

BELGISCHE SENAAT

ZITTING 2007-2008

5 MEI 2008

Voorstel van resolutie betreffende gewelddadige computerspelletjes

(Ingediend door mevrouw Anke Van dermeersch)

TOELICHTING

Internationale studies tonen aan dat jongeren, en vooral minderjarigen, meer en meer tijd besteden achter hun spelconsoles. Zo blijkt reeds uit een studie van *The National Institute on Media and the Family*, uitgevoerd in 2002, dat reeds 92 % van de jongeren tussen de 2 en de 17 jaar video en/of computerspelletjes spelen.

Het aanbod aan videospelletjes — de term wordt hier gebruikt als verzamelterm voor eigenlijke videospelletjes, computerspelen en interactieve games — is dan ook haast onuitputtelijk. De spelletjes voor kinderen moeten in steeds grotere mate plaats ruimen voor snelle actie, meer en meer geweld, tot ronduit gore en gewelddadige moordgames. Het aantal moordgames in deze laatste categorie neemt schrikbarend toe en jongeren worden overspoeld door geweldscènes waarbij het plegen van geweld spelmatig wordt beloond en aangemoedigd.

Uit een studie van Buchman en Funk (1996) blijkt bovendien dat de gewelddadige games net de meest favoriete spelen zijn. De hedendaagse technische digitale mogelijkheden van computers en consoles maken de scènes levensecht, in die mate dat een vereenzelviging tussen de speler en de spelfiguur bijna onvermijdelijk is. Uit een overzichtsstudie van Anderson en Bushman (2001) blijkt het gevaar erin te bestaan dat agressieve gevoelens en gedragresponzen geïnternaliseerd worden. Met andere woorden, de speler «leert» dat agressief gedrag een aanvaardbare optie is. De «aanvaardbaarheid» van geweld wordt genormaliseerd en zelfs versterkt door de alomtegenwoordigheid ervan: op televisie, op school, op het

SÉNAT DE BELGIQUE

SESSION DE 2007-2008

5 MAI 2008

Proposition de résolution relative aux jeux vidéo violents

(Déposée par Mme Anke Van dermeersch)

DÉVELOPPEMENTS

Des études internationales montrent que les jeunes, et surtout les mineurs, passent de plus en plus de temps devant leur console de jeux. Selon une étude réalisée en 2002 par *The National Institute on Media and the Family*, la proportion de jeunes âgés de 2 à 17 ans qui jouent à des jeux vidéo et/ou à des jeux sur PC atteint 92 %.

L'offre de jeux vidéo (ce terme est utilisé ici pour désigner à la fois les jeux vidéo proprement dits, les jeux sur PC et les jeux interactifs) est donc quasi inépuisable. Les jeux pour enfants ont tendance à se faire supplanter de plus en plus par des jeux à l'action trépidante, qui font l'apologie de la violence et qui vont parfois jusqu'à des scènes franchement gore et des jeux de meurtre hyperviolents. Le nombre de jeux de meurtre appartenant à cette dernière catégorie prend des proportions inquiétantes et les jeunes sont submergés de scènes violentes où les actes de violence sont récompensés et encouragés par le jeu.

Il ressort en outre d'une étude réalisée en 1996 par Buchman et Funk que les jeux violents sont justement les jeux les plus appréciés. Depuis l'avènement du numérique, les possibilités techniques des ordinateurs et des consoles permettent de rendre les scènes tellement réalistes que l'identification entre le joueur et le personnage est pratiquement inévitable. Selon une étude globale effectuée en 2001 par Anderson et Bushman, le danger réside dans l'intériorisation des sentiments agressifs et des réponses comportementales. En d'autres termes, le joueur «apprend» qu'un comportement agressif est une option acceptable. Cette «acceptabilité» de la violence est normalisée et même amplifiée par son omniprésence à la télévi-

voetbalveld, enz ... Daarbovenop wordt de mogelijkheid tot gewelddadige gedragesrespons versterkt doordat het geweld gekoppeld wordt aan een succeservaring.

Meer en meer komen gevallen aan het licht waarbij blijkt dat bij het plegen door jongeren van gewelddaden zij bepaalde scènes uit videogames imiteren.

Michel Rid, lid van het Amerikaanse Instituut voor Kindergeneeskunde, onderzocht de effecten van games op de fysieke en mentale gezondheid van kinderen en zegt hierover: «Moord en geweld in games zijn zorgwekkend, omdat de spelers veelvuldig een bepaald gedrag herhalen en ze vervolgens meenemen naar het echte leven.»

Een studie van het *National Institute on Media and the Family* stelt dat de best verkochte videogames steevast die zijn welke extreem geweld gebruiken en cultiveren. In een recente studie van een Japanse universiteit wordt gesteld dat het intensief spelen van computergames tijdens de jeugd jaren psychische schade kan veroorzaken. Vooral de mogelijkheid om emoties te beheersen zou volgens de onderzoekers in het gedrang komen. Prof. Ryuta Kawashima meent dat er een probleem is met de nieuwe generatie kinderen die een toenemende gewelddadige samenleving als «normaal» begint te beschouwen. Prof. Jan van den Bulck van de KUL zegt dat onderzoek aantoonde dat het gedrag van jongeren kan veranderen naarmate ze intensief en systematisch met geweld geconfronteerd worden. Hij stelt echter dat het spelen van gewelddadige games niet altijd problematisch is. Indien jongeren goed begeleid worden en van huis uit de juiste normen en waarden meekrijgen zullen zij het geweld in die games kunnen relativiseren en in de juiste context plaatsen. Maar wat met de vele duizenden jongeren die niet het geluk hebben om in een ideale familiesituatie op te groeien?

Ook Anderson en Bushman halen het gebrek aan ouderlijke controle aan als grootste knelpunt. 90% van de ouders kijkt nooit de labels na die op de verpakking staan; 89% beperkt de tijd die jongeren spelen niet. Bovendien zijn de ouders het best geplaatst om de grens te bewaken tussen spel en dagelijkse realiteit. Nochtans hebben weinig ouders besef van de inhoud en de impact van videogames op de emotionele en sociale ontwikkeling van hun kinderen.

Binnen de welzijnssector signaleert de VAD (Vereniging voor Alcohol- en andere Drugproblemen) een groeiende hulpvraag met betrekking tot internet- en gameverslaving in het algemeen, zij het dat die ruim wordt opgevat met name vanuit de brede invalshoek van internetgebruik en -verslaving. Er bestaat trouwens nauwelijks een hulpverleningsaanbod rond

sion, à l'école, sur les terrains de football, etc. De surcroît, la probabilité d'une réponse comportementale violente augmente à cause du fait que la violence est associée à un souvenir de victoire.

On assiste à une prolifération des cas de jeunes qui commettent des actes de violence en imitant certaines scènes issues de jeux vidéo.

Michel Rid, membre de l'Institut américain de médecine pédiatrique, a étudié les effets des jeux vidéo sur la santé physique et mentale des enfants. Il déclare à ce propos: «Le meurtre et la violence dans les jeux vidéo sont préoccupants, car les joueurs répètent souvent un certain comportement qu'ils reproduisent ensuite dans la vraie vie.»

Une étude réalisée par le *National Institute on Media and the Family* révèle que les jeux vidéo qui se vendent le mieux sont invariablement ceux qui utilisent et cultivent la violence extrême. Par ailleurs, une étude récente d'une université japonaise montre qu'une pratique intensive des jeux vidéo pendant la jeunesse peut entraîner des troubles psychiques. Selon les chercheurs, le principal effet se manifeste par une perte de la capacité de maîtriser ses émotions. Le professeur Ryuta Kawashima trouve problématique que la nouvelle génération d'enfants commence à considérer comme «normale» une société de plus en plus violente. Selon le professeur Jan van den Bulck de la KUL, il est prouvé que le comportement des jeunes peut changer en cas de confrontation intensive et systématique à la violence. Il affirme cependant que jouer à des jeux violents n'est pas toujours source de problèmes. Si les jeunes sont bien encadrés et que leurs parents leur inculquent les bonnes normes et les bonnes valeurs, ils pourront relativiser la violence présente dans ces jeux et la replacer dans leur contexte. Mais qu'en est-il des milliers de jeunes qui n'ont pas la chance de grandir dans un environnement familial idéal?

Anderson et Bushman considèrent eux aussi que le nœud du problème est le manque de contrôle parental. Quelque 90% des parents ne vérifient jamais les étiquettes figurant sur l'emballage et 89% ne limitent pas le temps de jeu des jeunes. En outre, ce sont les parents qui sont les mieux placés pour marquer la frontière entre le jeu et la réalité quotidienne. Néanmoins, peu de parents ont conscience du contenu des jeux vidéo et de l'impact qu'ils ont sur le développement émotionnel et social de leurs enfants.

Dans le secteur du bien-être, la VAD (*Vereniging voor Alcohol- en andere Drugproblemen*) note une augmentation des demandes d'aide relatives à la dépendance à internet et aux jeux vidéo en général, bien que cette problématique soit envisagée dans une perspective large qui est celle de l'utilisation d'internet et de la dépendance au web. L'offre d'assistance est du

compulsief internetgebruik (en dus ook met betrekking tot het onlinegamen).

Steeds meer duiken gevallen op waarbij er een link kan gelegd worden tussen het spelen van geweldadige videogames en het plegen van ernstige geweld daden door jongeren.

Al deze geweldadige games zijn ook in België vrij te koop. Hoewel er op de meeste games een leeftijds-aanduiding vermeld staat, is de verkoop en verhuur ervan niettemin volledig vrij.

Teneinde de jeugd te beschermen tegen voor hun leeftijdscategorie ongeschikte videogames dient, net zoals in sommige andere landen, de verkoop en verhuur van dergelijke games aan banden te worden gelegd.

Concreet dienen volgens de indiener games verplicht te worden voorzien van labels waaruit blijkt voor welke leeftijdscategorie ze geschikt zijn en tot welk genre het spel behoort. De nieuwste generatie videogames is overigens vaak al voorzien van een label waarop de geschikte leeftijd vermeld staat. Vaak staan ook andere aanwijzingen (expliciete seksuele scènes, gebruik van grove taal, enz ...) reeds op de verpakking.

Tot op heden is het nog steeds de federale overheid die bevoegd is voor filmkeuring en bescherming van de consument. Alleen zij kan momenteel derhalve een algemene regeling van leeftijdsquotering uitwerken en verplichte medewerking van de detailhandel bij de productinformatie afdwingen.

Zij kan ook informeren en sensibiliseren via productinformatie.

Zij dient tevens een keuringscommissie te erkennen als officieel expert om de noodzakelijke leeftijdsbepaling uit te voeren. Deze keuringscommissie zou het reeds bestaande classificatie- en reguleringsstelsel PEGI (*Pan European Game Information*), waarbij de sector zichzelf dus leeftijdsratings en andere bepalingen oplegt, algemeen afdwingbaar kunnen maken. Het PEGI-systeem is in 2003 in het leven geroepen om ouders te helpen met kennis van zaken een beslissing te nemen over het aanschaffen van interactieve games. In België zijn de PEGI-bepalingen momenteel immers enkel informatief en niet afdwingbaar. PEGI Online voor onlinegames staat trouwens nog in zijn kinderschoenen en er zijn nauwelijks bedrijven die de gedragscode ervoor ondertekenden.

reste pratiquement inexistante en ce qui concerne l'utilisation compulsive d'internet (et donc aussi le jeu en ligne).

On assiste à une multiplication des cas où un lien peut être établi entre la pratique de jeux vidéo violents et les actes de violence graves commis par des jeunes.

En Belgique aussi, tous ces jeux violents sont en vente libre. Bien qu'une limite d'âge soit indiquée sur la plupart des jeux, la vente et la location de ces jeux n'en demeurent pas moins entièrement libres.

En vue de protéger les jeunes contre des jeux vidéos inadaptés à leur tranche d'âge, il convient de réglementer la vente et la location de pareils jeux, à l'instar de ce qui se fait déjà dans certains autres pays.

Concrètement, l'auteur pense qu'il faut que les jeux soient munis d'étiquettes indiquant la catégorie d'âge à laquelle ils sont adaptés et le genre auquel ils appartiennent. Les jeux vidéo de dernière génération portent d'ailleurs déjà souvent une étiquette indiquant l'âge recommandé. L'emballage porte déjà souvent aussi d'autres mentions (scènes sexuelles explicites, langage grossier, etc.).

Jusqu'à présent, c'est toujours l'autorité fédérale qui est compétente en matière de contrôle des films et de protection du consommateur. Par conséquent, elle est la seule à pouvoir actuellement élaborer une réglementation générale de classification par catégorie d'âge et à pouvoir imposer au commerce de détail de collaborer à la diffusion de l'information relative aux produits.

L'autorité fédérale peut aussi informer et sensibiliser le public sur le sujet par le biais de l'information relative aux produits.

Elle doit aussi agréer une commission de contrôle chargée, en tant qu'expert officiel, de déterminer la catégorie d'âge requise. Cette commission pourrait décréter l'obligation générale d'appliquer le système existant de classification et de régulation PEGI (*Pan European Game Information*), par lequel le secteur s'impose à lui-même une classification par catégorie d'âge ainsi que d'autres mentions. Le système PEGI a été instauré en 2003 pour aider les parents à choisir en connaissance de cause les jeux interactifs qu'ils achètent à leurs enfants. En Belgique, les mentions PEGI sont actuellement uniquement informatives et non contraignantes. Pour le reste, le système PEGI Online qui s'applique aux jeux en ligne n'en est encore qu'à ses débuts et rares sont les sociétés à avoir signé le code de conduite qu'il prévoit.

Uiteindelijk zouden aan minderjarigen alleen nog games mogen ter beschikking worden gesteld die voorzien zijn van een dergelijke spelclassificatie. Die labels zouden trouwens niet alleen verplicht worden op alle verpakkingen, maar ook op alle reclame- en demonstratiemateriaal.

Anke VAN DERMEERSCH.

*
* *

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

De Senaat,

A. Overwegende dat de gamesector geëvolueerd is naar een heuse industrie die inmiddels wijdverbreide cultuurproducten aanlevert;

B. Overwegende dat er in de handel een groot aanbod is van extreem gewelddadige games waarin het gebruik van geweld wordt aangemoedigd, beloond, gecultiveerd en genormaliseerd;

C. Overwegende dat er steeds meer gevallen zijn waaruit blijkt dat vooral jonge spelers niet altijd in staat zijn om bij zeer veelvuldig en intens gamegebruik fictie en realiteit te kunnen onderscheiden en er uitzonderlijk zelfs een verband kan worden aange-toond tussen het intens gebruik van gewelddadige games en het plegen van gewelddelicten;

D. Overwegende dat de huidige (vrijwillige) PEGI-labeling slechts indicatief en niet afdwingbaar is;

E. Overwegende dat de keuring van culturele gegevensdragers in het algemeen en de filmkeuring in het bijzonder nog steeds tot de residuaire bevoegdheid van de federale overheid behoren;

F. Overwegende dat er momenteel inzake games geen wettelijk kader bestaat;

G. Overwegende dat er vanuit de overheid geen informatieverstrekking en sensibilisering via productinformatie wordt opgelegd,

Vraagt de federale regering:

1. de consument over games te informeren en te sensibiliseren via productinformatie;

2. een algemene regeling van leeftijdsquotering voor games uit te werken;

Il faudrait qu'en fin de compte, seuls les jeux munis d'une telle classification puissent être mis à la disposition de mineurs. Ces mentions devraient d'ailleurs être obligatoires non seulement sur tous les emballages, mais aussi sur tous les supports publicitaires et de démonstration.

*
* *

PROPOSITION DE RÉOLUTION

Le Sénat,

A. Considérant que le secteur des jeux vidéo est devenu une industrie gigantesque qui propose désormais des produits culturels à grande diffusion;

B. Considérant qu'il existe dans le commerce une offre abondante de jeux extrêmement violents, dans lesquels l'usage de la violence est encouragé, récompensé, cultivé et banalisé;

C. Considérant la prolifération des cas de joueurs, et de jeunes joueurs en particulier, qui ne sont plus capables de distinguer la fiction de la réalité du fait qu'ils s'adonnent aux jeux vidéo de manière très fréquente et intense, étant entendu que l'on peut même parfois exceptionnellement démontrer l'existence d'un lien entre la pratique intense de jeux violents et la perpétration de délits violents;

D. Considérant que l'étiquetage PEGI actuel (sur une base volontaire) n'a qu'une valeur indicative et non contraignante;

E. Considérant que le contrôle des supports culturels en général et des films en particulier relève toujours de la compétence résiduelle de l'autorité fédérale;

F. Considérant qu'il n'existe actuellement aucun cadre légal relatif aux jeux vidéo;

G. Considérant que les autorités n'imposent aucune communication ou sensibilisation par le biais de l'information relative aux produits;

Demande au gouvernement fédéral:

1. d'informer et de sensibiliser le consommateur sur les jeux vidéo par le biais de l'information relative aux produits;

2. d'élaborer une réglementation générale de classification par catégorie d'âge pour les jeux vidéo;

3. de verplichte medewerking van de detailhandel bij de productinformatie van games af te dwingen;

4. een keuringscommissie voor games te erkennen als officieel expert om de noodzakelijke leeftijdsbepaling uit te voeren.

25 april 2008.

Anke VAN DERMEERSCH.

3. d'imposer au commerce de détail de collaborer à la diffusion de l'information relative aux produits dans le domaine des jeux vidéo;

4. d'agréer une commission de contrôle chargée, en tant qu'expert officiel, de déterminer la catégorie d'âge requise.

25 avril 2008.