

Office fédéral des assurances sociales
Domaine Famille, générations et société
M. Ludwig Gärtner
Effingerstrasse 20
3003 Bern

Paudex, le 27.05.2019
NIT

Concerne : Procédure de consultation de la loi fédérale sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo (LPMFJ)

Monsieur,

Le Conseil fédéral souhaite protéger davantage les enfants et les jeunes contre les contenus médiatiques inappropriés. Il a donc fait élaborer une loi qui règle de manière uniforme, dans toute la Suisse, les indications de limite d'âge et les restrictions en matière d'accès aux films et jeux vidéo. Le Centre Patronal se détermine comme suit sur l'avant-projet mis en consultation

Remarques liminaires et générales :

Dans un contexte d'hyper connectivité des jeunes, de la multiplicité des canaux et des *devices*, les objectifs de protection des mineurs sont louables en matière de films et de jeux vidéo. L'ambition d'harmoniser les échelles d'âges visant une meilleure lisibilité et compréhension du grand public, des jeunes, des parents et des diffuseurs apparaît également adéquate.

Par ailleurs, en privilégiant la corégulation, on confère aux acteurs du domaine une responsabilité et une flexibilité dans un domaine technologique qui l'exige.

Enfin, la mise en cohérence, dans une certaine mesure, avec le système européen et notamment la directive SMA adoptée fin 2018 permet d'éviter que la Suisse ne devienne un paradis des « plateformes-voyous » faisant ainsi perdre en crédibilité la place économique et technologique suisse. Toutefois, rappelons ici que ladite directive va très loin et s'applique également aux réseaux sociaux et aux plateformes de partage de contenus où le fournisseur n'assume aucune responsabilité rédactionnelle. Il s'agira donc de suivre la mise en application de cette directive, si elle est réaliste, par des acteurs tels que Facebook, Youtube, Snapchat, Instagram ou encore TikTok. En effet, dans ce cadre, le contrôle de l'âge peut aller d'un simple champ, peu dissuasif, requérant une date de naissance, jusqu'au contrôle de l'e-id. Rappelons enfin que les réseaux sociaux ne sont, par définition, pas accessibles aux jeunes de moins de 13 ans. Dans ce contexte, l'accès à ces services de plateforme pour les plus jeunes incombe à la responsabilité parentale.

Remarques particulières

Pesée des intérêts et limites de la loi

S'il est techniquement possible de restreindre l'accès aux plateformes composées de noms de domaine en .ch ou d'inquiéter les hébergeurs stockant des données en territoire helvétique,

on veillera à ne pas être trop restrictif à l'égard des acteurs locaux identifiés. En effet, d'une part, on ajoute des contraintes administratives et augmente les coûts des biens de consommation déjà élevés en Suisse, d'autre part, on tend à inciter ceux que l'on souhaite protéger à se tourner vers des plateformes d'échanges davantage opaques telles que *torrent*, *peer-to peer*, voire même le *darkweb*. Il existe donc, en réalité, une pesée des intérêts entre les obligations qui incombent aux acteurs identifiés et le risque que les jeunes se tournent vers d'autres canaux moins sécurisés. Ainsi, ce projet de loi montre également ses limites face à la perméabilité des marchés dans un monde digitalisé. On ne peut en effet pas exclure qu'un film ou jeu vidéo interdit aux moins de 18 ans dans un commerce en Suisse soit disponible en ligne, à l'étranger, sans restrictions ni indicateur de classe d'âge. Le rapport explicatif sur l'avant-projet fait d'ailleurs états d'achats tests ayant mis en lumière cette réalité.

e-sport

Nous saluons le parallèle entre diffusion publique de film et la projection de jeux vidéo joués en direct dans le cadre d'une manifestation de *e-sport*. En effet, ce genre de manifestation grand-public est en plein essor dans de nombreux pays et se développera vraisemblablement ces prochaines années en territoire helvétique également.

Acteurs de la prévention

Il est essentiel de rappeler que dans le domaine de la prévention, il est important de prioriser et ne pas créer une bureaucratie excessive incombant aux acteurs identifiables faisant déjà de nombreuses démarches visant à la protection des mineurs.

Fédéralisme

Si le contrôle de l'âge limite reste de compétence cantonale, nous admettons la volonté d'harmoniser les limites d'âges des projections de films publics et autres diffusions de jeux vidéo en public au niveau suisse. Cependant, il est essentiel que les rapports annuels et de contrôles ne soient pas source de bureaucratie excessive pour les administrations cantonales. En outre, si le contrôle d'acteurs dont la territorialité n'est pas définie –noms de domaine hors .ch – incombe à l'OFAS, là encore, il s'agira d'évaluer la portée et l'efficacité des actions concrètes et ne pas mettre en place des procédures à l'encontre du web dans son ensemble.

Remarques par article

Art 4 Objet

Les descripteurs de contenu se cantonnent aux représentations de violence, de sexe ou autres aspects non adaptés à certains âges. Dans le cadre des jeux vidéo, il pourrait s'avérer également judicieux que ces descripteurs soient en mesure de préciser la mécanique du jeu en tant que telle. C'est-à-dire si le système du jeu contient des achats intégrés, un système de *lootbox* ou autres logiques de jeux de hasard et de casino à forte composante addictive.

Art 4 al e

Il existe une confusion entre service de plateforme et service à la demande. Les services de plateformes correspondent-ils à la directive SMA englobant également les hébergeurs se cantonnant à fournir l'infrastructure technique et l'organisation de contenu sans assumer de responsabilité éditoriale (youtube, réseaux sociaux) ?

Le terme « télécharger » doit être précisé (*upload* et/ou *download*).

Art 8 Principe

Cet article peut poser des problèmes dans la mesure où les organisations ne sont pas identifiées. S'agit-il d'organisme de prévention au sens large ou, à l'image des commissions cantonales de contrôle des films composées d'experts et de professionnels du domaine ? En effet, il existe un risque réel que ces organisations soient déconnectées de la réalité du jeu vidéo et déclarent force obligatoire des éléments trop contraignants pour les acteurs du marché du jeu vidéo, développeurs indépendants notamment.

Art 9 Conditions que doivent remplir les organisations de protection des mineurs.

Les réglementations étant susceptible d'être déclarées de force obligatoire, il est impératif que les exigences concernant la représentativité des organisations fassent l'objet d'une attention particulière de la part du Conseil fédéral. En effet, dans le cadre de l'univers des jeux vidéo, les intérêts et les approches commerciales de l'industrie et ceux des développeurs indépendants sont particulièrement divergents. Il est donc difficile d'envisager de les fédérer à l'échelon suisse selon al 1, let c à e.

Conclusions

Le monde digital rend de plus en plus difficile la compréhension et la cohabitation des différentes législations au niveau national et international. Ainsi, dans l'optique de protection des mineurs, la LPMFJ tente de faire cohabiter des univers connexes mais très différents de par leur nature (jeux vidéo, films, réseaux sociaux et plateformes de partage de contenu) qui pourraient, sans légiférer abusivement, faire l'objet d'actions de prévention ciblées. Si, en regard des objectifs poursuivis, la LPMFJ semble efficace face aux acteurs physiques, elle montre ses limites pour déployer des effets en ligne.

Cependant, dans la mesure où l'article 4 est précisé et que les exigences de la LPD sont respectées notamment dans le cadre de la récolte de l'âge des mineurs des services à la demande (mesure visées par les articles 7 al 1 et 2), nous entrons en matière sur cet avant-projet de loi.

Enfin, nous réitérons notre souhait de simplification de l'appareil administratif pour les acteurs du terrain et les cantons (mise en place des descripteurs de contenus, définition de l'âge, rapports cantonaux et commissions de contrôle).

Nous vous remercions de nous avoir consultés et vous adressons, Monsieur, nos salutations les meilleures.

Centre Patronal



Nicolas Tripet