

18.03.2010 - 19:07 Uhr

Branche des jeux vidéo: Oui à la protection des mineurs, non à une interdiction générale

Zurich (ots) -

La SIEA, l'association suisse des fabricants, développeurs et distributeurs de jeux vidéo et PC, considère qu'une interdiction générale des jeux violents serait non prometteuse et démesurée. Elle entrerait en contradiction avec les recherches scientifiques et ne changerait rien à la demande existante des consommateurs adultes.

La branche suisse des jeux vidéo soutient clairement une interdiction stricte de la vente de jeux violents pour enfants et adolescents ainsi que les limitations d'âge légalement obligatoires. Une interdiction générale des jeux dit "killer games", comme le réclame la motion Allemann adoptée par les deux Chambres fédérales, n'en finirait pas avec la demande de contenus correspondants. En les cherchant sur internet, les consommateurs pourraient se voir confrontés à des offres de piraterie illégales ainsi qu'à d'autres contenus largement plus grave que ceux de jeux vidéo produits dans un cadre commercial qui respecte les conventions courantes et complétés par des recommandations d'âge.

Une interdiction générale crée des difficultés lorsqu'il s'agit de savoir quels titres sont sujets à l'interdiction. La sécurité juridique suppose une norme vérifiable et compréhensible par tous. De plus, il n'est pas possible que des consommateurs adultes responsables risquent des procédures pénales dues à une norme d'interdiction générale et son interprétation non calculable.

Aujourd'hui déjà les jeux dédaigneux sont interdits en Suisse, car le code pénal connaît une interdiction absolue en ce qui concerne la représentation de la violence selon l'article 135 CP (RS 311.0). Ce dernier est aussi valable pour les jeux vidéo. Au delà il ne serait pas compréhensible que les jeux vidéo soient à traiter d'une manière plus restrictive que d'autres médias traditionnels ou nouveaux (p.ex. livres, film/DVD, internet).

La science et la recherche considèrent qu'il n'y a pas de rapport direct et exclusif démontré entre la représentation médiatique de la violence et la violence dans la société.

De nombreux exemples prouvent que le modèle de l'autorégulation (contrôlée par l'Etat) à l'égard de la consommation des médias assure une protection de la jeunesse plus efficace. La recommandation d'âge, implémentée en Suisse il y a quelques années, se base sur la norme de la Pan European Game Information (Pegi). Pegi s'applique dans 29 pays de l'Union Européenne où elle est ancrée de plus en plus dans les lois. En combinaison avec le Code de conduite établi pour le commerce, la Suisse dispose déjà d'instruments durables pour une vente et une commercialisation de jeux vidéo et PC conformes à l'âge qui peuvent être ancrés dans la loi. Complétés par des mesures bien ciblées pour la prévention et la compétence médiatique pour jeux vidéo, films et vidéos, ceci promet la protection des mineurs la plus efficace. La même constatation se trouve aussi dans le rapport du Conseil fédéral "Les jeunes et la violence" du 20 mai 2009.

Swiss Interactive Entertainment Association SIEA

La SIEA réunit les principaux fournisseurs et éditeurs de logiciels de divertissement, comme ceux des plateformes Microsoft (Xbox), Nintendo (Wii, DS) et Sony Computer Entertainment (PlayStation, PSP), ainsi que les représentations officielles en Suisse des sociétés de développement logiciel Electronic Arts (ABC Software GmbH), Ubisoft (Ubisoft Suisse), Take 2 (Gametime AG), Deep Silver (Koch Media AG) et Warner Bros. Interactive Entertainment. La SIEA s'engage en faveur de l'acceptation sociale des jeux vidéo et PC. Par ailleurs, elle traite des thèmes majeurs pour le secteur, tels que la protection de la jeunesse, l'encouragement de la compétence médiatique ainsi que la lutte contre le piratage de logiciels.

Contact:

Service aux médias SIEA
sensus pr, Peter Kuster
Tél.: +41/43/366'55'11
E-Mail: siea@sensus.ch

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100013426/100600190> abgerufen werden.