

Eric Collomb, député		M1058.08
Initiative cantonale sur l'interdiction des jeux vidéo violents		DSJ
		Cosignataires: ---
Reçu SGC: 03.09.08	Transmis CHA: 11.09.08*	Parution BGC: sept. 2008

Dépôt

Par la présente motion, et conformément à la LGC (art. 69 lettre d), je demande au Conseil d'Etat de présenter au Grand Conseil un projet de décret portant exercice du droit d'initiative du Canton de Fribourg auprès de l'Assemblée fédérale. Je demande que le texte réclame :

« L'interdiction de fabriquer, de promouvoir, d'importer, de vendre et de remettre des jeux vidéo violents qui consistent à exercer virtuellement des actes de cruauté envers des êtres humains ou des personnages à l'apparence humaine. »

Développement

Un nombre croissant d'enfants toujours plus jeunes plonge pendant des heures et des jours dans des mondes d'action les plus brutaux, dans lesquels la destruction et le meurtre sont vécus comme du plaisir et de la fascination. Des associations de psychothérapeutes s'élèvent contre ces « killer game » dans lesquels les joueurs sont récompensés pour brûler, mutiler, torturer et tuer des êtres humains avec une fluidité d'image parfaite.

Il est bon de rappeler que, à l'origine, ces jeux ont été développés comme simulateurs de guerre par l'armée américaine. Leur objectif est de briser l'inhibition que les soldats ont lorsqu'il s'agit de tuer, et d'augmenter ainsi leur « efficacité de tueur ». Les études d'un professeur de psychologie de l'académie militaire américaine montrent que ces entraînements finissent par produire les mêmes effets sur les enfants et les adolescents que sur les soldats. D'ailleurs, en avril dernier à Schwytz, un écolier de 15 ans adepte de jeux vidéo violents assassinait sa belle mère et son demi-frère à coup de couteau. D'autres tueries survenues aux Etats-Unis, en Allemagne ou en Finlande, pour ne citer que celles-ci, confortent l'hypothèse selon laquelle ces jeux vidéo incitent certains joueurs à passer du virtuel à la réalité des actes.

La recommandation PEGI (Pan European Game Information) sur les limites d'âge n'a quasiment aucun impact. Etant acquis qu'il est inutile de compter sur la pseudo prévention que les producteurs et les distributeurs de ces jeux vidéo violents prétendent exercer, vu l'inefficacité des recommandations PEGI sur les limites d'âge, il apparaît donc clairement qu'une base légale pour interdire de jouer avec la mort est nécessaire. Agir au niveau cantonal aurait un effet négligeable, c'est pourquoi je demande au Conseil d'Etat de déposer cette initiative cantonale et de pousser ainsi le Parlement fédéral à légiférer en la matière.

* * *

* date à partir de laquelle court le délai de réponse du Conseil d'Etat (5 mois).