

## RÉPONSE DU CONSEIL D'ETAT

### à l'interpellation Éric Bonjour "Quelle responsabilité pénale lors de la vente de jeux vidéo violents ?"

#### **Rappel**

*Alors qu'un tribunal bernois devra bientôt se pencher sur la vente de jeux vidéo particulièrement violents, en réponse à une plainte déposée contre un gérant d'une grande surface, il convient de s'interroger sur l'aspect potentiellement délictuel de la vente de tels produits. Alors que les libellés existent pour interdire la vente aux mineurs de films ou jeux violents, le Code pénal interdit, à l'article 135, la représentation des enregistrements sonores ou visuels illustrant avec insistance des actes de cruauté envers les hommes ou les animaux.*

*1. Quelle est la position du Conseil d'Etat pour éviter la banalisation de jeux violents auprès des jeunes, alors que les violences en bandes et les actes gratuits se multiplient, avec une diffusion croissante de ces actes sur internet ?*

*2. Est-ce que le Conseil d'Etat juge que les mesures prises par l'industrie sont suffisantes pour préserver les bonnes mœurs des jeunes, ou est-ce que des mesures supplémentaires seraient nécessaires pour insister sur le caractère profondément immoral et violent de certains jeux vidéo, et le cas échéant les interdire ?*

*3. Quelles sont les mesures possibles pour renforcer les contrôles et les sanctions lors de la vente de jeux vidéo à des mineurs, ainsi que les échanges de jeux violents au marché noir ou dans les préaux d'écoles ?*

*4. Quelles sont enfin les mesures envisagées pour augmenter la prise de conscience des parents face à des enfants qui s'adonnent à ces jeux souvent à leur insu ?*

#### **Réponse du Conseil d'Etat**

Il convient en premier lieu de rappeler que les jeux vidéo qui répondent à la définition de représentation de la violence au sens de l'article 135 du Code pénal ne peuvent en aucune manière être fabriqués, importés, pris en dépôt ou rendus accessibles à des tiers, qu'ils soient majeurs ou mineurs.

L'article 135 du Code pénal a la teneur suivante :

*"Celui qui aura fabriqué, importé ou pris en dépôt, mis en circulation, promu, exposé, offert, montré, rendu accessibles ou mis à disposition des enregistrements sonores ou visuels, des images, d'autres objets ou des représentations qui illustrent avec insistance des actes de cruauté envers des êtres humains ou des animaux portant gravement atteinte à la dignité humaine, sans présenter aucune valeur d'ordre culturel ou scientifique digne de protection, sera puni d'une peine privative de liberté de trois ans au plus ou d'une peine pécuniaire.*

<sup>1bis</sup> *Celui qui aura acquis, obtenu par voie électronique ou d'une autre manière ou possédé des objets ou des représentations visés à l'al. 1, dans la mesure où ils illustrent des actes de violence contre des*

*êtres humains ou des animaux, sera puni d'une peine privative de liberté d'un an au plus ou de l'amende.*

<sup>2</sup>*Les objets seront confisqués.*

<sup>3</sup>*Si l'auteur a agi dans un dessein de lucre, la peine sera une peine privative de liberté de trois ans au plus ou une peine pécuniaire. En cas de peine privative de liberté, une peine pécuniaire est également prononcée".*

Au vu de cette situation, le Conseil d'Etat répond comme suit aux questions posées par l'interpellateur.

*1. Quelle est la position du Conseil d'Etat pour éviter la banalisation de jeux violents auprès des jeunes, alors que les violences en bandes et les actes gratuits se multiplient, avec une diffusion croissante de ces actes sur Internet ?*

Les films et les jeux électroniques qui correspondent à la définition de l'article 135 CP, rappelé ci-dessus, sont absolument prohibés sur tout le territoire suisse. Ces productions, images ou films où des êtres humains ou des animaux sont réellement tués ou torturés, sont appelées dans certains cas " *snuff-movies*" elles ne se trouvent pas dans le commerce courant mais s'échangent clandestinement. Il convient donc d'admettre que la question de M. le Député Eric Bonjour se rapporte à des jeux qui comportent une certaine violence, sans toutefois que celle-ci n'atteigne l'ampleur décrite à l'article 135 du Code pénal, à l'instar du jeu vendu dans une grande surface auquel fait allusion l'interpellateur. Le tribunal compétent a en effet jugé, dans l'intervalle, que ce jeu ne tombait pas sous le coup de l'article 135 du Code pénal.

C'est le lieu de rappeler qu'avec la loi sur le cinéma, les vidéogrammes et les logiciels de loisirs (LCVL), entrée en vigueur le 1<sup>er</sup> décembre 2006, le canton de Vaud a fait œuvre de pionnier en étant le premier canton suisse à légiférer sur la question.

L'article 18 LCVL impose en effet à toute personne qui, à titre régulier, vend, loue ou met à disposition de quelque autre manière des logiciels de loisirs, quel qu'en soit le support, de s'assurer que la personne qui requiert une prestation de sa part a atteint l'âge correspondant à la classification du logiciel de loisirs fixée au niveau européen. L'article 13 du règlement précise que cet âge est déterminé en fonction du système européen de classification par catégorie d'âge des logiciels de loisirs PEGI (" Pan European Game Information "). Si l'âge correspondant ne peut pas être déterminé en fonction de ce système, le vendeur détermine un âge cohérent par rapport aux logiciels du même genre. Il se fonde à cet effet sur la documentation et sur les indications générales fournies par l'Organe Cantonal de Contrôle des Films.

Sur la base de ces dispositions, les jeux très violents ne peuvent pas être mis à disposition des personnes âgées de moins de 18 ans. D'autres jeux, qui contiennent une certaine violence, ne peuvent être vendus ou loués qu'à des personnes âgées d'au moins 16 ans. Ces indications apparaissent clairement sur la jaquette des produits.

*2. Est-ce que le Conseil d'Etat juge que les mesures prises par l'industrie sont suffisantes pour préserver les bonnes mœurs des jeunes, ou est-ce que des mesures supplémentaires seraient nécessaires pour insister sur le caractère profondément immoral et violent de certains jeux vidéo et, le cas échéant, les interdire ?*

L'industrie de création des jeux vidéo est consciente que certains logiciels seraient préjudiciables à de jeunes utilisateurs. Elle respecte ainsi de bon gré, autant qu'on peut le constater, les contraintes fixées sur le plan européen par la norme PEGI. Pour établir l'âge indiqué, les producteurs complètent un questionnaire détaillé, qui porte non seulement sur la violence, mais également sur d'autres contre-indications éventuelles. Ce questionnaire est ensuite contrôlé par l'institut faîtière. On peut donc affirmer que les indications d'âge qui en résultent, et qui s'appliquent dans toute l'Europe, sont sérieuses, voire restrictives.

Par l'article 13 du règlement susmentionné, le Conseil d'Etat a donné force obligatoire aux

normes PEGI. Il n'apparaît donc pas nécessaire de prévoir des mesures supplémentaires.

*3. Quelles sont les mesures possibles pour renforcer les contrôles et les sanctions lors de la vente de jeux vidéo à des mineurs, ainsi que les échanges de jeux violents au marché noir ou dans les préaux d'écoles ?*

L'existence d'une base légale exigeante, comme celle que possède notre canton, est la condition indispensable pour contrôler et, le cas échéant, sanctionner la mise à disposition de jeux vidéo à des personnes qui n'ont pas l'âge requis.

La loi permet – et impose – au commerçant de contrôler en cas de doute l'âge de l'acheteur potentiel et de refuser de conclure la vente si celui-ci n'a pas l'âge mentionné (point qui, auparavant, posait parfois problème aux commerçants). A défaut, il s'expose à des sanctions pénales (art. 21 lettre e LCVL).

C'est également le lieu de rappeler que quiconque constate une infraction poursuivie d'office – comme en l'occurrence – est en droit de la dénoncer auprès de l'autorité de poursuite pénale. Les autorités de police et d'autres magistrats y sont même tenus, conformément aux lois spéciales qui leur sont applicables.

Ces dispositions légitiment l'intervention des enseignants et des directions dans le cadre scolaire. Elles doivent également contribuer à placer les parents face à leurs responsabilités éducatives.

On peut donc affirmer que, dans le canton de Vaud, les bases légales sont suffisantes pour permettre un contrôle efficace, tant par les autorités que par l'ensemble de la population.

*4. Quelles sont enfin les mesures envisagées pour augmenter la prise de conscience des parents face à des enfants qui s'adonnent à ces jeux souvent à leur insu ?*

Il semble difficilement imaginable, à l'heure actuelle, que des parents ne soient pas conscients du contenu parfois violent que l'on peut trouver dans certains jeux signalés comme tels (norme PEGI) et de l'impact néfaste que leur consommation pourrait avoir sur les enfants. Les médias (presse écrite, télévision, etc.) accordent aujourd'hui beaucoup de place à cette problématique.

De plus, le Conseil d'État a largement informé les intéressés, tant les professionnels que les spectateurs de cinéma, des nouveautés de la loi entrée en vigueur le 1<sup>er</sup> décembre 2006. Des courriers ont notamment été envoyés à la presse, aux associations de parents d'élèves et au corps enseignant vaudois, ainsi qu'à des exploitants de grandes surfaces.

Afin de renforcer l'impact des conférences animées depuis plusieurs années par la Police cantonale et les polices municipales sur différents sujets d'actualité dans les classes du cycle de transition (élèves de 11 - 13 ans), il est prévu que les parents soient désormais conviés à prendre connaissance du contenu de la conférence donnée à leurs enfants. Ces soirées d'information permettront par ailleurs de développer un thème de société en fonction de l'actualité.

Ces mesures sont dès lors suffisantes.

Ainsi adopté, en séance du Conseil d'Etat, à Lausanne, le 3 septembre 2008.

Le président :

*P. Broulis*

Le chancelier :

*V. Grandjean*