

Protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo

Le GREAA s'oppose à la loi sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo dans sa forme actuelle, car elle ne prend pas en compte la question de l'hyperconnectivité. Contrairement à ce qui est exprimé dans le message, elle contredit la Stratégie Nationale Addictions 2017-2024 du Conseil fédéral. Le GREAA demande de rejeter le projet dans sa forme actuelle, de le rendre compatible avec la Stratégie Addictions actuellement en vigueur et de corriger ces manquements dans le projet final. Les principales critiques du GREAA sont listées ci-dessous :

Mesures inefficaces pour la protection de la jeunesse

De manière générale, le GREAA soutient le contrôle d'âge pour protéger les mineurs. Par contre, tel qu'il est proposé dans le projet, il est à la fois insuffisant, inefficace et naïf. Il doit être complété et revu :

- Insuffisant, car fixer un âge d'accès seulement, sans aucune autre mesure éducative, n'aura que peu, voire pas d'impact réel. Les standards européens (EMCDDA) et mondiaux (OMS, UNODC) en la matière soulignent l'importance de la cohérence des mesures et l'inefficacité de mesure prise isolément, telle que proposé ici.
- Inefficace, car importer le modèle des achats-tests pour l'alcool sur les jeux vidéo se heurte à des contraintes majeures, du fait notamment de la dématérialisation des contenus et de leur transmission par Internet, sur des plateformes mondialisées.
- Naïf, car elle confie la mise en place d'un tel système à l'industrie seule, ce qui provoque un conflit d'intérêt majeur et des risques de confusion avec les pratiques de marketing. De nombreux exemples dans d'autres domaines, comme le tabac, l'alcool ou les jeux d'argent, ont toujours démontré la nécessité de mettre en place une autorité indépendante pour la mise en œuvre de telles mesures.

Nous demandons de mettre le projet en conformité avec la Stratégie addiction :

- En développant des mesures de promotion des compétences médias (premier pilier de la Stratégie Addictions)
- En respectant les principes de la régulation, notamment sa nécessaire indépendance (quatrième pilier de la Stratégie Addictions)

Aucune mention ni intérêt pour les contenus

Le projet ne s'attarde pas sur les contenus, potentiellement addictifs pour les mineurs comme pour les adultes. Il ne propose aucune mesure pour encadrer et/ou accompagner les communautés dans leurs usages des contenus numériques ludiques. Or, ce champ est ambivalent :

- Il s'agit d'une part d'un formidable champ d'expression artistique et de projection de l'imaginaire contemporain, qui représente aujourd'hui une partie centrale de la culture contemporaine.
- D'autre part, la puissance du numérique associée à la maîtrise toujours plus grande des processus cognitifs qui poussent à la compulsion peut provoquer de nouveaux dangers, quand cela s'accompagne d'intérêts mercantiles. La toute-puissance de gros acteurs numériques, centrés sur leurs intérêts économiques à court terme, change la nature de ce marché.

Le projet ne dit rien sur ces questions et laisse le champ libre aux *GAFAM* et autres industries. Or, plusieurs facteurs ont été identifiés dans la littérature. Il est nécessaire que le Conseil fédéral prenne en compte ses facteurs et réfléchissent à des mesures qui permettent d'aborder l'addictivité des jeux.

Par ailleurs, il faut noter que les dangers évoqués dans le rapport (violence, sexe) directement liés à l'utilisation des jeux sont de nature morale, mais ne correspondent pas à une réalité scientifique documentée. Il n'existe pas à ce jour de consensus sur une corrélation entre contenu violent et passage à l'acte, en contradiction avec le sens commun.

Les effets captivants des technologies numériques de l'information, de la communication et du divertissement pouvant conduire à des usages excessifs sont par contre eux avérés. Pour déterminer les risques réels et les dangers dont la population doit être protégée, le GREA demande ainsi de se baser d'abord sur des faits objectifs concernant les dangers, avant les considérations morales.

Pas de mécanismes de financement

Dans le projet de loi, aucun moyen n'est prévu pour soutenir concrètement le développement d'actions de proximité pour la prévention et le développement des compétences médias. Sans nouvelles compétences, ni mécanismes de financement, le but énoncé de « protection de la jeunesse » restera purement théorique et n'aura, dans les faits, aucune matérialité. Le GREA regrette ce discours incantatoire, qui évoque des objectifs sans y associer des actes.

Pas de lien avec la Stratégie Nationale Addictions

Si le projet de loi n'est pas antithétique à la Stratégie Nationale Addiction, se contenter de réguler l'âge des jeux vidéo ne constitue pas une stratégie suffisante pour les risques de pratiques excessives. Les limites d'âges sont utiles, mais elles doivent s'intégrer dans un dispositif bien plus large, qui inclut les autres axes proposés par la Stratégie Addiction.

Si le Conseil fédéral veut prétendre intégrer la vision de la stratégie addiction, il doit suivre la logique décrite dans ce document, qu'il a lui-même adoptée en 2016. Pour intégrer une logique conforme à cette stratégie, nous recommandons d'associer étroitement l'OFSP, et plus particulièrement les responsables de la Stratégie Addictions. Les associations professionnelles se tiennent également à disposition.