

**ASSEMBLÉE NATIONALE**

17 novembre 2006

PRÉVENTION DE LA DÉLINQUANCE - (n° 3338)

Commission	
Gouvernement	

**AMENDEMENT**

N° 354

présenté par  
M. Depierre-----  
**ARTICLE 17**

Après l'alinéa 8 de cet article, insérer l'alinéa suivant :

« *Art. 33 bis.* – Il est interdit sur le territoire national d'éditer et de diffuser par vente ou par location les documents mentionnés à l'article 32 contenant une incitation directe à des violences sexuelles, à des sévices corporels, à des actes de barbarie et au meurtre ».

**EXPOSÉ SOMMAIRE**

L'obligation d'une signalétique alertant sur le caractère violent de certains jeux, telle que mentionnée aux articles 32 et 33 constitue une barrière importante à la diffusion de certains jeux vidéos particulièrement violents.

Cependant, dans des cas d'extrême violence, cela ne peut suffire à protéger les mineurs.

Il semble donc nécessaire d'interdire purement et simplement certains jeux à la vente et à la location.

La violence et la perversion viennent d'atteindre leur paroxysme avec un jeu intitulé Rules of Rose, qui arrive sur le marché européen. C'est la Commission européenne par la voie de son Vice-Président Franco Fratini qui tire la sonnette d'alarme sur les jeux vidéo violents qui représentent un véritable danger pour nos enfants. Un débat réunissant les Ministres de l'Intérieur de l'Union Européenne doit avoir lieu en décembre sur ce thème particulier. M. Fratini se prononce pour une interdiction totale de ces jeux pour les moins de 18 ans.

On tire au hasard sur des passants, on massacre des enfants dans des écoles, on écrase des piétons, on viole, on torture, on massacre... voilà à quoi nos enfants jouent sur leurs ordinateurs.

---

L'action du jeu Rules of Rose se situe dans un pensionnat anglais dans les années 1930. Le but du jeu incarne un sadisme et une perversion inacceptables : il s'agit de violer dans les plus horribles conditions une petite fille puis de la torturer avant de la tuer dans la pire des souffrances. Celui qui aura fait preuve de l'ignominie la plus infâme, la plus répugnante, remporte la partie.

L'éditeur Sony a fait preuve de responsabilité en renonçant à l'exploitation du jeu Rules of Rose. Malheureusement, un autre éditeur, nettement moins scrupuleux a repris ce jeu à son compte et le commercialise actuellement en Europe. La France est directement exposée.

Les jeux vidéos extrêmement violents sont de plus en plus nombreux.

A tel point, que l'on peut dire qu'ils se banalisent.

Chacun d'entre nous doit donc prendre ses responsabilités.

Demandons-nous simplement comment un enfant ou un adolescent complètement immergé pendant des heures chaque jour, dans un monde virtuel fait de violence gratuite, de meurtre, de torture, sort-il du jeu ? Est-il encore apte à distinguer le réel du virtuel ? Le tolérable de l'inacceptable ?

Notre société ne peut cautionner de tels appels à la violence, dont l'unique finalité pour les concepteurs, les éditeurs et les distributeurs, n'est en réalité que lucrative.

Notre responsabilité d'élus doit nous conduire à voter l'interdiction totale de commercialisation, de vente ou de location des jeux ultraviolents sur l'ensemble de notre territoire, au risque de sanctions pénales et financières.

Bien évidemment et parallèlement, nous devons poursuivre le travail de signalisation auprès des jeunes adultes et de sensibilisation des parents aux dangers de ces jeux. Le jeu vidéo est devenu un phénomène de société ; de grâce, n'en faisons pas un facteur incontrôlable de violence décadence de notre société.