu d'entrée nous. Si les gens nous alertent pas, on est pas au courant de tout. Comme évolutions positives, il y a beaucoup de métiers dans le numérique, des métiers d'avenir, il y a de la place, les jeux vidéo en font partie, les créations de sites, tout ce qui est numérique. Et pour l'instant, il y a très peu de filles, très peu de femmes, c'est de l'ordre de 11 % voire 15 %, y compris dans la création de jeux vidéo, c'est très minoritaire. C'est une curiosité, c'est un des secteurs où les femmes au lieu d'augmenter diminuent, la part des femmes diminue. C'est un monde qui se vit et qui est vécu pour ceux qui vont s'engager dans des métiers masculins et donc les filles ne s'orientent pas vers ces métiers-là. Or c'est des métiers d'avenir, des métiers où il y a de l'emploi et des métiers bien payés. Donc c'est le premier thème pour nous, c'est "engagez-vous dans les métiers du numérique". Ça part de l'orientation à l'école, ça part de la vision qu'on a de ces métiers, de l'éducation au numérique dès l'école, etc. Donc on a fait des préconisations, ça c'était notre premier thème. On a les chiffres sur les femmes et le numérique. C'était l'emploi.

6'15

Le deuxième aspect de l'emploi qui là est négatif, c'est que le numérique va faire énormément évoluer le monde du travail, on l'a déjà vu mais ça va s'amplifier. Et en particulier ça va faire disparaître de nombreux métiers d'accueil. Je donne toujours un exemple : vous-mêmes jeunes, vous ne devez plus tellement souvent à la banque, même si vous avez un compte en banque. Ça fait combien de temps que vous êtes pas allé à la banque ?

Je crois que c'était aux dernières vacances.

Qu'est-ce que font les personnes qui sont à l'accueil dans les banques ?

Je me pose encore la question.

Vous vous posez la question, les banques se la posent plus du tout, elles sont en train de fermer leurs agences. Avec la fermeture d'agences, vous allez avoir la disparition de tous ces postes d'accueil qui sont majoritairement occupés par des femmes. Et je vous dit la banque parce que c'est quelque chose que vous vivez mais ça va être vrai des impôts, qui sont déclarés pas mal sur Internet, ça va être vrai pour la CAF, la SNCF, etc. Or ces métiers sont des métiers dits féminins, moi je dis jamais il y a des métiers de femmes et des métiers d'hommes, c'est des métiers occupés par des femmes. Et les deux collègues dont je vous parlais nous avaient alertés parce qu'aux Etats-Unis ils ont pris tout à faire la mesure de la chose et ils pensent que ça va faire entre 500 et 800 000 emplois en moins, qui vont disparaître. C'est pas des petites mutations. Sur des emplois d'employés, de cadres moyens, sur des personnes qui n'ont aucune formation, quand vous êtes à la banque cette personne-là n'a aucune formation, seulement le métier ne va plus exister. Il faut qu'on anticipe ça. Donc c'était le deuxième volet de la République numérique.

7'55

Le troisième qui vous concerne beaucoup les jeunes et les moins jeunes et sur lequel on a travaillé, mais c'est pas votre sujet aujourd'hui, c'est tout ce qui est cyberviolence, cybersexisme, qui est un phénomène massif aujourd'hui qui atteint les jeunes, qui se focalise sous forme de harcèlement. Je lisais encore récemment sur Ouest-France une jeune fille qui a quitté son lycée, ses parents ont déménagé, elle était harcelée depuis deux ans dans son lycée. Personne s'en était aperçu jusqu'au moment où elle a fini par en parler à sa mère qui voit la gravité, ils ont déménagé, la famille entière a déménagé. Donc le cyberharcèlement est un phénomène contre lequel il faut lutter. Nous on l'a dénoncé, vidéo lynchage, intimidation, etc. Ce que je souhaite c'est qu'on prenne des termes français pour bien expliquer ce que c'est, le harcèlement par texto ou la vengeance pornographique. Et puis surtout faire une formation aux plus jeunes, très tôt, de dire que sur Internet c'est pas l'anonymat, quand on parle sur Internet on s'exprime. C'est à la fois public, tout le monde est au courant, c'est tout le problème de Snapchat qui a provoqué un suicide de jeune fille, à Lisieux, pendant les vacances de Noël, juste après, et une autre jeune fille que la mère a rattrapé si je puis dire parce qu'elle s'en est aperçu, et que son copain venait de mettre sur Internet des photos intimes. Dans ce cadre-là on a renforcé la législation sur ce qu'on appelle la vengeance pornographique parce que les magistrats avaient beaucoup de mal à... La vengeance pornographique c'est des photos intimes que vous avez fait à une époque parce que vous vous entendiez bien et vous vous aimiez bien et quand l'un des deux veut la séparation, pour l'instant les avocats qui sont venus nous en parler n'avaient que des clientes femmes, l'un des deux met sur Internet des photos intimes, les envoie accessoirement au nouveau copain, au nouveau partenaire, les fait savoir à des collègues, on a des femmes qui ont déménagé, qui ont abandonné leur boulot, qui ont divorcé, etc. Tous les effets dramatiques de ce genre de vengeance. Et la magistrats n'arrivaient pas à le qualifier suffisamment donc on a fait un amendement qui est passé, que le Sénat vient de

modifier mais qu'on va remettre, pour faire que ceux qui sont auteurs de ce genre de vengeance soient vraiment sanctionnés, à la fois à la prise mais surtout à la diffusion, c'est ça qui est compliqué, il faudra avoir une décision expresse, une autorisation expresse de la personne, le consentement express, parce que jusque là les magistrats disent oui mais vous voyez bien sur la photo elle a l'air tout à fait heureuse ou elle regarde le photographe parce qu'à l'époque ils s'entendaient bien, mais elle est pas d'accord sur la diffusion. Avant c'était que lieu privé parce qu'il ne fallait pas gêner la presse qui fait beaucoup de photos parfois de people sur l'espace public, mais aujourd'hui avec Photoshop on peut très bien prendre des photos privées qu'on met sur une plage ou qu'on met n'importe où, et puis d'autre part c'est pareil il faut l'accord express de la personne, et donc on a renforcé les peines. Donc voilà un petit peu ce que l'on a fait.

11'45

Et puis un sujet qui vous a intéressé qui est les jeux vidéo. Alors pourquoi les jeux vidéo ? Personne n'est venu nous demandé de le faire, je dois vous le dire, quand vous nous dites comment ça s'est passé, on est pas venu nous dire de faire ceci. On s'est aperçu, c'est un peu le hasard parce que personne ne nous avait prévenu, qu'il y avait un crédit d'impôt pour les jeux vidéo. On peut discuter des crédits d'impôt mais le gouvernement, je crois que c'était en 2013, a mis en place ce crédit d'impôt pour encourager une filière française du jeu vidéo, ce qu'on peut tout à fait comprendre, et de dire il faut que les start-ups de jeux vidéo s'installent en France, travaillent en France, développent l'emploi, etc. Mais on s'est aperçu aussi que ce crédit d'impôt avait eu deux restrictions à l'éligibilité. Les jeux vidéo pour être éligibles à ce crédit d'impôt devaient être fabriqués en France ou en Europe, mais ils ne devaient être ni pornographiques ni extrêmement violents. Pour mesurer le degré ils savent faire justement, nous c'est vrai qu'avec le sexisme on voyait pas ce que c'était. Ils ont fait une échelle de valeurs, on peut en penser ce qu'on veut, c'est les fabricants de jeux vidéo qui s'autoévaluent en disant j'ai tel niveau de violence dans mon jeu, moyennement violent, très violent, extrêmement violent, il y a des critères qui sont dans le texte. Et donc on a voulu rajouter ne pourront pas avoir accès au crédit d'impôt les jeux vidéo sexistes. Et là, à ma grande surprise, on a réveillé un sujet qui sans doute devait être assez regardé, parce que tout le reste est aussi important pour nous, mais ce sujet-là m'a valu un certain nombre de coups de téléphone, ça s'est arrêté à des coups de fil, on n'a rencontré personne sur ce sujet-là, on a pas fait d'audition particulière... Si, on a eu le centre Hubertine Auclert qui a travaillé sur le sexisme dans les jeux vidéo, ils nous ont alerté, mais c'était pas que sur ça, c'était sur violence et cyberviolence. Et puis il me semble qu'il y avait une autre audition où on y a fait allusion. Mais à partir de là on eu droit à des coups de fil, nombreux, soit de journalistes, *Le Monde*, *Libé*, *Les Inrocks*, le syndicat des jeux vidéo, avec des argumentaires que j'ai trouvé extraordinaires me disant d'abord "pourquoi vous nous attaquez ?" Je dis "on ne vous attaque pas, il y a un crédit d'impôt, on y met des règles". Ensuite "si vous attaquez les jeux vidéo, pourquoi pas la publicité, la télévision..." Je dis "je suis d'accord avec vous, il y a du sexisme dans la pub, dans la télé, sauf que là on est sur une loi numérique", et à l'Assemblée on ne peut pas parler de tout dans tout. Si je me mets à parler du commerce extérieur dans la loi travail, on va me dire, c'est un terme qu'on a chez nous qui s'appelle un cavalier, c'est-à-dire que le Conseil constitutionnel va dire "vous le retirez", et il le dit, "vous retirez ce passage, il a rien à voir avec ce texte". Donc j'en ai pas parlé dans le numérique mais après je comprends. Et dernier argument, plus amusant pour

moi si je puis dire, c'est "mais les jeux sexistes, les jeux en France fabriqués par des Français ne sont pas les plus sexistes, voire ne sont pas sexistes du tout". Ce à quoi je leur ai répondu "si tel est le cas, je ne vois pas en quoi mon amendement vous dérange puisque vous aurez votre crédit d'impôt". Sauf que ça les dérangeait quand même fortement. Alors on a quand même essayé d'argumenter. Ce qui est compliqué c'est effectivement savoir si le jeu vidéo est français. Un grand grand producteur qui s'appelle Ubisoft, qui est le principal, soi-disant premier, pour d'autres huitième, qui est un grand producteur, en fait aussi fabriquer au Canada. Et probablement aux Etats-Unis. Le hasard a fait que j'étais avec le ministre à New York et que j'ai voyagé au retour avec "Monsieur Ubisoft", à côté de lui. On a d'abord passé une nuit ensemble l'un à côté de l'autre sans savoir qui nous étions. Et donc on a engagé la conversation et je lui ai dit voilà on s'est intéressé à vous, on a parlé de ça et il m'a dit "mais quoi les jeux vidéo sont pas sexistes", donc c'était marrant, après on a parlé d'autres choses. Mais Ubisoft, pour pas les nommer, ont a de la production au Canada. Et donc ils vont pas pour la production faite au Canada des crédits d'impôt en France, sauf qu'il peut y avoir aussi des systèmes.

17'20

Alors de quoi on s'est aperçu quand on a essayé d'analyser le jeu vidéo à l'égard des femmes ? Il y a diverses inégalités. Soit elles sont complètement absentes, des jeux où il y a zéro femme, où on ne jamais avoir de femme. J'ai amené une spécialiste jeux vidéo parce que je ne suis pas joueuse de jeux vidéo. Il ne peut pas y avoir d'avatar femme, on ne peut pas se projeter dans une image féminine qui serait la gagnante et qui remporte le jeu, là il y a zéro.

On pense à *Assassin's Creed* par exemple. Ils ont dit que pour la dernière version ça coûtait trop cher, les personnages étaient masculins et ça aurait coûté trop cher de faire une femme.

Soit elles sont pas le personnage central, et puis surtout, j'ai découvert des articles ce matin c'est extraordinaire, elles sont toujours très érotisées, en petite tenue, avec des grosses fesses, des gros seins. Quelqu'un a recherché, un groupe de recherche, ça date de 1983, la date exacte où les jeux vidéo sont devenus très érotisés. Avant c'était des jeux plus familiaux, c'était les débuts du jeu vidéo dans les années 1970, on en faisait pour la famille, il y en avait pour adultes. Et puis en 83 il y a eu un jeu où on s'est aperçu que de faire des filles et des femmes avec des gros seins pouvait être un élément de vente. Et à ce moment-là ça a correspondu aussi au moment où ce sont surtout les garçons qui se sont intéressés aux jeux vidéo, les deux étant un peu liés. Comme on a présenté des filles très érotisées, ça a pu attirer plus de garçon, etc. Donc il y avait cette forme de filles extrêmement érotisées, il paraît qu'il y a même un jeu où on peut agrandir ou diminuer les seins. Je veux bien mais bon, c'est un sujet intéressant. Et puis très souvent quand elles ne sont pas avatars, je l'avais vu pendant le débat, soit elles sont sorcières, soit elles sont répulsives, soit carrément elles sont prostituées. On a pas mal la figure de la prostituée. Et on a même un jeu, j'ai présenté ça un jour à des troisièmes, ils voyaient tout à fait de quoi je parlais, un jeu où l'avatar fait une course en voiture.

GTA !

Voilà tout le monde connaît GTA, et qu'est-ce que fait le conducteur ? Il descend de voiture, va voir une prostituée, il la met dans sa voiture et puis il l'emmène. Et il gagne des vies, oui il gagne de la force, dès qu'il est un peu fatigué, la prostituée lui redonne du dynamisme. Je ne vous cache pas que par ailleurs, c'est pour ça qu'on est un peu cohérent, on a fait une loi de lutte contre le système prostitutionnel. Donc on peut pas dire que ça soit quelque chose que l'on défende comme étant... si vous voulez ce qui me choque dans ce jeu, ça reste un jeu auquel on ne s'identifie pas forcément, mais on a l'air d'avoir des relations filles-garçons de ce type-là. Des relations de domination, des relations de violence, des relations érotiques. Je suis pas sûre que ce soit la bonne manière de passer pour l'éducation sexuelle qu'on voudrait défendre à l'école.

Surtout quand le public des jeux vidéo est très jeune et les images renvoyées sont reçues beaucoup plus facilement.

Bien sûr, ce sont des jeunes et personne ne leur en parle jamais. Et alors chez Ubisoft, ils ont fait une gamme qui s'appelle Léa Passion, vous connaissez ? Donc la fille peut faire de la cuisine, de la décoration, des bébés, et le garçon, il n'y a qu'un jeu garçon qui s'appelle Léo, il n'a qu'un seul métier. Mais c'est très sexué, très genré. Donc on peut tout à fait définir comme pour la violence, avoir des critères de sexisme. L'absence de personnages féminins ou... etc. Pour l'instant ça n'est pas passé parce que le gouvernement ne souhaitait pas qu'on mette en difficulté le jeu vidéo. Alors l'argument c'est si les autres les font pas, on le fera tout seul. Parce qu'on peut aussi la France donner des signaux. Moi ce qui m'a intéressé c'est de voir que ça agitait beaucoup dans Landerneau, tant mieux. Depuis vous pouvez aussi... il y a un blogueuse américaine, comment elle s'appelle ?

[Anita Sarkeesian] Pas facile à prononcer.

Elle a été menacée de mort, de viol, on a mis son visage on lui a tiré dessus, elle a le visage complètement tuméfié, virtuellement. On a Mar_Lard qui a fait "les geeks sont-ils malades du sexisme ?". Donc je pense qu'il y a un réel signal à envoyer, en disant "le jeu vidéo très bien, il y a des joueurs et des joueuses", d'ailleurs il y a beaucoup de joueuses, il y en a 46 % ou 47 %.

22'55

Moi ce qui m'avais interpellée sur ce sujet, c'est parce que je suis de Poitiers, et donc à Poitiers il y a la gamer assembly, qui est la plus grande gamer assembly, et j'y vais tous les ans. Et c'était 99 % de garçons. Il y a 1 % de filles, qui sont debout et qui apportent les sandwichs. J'ai réussi à prendre des photos et y a quand même deux filles, j'ai réussi à en prendre deux. Donc il y a un déséquilibre, c'est ça qui m'avait un petit peu alerté, j'ai voulu envoyer un message, qui est à peu près réussi d'ailleurs, parce qu'on a parlé de ça. Alors pour l'instant le gouvernement nous a demandé de le retirer mais moi je le repasserais quand la loi va revenir.

Parce que ça reste cohérent avec ce que vous aviez fait ?

Oui et en plus on a eu un avis favorable, et puis au dernier moment il y en a pas eu, ils ont un peu hésité à voter, etc. Mais on va le remettre Je dis et redis que si les jeux vidéo ne sont pas sexistes, ils n'ont rien à craindre. Donc je ne fais pas d'atteinte à l'économie du pays. S'ils n'ont rien à se reprocher, ils auront leur crédit d'impôt sans problème. Donc pourquoi sont-ils aussi nerveux sur ce sujet ?

Ce comportement justement auquel vous avez été confrontée, c'est tout à fait représentatif de ce sur quoi on nous a parlé, on a rencontré une chercheuse qui travaille sur les questions du genre dans les jeux vidéo et qui nous disait que dès que la communauté des joueurs en général ou même l'industrie s'intéressent à ces questions-là, ils se mobilisent presque en bloc, ils ressentent ça presque comme une attaque. On a beaucoup de gens qui nous en ont parlé de ça.

Mais les filles, Mar_Lard entre autre ou la gameuse canadienne, d'abord elle a reçu des propos tout à fait masculinistes, alors si vous ne connaissez pas le masculinisme, vous irez voir ce mouvement qui vient du Canada, c'est absolument atroce. Il y en a un qui a promis de la tuer comme ont été tuées à Polytechnique des filles parce qu'elles étaient filles. Il y a eu un assassinat en masse, un féminicide, à Polytechnique Canada, celui qui a tué a dit "je les tue parce qu'elles sont des filles". Donc là ils veulent la tuer parce qu'elle est fille, mais dans "les geeks sont-ils malades du sexisme ?", on voit bien dans les propos que effectivement même elles disent que quand elles jouent à plusieurs quelques fois elles deviennent anonymes, il faut pas être une fille. Elles prennent des personnages masculins parce qu'elles sont poursuivies. Donc très sincèrement moi qui suis pour une société d'égalité où les filles ont la même place que les garçons, je ne peux pas admettre ce genre de comportement. Donc là on envoie un signal qui est quand même assez modeste. Qu'ils arrêtent de s'énerver comme ça.

25'55

Et est-ce que du coup vous avez d'autres projets dans les cartons qui concernent les jeux vidéo ? Je sais qu'en ce moment il y a un rapport...

C'est pas les jeux vidéos, il est fini, je l'ai eu mais je l'ai pas lu, c'est sur le e-sport. Ils l'ont rendu, je voulais aller voir et ils m'ont dit non, non, on a pas parlé des jeux vidéo. Je les ai vu à Poitiers, ils m'ont rendu leur rapport. C'est deux députés qui faisaient ça. Mais par contre regardez aussi Mar_Lard, elle raconte des salons de jeux vidéo où les joueurs, un moment on les arrête, on leur dit "vous allez vous reposer un petit peu", et là il y a des scènes sur la scène, qui sont de la pornographie absolue en direct, strip-tease, etc. Et puis ont leur dit "bon maintenant que vous êtes bien ragillardis retournez voir vos jeux". Il y en a un autre où on a donné une femme et on leur dit "celui qui gagne aura un tour en voiture avec une femme à sa disposition". Donc si vous voulez c'est une culture du sexisme et du rapport aux femmes qui me choque. Donc je continuerais, je lutterais contre ça.

Et encore dans le cadre de ce projet-là, ça n'aborde qu'une partie du problème, non ?

Absolument. Le problème de la loi, enfin c'est pas un problème mais la loi agit là où elle peut agir. Je vais pas interdire les jeux sexistes.

On voulait faire des choses pour lutter contre le sexisme dans les jeux vidéo, et finalement notre entrée légitime c'était le crédit d'impôt.

On va pas faire une censure. On va pas faire un comité de sélection des jeux vidéo, etc. Mais en faisant ça et en demandant aussi que dans les écoles on forme les jeunes aux cyberviolences, aux jeux vidéo, à l'usage d'Internet, au sexisme, etc, ils finissent par se rendre compte et par rejeter ce genre de situations. Effectivement nous on a une petite entrée mais c'est la seule qu'on ait trouvée. Elle a fait quand même du bruit donc c'est bien.

Ce qui compte c'est de faire réagir ?

Absolument. Je suis très contente qu'ils se soient agités comme ça, et puis ça va continuer parce que j'ai lu un article ce matin, il a pas été retiré notre amendement. Il a été voté, refusé au vote.

En commission, il a été rejeté. En gros, quand il est passé au vote, il a été rejeté.

Il a été rejeté à peu de voix. J'ai bon espoir la prochaine fois de le faire passer.