

Motion

0307 Näf, Muri (PS-JS)

Cosignataires: 19

Déposée le: 19.11.2007

Dépôt d'une initiative cantonale sur l'interdiction des jeux vidéo violents

Le Conseil-exécutif est chargé de déposer l'initiative cantonale suivante conformément à l'article 160, alinéa 1 de la Constitution fédérale et à l'article 79, alinéa 1, lettre b de la Constitution cantonale :

Il est interdit de fabriquer, de promouvoir, d'importer, de vendre et 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.

Développement

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. Ce qui frappe, c'est l'enthousiasme suscité par ces jeux. Voici que ce déclare Oliver Beck, patron de Midway, à propos de *Stranglehold*, le nouveau jeu développé par sa société pour 35 millions de francs :

Le décor est très réactif. Chaque objet ou presque à l'écran peut être éliminé physiquement. C'est ce que nous appelons la destructibilité massive. (*Berner Zeitung*, 10.9.2007)

La recherche empirique n'est pas la seule à mettre en évidence l'impact négatif des jeux vidéo violents. Les tueries survenues à Littleton (Etats-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. Le procès du jeune tueur de Tessin, en juin 2007, est riche d'enseignements à cet égard. Son avocat a estimé que le très grand nombre de jeux vidéo et de films d'horreur consommés par son client constituait une circonstance atténuante. Une demande justifiée par les résultats des études récentes sur le cerveau. La réalisation d'un bon score dans un jeu violent déclenche la production de dopamine dans le cerveau, la « molécule du plaisir » : « Plus j'élimine de personnages, mieux c'est. » La pratique régulière du jeu déclencherait ainsi des phénomènes physiologiques dans le cerveau. La responsabilité des fabricants et des distributeurs de jeux vidéo n'a toutefois jamais pu être mise en cause.

L'initiative cantonale pourrait être mise en œuvre par le biais d'une modification de l'article 135 du Code pénal. Cette disposition interdit la représentation, la fabrication, l'importation, etc. des enregistrements sonores ou visuels qui illustrent avec insistance des actes de cruauté. Mais, sous sa forme actuelle, elle n'est applicable aux jeux vidéo que dans des conditions très restrictives.

La recommandation PEGI (Pan-European Game Information) sur les limites d'âge n'a quasiment aucun impact. Des enquêtes montrent en effet que les jeunes peuvent sans difficulté se procurer des jeux en principe réservés aux plus de 18 ans, la vente ou la remise à des mineurs n'étant pas sanctionnées par le droit pénal. Un exemple frappant : la version de Stranglehold autorisée à la vente en Suisse est interdite en Allemagne.

Réponse du Conseil-exécutif

Indépendamment des nombreuses études réalisées ces derniers temps sur la violence des jeunes et révélant en fin de compte des résultats très variés, le Conseil-exécutif considère qu'il est primordial de lutter contre ce problème. Il convient donc d'examiner toutes les mesures disponibles en vue d'enrayer la violence infligée ou subie par des jeunes.

Nul doute que l'inclination croissante à recourir à la violence a des origines très diverses. A elles seules, les informations quotidiennes sur les guerres, le terrorisme, les catastrophes, etc., multiplient les occasions d'être confrontés à des représentations brutales de la violence, non seulement pour les jeunes, mais aussi pour la société en général.

L'interdiction des jeux vidéo violents est au cœur de la présente motion. La façon exacte dont ces jeux influencent négativement le comportement des jeunes en ce qui concerne l'utilisation de la violence divise actuellement même les spécialistes de la question. Toujours est-il que si l'on en croit les statistiques, les actes de violence excessive commis par des jeunes ces dernières années ont effectivement augmenté. Plusieurs cas montrent que les auteurs présumés étaient des adeptes de ce genre de jeux.

Comme le relève à raison l'auteur de la présente motion, cette évolution doit être enrayerée par l'article 135 du Code pénal (CP; RS 311.0), qui porte sur un délit de mise en danger abstraite. Est ainsi sanctionnée la représentation d'actes de cruauté, c'est-à-dire le fait d'infliger des souffrances physiques ou psychiques au moyen d'actes brutaux sur le corps d'êtres humains ou d'animaux, lorsque ces actes sont représentés avec réalisme et insistance et ont un effet suggestif.

L'application de l'article 135 CP dans la pratique – en particulier en ce qui concerne les jeux vidéo violents – pose un problème. Ainsi, les jugements font singulièrement défaut lorsqu'il s'agit de savoir si ces jeux tombent ou non sous le coup de l'article en question. Selon le Conseil-exécutif, il n'est pas exclu que le contenu de certains d'entre eux soit effectivement punissable en vertu de l'article 135 CP. En dernier ressort, le juge doit cependant prendre une décision au cas par cas à ce sujet.

Il faut savoir qu'appliquer l'article 135 CP aux jeux vidéo violents demande un investissement bien plus grand que celui relatif à la pornographie interdite. Si les jeux vidéo sont aussi facilement téléchargeables sur Internet que la pornographie interdite, les visualiser exige en revanche un investissement beaucoup plus important. La plupart de ces jeux présentent en effet différents niveaux. Il est donc tout à fait possible qu'un jeu paraisse absolument inoffensif au début, mais qu'il s'avère violent une fois les niveaux supérieurs atteints – ce qui nécessite parfois des heures, voire des jours entiers de jeu – et enfreigne ainsi les normes pénales. Les mesures à prendre pour juguler la violence de ces jeux ont sans conteste aussi des conséquences en termes de ressources humaines. Les critères fixant la limite à partir de laquelle un jeu doit être considéré comme excessivement violent s'avèrent en outre flous.

Le Conseil-exécutif considère qu'il n'est pas primordial d'agir sur le plan législatif, mais qu'il conviendrait d'examiner la pertinence de mesures de droit administratif pour enrayer la diffusion des jeux violents.

Après avoir soupesé les différents arguments, le Conseil-exécutif est d'avis que les bases légales actuelles sont suffisantes pour agir efficacement contre les jeux vidéo violents. Le problème se pose quant à leur application. Créer un service fédéral d'homologation pourrait être un moyen efficace d'y remédier. Hormis les actions isolées, une lutte efficace

contre de tels jeux passe par le renforcement des ressources humaines, dont les autorités de poursuite pénale ont grandement besoin pour prendre les mesures qui s'imposent.

Proposition: rejet de la motion.

Au Grand Conseil