

Paudex, le 30 août 2023
BM

Consultation – Ordonnance sur la protection des mineurs dans les secteurs du film et du jeu vidéo (OPMFJ)

Madame, Monsieur,

Nous avons étudié avec attention le projet d'ordonnance susmentionné. Nous vous faisons part ci-après de nos remarques.

Objectifs du projet

La présente ordonnance vise à établir des dispositions pour la mise en œuvre de la loi sur la protection des mineurs dans les secteurs du film et du jeu vidéo (LPMFJ). Pour mémoire, cette dernière vise à protéger les mineurs de contenus qui peuvent leur porter préjudice. Dans ce but, elle renforce les exigences pour les différents prestataires.

Se fondant sur le principe de co-régulation, que notre organisation a soutenu, elle fait en sorte que les branches élaborent elles-mêmes les dispositions nécessaires.

Représentativité de l'organisation de branche

Lors de la consultation sur la loi fédérale sur la protection des mineurs en matière de films et de jeux vidéo, dont découle la présente ordonnance, notre organisation avait déjà souligné l'importance de la représentativité des organisations de protection des mineurs. A ce moment, nous avons souligné que « dans l'univers des jeux vidéos, les intérêts et les approches commerciales de l'industrie et ceux des développeurs indépendants sont particulièrement divergents ». A ces différences d'intérêts s'ajoutent également celles d'autres acteurs concernés par la loi et son ordonnance, tels que les organisateurs d'événements et les équipes d'e-sport.

Dans ce contexte, il est particulièrement important de porter un œil attentif à la représentativité de l'organisation de branche (**Art 3 al 1**). Le contenu du rapport explicatif montre que la formulation proposée n'est pas suffisante pour offrir les garanties nécessaires à une représentation équitable des différents acteurs de l'industrie du jeu vidéo. La mention explicite de l'association « SIEA » en tant que « faitière » (« Dachverband » dans la version allemande) est source de préoccupation. En effet, cette association représente un type d'acteur de l'industrie, les éditeurs internationaux de jeux vidéos. D'autres acteurs notables n'y sont pas représentés et doivent être pris en considération dans le cadre de l'organisation de branches.

Il s'agit au moins :

- Des organisateurs d'événements
- Des équipes/organisations d'e-sport
- Des développeurs suisses de jeux-vidéos

L'inclusion des distributeurs (par ex. Digitec, Coop, Migros, etc.), concernés par les dispositions de vente et de contrôle, devrait également être étudiée.

Par voie de conséquence, nous soutenons la proposition de la Fédération Suisse d'Esport (SESF) qui propose la formulation suivante :

Allemand

1. Die Branchenorganisation gilt als repräsentativ zusammengesetzt, wenn die Mehrzahl der von der Jugendschutzregelung betroffenen Akteurinnen, welche die verschiedenen Arten von Akteuren in demselben Sektor repräsentieren, mit Sitz oder Niederlassung in der Schweiz direkt oder indirekt in der Branchenorganisation vertreten sind.

Français

1. L'organisation de branche est représentative lorsque la majorité des acteurs concernés par la réglementation relative à la protection des mineurs, **représentant les différents types d'acteurs du même secteur**, et ayant leur siège ou une filiale en Suisse sont représentés directement ou indirectement dans l'organisation de branche.

Autres remarques

Pour le surplus, les autres dispositions sont satisfaisantes.

Conclusion

Moyennant la modification proposée, nous approuvons le présent projet.

En vous remerciant de l'attention portée à la présente position, nous vous prions de croire, Madame, Monsieur, à l'expression de nos sentiments les meilleurs.

Centre Patronal

Baptiste Müller