



**Doc. 13509**

06 mai 2014

## Violence véhiculée dans et par les médias

### Rapport<sup>1</sup>

Commission de la culture, de la science, de l'éducation et des médias

Rapporteur: Sir Roger GALE, Royaume-Uni, Groupe démocrate européen

### Résumé

Les médias jouent un rôle prépondérant dans la vie quotidienne des sociétés modernes. S'il est difficile de trouver un lien de causalité direct entre l'exposition d'une personne à un produit ou un service de médias à caractère violent et un acte d'agression ou de violence qui serait ensuite commis par cette personne, il est indéniable que la violence dans les médias a un impact général sur le comportement des individus et des sociétés dans leur ensemble.

Les mesures appliquées par les autorités publiques contre la violence dans les médias doivent être prescrites par la loi et nécessaires dans une société démocratique. Dans ce contexte, toute incitation à la violence véhiculée par les médias, ainsi que la production, la diffusion publique, la vente et la possession de médias dont la violence gratuite viole la dignité humaine, doivent être interdites. Ceux qui produisent des médias dans lesquels la violence joue un rôle central devraient être tenus d'indiquer publiquement le type, le degré et la quantité de violence contenue dans ces médias. Les fournisseurs de produits ou de services de médias devraient être tenus de fournir des lignes directes ou d'autres mécanismes publics de dépôt de plaintes qui peuvent être utilisés en cas de problème avec un média à caractère violent ou la violence véhiculée par les médias.

Il est recommandé au Comité des Ministres d'engager la préparation des recommandations pratiques pour les parents, enseignants et fournisseurs de produits et de services de médias sur la manière de traiter les effets de la violence dans les médias sur les individus et la société dans son ensemble et de contrer son impact potentiel.

---

1. Renvoi en commission: [Doc. 12858](#), Renvoi 3851 du 23 avril 2012.



## Sommaire

## Page

|                                                                                         |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| A. Projet de résolution .....                                                           | 3  |
| B. Projet de recommandation .....                                                       | 6  |
| C. Exposé des motifs, par Sir Roger Gale, rapporteur .....                              | 7  |
| 1. Introduction .....                                                                   | 7  |
| 2. La corrélation entre la violence dans les médias et un comportement violent .....    | 7  |
| 2.1. Théories, modèles et recherche empirique .....                                     | 8  |
| 2.2. Facteurs qui influent sur les effets de la violence dans les médias .....          | 9  |
| 2.3. Le cas spécifique des jeux vidéo .....                                             | 10 |
| 2.4. La pédopornographie est une forme de violence dans les médias .....                | 11 |
| 2.5. Violence par les utilisateurs individuels à travers les médias du cyberspace ..... | 12 |
| 3. Normes établies par le Conseil de l'Europe .....                                     | 12 |
| 4. Normes établies par d'autres organisations .....                                     | 14 |
| 4.1. Organismes nationaux de classification des médias .....                            | 14 |
| 4.2. Le système européen d'information sur les jeux (PEGI) .....                        | 15 |
| 5. Conclusions .....                                                                    | 17 |

## A. Projet de résolution<sup>2</sup>

1. L'Assemblée parlementaire note que les médias jouent un rôle prépondérant dans la vie quotidienne des sociétés modernes. Dans ce contexte, il est alarmant de constater que des actes d'une violence extrême ont été commis par des individus qui avaient été exposés de manière intensive à la violence dans les médias. Il est donc de la plus haute importance que les sociétés démocratiques traitent cette corrélation de façon appropriée.
2. Le paysage des médias a beaucoup changé au cours des dix dernières années, en raison notamment du développement considérable de l'internet et des médias en ligne. Ces médias, ainsi que la convergence des médias traditionnels avec les réseaux sociaux et le partage de contenus entre les utilisateurs, ont créé de nouvelles formes de violence véhiculée par les médias. Les politiques et réglementations qui visent la violence dans les médias sont confrontées à des défis tant sur le plan juridique que pratique.
3. La violence véhiculée dans et par les médias peut prendre des formes différentes, allant de la violence verbale ou implicite à la représentation de la violence physique ou psychologique, notamment la violence sexuelle. Cette violence peut être dirigée contre des personnages de fiction ou des êtres humains, la distinction entre les deux catégories étant brouillée par les progrès techniques réalisés dans le domaine des images de synthèse. L'interactivité des jeux informatiques et des médias internet donne aux utilisateurs diverses possibilités d'exploiter la violence véhiculée dans et par les médias et de s'y identifier.
4. Un aspect particulièrement grave de ce développement est l'incitation à la violence par les médias, c'est-à-dire l'apologie de comportements violents faite par un produit ou un service de médias. Le cyber-harcèlement est une forme d'agression interpersonnelle qui utilise internet et des téléphones mobiles comme armes, mais qui peut être une conséquence de l'incitation à la violence par le truchement des médias. Dans des circonstances mettant en cause d'autres facteurs, cette agression pourrait également conduire à l'auto-agression ou au suicide.
5. La perception de la violence peut varier selon les individus, les sociétés et peut évoluer avec le temps, mais il est généralement admis en Europe que la liberté d'expression et d'information garantie par l'article 10 de la Convention européenne des droits de l'homme (STE n° 5) ne s'applique ni à la pédopornographie ni au discours de haine.
6. Afin de traiter efficacement la violence dans les médias, tous les acteurs concernés doivent reconnaître et assumer leurs responsabilités respectives. Les Etats sont tenus de combattre les formes illégales de violence dans les médias, de protéger les mineurs contre les effets dommageables de cette violence et de fournir aux utilisateurs des informations sur la violence d'un produit ou d'un service de médias. Les producteurs, en particulier les producteurs commerciaux, de médias violents ont une responsabilité commerciale et éditoriale. Les utilisateurs, ainsi que les parents des jeunes utilisateurs, sont aussi responsables de l'utilisation qui est faite de ces médias.
7. S'il est difficile de trouver un lien de causalité direct entre l'exposition d'une personne à un produit ou un service de médias à caractère violent et un acte d'agression ou de violence qui serait ensuite commis par cette personne, il est indéniable que la violence dans les médias a un impact général sur le comportement des individus et des sociétés dans leur ensemble. Les producteurs commerciaux de médias à caractère violent ont la responsabilité sociale de lutter contre la violence dans la société. Un système rigoureux d'octroi de licences, des obligations de transparence plus contraignantes et des mesures fiscales dissuasives peuvent donc être appropriées dans ces circonstances.
8. Les mesures appliquées par les autorités publiques contre la violence dans les médias doivent être prescrites par la loi et nécessaires dans une société démocratique. Elles ne doivent pas être utilisées pour museler l'opposition politique ou violer le droit à la liberté d'expression et d'information garanti par l'article 10 de la Convention européenne des droits de l'homme. Les médias d'information et d'actualités ont la nécessité de relater des faits violents, mais ils doivent respecter les droits des victimes qui apparaissent dans ces médias et ceux des enfants qui les regardent.

---

2. Projet de résolution adopté à l'unanimité par la commission le 7 avril 2014.

9. En conséquence, l'Assemblée décide que les parlements nationaux, les gouvernements des Etats membres et les fournisseurs de médias ont le devoir de lutter contre la violence dans les médias sur la base des principes suivants:

9.1. toute incitation à la violence véhiculée par les médias doit être interdite par la loi conformément à l'article 20 du Pacte international relatif aux droits civils et politiques; l'utilisation directe des médias dans le but d'infliger une violence psychologique sur autrui, tel que le cyber-harcèlement, devrait être interdite par la loi;

9.2. la production, la diffusion publique, la vente et la possession de médias dont la violence gratuite viole la dignité humaine doivent être punies par la loi; la dignité humaine est en jeu lorsqu'un être humain est essentiellement présenté d'une manière déshumanisée et assimilé à un objet pouvant légitimement subir des violences et de souffrances sexuelles, psychologiques, physiques gratuites et explicites;

9.3. la production, la diffusion publique et la vente de médias dont le contenu à caractère violent est susceptible de nuire au développement physique, mental ou moral des enfants et des adolescents doivent être limitées par le droit interne des Etats membres; la réglementation nationale doit tenir dûment compte du fait que l'accès aux contenus de ces médias exige une vérification préalable de l'âge des utilisateurs;

9.4. ceux qui produisent des médias dans lesquels la violence joue un rôle central devraient être tenus par la loi d'indiquer publiquement le type, le degré et la quantité de violence contenue dans ces médias; les auteurs de contenus à caractère violent doivent s'identifier eux-mêmes ou être identifiables par l'intermédiaire des éditeurs de médias ou des fournisseurs de produits ou de services de médias, sauf si ces derniers sont juridiquement responsables des contenus en question;

9.5. les fournisseurs de produits ou de services de médias (tels que les diffuseurs, les fournisseurs de services ou d'accès internet, les fournisseurs de médias de téléphonie mobile ainsi que les vendeurs de vidéos, de jeux ou de médias imprimés) doivent veiller à ce que tous les produits et services de médias qui sont accessibles par leur intermédiaire indiquent publiquement le niveau et le type de violence qu'ils contiennent, notamment si la violence joue un rôle central;

9.6. les fournisseurs de produits ou de services de médias devraient être tenus à fournir des lignes directes ou d'autres mécanismes publics de dépôt de plaintes, qui peuvent être utilisés en cas de problème avec un média à caractère violent ou la violence véhiculée par les médias. Ces mécanismes devraient être complétés par un code de conduite concernant la violence dans les médias, ainsi qu'une classification des contenus, des restrictions d'accès et une coopération avec les services de répression en cas de contenu potentiellement illicite;

9.7. les producteurs de matériels de réception des médias (téléviseurs, lecteurs de vidéos, appareils de communication mobiles audiovisuels, ordinateurs personnels, smartphones) devraient être incités à fournir des dispositifs techniques gratuits ou intégrés permettant de filtrer les contenus violents conformément aux indicateurs normalisés de ces contenus; les parents devraient être informés qu'il existe des filtres pour la protection de leurs enfants; des manuels faciles à utiliser et gratuits devraient être mis à disposition sur demande à cet effet et contenir les informations et indications nécessaires.

10. L'Assemblée recommande aux Etats membres:

10.1. de créer, en coopération avec des sociétés de médias et des professionnels du secteur, des organismes chargés de classer la violence dans les médias, développer des mesures de protection contre celle-ci et surveiller le respect de ces mesures; si ces organismes n'existent pas, les autorités publiques de régulation devraient avoir ces compétences dans les Etats membres;

10.2. d'incriminer la production, la distribution et la possession de matériel pornographique à caractère violent et extrême;

10.3. de fournir l'éducation à la violence dans les médias dans les programmes scolaires et les programmes de formation des enseignants.

11. L'Assemblée invite:

11.1. les professionnels des médias à élaborer, par l'intermédiaire de leurs organisations professionnelles, un code de conduite pour les journalistes, les photographes et les éditeurs qui traitent ou produisent des contenus à caractère violent;

11.2. l'Union européenne de radio-télévision et l'Association des télévisions commerciales européennes à s'attaquer clairement au problème de la violence dans les médias dans le contexte de la télévision connectée, c'est-à-dire les téléviseurs ayant une connexion à internet.

## **B. Projet de recommandation<sup>3</sup>**

1. Se référant à sa Résolution ... (2014) sur la violence véhiculée dans et par les médias, l'Assemblée parlementaire se félicite de la campagne de jeunesse du Conseil de l'Europe contre le discours de haine dans les médias en ligne et encourage les Etats membres à participer activement à cette campagne.
2. Les produits et services de médias à caractère violent étant produits partout en Europe, y compris dans des pays qui ne font pas partie de l'Union européenne, le Conseil de l'Europe est l'autorité correcte et appropriée pour s'attaquer à ce problème du point de vue européen, sur la base de l'article 10 de la Convention européenne des droits de l'homme (STE n° 5), qui établit les normes pour les 47 Etats membres du Conseil de l'Europe.
3. Rappelant les grandes orientations politiques et juridiques fournies par le Comité des Ministres dans sa Recommandation n° R (97) 19 sur la représentation de la violence dans les médias électroniques, ainsi que la Recommandation n° R (89) 7 concernant des principes relatifs à la distribution de vidéogrammes à contenu violent, brutal ou pornographique, l'Assemblée estime que d'autres travaux devront être réalisés dans ce domaine.
4. Par conséquent, l'Assemblée recommande au Comité des Ministres:
  - 4.1. d'engager la préparation de recommandations pratiques pour les parents, enseignants et fournisseurs de produits et de services de médias sur la manière de traiter les effets de la violence dans les médias sur les individus et la société dans son ensemble et de contrer son impact potentiel;
  - 4.2. d'évaluer la possibilité que les producteurs de contenus à caractère violent ainsi que les fournisseurs d'accès à ces contenus dans les pays européens et non européens mettent au point, avec la collaboration éventuelle de l'Union européenne et de l'UNESCO, un système de classification normalisé de ces contenus;
  - 4.3. de demander aux gouvernements des Etats membres de transmettre la présente recommandation et la Résolution ... (2014) sur la violence véhiculée dans et par les médias à leurs autorités de réglementation et aux diffuseurs de service public.

---

3. Projet de recommandation adopté à l'unanimité par la commission le 7 avril 2014.

## C. Exposé des motifs, par Sir Roger Gale, rapporteur

### 1. Introduction

1. A la suite du renvoi à la commission de la culture, de la science, de l'éducation et des médias de la proposition de résolution sur la violence à la télévision et son influence sur les enfants (Doc. 12858), j'ai été nommé rapporteur le 23 janvier 2013. J'ai suggéré ultérieurement de changer de titre et d'intituler le rapport «Violence véhiculée dans et par les médias», car la télévision pouvait être considérée comme un espace trop restreint dans le paysage actuel des médias.

2. Le débat sur la violence dans les médias est aussi ancien que les médias eux-mêmes. Il y a vingt ans, les participants à la 4<sup>e</sup> Conférence ministérielle européenne sur la politique des communications de masse (Prague, 7-8 décembre 1994) élaboraient un plan d'action contenant des stratégies pour la promotion des médias dans une société démocratique. Dans ce document, qui a été transmis au Conseil des Ministres du Conseil de l'Europe, ils lui demandaient de «préparer, en consultation étroite avec les professionnels des média et les autorités de régulation, d'éventuelles lignes directrices sur la représentation de la violence dans les média». Les médias ayant évolué depuis, notamment au cours de la dernière décennie, il apparaît opportun de réexaminer ce sujet.

3. Les actes de violence extrême commis par des individus ayant été généralement exposés à des médias à caractère violent sont très médiatisés et mettent ce sujet au centre des préoccupations des autorités politiques. Ils ont fait l'objet de vifs débats publics, notamment après les fusillades qui se sont produites en 1999 dans une école secondaire à Columbine dans l'Etat du Colorado (Etats-Unis), en 2002 dans une école secondaire à Erfurt (Allemagne), en 2008 dans un collège professionnel à Kauhajoki (Finlande), en 2009 dans un établissement secondaire à Winnenden (Allemagne), en 2012 dans une école juive à Toulouse (France) et, plus récemment, en février 2014, dans l'école n° 263 à Moscou (Fédération de Russie), sans oublier l'attentat d'Oslo et la fusillade sanglante de Buskerud (Norvège) en 2011.

4. La commission de la culture, de la science, de l'éducation et des médias a organisé avec la commission de la culture, de l'éducation et de la communication du Sénat français une audition sur «La violence dans les médias audiovisuels et ses conséquences sur les enfants et la société» qui s'est tenue le 18 décembre 2012 à Paris<sup>4</sup>. Des rapports d'expert ont été présentés par Mme Divina Frau-Meigs, Université de Paris III, M. Jo Groebel, directeur scientifique de l'étude mondiale de l'Unesco (1998) sur la violence dans les médias (Berlin), M. Giacomo Mazzone, Union européenne de Radio-télévision (Grand-Saconnex, Genève), Mme Salomé Ramos, psychologue (Aveiro, Portugal), et le Dr Astrid Zipfel, Institut pour la Communication et la science des médias, Université Heinrich Heine (Düsseldorf).

5. Le 21 mai 2013, la commission a organisé une audition sur ce thème à la Chambre des communes, à Londres. La commission a entendu M. John Carr, Membre du Conseil d'administration, Conseil sur la sécurité des enfants sur internet du Royaume-Uni (Londres), Mme Tineke Lodders-Elfferich, Présidente du conseil, et M. Wim Bekkers, Directeur, Institut néerlandais pour la classification des médias audiovisuels (NICAM) (Hilversum), M. David Austin, Directeur adjoint, Politiques et affaires publiques, Conseil britannique de classification des films (Londres), M. Simon Little, Directeur général, Fédération européenne de logiciels interactifs (Bruxelles), et M. Neil McLatchie, Département de psychologie, Keynes College, Université de Kent (Canterbury).

6. Je suis très reconnaissant envers tous les experts et responsables politiques qui ont donc contribué à une élaboration vraiment européenne du présent rapport.

### 2. La corrélation entre la violence dans les médias et un comportement violent

7. Durant des décennies de recherche, plusieurs théories et modèles ont été élaborés en vue d'expliquer les mécanismes par lesquels la réception d'images violentes véhiculées par les médias se transforme en comportement agressif. Ces approches varient selon la durée des effets qu'elles décrivent (court terme ou long terme), le canal qu'elles privilégient (par exemple, l'excitation, les émotions, l'intellect ou cognition, etc.) et la question fondamentale de savoir si la violence dans les médias a des effets positifs, négatifs ou nuls. Les grandes lignes de ces approches sont brièvement exposées ci-après<sup>5</sup>.

4. Voir la vidéo de l'audition qui a eu lieu à Paris sur le site <http://videos.senat.fr/video/videos/2012/video15708.html>.

5. Les paragraphes suivants sont inspirés de l'exposé fait par le Dr Astrid Zipfel lors de l'audition organisée par la commission en décembre 2012 à Paris.

## **2.1. Théories, modèles et recherche empirique**

8. La théorie de la catharsis est la seule théorie qui confère à la violence dans les médias des effets positifs. Selon elle, la visualisation de ce type de contenu déboucherait sur une agression fantasmée et permettrait de purger les fantasmes du spectateur et de décharger ses pulsions agressives. Le spectateur serait donc moins enclin à se comporter agressivement après avoir visualisé des contenus violents. Cette théorie n'a pas pu être confirmée par des travaux de recherche s'appuyant sur une méthodologie rigoureuse.

9. L'hypothèse, simple, qui veut que la violence dans les médias soit imitée directement en vertu d'un «processus de suggestion» non spécifié (théorie de la suggestion ou effets de contagion) a été réfutée. Il est vrai que certaines conditions spécifiques peuvent encourager un individu à imiter des actes violents (ce point a été notamment examiné dans le cas du suicide). Néanmoins, ces cas sont mieux expliqués par des théories plus différenciées. De plus, le contenu des médias ne semble être qu'une des causes parmi d'autres, beaucoup plus importantes, qui déclencheront un passage à l'acte planifié longtemps auparavant. Les éléments détaillés des contenus diffusés dans les médias ainsi que les caractéristiques (profil) du destinataire doivent être examinés.

10. La théorie de l'accoutumance souligne que les effets cumulés à long terme entraînent une forme d'atténuation des émotions et de désensibilisation. Certes, la visualisation d'images violentes diffusées dans les médias peut vraiment atténuer, à la longue, les réactions émotionnelles et physiologiques déclenchées par les contenus, mais il y a peu d'éléments qui prouvent qu'elle a également une incidence sur les rapports à la violence dans la vie réelle, qu'elle diminue l'empathie envers les victimes d'actes violents et qu'elle réduit le seuil d'inhibition relatif au comportement agressif du spectateur.

11. Les grands utilisateurs de médias souffriraient d'une vision déformée de la réalité sociale. Regarder des images violentes peut entretenir la peur du crime et la croyance que le monde est méchant et dangereux (théorie de l'incubation). Les travaux de recherche se concentrent actuellement sur les variables d'intervention dans ce processus, par exemple l'expérience de la victimisation.

12. Les effets de la pulsion de peur ont été principalement étudiés pour les enfants. Des études montrent que la pertinence du contenu pour chaque individu (qui varie selon le stade de développement et les expériences personnelles) est plus importante que la simple quantité de violence montrée.

13. La théorie du transfert d'excitation prétend que les différents types de contenus véhiculés dans les médias (la violence mais aussi l'érotisme, l'humour, le sport, etc.) peuvent plonger le spectateur dans un état d'excitation non spécifié qui intensifie toutes les actions engagées ultérieurement (mais qui ne sont pas nécessairement violentes).

14. La théorie de la stimulation énonce qu'un sentiment de frustration peut être à l'origine d'un état d'excitation émotionnelle qui peut déboucher sur une prédisposition agressive et se traduire par un comportement violent si l'individu se trouve dans une situation qu'il associe au sentiment de colère éprouvé, qui ressemble à des expériences passées (ou des contenus dans les médias) ou qui est généralement censée déclencher une agression (par exemple des armes).

15. La théorie de l'amorçage suppose que les signaux produits par des médias à caractère violent peuvent activer des associations violentes dans le cerveau de l'individu et avoir, à court terme, une incidence inconsciente sur la perception des situations et le choix des options comportementales.

16. La théorie de l'apprentissage social postule que les individus adoptent des modes de comportement en observant les actes d'autrui (dans la réalité ou les médias). Cependant, ces schémas n'impliquent pas nécessairement un passage à l'acte. Généralement, la violence est contenue par des mécanismes d'inhibition (par exemple, des normes sociales, la crainte de la vengeance, le sentiment de culpabilité, etc.). Cependant, l'observation ou l'expérimentation des conséquences positives (récompenses, succès, etc.) qui découlent d'actes violents encourage le transfert des modes de comportement latents au passage à l'acte. La théorie de l'apprentissage social tient compte également des caractéristiques des contenus véhiculés par les médias (l'intelligibilité, la justification, etc.), des caractéristiques de l'observateur (son caractère, ses capacités cognitives, ses expériences antérieures, etc.) ainsi que des conditions sociales (la socialisation, les valeurs, etc.). Elle admet que différents observateurs n'ont pas forcément la même perception d'un contenu identique et qu'ils n'en tirent pas les mêmes enseignements pour leurs propres actions.

17. Le modèle d'agression générale s'efforce d'intégrer différents concepts. Il suggère que le comportement résulte de facteurs personnels et situationnels qui touchent l'intellect, les émotions et l'excitation et donc influent sur l'évaluation d'une situation et le choix des options de comportement qui en découlent. Les réactions environnementales à ce comportement rétroagissent avec le comportement choisi et



le renforcent ou l'inhibent. Des processus répétés d'apprentissage, d'activation et de renforcement peuvent produire des principes agressifs et une désensibilisation durables, qui peuvent à la longue façonner une personnalité agressive et déboucher sur un comportement violent. Le modèle d'agression générale est actuellement l'approche la plus fréquemment utilisée dans les travaux de recherche sur la violence dans les médias. Néanmoins, le modèle n'a jamais été pleinement testé. Il est universel mais de nombreux facteurs, tels que le rôle de la violence dans les médias, n'ont pas été spécifiés.

18. Le modèle des catalyseurs, qui est relativement nouveau, suppose que la violence dans les médias a une incidence sur la formation du comportement violent mais pas sur son déclenchement. Un comportement violent, en fait, résulte d'une combinaison de facteurs génétiques, d'influences familiales (notamment les expériences de la violence) et de facteurs environnementaux situationnels (par exemple, le stress).

19. Pour résumer, la grande majorité des théories et modèles relatifs à la violence dans les médias trouvent un lien entre l'exposition à la violence dans les médias et les comportements violents. Les voies qui peuvent conduire à un comportement violent sont l'excitation (mais son effet est de courte durée), les processus d'accoutumance et de désensibilisation, et l'acquisition et l'activation de scripts/scénarios violents. Parmi tous ces modèles et théories, les théories cognitives semblent avoir le soutien le plus appuyé. On note cependant que les différentes voies qui mènent à un comportement violent ne s'excluent pas mutuellement et que celui-ci n'est pas une conséquence inévitable.

20. L'examen de l'énorme corpus d'études empiriques réalisées en s'appuyant sur des méthodologies diverses permet de conclure que l'ampleur des effets de la violence dans les médias est faible à modérée (le coefficient de corrélation «r», qui peut varier entre -1 et +1, se situe généralement entre 0,1 et 0,3). En d'autres termes, 10 % seulement d'une agression commise par une personne s'explique par la violence véhiculée dans les médias, le reste étant dû à d'autres facteurs. On notera cependant que ce pourcentage représente une moyenne et qu'il peut être plus fort (ou plus faible) pour des individus particuliers. Par exemple, les études qui se sont intéressées à des groupes à problème (notamment les jeunes ayant un casier judiciaire) signalent des effets beaucoup plus importants. Il en va de même pour des variantes particulières de contenus diffusés dans les médias. En conséquence, les effets de la violence dans les médias sont modérés par plusieurs autres facteurs ou en dépendent. Les recherches en cours portent précisément sur ce point.

## 2.2. Facteurs qui influent sur les effets de la violence dans les médias

21. Les études qui ont été réalisées jusqu'ici valident la pertinence des facteurs de risque qui sont présentés dans le tableau suivant. Il importe de préciser que ces facteurs ne permettent pas d'identifier de manière fiable les délinquants potentiels ou les contenus qui déclencheront systématiquement une agression. Il ne s'agit que d'une ébauche des facteurs dont les effets réels découlent d'un réseau complexe de variables interdépendantes.

| Facteur                                                   | Explication                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Destinataire</b>                                       |                                                                                                                                           |
| Sexe mâle                                                 | Préférence pour les contenus violents véhiculés dans les médias                                                                           |
| Plutôt jeune                                              | Compréhension de scripts/scénarios violents sans principes moraux et modes de comportement stables                                        |
| Prédispositions agressives                                | Préférence pour les contenus violents dans les médias; risque plus élevé de manifester concrètement des tendances agressives              |
| A la recherche de sensations                              | Préférence pour des contenus violents dans les médias, prédisposition au risque                                                           |
| Socialisation violente (famille, école, pairs, etc.)      | «Double dose» de modèles violents (les modèles violents dans les médias et les expériences violentes subies par l'individu se renforcent) |
| <b>Contenu dans les médias/contexte de violence</b>       |                                                                                                                                           |
| Justification de la violence                              | Elimination des préoccupations morales, pertinence du modèle du délinquant violent                                                        |
| Le délinquant est séduisant et connaît la réussite        | Potentiel d'identification élevé, pertinence en tant que modèle                                                                           |
| Le délinquant présente des analogies avec le destinataire | Potentiel d'identification élevé, pertinence en tant que modèle                                                                           |

|                                                            |                                                                                                               |
|------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| La violence est récompensée (ou, au moins, impunie)        | Motivation accrue pour apprendre et utiliser des modes de comportement violents                               |
| Aucune conséquence négative de la violence pour la victime | Manque d'empathie pour la victime; il n'y a aucun motif de se livrer à une réflexion critique sur la violence |

### 2.3. Le cas spécifique des jeux vidéo<sup>6</sup>

22. De nos jours, les enfants utilisent les médias comme jamais auparavant. A l'âge de six ans, un enfant passe en moyenne 14 heures devant un écran, et à l'âge de 18 ans, il consacre en moyenne 45 heures par semaine à l'utilisation de médias de divertissement, soit plus de temps qu'il n'en passe à l'école. La télévision reste encore la source de médias la plus consultée, mais les progrès techniques permettent désormais aux individus d'accéder aux médias en utilisant divers appareils: ordinateurs personnels et portables, tablettes, téléphones mobiles et consoles de jeux.

23. Les médias peuvent divertir, éduquer et informer, mais ils sont aussi devenus plus violents. A l'âge de 18 ans, un enfant a vu en moyenne 200 000 actes de violence à la télévision. En outre, 60 % des programmes de télévision contiennent des scènes de violence, et la moitié de ces programmes sont diffusés pendant les heures de programmation destinées aux enfants. De même, 90 % des films pour adolescents contiennent des scènes de violence, dont la moitié sont à caractère mortel.

24. Les jeux vidéo sont une forme populaire de médias, et 97 % des adolescents les utilisent. Ces jeux ont fait récemment beaucoup parler d'eux parce qu'ils sont de plus en plus impressionnants et violents. Environ 94 % des jeux vidéo contiennent des descripteurs indiquant la présence de scènes violentes, et près de 26 % contiennent des descripteurs «sang et carnage». Si on les compare à d'autres sources de médias, les jeux vidéo ont une caractéristique unique, celle de récompenser des comportements spécifiques tels que le meurtre, puisque le joueur doit réaliser des objectifs et progresser jusqu'au prochain niveau. Une forme d'approbation sociale existe également.

25. Le public a des avis partagés sur les effets des jeux vidéo violents. Pour 75 % des parents, ces jeux favorisent les comportements violents, tandis que les joueurs pensent généralement que ces jeux n'ont aucun effet sur les pulsions d'agression. On entend souvent dans les débats sur la violence et les jeux vidéo que les jeux vidéo violents ne «sont qu'un jeu» et que si les jeux de football ne peuvent pas apprendre aux joueurs à jouer au football, les jeux vidéo violents ne peuvent pas non plus apprendre aux joueurs à être violents. Malgré la logique de cet argument, de nombreuses études ont montré que les joueurs répondent à des événements virtuels comme s'ils étaient moralement responsables, un comportement qui ne serait pas possible si «ce n'était qu'un jeu». A cet égard, une étude a indiqué qu'après avoir joué à un jeu vidéo violent, les joueurs déclaraient qu'ils se sentaient davantage coupables lorsque la violence n'était pas justifiée que lorsqu'elle était justifiée. Elle a montré également que les enfants qui jouent à des jeux vidéo violents considèrent que le monde est plus effrayant, sont plus craintifs et commettent davantage d'actes d'autodéfense que des enfants qui ne jouent pas à ce type de jeux.

26. Les jeux vidéo violents encourageraient les comportements agressifs de deux manières spécifiques. Le premier est la déshumanisation qui désigne le refus de considérer l'autre comme une personne. Elle est utilisée comme une forme de désengagement moral: la personne à qui l'on nuit nous semble souvent moins humaine, au point que nous ne nous sentons pas coupables de lui avoir porté préjudice. Une étude a montré dans un exemple que des participants qui jouaient à un jeu vidéo violent affichaient moins d'émotions (par exemple, l'espoir, l'envie) à l'égard d'un partenaire que les participants qui jouaient à un jeu vidéo non violent. Les participants qui ont déshumanisé leur partenaire pendant le jeu en ont fait ensuite une évaluation moins favorable dans un formulaire factice de demande d'emploi. Ce comportement a été considéré comme un acte d'agression puisqu'il avait été dit aux participants que leur évaluation aurait une incidence directe sur les chances de leur partenaire d'obtenir un emploi.

27. Le deuxième mécanisme par lequel les jeux vidéo violents sont vecteurs d'agression est la désensibilisation. En général, face à un acte de violence, nous répondons de manière émotionnelle et physiologique. Nous ressentons, par exemple, de l'empathie ou de la colère, notre rythme cardiaque augmente et nous transpirons davantage. Les recherches ont montré que ces deux réactions à la violence

6. Les paragraphes suivants s'inspirent de l'exposé que M. Neil McLatchie, Département de psychologie, Keynes College, Université de Kent, Canterbury, a fait devant la commission en mai 2013 à Londres.

peuvent être désensibilisées. Les enfants qui jouent à des jeux vidéo violents ont moins d'empathie que ceux qui ne jouent pas à ces jeux. Ce phénomène a des conséquences importantes dans la vie réelle, car les études montrent qu'il peut nous rendre moins disposés à aider les personnes qui sont dans le besoin.

28. Les conclusions relatives aux effets des jeux vidéo violents sur le comportement agressif dépendent néanmoins de la qualité des études qui les étayent, et les psychologues ont encore beaucoup de choses à découvrir dans ce domaine. À l'avenir, les scientifiques devront travailler plus étroitement avec les régulateurs pour fournir des données scientifiques permettant d'établir une classification fiable, car tous les groupes ne réagissent pas aux jeux vidéo violents de la même manière. Par exemple, des facteurs comme le genre (les garçons réagissent de façon plus agressive que les filles) et l'âge (les enfants réagissent de façon plus agressive que les adultes) ont une incidence sur la manière dont les joueurs interagissent avec les jeux vidéo violents. Les connaissances scientifiques actuelles ne sont pas assez précises pour que l'on puisse prendre des décisions en connaissance de cause en matière de classification. Elles ne possèdent pas le niveau de détail qui permettrait de faire la distinction entre l'acceptabilité de la violence à l'égard d'un personnage humain ou d'un personnage de fiction non-humain pour une tranche d'âge spécifique. Pourtant, les systèmes de classification PEGI (Système européen d'information sur les jeux – *Pan-European Game Information*) sont établis comme si nous étions en mesure de faire cette distinction.

#### **2.4. La pédopornographie est une forme de violence dans les médias**

29. Lors de l'audition devant la commission à Londres, M. John Carr, membre du Conseil d'administration du Conseil sur la sécurité des enfants sur internet du Royaume-Uni, a expliqué que, de l'avis général, il est fortement probable qu'un individu qui exploite des images à caractère pédopornographique commettra ultérieurement des abus sexuels contre des enfants. Selon une estimation prudente découlant des recherches actuelles, environ 15 % des individus arrêtés pour détention d'images pédopornographiques sont des agresseurs déjà ou passeront à l'acte. Les individus qui exploitent ces images sont susceptibles par la suite de commettre des abus sexuels contre les enfants. Il est donc extrêmement important d'empêcher l'accès à ces images et leur exploitation.

30. Le contrôle et la régulation des contenus trouvés sur l'internet sont un défi considérable compte tenu de la gigantesque masse d'informations disponibles. De nombreux pays dans le monde ont mis en place des sites internet spécialisés (points de contact) qui permettent à n'importe quelle personne de signaler la présence d'images pédopornographiques ou pornographiques, et il s'avère que près d'un tiers des contenus signalés sont effectivement de nature illégale. L'année dernière, l'Internet Watch Foundation (Fondation pour la surveillance d'internet) a constaté que 81 % des images pédopornographiques représentaient des enfants âgés de moins de dix ans, ce qui est profondément choquant. Cette organisation dresse également une liste de toutes les adresses de sites internet et de groupes de discussions où l'on trouve ce type d'images illégales, et la distribue à tous les prestataires de services internet et sociétés de téléphonie mobile. La quasi-totalité (98,6 %) de ceux qui surfent sur internet passent par l'intermédiaire d'un opérateur qui déploie cette liste pour bloquer l'accès aux sites contenant des images pédopornographiques, et chaque prestataire de services internet doit donner la preuve qu'il prend des mesures pour bloquer l'accès à ce type d'images.

31. Le filtre parental est une autre mesure qui a été mise en place pour empêcher les enfants et les jeunes d'accéder à des contenus inappropriés par l'intermédiaire de leurs téléphones mobiles. Depuis 2004, toutes les sociétés de téléphonie mobile, sauf une, ont adopté un accord volontaire en vue d'installer un filtre parental pour bloquer les sites adultes légaux qui présentent des contenus qui sont liés à la pornographie et aux paris ou qui incitent à la violence ou à l'automutilation. L'accès n'est accordé que s'il est prouvé que le client est âgé d'au moins 18 ans.

32. Il importe également d'offrir le filtrage des sites internet, car l'accès Wi-Fi gratuit s'est généralisé. Dans le passé, les mesures de protection contre les contenus illicites ont été parfois négligées. Par exemple, l'accès Wi-Fi proposé par Starbucks dans ses magasins était à l'origine sans protection. Ce laxisme fut contesté au Royaume-Uni et la société américaine dut prendre des mesures pour protéger son accès à internet. Cela étant, les filtres doivent encore être adoptés dans d'autres pays européens. Le premier ministre britannique, David Cameron, s'est personnellement engagé en faveur du filtrage des contenus et œuvre à la mise en place de restrictions aux services d'accès Wi-Fi gratuits. Cependant, les sociétés n'ont aucune obligation juridique de s'y conformer. Bien que ce filtrage puisse refléter des différences culturelles en Europe, il ne doit pas être appliqué à censurer la critique politique.

33. Les conséquences de cette exposition considérable à la pornographie sur la société sont mal connues. Des études diverses ont montré qu'elle change le comportement des garçons et des filles et modifie ce qu'ils ou elles attendent des relations sexuelles. Les jeunes filles sont censées faire les mêmes choses que les actrices porno professionnelles, ce qui fausse, notamment parmi les jeunes, le discours sur le sexe et les relations entre les individus.

## **2.5. Violence par les utilisateurs individuels à travers les médias du cyberspace**

34. Les utilisateurs de médias d'Internet peuvent utiliser ces médias pour un comportement violent envers les autres utilisateurs. Le harcèlement a été analysé par la commission de la culture, de la science, de l'éducation et des médias dans le rapport de M. Gvozden Flego sur l'éducation contre la violence à l'école en 2010<sup>7</sup>. Le cyber-harcèlement, une forme spécifique d'intimidation, peut prendre la forme de l'agression psychologique directe (e-mails, SMS) ou indirecte (l'affichage de photos et de commentaires sur internet) envers les autres. Dans les deux cas, les nouveaux médias numériques sont utilisés par des personnes dans le but d'infliger un stress psychologique sur les autres.

35. Comme le cyber-harcèlement et d'autres formes de harcèlement sont assez fréquents chez les jeunes et pourraient même déboucher sur le suicide, les gouvernements devraient s'attaquer à ce phénomène en particulier au niveau de l'école, comme il est décrit dans la [Résolution 1803 \(2011\)](#) sur l'éducation contre la violence à l'école. Cette forme de violence dans les médias a reçu une large attention du public<sup>8</sup>, mais les fournisseurs de services Internet doivent encore traiter adéquatement cette question, par exemple à travers les lignes d'assistance et l'aide à l'éducation pour les utilisateurs – en particulier les jeunes utilisateurs.

36. L'auto-violence peut être encouragée par le contenu des médias, bien que la recherche ait montré que d'autres facteurs sont nécessaires pour déclencher effectivement les actes suicidaires (voir le paragraphe 9 ci-dessus). En ce qui concerne la couverture médiatique, l'Organisation mondiale de la santé a élaboré en 2008 des Lignes directrices sur la prévention du suicide: une ressource pour les professionnels des médias<sup>9</sup>.

37. Les médias sur internet ont également été utilisés par des personnes afin de partager avec d'autres les photos et vidéos d'une extrême violence qui ont été produites par les utilisateurs eux-mêmes. Ce dernier contenu est interdit par la loi dans probablement tous les pays européens. Bien que ces cas soient rares en termes relatifs<sup>10</sup>, leur nombre absolu nécessite des mesures strictes par les autorités de police et leur coopération à travers les frontières. Les réseaux sociaux devraient exclure un tel contenu à travers leurs accords d'utilisation et leurs codes de déontologie.

## **3. Normes établies par le Conseil de l'Europe**

38. Le Comité des Ministres s'est attaqué à la question de la violence dans les médias il y a 25 ans en adoptant la Recommandation n° R (89) 7 concernant des principes relatifs à la distribution de vidéogrammes à contenu violent, brutal ou pornographique<sup>11</sup>.

39. Soucieux d'inscrire la violence dans les médias dans une perspective plus large, le Comité des Ministres a adopté huit ans plus tard la Recommandation N° R (97) 19 sur la représentation de la violence dans les médias électroniques<sup>12</sup>.

40. En 2008, le Comité des Ministres a adopté les Lignes directrices visant à aider les fournisseurs de services Internet<sup>13</sup>, qui recommandent notamment que ces fournisseurs doivent offrir «des informations ou des liens vers l'information sur les risques de tomber sur des contenus illicites sur Internet ou de contribuer à leur diffusion ainsi que sur les risques que des enfants soient exposés à des contenus ou des comportements préjudiciables quand ils surfent sur Internet».

---

7. [Doc. 12513](#), paragraphes 20-27 et 36-39 de l'exposé de motifs.

8. Voir, par exemple, les initiatives en France, [www.bice.org/fr/actualites-du-bice/evenementiel/campagne-stop-au-harcèlement-sur-internet.html](http://www.bice.org/fr/actualites-du-bice/evenementiel/campagne-stop-au-harcèlement-sur-internet.html), en Allemagne, [www.chatgewalt.de/](http://www.chatgewalt.de/), au Royaume-Uni, [www.childline.org.uk/Pages/Home.aspx](http://www.childline.org.uk/Pages/Home.aspx) et aux Etats-Unis <http://stopcyberbullying.org/>.

9. [www.who.int/mental\\_health/prevention/suicide/resource\\_media.pdf](http://www.who.int/mental_health/prevention/suicide/resource_media.pdf).

10. Voir, par exemple, une analyse des vidéos violentes produit par les utilisateurs sur YouTube: <http://journalistsresource.org/studies/society/internet/youtube-content-trends-web-video-violence>.

11. <https://wcd.coe.int/com.instranet.InstraServlet?command=com.instranet.CmdBlobGet&InstranetImage=610432&SecMode=1&DocId=701386&Usage=2>.

12. <https://wcd.coe.int/com.instranet.InstraServlet?command=com.instranet.CmdBlobGet&InstranetImage=568150&SecMode=1&DocId=582580&Usage=2>.

41. Dans la même année, le Comité des Ministres a adopté également les Lignes directrices visant à aider les fournisseurs de jeux en ligne<sup>14</sup>, qui demandent à accorder une attention particulière à la représentation de la violence – surtout vis-à-vis des enfants. Les lignes directrices précisent que les fournisseurs de jeux en ligne devraient «examiner et évaluer comment le contenu du jeu peut influencer sur la dignité humaine, la sensibilité et les valeurs des joueurs, notamment des enfants». Les fournisseurs devraient faire des recommandations concrètes, y compris sur:

- l'application de systèmes indépendants d'étiquetage et de classification des jeux;
- la fourniture des informations appropriées aux utilisateurs, parents et personnes ayant la charge d'enfants sur les risques, dans un guide d'utilisation dans la langue du pays où le jeu est commercialisé;
- le développement d'outils de contrôle parental dans le jeu.

42. L'Assemblée parlementaire a abordé spécifiquement la question de la violence dans les médias dans la [Recommandation 963 \(1983\)](#) sur les moyens culturels et éducatifs de réduire la violence, et dans la [Résolution 1835 \(2011\)](#) relative à la pornographie violente et extrême.

43. Le seul texte juridiquement contraignant du Conseil de l'Europe qui traite de la violence véhiculée par les médias est la Convention européenne sur la télévision transfrontière (STE n<sup>os</sup> 132 et 171), qui contient l'obligation suivante:

*Article 7 – Responsabilités du radiodiffuseur*

*1. Tous les éléments des services de programmes, par leur présentation et leur contenu, doivent respecter la dignité de la personne humaine et les droits fondamentaux d'autrui.*

*En particulier, ils ne doivent pas:*

- a. être contraires aux bonnes mœurs et notamment contenir de pornographie;*
- b. mettre en valeur la violence ni être susceptibles d'inciter à la haine raciale.*

*2. Les éléments des services de programmes qui sont susceptibles de porter préjudice à l'épanouissement physique, psychique et moral des enfants ou des adolescents ne doivent pas être transmis lorsque ces derniers sont susceptibles, en raison de l'horaire de transmission et de réception, de les regarder.*

44. La commission permanente créée en vertu de cette convention avait décidé en 2009 de procéder à la révision suivante de cet article, mais le Comité des Ministres doit encore donner son accord à ce sujet<sup>15</sup>:

*Article 6 – Responsabilités des fournisseurs de services de médias*

*La présentation et le contenu de tout service de médias audiovisuels doivent respecter la dignité de la personne humaine et les droits fondamentaux d'autrui.*

*En particulier, ils ne doivent pas contenir une incitation à la haine fondée sur la race, le sexe, la religion ou la nationalité.*

*(...)*

*Les fournisseurs de services de médias veillent à la protection adéquate des mineurs. En particulier, ils veillent à ce que:*

*les émissions télévisées relevant de leur compétence ne comportent aucun programme susceptible de nuire gravement à l'épanouissement physique, mental ou moral des mineurs, notamment des programmes comprenant des scènes de pornographie ou de violence gratuite. Cette disposition s'étend aux autres programmes de télévision qui sont susceptibles de nuire à l'épanouissement physique, mental ou moral des mineurs, sauf s'il est assuré, par le choix de l'heure de l'émission ou par tout moyen technique, que les mineurs se trouvant dans le champ de diffusion ne sont normalement pas susceptibles de voir ou d'entendre ces émissions;*

13. Développées par le Conseil de l'Europe en coopération avec l'Association européenne des fournisseurs de services Internet (EuroSPA): [www.coe.int/t/information/society/documents/H-Inf\(2008\)009\\_fr.pdf](http://www.coe.int/t/information/society/documents/H-Inf(2008)009_fr.pdf).

14. [www.coe.int/t/dghl/standardsetting/media/Doc/H-Inf\(2008\)008\\_fr.pdf](http://www.coe.int/t/dghl/standardsetting/media/Doc/H-Inf(2008)008_fr.pdf).

15. <http://assembly.coe.int/nw/xml/XRef/X2H-Xref-ViewPDF.asp?FileID=20515&lang=fr>.

*les services à la demande qui pourraient nuire gravement à l'épanouissement physique, mental ou moral des mineurs ne soient mis à la disposition du public que dans des conditions telles que les mineurs ne soient normalement pas susceptibles de voir ou d'entendre ces services à la demande.*

45. La référence en matière de liberté d'expression et d'information dans les médias est, bien entendu, l'article 10 de la Convention européenne des droits de l'homme (STE n° 5). La Cour européenne des droits de l'homme a élaboré une jurisprudence abondante en la matière, même si elle n'a pas eu jusqu'ici la possibilité de se prononcer spécifiquement sur des cas ayant trait à la violence dans les médias.

#### **4. Normes établies par d'autres organisations**

##### **4.1. Organismes nationaux de classification des médias**

46. De nombreux Etats membres ont créé des organismes spécialisés ou des autorités de réglementation concernant la violence dans les médias. En mai 2013, la commission a entendu des représentants de l'Institut néerlandais pour la classification des médias audiovisuels (NICAM)<sup>16</sup> et du Conseil britannique de classification des films (BBFC)<sup>17</sup>.

47. Le NICAM est une fondation créée en 1999 dont l'objectif principal est d'aider les parents et les éducateurs d'enfants (âgés de 1 à 16 ans) en leur fournissant des informations sur le caractère potentiellement inapproprié des productions audiovisuelles. Cette fondation a mis en place un système intitulé «*kijkwijzer*», qui signifie «regarder avec vigilance» ou «guide de visualisation» destiné aux utilisateurs. Il s'agit d'un système de classification universel pour les programmes de télévision, les films, les DVD et les jeux vidéo. Des études montrent que jusqu'à 90 % des parents néerlandais utilisent ce système, ainsi que les enfants âgés de 9 à 14 ans (notamment les filles) qui souhaitent être informés des risques et des conséquences qui pourraient découler de la visualisation de certains médias audiovisuels.

48. L'approche élaborée par le NICAM a été reprise dans d'autres pays, notamment l'Islande et la Finlande. L'objectif du NICAM est uniquement de fournir des informations sur le caractère potentiellement inapproprié des contenus audiovisuels et non sur leur pertinence. Le système consiste à présenter aux adultes, parents et enfants des pictogrammes qui indiquent l'âge minimum conseillé et à fournir des informations sur le contenu du média concerné (s'il contient, par exemple, des références explicites au sexe, à la violence ou à la drogue). Le système «*kijkwijzer*» n'est pas un organisme indépendant mais un système de classification par autorégulation; ce sont en effet les diffuseurs et les distributeurs de médias qui sont responsables du processus de classification. Le NICAM est financé à 50% par le gouvernement, et à 50% par des diffuseurs publics et privés ainsi que des distributeurs de films et de DVD.

49. Le ministère néerlandais de l'Education, de la culture et de la science a élaboré un guide interactif sur les médias destiné aux enfants. Baptisé «*mediasmarties.nl*», ce guide en ligne fournit des informations objectives sur les jeux, les programmes télévisuels, les films, les DVD, les CD-ROM, les sites internet et les jeux en ligne. Le site «*mediasparties.nl*» est un site internet indépendant sans but lucratif. Il est conçu pour les parents, les éducateurs et les personnes qui travaillent dans les garderies, les écoles et les centres pour la jeunesse.

50. Le Conseil britannique de classification des films (BBFC) est l'organisme britannique chargé de la classification des films depuis 1912 et des vidéos depuis 1984. Le BBFC est autofinancé et indépendant des pouvoirs publics. Depuis 2008, il classe par tranche d'âge les contenus diffusés par des médias en ligne. Toutes les décisions de classification reposent sur des lignes directrices publiées et qui sont actualisées tous les quatre ans à l'issue de très larges consultations. En général, près de 10 000 personnes participent à des entretiens, des groupes de réflexion et répondent à des questionnaires. Le public décide quel niveau de contenu lui semble acceptable pour chaque tranche d'âge.

51. En général, les systèmes de classification du BBFC fournissent une classification par tranche d'âge et un avis concernant un contenu particulier, mais il lui arrive aussi d'effectuer des coupes ou de rejeter des contenus entiers. Ces interventions se produisent en application de la loi britannique (dans le cas, par exemple, d'images d'enfants indécentes), ou en raison d'un risque potentiel de préjudice (par exemple la représentation de contenus pornographiques à caractère violent).

---

16. Les paragraphes sur le NICAM s'inspirent de l'exposé fait par Mme Tineke Ladders-Elfferich et M. Wim Bekkers, qui représentaient cet organisme.

17. Les paragraphes sur le BBFC s'inspirent de l'exposé fait par M. David Austin, qui représentait cet organisme.

52. En 2011, le BBFC a appliqué la politique concernant la représentation de la violence sexuelle, car un certain nombre de films montraient à l'époque cette forme de contenu. Tous ces films ont nécessité une intervention: il a fallu soit couper des scènes, soit interdire les films parce que le Conseil estimait qu'ils pouvaient être préjudiciables. Il est illégal au Royaume-Uni de diffuser des versions intégrales de ces films. Comme le NICAM, le BBFC veille à ce que les représentations d'une violence brutale ou embellie soient hors de portée des jeunes enfants impressionnables. Les recherches ont permis de conclure que plus de 80 % des parents ayant des enfants de moins de 16 ans sont satisfaits du travail effectué par le BBFC.

53. Sur internet, cependant, beaucoup de ces réglementations disparaissent. Or les contenus en ligne devraient être soumis à une réglementation aussi contraignante que les contenus hors ligne. Le BBFC estime à ce sujet qu'il faudrait renforcer la corégulation ou l'autorégulation. Pour être satisfaisant, un système de réglementation en ligne doit: être centré sur la protection de l'enfant, proposer un système de classification rigoureux (fiable et reconnu), proposer une vaste couverture efficace et bon marché, et associer flexibilité et innovation.

54. Depuis 2008, le BBFC coopère avec le secteur industriel en vue de créer un certain nombre de services d'autorégulation. Le système de classification «Watch and rate» donne aux consommateurs la possibilité d'accéder à des informations sur la classification et les contenus qui ne pourront être diffusés qu'en ligne. On notera à cet égard que Netflix permet aux parents de filtrer tout contenu considéré comme inapproprié pour une certaine tranche d'âge. Un autre exemple à citer est celui d'un outil prototype qui permet à des pairs et des groupes d'utilisateurs de classer des contenus en s'appuyant sur des normes fiables. Ce système devrait être expérimenté cette année en Italie. Le BBFC lance également une autre initiative visant à fournir des solutions de filtrage conformes aux classifications du Conseil pour certains contenus internet; ainsi, des sites internet qui encouragent des comportements violents peuvent être bloqués par des filtres et donc rester hors de portée des enfants.

55. Le BBFC et le NICAM ont mis au point un outil qui donne la possibilité de classer des contenus produits par des utilisateurs en ligne. «*You rate it*» est un outil de classification simple fondé sur les classifications du BBFC et du NICAM. Il peut être incorporé dans n'importe quel site de téléchargement de vidéos afin de faciliter l'évaluation des contenus produits par les utilisateurs. Grâce à la signalétique proposée, les utilisateurs peuvent recevoir des informations sur les contenus par sites internet, applications, moteurs de recherche et filtres logiciels, et faire ainsi leur choix. La classification peut aussi être effectuée par la plateforme de téléchargement ou par la communauté des utilisateurs. Ce système n'est pas encore en phase pilote mais des discussions sont en cours à ce sujet.

56. De nos jours, les enfants doivent être protégés, et le défi à relever dans ce domaine consistera à trouver une protection qui ne soit pas trop coûteuse et qui ne nuise pas à la liberté d'expression. Cependant, le succès de ces initiatives dépendra *in fine* de l'efficacité avec laquelle le public utilisera les outils et filtres proposés. Les systèmes doivent donc être fiables et facilement compris. Un autre défi à relever sera d'utiliser des outils internationaux tout en préservant les différences culturelles et nationales s'agissant de ce qui est acceptable ou pas.

#### **4.2. Le système européen d'information sur les jeux (PEGI)**

57. D'après les estimations de la Fédération européenne des logiciels de loisirs (ISFE)<sup>18</sup>, entre 30 % et 50 % des plus de six ans jouent aux jeux vidéo et, bien que cette tendance décline avec l'âge, près de la moitié des 25-34 ans sont des joueurs. Près de 60 % des parents pensent que l'utilisation de jeux vidéo a un effet positif sur le développement des capacités de l'enfant. De même, près de la moitié des parents considèrent que la pratique vidéoludique encourage la créativité des enfants. De plus, la majorité des parents n'ont pas l'impression que ce loisir provoque un comportement agressif chez l'enfant.

58. On considère en général que les récits violents ne conviennent pas aux enfants, et c'est sur ce postulat que le secteur vidéoludique s'est fondé pour adopter un principe de précaution. Il y a 10 ans, il a élaboré et lancé le système PEGI. Il s'agit d'un système d'autorégulation appliqué dans toute l'Europe qui vise à promouvoir de bonnes conditions de vente et d'utilisation des jeux vidéo. Fondé sur un code de conduite contractuel et sur des licences, il a été mis en place à la suite d'une résolution du Conseil européen de mars 2002. Depuis sa création, le PEGI est soutenu par la Commission européenne, le Parlement européen

---

18. Les paragraphes suivants s'appuient sur l'exposé présenté à Londres en mai 2013 devant la commission par M. Simon Little, directeur général de la Fédération européenne des logiciels de loisirs (ISFE) située à Bruxelles.

et les gouvernements de nombreux Etats, de l'Islande à Israël. Il est important de préciser que le PEGI n'est qu'un système de classification, et qu'à ce titre il ne peut censurer ni interdire des jeux, ce qui reste la prérogative des différents gouvernements.

59. Le PEGI repose sur un système d'information en deux parties. Tout d'abord, il propose des pictogrammes correspondant à l'âge indiqué pour le jeu en se fondant sur des critères définis par des spécialistes du développement de l'enfant, de la psychologie et des médias. Pour recevoir par exemple une classification PEGI 3+, le jeu peut présenter une violence stylisée proche du dessin animé, qui ne doit pas être assimilable à de la véritable violence. Ensuite, le système d'information fait figurer un autre type de pictogrammes qui sont les descripteurs du contenu, qui expliquent les raisons de la classification dans telle ou telle classe d'âge, sachant que la culture influence parfois ce que l'on considère comme acceptable ou non. Un langage grossier, par exemple, sera un critère particulièrement important pour les Anglais mais pas pour les Néerlandais. Indépendamment des différences culturelles, la classe d'âge associée au descripteur permet aux parents de prendre une décision d'achat éclairée.

60. Un jeu classé PEGI 7+ a également des graphismes proches du dessin animé et contient certains éléments qui peuvent être effrayants sans être nécessairement violents. Les parents pourraient toutefois craindre qu'ils provoquent des cauchemars chez l'enfant. Un jeu PEGI 12+, quant à lui, a des graphismes déjà plus réalistes, même si la violence reste stylisée. Bien que cette classe ne recouvre pas strictement la simulation de jeux de hasard ou les comportements de nature sexuelle, ces éléments y figurent généralement.

61. La classification PEGI 16+ s'applique lorsque la représentation de la violence atteint un certain niveau de réalisme et que le jeu contient des scènes à caractère sexuel manifeste, des allusions aux drogues et un langage grossier. Les jeux classés PEGI 18+ contiennent parfois des scènes choquantes, au même titre que certains films. Au moins au Royaume-Uni, il est interdit de les vendre à des mineurs. Il faut ajouter que ces scènes peuvent en général être évitées, et ne représentent souvent que quelques secondes de ce qui peut être un jeu d'une durée de six heures pour les spécialistes.

62. La première étape du processus de classification est l'autoévaluation par les créateurs du jeu, qui sont les mieux placés pour connaître son contenu. Deux organes indépendants vérifient ensuite cette évaluation. Pour ce qui est de son organisation, le PEGI est dirigé par un conseil d'administration secondé par un groupe d'experts et une commission des critères, qui examinent en continu les critères du PEGI et s'assurent qu'ils tiennent compte de l'opinion publique et des évolutions technologiques. Pour les aider dans leur mission, ils sont soutenus par le comité des plaintes et par la commission d'application des sanctions du PEGI, qui examinent les plaintes émanant des consommateurs et des éditeurs et qui appliquent les sanctions contractuelles prévues par le code de conduite.

63. Le PEGI peut infliger une amende pouvant s'élever jusqu'à 500 000 €, assortie de l'obligation de retirer le jeu du marché et/ou de changer sa classification et d'en modifier le contenu si nécessaire. Cette procédure est supervisée par le conseil du PEGI; celui-ci est composé de représentants des pays membres de l'organisation, qui sont généralement des fonctionnaires travaillant dans les ministères chargés des médias et de la culture.

64. En 2012, plus de la moitié des 1 800 jeux classés par le PEGI étaient adaptés aux jeunes enfants et 75 % aux préadolescents. Seuls 9 % des jeux ont reçu la classification PEGI 18+ et 1 % seulement comportait une allusion aux drogues. Curieusement, ces chiffres ne prennent en compte aucun des milliers de jeux disponibles sur téléphone ou sur tablette, qui seraient majoritairement classés dans les catégories 3+ et 7+ et qui sont davantage utilisés par des joueurs occasionnels, contrairement aux joueurs traditionnels qui préfèrent souvent les consoles de jeu.

65. Le PEGI est un système fiable pour classer les produits physiques disponibles dans le commerce, mais il existe aujourd'hui de nombreuses façons de se procurer des jeux. Les nouvelles plateformes préfèrent souvent utiliser leur propre système de classification par âge. Le PEGI cherche à améliorer sa présence sur ce secteur des produits non physiques et a créé «PEGI for Apps», un système plus efficace et moins coûteux que les méthodes traditionnelles de l'organisation, car la classification est faite pendant la période d'évaluation, après la sortie de l'application. En outre, PEGI for Apps utilise des descripteurs des caractéristiques, car on a constaté que les parents ne se soucient pas tant du contenu des applications que de certaines de leurs fonctionnalités, comme le partage de données personnelles, l'interactivité sociale et le partage de la localisation.



66. Le PEGI coopère actuellement avec les Etats-Unis et le Brésil, et, on l'espère, prochainement avec le Japon, l'Australie et la Corée du Sud pour prendre en compte la nature mondiale des plateformes de téléchargement d'applications et harmoniser le système de classification afin qu'il propose des résultats différents selon les spécificités culturelles des divers pays.

## 5. Conclusions

67. Lors de l'audition de la commission à Paris en décembre 2012, M. Jo Groebel a déclaré que, lorsque le niveau de violence dans les médias est élevé, comme au Japon, et que le contrôle social est aussi très important, il y a peu de violence en réalité, mais le taux de suicide est considérable: ainsi on retourne la violence contre soi. Cependant, lorsque le contrôle social est particulièrement faible, mais qu'il est associé à une violence très forte dans les médias, comme dans les favelas brésiliennes, en Afrique du Sud ou dans certaines régions des Etats-Unis, la violence alors engendrée dans la réalité est très importante, ce qui donne un mélange explosif. Par conséquent, la violence dans les médias doit être perçue comme un indicateur dans une société donnée et les politiques en matière de médias doivent être contextualisées.

68. Dans la mesure où les médias audiovisuels traditionnels comme le cinéma, la vidéo et la télévision jouent toujours un rôle majeur dans le paysage médiatique, les réglementations existantes et les exemples d'autoréglementation sont valables et doivent être conservés. L'avènement d'internet ne justifie pas que l'on réduise nos normes sociales à un état déréglementé ou anarchique.

69. Les enseignements tirés de la réglementation des médias traditionnels et de l'autoréglementation devraient être appliqués intelligemment aux nouvelles formes de médias, dans la mesure du possible. On doit toutefois rechercher les ajustements ou les nouvelles approches à adopter qui permettront d'éviter les lacunes ou les zones grises d'insécurité.

70. Ces approches dépendent largement de la coopération de toutes les parties prenantes des nouveaux médias en ligne qui évoluent très vite, c'est-à-dire des gouvernements, du secteur privé ou de l'industrie, et de la société civile ou des groupes d'utilisateurs. En outre, ces trois catégories ont besoin des conseils d'experts scientifiques.