

Motion M1058.08 Eric Collomb
(initiative cantonale sur l'interdiction des jeux vidéo violents)¹

Prise en considération

Collomb Eric (PDC/CVP, BR). Exécutions sommaires dans un bain de sang, mutilations et actes des plus barbares, litanies d'insultes pour tout dialogue, Mesdames et Messieurs les Député-e-s, bienvenue dans le monde cruel des jeux vidéo violents.

Ces jeux barbares répondent tous à la même logique: Plus tu tues, plus tu gagnes! La destruction et les crimes sont vécus comme du plaisir et de la fascination, le tout dans une fluidité d'images parfaites. Connaître la véritable histoire de ces jeux permet de comprendre pourquoi il faut instamment les interdire. En effet, à l'origine de ces jeux se trouve l'armée américaine, qui les a développés comme simulateurs de guerre. Leur objectif est de briser l'inhibition que les soldats ont lorsqu'il s'agit de tuer et donc, *in fine*, d'augmenter leur efficacité de tueurs.

Ces jeux sont donc des bombes à retardement, de véritables appels au meurtre auxquels quelques adolescents fragiles ont déjà succombé. Les effroyables tueries qui ont défrayé la chronique sont là pour le prouver. Quelques pays ont déjà réagi en interdisant de vente certains jeux. En Allemagne, par exemple, une importante chaîne de magasins a retiré de ses rayonnages tous les jeux vidéo violents interdits aux moins de dix-huit ans. Cette mesure a fait suite à la tuerie de Winnenden, qui a fait quinze victimes et dont le meurtrier était un adolescent gros consommateur de ces jeux. Les milieux de la santé ont également réagi. La société allemande pour la psychothérapie verbale scientifique, la très sérieuse GWG, a mis en garde contre les effets dévastateurs de ces jeux qu'elle qualifie de mines antipersonnelles contre l'âme. Cette association a lancé un appel aux responsables politiques pour qu'ils réagissent. Je suis conscient que bien qu'interdits, les jeux vidéo violents seront accessibles dans des marchés parallèles comme Internet. Cela ne peut en aucun cas être une raison pour baisser pavillon car il est exclu que les politiques refusent de légiférer sous prétexte que l'interdiction donnera naissance à des marchés parallèles alors pourquoi interdire les drogues ou même les trafics d'armes? La Suisse a l'occasion de donner un signal fort dans le domaine de la sauvegarde de la dignité humaine et de la protection de la jeunesse. La violence est une thématique globale contre laquelle aucun remède miracle n'existe. Il y a donc lieu de l'attaquer par étapes et l'axe du média violent est une composante suffisamment importante pour mériter sa prohibition.

La violence juvénile est une problématique préoccupante qui ne se résoudra pas facilement mais nous ne pouvons pas la dénoncer à tout-va et refuser de nous en prendre à une de ses causes. En acceptant ma motion, vous contribuerez à mettre un peu de pression sur ce dossier en espérant que les Chambres fédérales sauront reconnaître son importance et qu'elles auront le cou-

rage de prendre les mesures qui s'imposent. Et, puisque notre parlement s'est essayé à quelques mots dans la langue de Shakespeare lors des débats sur le plan de relance, je m'y risque également pour vous dire avec force: «*Now, the time has come to say game over*»!

Longchamp Patrice (PDC/CVP, GL). Tout le monde reconnaît que ces jeux vidéo violents posent problème mais personne n'agit car les bases légales pour le faire sont peu claires et surtout peu efficaces, voire même dérisoires puisque, parfois, on inflige de faibles amendes. Par conséquent, il faut placer des limites précises en fixant des catégories claires pour une interdiction de ces jeux vidéo spécialement violents et cruels qui sont, pour certains, de véritables appels au meurtre. Un régime d'interdiction pour ces jeux vidéo violents et cruels va faire baisser l'intérêt commercial à les produire et le but sera ainsi atteint. Mais, en même temps, il faudrait aussi sensibiliser tous les parents qui achètent ce genre de jeux vidéo. Cette motion est donc très importante et les membres du groupe démocrate-chrétien vont la soutenir massivement et, bien sûr, je vous demande d'en faire de même.

Burgener Woeffray Andrea (PS/SP, SC). Ich ziehe es vor, nicht auf Englisch, sondern auf Deutsch zu sprechen. Mit seiner Motion rennt unser Kollege Eric Collomb offene Türen ein und dies im doppelten Sinn: Bei unserer Fraktion, weil auch sie, wie der Motionär, der Meinung ist, dass es dringend notwendig ist, wirksam gegen Gewalt-Videospiele vorzugehen.

Offen sind die Türen auch insofern, als der Bund seine Rolle als Akteur erkannt hat. Am 20. Mai dieses Jahres hat der Bundesrat einen beachtenswerten Bericht zum Thema Jugend und Gewalt im Allgemeinen und unter anderem zum Thema Medien veröffentlicht. Er zeigt darin Handlungsansätze auf, die uns erkennen lassen, dass der Bund bereit ist, im Bereich des Kinder- und Medienschutzes vermehrt Koordinationsaufgaben zu übernehmen und für bundesweite Grundsätze zu sorgen. Der Nationalrat hat verschiedene Motionen angenommen, welche die Verbreitung und den Konsum von Gewaltdarstellungen nicht nur in Videos, sondern auch auf dem Handy einschränken, respektive unter Strafe stellen sollen. Erst letzte Woche hat der Nationalrat auch eine Motion überwiesen, wonach der Verkauf von gewaltbeinhaltenden Killerspielen an Kinder und Jugendliche verboten werden soll. Die konkreten Vorschläge des Bundesrates stehen aber noch aus.

Aus diesem Grund ist es durchaus sinnvoll, eine Standesinitiative einzureichen und das Bundesparlament, vor allem aber den Bundesrat aufzufordern zu handeln.

Es wäre zu begrüßen, wenn der Staatsrat mit dem Einreichen der Standesinitiative gleichzeitig das angekündigte Programm des Bundes zur Prävention und Bekämpfung von Jugendgewalt unter Einbezug der Kantone positiv beurteilen und unterstützen würde.

Der Bundesrat hat im zitierten Bericht versprochen, sich im Bereich der neuen Medien auch einer verstärkten Regulierung anzunehmen. Er stützt sich dabei im Bereich Film und Computerspiele auf die Branche. Diese hat Massnahmen getroffen, um den Verkauf und

¹ Déposée et développée le 3 septembre 2008, BGC pp. 1654s.; réponse du Conseil d'Etat le 26 mai 2009, BGC p. 1139.

den Verleih von Filmen und Spielen mit Gewalt selbst zu regulieren und zu kontrollieren. Sie tut dies unter anderem mit regelmässigen Kontrollen der Verkaufsstellen, Werbebeschränkungen und Schulungen des Verkaufspersonals. Diese Selbstregulierung der Branche hat aber den grossen Nachteil, dass in der Schweiz unterschiedliche Systeme bestehen, welche einen Bildträger zertifizieren sollen und dass Verkaufsstellen, welche sich der Selbstverpflichtung der Branche nicht unterwerfen, nicht belangt werden können. Deshalb sind flankierende gesetzliche Bestimmungen zur Selbstverpflichtung des Handels aufs Kantonsebene notwendig. Solche fehlen in unserem Kanton.

Die SP-Fraktion unterstützt die Motion Collomb und bittet den Staatsrat, sich nicht nur mit dem Einreichen der Standesinitiative zu begnügen, sondern aktiv nach Verbesserungen in der hier diskutierten Thematik zu suchen.

Thalmann-Bolz Katharina (UDC/SVP, LA). Gewalt-Videospiele sind gefährlich, sehr gefährlich. Gewalt-Videospiele sind gefährlicher als Faustfeuerwaffen. Gewalt-Videospiele sind keine Spiele, es sind Trainingsgeräte für schwerste Gewaltanwendungen an Menschen. Dazu kommt, dass ein übermässiger Konsum von Killergames zu einer Schwächung der Gehirntätigkeit führt. Das heisst: Wer in Videospielen tötet, tötet ohne bewusstes Denken.

Diese äusserst gefährliche Entwicklung im Bereich der elektronischen Spiele bedarf dringender Massnahmen zu deren Eindämmung, so wie es der Motionär und der Staatsrat darlegen. Drei Achsen sollen das Massnahmenpaket bilden: Aufklärungsarbeit, die Haltung der Eltern und deren Verantwortung gegenüber ihren Kindern, sowie ein generelles Verbot.

Drei Gründe rechtfertigen ein generelles Verbot bei Killergames: Die digitale Verfügbarkeit, die Wirkung auf die Hersteller und die Schwierigkeiten beim Jugendschutz. Wie bei der Kinderpornographie wird es nicht gelingen, Killergames vollständig von den Bildschirmen zu verbannen. Aber Hersteller von solchen Produkten sind auf den Massenverkauf angewiesen, sonst lohnen sich die riesigen Investitionen nicht. Das heisst: Den Gebrauch von Killergames einzuschränken bedeutet auch einen Kampf gegen eine unheimlich mächtige Videospiel-Industrie. Diese Industrie wehrt sich mit einem Heer von Lobbyisten gegen jeden Versuch von Einschränkungen.

Mit einer Standesinitiative sollen nun die Bestrebungen für die Schaffung einer klaren Gesetzesgrundlage auf Bundesebene im Bereich der Gewaltprävention bekräftigt werden. Deshalb unterstützt die Fraktion der SVP aufgrund der dargelegten Gründe die Motion von Eric Collomb einstimmig.

Badoud Antoinette (PLR/FDP, GR). Le groupe libéral-radical soutiendra, dans sa majorité, la motion du député Collomb. Nous sommes d'avis qu'un signal clair doit être donné par le monde politique à ce business mondial sans scrupules qui détruit les valeurs d'une partie de notre jeunesse. Je répète bien: d'une partie de notre jeunesse, sachant que les 95% se portent plutôt bien et ne se laissent que peu ou pas influen-

cer par les effets pervers de ces jeux violents. Dès lors, une législation plus restrictive en la matière est certes souhaitable mais nous doutons fort que l'interdiction totale soit la bonne réponse à y apporter.

J'ajoute, à titre personnel, que l'interdiction totale n'est certes pas adaptée puisqu'elle concerne une généralité soutenant l'universalité du lien entre 'jouer un jeu violent' et 'devenir violent'. Nous devons donc nous accorder sur des mesures proportionnées et acceptables pour remédier à cette problématique, qui ne concerne qu'une minorité de jeunes et éviter d'empiéter sur les libertés du plus grand nombre. Vous avez été, tout comme moi, jeunes ados et l'on se souvient combien il était excitant de chercher à transgresser les interdits. L'interdit attire plus qu'il ne forme; et, d'ailleurs, les producteurs vont certes s'employer à les détourner.

Considérant ces remarques, je propose de protéger les mineurs par un renforcement du respect de la limite d'âge, plus précisément, en imposant un cadre strict aux commerçants, impliquant des contrôles et des amendes en cas de non-respect de la limite d'âge, en combattant les moyens détournés proposés par les producteurs pour faciliter l'accès à ces jeux, notamment la vente virtuelle par le biais de cartes de prépaiement. Il faut savoir que les jeunes, qui peuvent acquérir ces cartes à 20 ou 40 francs, peuvent le faire sans limite d'âge. Il suffit après d'y gratter un code qui donne accès à un jeu de leur choix et d'y jouer à volonté pendant une période donnée, ceci sans restrictions. Là, on pourrait se poser la question aussi: Où se situent le rôle et la responsabilité des parents?

Finalement, pourquoi ne pas envisager de majorer les prix de ces jeux d'une taxe à financer pour une prévention plus active auprès du public sensible?

J'ose espérer que ces quelques considérations seront intégrées au projet de décret qui sera déposé à l'assemblée fédérale.

Bourguet Gabrielle (PDC/CVP, VE). Même si le lien de causalité direct entre la consommation de jeux vidéo violents et la commission d'actes de violence est difficile à démontrer, bien que plus que hautement probable, il en va du bon sens et du respect de la dignité humaine d'interdire de tels jeux. A quel stade en est arrivée notre société pour avoir besoin de cruauté envers des êtres humains, aussi virtuelle soit-elle, pour se divertir et divertir nos jeunes? Il est urgent à mon avis de protéger nos enfants et nos jeunes contre ces dérives qui ne sont là que pour apporter du fric à ceux qui les conçoivent.

Je vous invite à soutenir massivement cette initiative cantonale pour la protection de nos enfants et la transmission de valeurs de base comme le respect de la dignité humaine.

Hunziker Yvan (PLR/FDP, VE). C'est à titre personnel que j'exprime. Aujourd'hui, c'est un triste anniversaire pour ma région. En effet, il y a soixante ans jour pour jour, que le meurtre de Maraçon a eu lieu et je ne pense pas qu'à cette période il y avait des jeux vidéo pour influencer les acteurs. Nous devons être cohérents. Je ne vois pas pourquoi on n'interdirait que les jeux vidéo et pas les accessoires qui les accompa-

gnent! Il faut savoir qu'aujourd'hui il est plus facile de télécharger ces jeux sur Internet que de les acheter. La violence gratuite a toujours existé et je crois qu'il vaut mieux éduquer certains parents. Il n'y a pas si longtemps, on voulait donner plus d'heures d'ouverture aux magasins; aujourd'hui, on veut leur dire ce qu'ils peuvent vendre. Ce marché est certes violent mais je crois que c'est le rôle des parents d'interdire certains achats et non pas celui d'un parlement. C'est pourquoi je ne soutiendrai pas cette motion.

Suter Olivier (ACG/MLB, SC). Deux anecdotes par rapport à cette motion, anecdotes au sens où ce sont des histoires que j'ai vécues. D'une part, un voyage que j'ai fait en Israël et dans les territoires palestiniens au mois de février, juste après les bombardements israéliens sur Gaza; je suis entré pour relever mes mails dans une boutique Internet, en Israël. Je tombe, dans cette boutique Internet, sur quinze jeunes en train de hurler, en train de tuer virtuellement des adversaires. C'était une vision qui, je dois dire, m'a passablement choqué dans la situation très, très réelle que vivaient ces jeunes. La deuxième anecdote, c'est un jeu vidéo justement qui a été créé dans les années nonante sur les rapports entre les Américains et les Russes pendant la guerre froide, un jeu donc qui faisait que les communistes devaient tuer les capitalistes et le contraire. Il était patronné par les anciens directeurs de la CIA et du KGB en personne! Donc, on est effectivement dans un monde où le virtuel rejoint la réalité. J'appuierai bien sûr la motion d'Eric Collomb mais je vous suggère peut-être, dans le cadre de la réalité, de lutter pour arrêter les armées, pour interdire tout simplement les armées parce que, finalement, dans la réalité, c'est elles qui tuent!

Jutzet Erwin, Directeur de la sécurité et de la justice. Je constate qu'à une exception près vous soutenez toutes et tous cette motion. Le Conseil d'Etat soutient également le dépôt d'une initiative cantonale fribourgeoise auprès des Chambres fédérales, à l'instar du canton de Berne. Cette motion va dans la direction du rapport du Conseil fédéral, qui a été cité par M^{me} la Députée Burgener, du 20 mai, «Jeunes et violence». Ce domaine relève effectivement du droit fédéral et, je dirais même, du droit international. Je crois que le député Hunziker a bien dit les difficultés qu'on a. La Conférence des directeurs de justice et police s'est saisie aussi de cette question. Les cantons sont un peu paralysés parce que c'est très difficile d'interdire dans un canton de telles vidéos. Il faut faire ça sur le plan fédéral, mais je dirais même, international. Là, je crois que M^{me} Burgener a aussi fait appel aux producteurs et, notamment, aux «Vertreiber», c'est une question de «Selbstregulierung». Il faut vraiment que les grands distributeurs trouvent un arrangement entre eux et que les offres soient retirées en ce qui concerne ces productions de la violence juvénile. L'Etat peut faire quelque chose mais, M. le Député Hunziker a raison, il faut aussi rappeler aux parents, à la population et aux citoyens, leur devoir de veiller à ce que, effectivement, ces productions ne soient plus vendues.

Dans ce sens, je vous prie de soutenir massivement aussi la motion de votre collègue Eric Collomb.

– Au vote, la prise en considération de cette motion est acceptée par 76 voix contre 2 et sans abstentions.

Ont voté oui:

Ackermann (SC, PDC/CVP), Aebischer (SC, PS/SP), Aeby-Egger (SC, ACG/MLB), Andrey (GR, PDC/CVP), Badoud (GR, PLR/FDP), Beyeler (SE, ACG/MLB), Binz (SE, UDC/SVP), Boschung B. (SE, PDC/CVP), Boschung M. (SE, PDC/CVP), Bourgknecht (FV, PDC/CVP), Bourguet (VE, PDC/CVP), Brodard J. (SC, PDC/CVP), Buchmann (GL, PDC/CVP), Burgener (FV, PS/SP), Burkhalter (SE, PLR/FDP), Bussard (GR, PDC/CVP), Butty (GL, PDC/CVP), Cardinaux (VE, UDC/SVP), Chassot (SC, ACG/MLB), Clément (FV, PS/SP), Collaud (BR, PDC/CVP), Collomb (BR, PDC/CVP), Coting (SC, PLR/FDP), Crausaz (SC, PDC/CVP), de Reyff (FV, PDC/CVP), de Weck (FV, PLR/FDP), Dorand (FV, PDC/CVP), Duc (BR, ACG/MLB), Ducotterd (SC, PDC/CVP), Etter (LA, PLR/FDP), Fasel-Roggo (SE, ACG/MLB), Frossard (GR, UDC/SVP), Fürst (LA, PS/SP), Gander (FV, UDC/SVP), Ganioz (FV, PS/SP), Gavillet (GL, PS/SP), Geinoz (GR, PLR/FDP), Genoud (VE, UDC/SVP), Girard (GR, PS/SP), Glauser (GL, PLR/FDP), Gobet (GR, PLR/FDP), Goumaz-Renz (LA, PDC/CVP), Grandjean (VE, PDC/CVP), Ith (LA, PLR/FDP), Jelk (FV, PS/SP), Jendly (SE, PDC/CVP), Johnner-Et. (LA, UDC/SVP), Jordan (GR, PDC/CVP), Kaelin-M (GR, PDC/CVP), Kolly (SC, PLR/FDP), Krattinger (SE, PS/SP), Longchamp (GL, PDC/CVP), Marbach (SE, PS/SP), Menoud (GR, PDC/CVP), Morand (GR, PLR/FDP), Peiry C. (SC, UDC/SVP), Peiry S. (FV, UDC/SVP), Piller A. (SE, UDC/SVP), Raemy (LA, PS/SP), Rey (FV, ACG/MLB), Rossier (GL, UDC/SVP), Roubaty (SC, PS/SP), Savary (BR, PLR/FDP), Schorderet E. (SC, PDC/CVP), Schorderet G. (SC, UDC/SVP), Schuway J. (GR, PDC/CVP), Schuway R. (GR, UDC/SVP), Siggen (FV, PDC/CVP), Stempfel (LA, PDC/CVP), Studer A. (SE, ACG/MLB), Studer T. (LA, PDC/CVP), Suter (SC, ACG/MLB), Thalmann-B (LA, UDC/SVP), Vial (SC, PDC/CVP), Waeber E. (SE, PDC/CVP), Zadory (BR, UDC/SVP). *Total: 76.*

Ont voté non:

Hunziker (VE, PLR/FDP), Romanens A. (VE, PS/SP). *Total: 2.*

– Cet objet est ainsi transmis au Conseil d'Etat pour qu'il lui donne la suite qu'il implique.

Postulat P2049.09 François Roubaty (sécurité des usagers dans les ascenseurs)¹

Prise en considération

Roubaty François (PS/SP, SC). En préambule, je tiens à remercier le Conseil d'Etat pour sa réponse, qui dans ses remarques a déjà ciblé les plus grandes améliorations à apporter pour la sécurité des usagers. La nouvelle génération d'ascenseurs soumise aux normes de sécurité actuelles a la réputation d'être le moyen de transport le plus sûr. Cependant, l'écart en matière de sécurité pour les utilisateurs entre la nouvelle génération d'ascenseurs et les plus anciennes est très grand. De nombreuses analyses ont fait ressortir les principales causes d'accidents. La norme européenne EN81-80 SNELL regroupant 74 points, a été édictée afin de ren-

¹ Déposé et développé le 16 février 2009, BGC p. 371; réponse du Conseil d'Etat le 16 mai 2009, BGC p. 1152.