



20.069

**Jugendschutz in den Bereichen
Film und Videospiele.
Bundesgesetz**

**Protection des mineurs
dans les secteurs
du film et du jeu vidéo.
Loi fédérale**

Erstrat – Premier Conseil

CHRONOLOGIE

NATIONALRAT/CONSEIL NATIONAL 17.03.21 (ERSTRAT - PREMIER CONSEIL)

NATIONALRAT/CONSEIL NATIONAL 09.06.21 (FORTSETZUNG - SUITE)

Antrag der Mehrheit
Eintreten

Antrag der Minderheit
(Herzog Verena, Gafner, Gutjahr, Haab, Keller Peter, Tuena, Umbricht Pieren, Wasserfallen Christian)
Nichteintreten

Proposition de la majorité
Entrer en matière

Proposition de la minorité
(Herzog Verena, Gafner, Gutjahr, Haab, Keller Peter, Tuena, Umbricht Pieren, Wasserfallen Christian)
Ne pas entrer en matière

Präsident (Aebi Andreas, Präsident): Wir behandeln in der Eintretensdebatte auch die Anträge zum Postulat 20.4343, welches zusammen mit diesem Geschäft traktandiert ist.

Fivaz Fabien (G, NE), pour la commission: Nous traitons aujourd'hui la nouvelle loi sur la protection des mineurs dans les secteurs du film et du jeu vidéo. Le projet du Conseil fédéral répond en partie à une demande du Parlement. En effet, de nombreuses propositions ont été déposées ici, demandant plus ou moins l'interdiction des jeux vidéo et des films violents.

Ce projet répond aussi à des difficultés relayées par des initiatives déposées par des cantons: le droit actuel en la matière est fragmenté et lacunaire. De nombreux cantons ont renoncé à réglementer et, si certains secteurs se sont autorégulés, les achats tests montrent que les consignes ne sont pas toujours respectées.

En clair, il existe aujourd'hui une nécessité de fixer des règles d'âge pour les films et les jeux vidéo, afin d'améliorer la protection des enfants et des jeunes. Cette protection vaut en particulier pour les contenus à caractère sexuel, violent ou effrayant.

Mais il ne faut pas non plus diaboliser la consommation de films ou de jeux. Ils sont aujourd'hui les piliers de notre culture. Le message culture, que nous avons traité l'an dernier dans notre conseil, réserve une place importante à la culture cinématographique et au développement des jeux vidéo.

Il ne faut pas diaboliser le jeu vidéo ou le film, y compris s'il est violent. Il n'existe aujourd'hui pas de consensus scientifique établissant un lien entre la consommation de jeux ou de films violents et un quelconque passage à l'acte.

Les jeux et films présentent des opportunités importantes pour l'éducation, la détente et l'émerveillement.



Profitons-en de manière encadrée, car ils présentent aussi des risques de consommation excessive, de comportements que les spécialistes assimilent aujourd'hui à des addictions.

La solution proposée par le Conseil fédéral se veut simple et pragmatique. Les acteurs des différents secteurs sont priés de se regrouper en organisations de protection des mineurs. Ces organisations fixeraient des règles concernant l'âge et

AB 2021 N 565 / BO 2021 N 565

les descriptions de contenus en respectant un cadre minimal fixé par la loi. Ces propositions seraient ensuite validées par le Conseil fédéral pour s'appliquer à toute la branche. Les organisations devraient en outre veiller au respect de leur réglementation. A défaut, il appartiendrait aux cantons et à la Confédération d'effectuer les contrôles nécessaires et de sanctionner en cas d'infraction.

Evidemment, les règles pour les films et les jeux vidéo ne seraient pas les mêmes. Les normes internationales largement utilisées, par exemple la norme PEGI dans le domaine du jeu vidéo, seraient certainement simplement reprises. Elles sont déjà appliquées sur la grande majorité des plateformes en ligne et sont utilisées par la très grande majorité des producteurs de jeux. Le Conseil fédéral n'agirait en définitive qu'en dernier recours, s'il y a des difficultés ou si les organisations ne parviennent pas à se mettre d'accord.

Ces règles s'appliqueraient aux achats physiques et aux plateformes en ligne, aujourd'hui largement majoritaires. Les prestataires devraient alors prévoir des systèmes de contrôle parental, y compris lorsqu'ils agissent depuis l'étranger. A noter encore que ce système ne s'appliquerait pas aux programmes télévisés ou à l'échange de jeux ou de films entre particuliers, des pratiques réglées par d'autres lois.

La commission a accepté d'entrer en matière sur le projet de loi qu'elle a jugé équilibré, cohérent, sans "Swiss finish" comme nous l'entendons souvent dans ce débat.

Pour une minorité, le projet est inutile, pour plusieurs raisons. Techniquement, la minorité estime que le projet sera très vite dépassé ou qu'il l'est déjà. Les habitudes de consommation numérique des jeunes évoluent à une vitesse qui ne permet pas de les suivre. La minorité estime également que l'Etat se substitue ici inutilement à une tâche qui appartient aux parents, celle d'éduquer et de contrôler l'usage des technologies par leurs enfants. De son point de vue, les systèmes d'autorégulation mis en place par les secteurs concernés sont suffisants. Ils permettent aux parents de choisir les contenus en connaissance de cause.

La commission est restée sur sa faim sur un certain nombre d'autres points. Dans le domaine du jeu vidéo en particulier, il était difficile de limiter la protection des mineurs aux seules questions de l'âge, des descriptifs de contenu et des contrôles. Les spécialistes reconnaissent depuis longtemps les problèmes de dépendance, l'inclusion de plus en plus courante de jeux de hasard dans les jeux, qu'on qualifie de "loot boxes", et le problème des microtransactions, des achats de faible valeur qui permettent de continuer à jouer, d'acheter des améliorations, des bonus, etc. Nous y reviendrons dans la discussion par article.

La problématique de la cyberdépendance dépasse assez largement le cadre de cette loi. La Commission de la science, de l'éducation et de la culture du Conseil national a donc choisi de déposer un postulat pour que le Conseil fédéral élabore un volet spécifique sur la cyberdépendance dans le cadre de la Stratégie nationale addictions. Ce programme doit être élaboré avec les cantons et les associations déjà actives, et couvrir les divers volets de la lutte contre les addictions, soit l'éducation, la prévention, le traitement et la réduction des risques.

Les organisations actives dans le domaine des addictions reconnaissent qu'il existe aujourd'hui déjà des mesures, mais, de l'avis même de la Confédération, il manque une vue d'ensemble des activités dans ce domaine. L'approche des addictions en Suisse repose sur ces quatre piliers: la prévention, le traitement, la réduction des risques et la répression. Le domaine de la prévention est aujourd'hui bien couvert, et la commission souhaite renforcer les compétences médiatiques dans le cadre des propositions d'amendement. Malheureusement, de nombreuses lacunes subsistent au niveau du traitement de la réduction des risques.

L'OMS a reconnu récemment l'addiction aux jeux vidéo comme un trouble se caractérisant par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prend le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes, et par la poursuite ou la pratique croissantes du jeu en dépit de répercussions dommageables.

La commission est entrée en matière, par 17 voix contre 8, et elle a adopté le postulat, par 14 voix contre 8.

Aebischer Matthias (S, BE), für die Kommission: Der Entwurf zum Bundesgesetz über den Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele, welchen wir heute beraten, betrifft ein neues Gesetz. Wie es zu diesem Entwurf gekommen ist, möchte ich Ihnen zu Beginn in aller Kürze schildern:

Vor fünfzehn Jahren war es, als die Branche – das heisst die Film- und Videobranche – auf die Kantone zugeht,



denn ab welchem Alter ein Film oder ein Videospiel zugelassen wird, entschieden damals die Kantone. Dies führte zum Teil zu sehr abstrusen Situationen. In der Kommission wurde uns von einem Trickfilm berichtet, der alleine in den drei Kantonen Bern, Freiburg und Solothurn sieben verschiedene Alterseinstufungen erhalten hatte. Konkret heisst das: Wenn Sie mit Ihren Kindern im Zug von Bern nach Genf unterwegs waren und Ihre Kinder diesen Film schauten, dann machten sie das zeitweise legal, je nachdem, wo der Zug gerade durchfuhr, ab und zu waren sie illegal unterwegs. Dass dies für ein kleines, föderalistisches Land wie die Schweiz eine suboptimale Variante von Jugendschutz darstellte, das war für alle Akteure klar. So entstand die Schweizerische Kommission Jugendschutz im Film, die von nun an schweizweite Empfehlungen herausgab. Doch mit dem heutigen Medienkonsum unserer Kinder ist auch diese Lösung nicht mehr zeitgemäss, denn der klassische Film im Kino macht nur noch einen kleinen Teil aus. Streaming und Videospiele haben in den letzten zwei Jahrzehnten massiv zugelegt. So erklärte man uns im ausführlichen Oktober-Hearing in der Kommission, dass alleine der Videospiegelmarkt heute doppelt so gross ist wie der Kino- und Musikmarkt zusammen. Und bei diesem Video-/Computerspielmarkt geht es primär um internationale Inhalte auf internationalen Plattformen. Konkret heisst das: Es braucht entsprechende international kompatible Lösungen und Regelungen für die neuen Medien.

Am 11. September des letzten Jahres präsentierte der Bundesrat die entsprechende Botschaft und den Gesetzentwurf. Ziel des Gesetzes ist es, Minderjährige vor Medieninhalten in Filmen und Videospielen zu schützen, welche ihre Entwicklung gefährden könnten. Es geht namentlich um Darstellungen von Gewalt, Sexualität und bedrohlichen Szenen. Schweizweit werden alle Kinos, Detailhändler, Online-Versandhändler und Abrufdienste zu Alterskennzeichnungen und -kontrollen verpflichtet. Zudem werden auch Anbieterinnen und Anbieter von Plattformdiensten für Videos – zum Beispiel Youtube – in die Pflicht genommen. Mit dem vorliegenden Gesetz wird es zudem eine Angleichung an die EU-Richtlinien geben, die vor drei Jahren revidiert worden sind. Die Systeme zur Altersklassifizierung und die Regeln zur Alterskennzeichnung sowie zur Alterskontrolle sollen von den Akteurinnen und Akteuren im Film- und Videospiegelbereich selbst entwickelt werden. Sie müssen sich zu diesem Zweck zu Jugendschutzorganisationen zusammenschliessen und eine Jugendschutzregelung erarbeiten, die sie dem Bundesrat zur Verbindlicherklärung vorlegen. Bund und Kantone übernehmen überwachende Funktionen.

Eine Minderheit der WBK-N will auf das Gesetz nicht eintreten. Die Selbstregulierung der Branche sei genügend, das Gesetz sei überflüssig, und primär stünden beim Jugendschutz die Eltern in der Pflicht, so hiess es.

Mit 17 zu 8 Stimmen stimmte jedoch unsere Kommission klar für Eintreten. Die Mehrheit ist mit dem vorliegenden Gesetzentwurf im Grundsatz einverstanden, möchte jedoch vor allem in zwei Bereichen noch nachbessern: erstens bei den Mikrotransaktionen in Videogames – das sind plötzlich erscheinende Einkaufsangebote mit realem Geld, welche die Spieloptionen verbessern, sogenannte In-App-Käufe -; zweitens bei der Steigerung der Medienkompetenz von Jugendlichen, also in der Prävention. Hier hat die Kommission denn auch mit 14 zu 8 Stimmen das Postulat 20.4343 verabschiedet, welches den Bundesrat beauftragt, im Rahmen der Nationalen Strategie Sucht zusammen mit den Kantonen und weiteren Akteuren ein Massnahmenpaket zu schnüren, und zwar in den Bereichen Bildung, Prävention, Behandlung und

AB 2021 N 566 / BO 2021 N 566

Risikoverminderung. Über dieses Postulat 20.4343 werden wir gleich nach der Gesamtabstimmung befinden. Eine Zweidrittelmehrheit der WBK-N empfiehlt Ihnen, das Postulat anzunehmen und auch auf den Gesetzentwurf einzutreten.

Herzog Verena (V, TG): Die fortwährende Entwicklung neuer Technologien, das grosse Angebot an Videos und Games und das veränderte Nutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen in Bezug auf digitale Medien bedeuten zweifellos eine grosse Herausforderung für Eltern und auch für Lehrpersonen. Mit dem neuen Bundesgesetz sollen gemäss Zweckartikel Minderjährige vor Medieninhalten in Filmen und Videospielen geschützt werden – ein hehres Ziel. Auch wir sind natürlich für wirksamen Jugendschutz. Doch bringt dieses Gesetz, was es verspricht?

Wir stellen den Nichteintretensantrag aus den folgenden Gründen:

1. Die entsprechenden Branchen sind längst tätig geworden. Seit mehr als zehn Jahren besteht in der Telekommunikationsbranche eine Branchenregelung zur Förderung des Jugendmedienschutzes. Mit der weitverbreiteten Altersempfehlung, hilfreichen Piktogrammen und Inhaltsdeskriptoren existiert bereits eine wirksame Selbstregulierung und Orientierungshilfe für Erziehungsberechtigte. Auch wenn grosse Umsatzzahlen und Gewinne im Vordergrund stehen, sieht sich die Branche, auch um glaubwürdig zu sein, in der Verantwortung im



Bereich Jugendmedienschutz. Dazu braucht es keine neuen, überflüssigen Regulierungen.

2. Wir wollen keine Bevormundung der Eltern. Wir wollen nicht, dass aus einer Pflicht-Holschuld der Eltern schlussendlich eine Bringschuld der Anbieter wird. Es liegt doch in der Verantwortung der Eltern, sich mit dem Inhalt von Filmen und Videospielen auseinanderzusetzen und zu entscheiden, was altersgerecht und sinnvoll für ihr Kind ist. Sie kennen ihr Kind am besten. Sie sind gefordert, die notwendigen Leitplanken zu setzen und ihren Kindern einen verantwortungsbewussten Umgang mit den neuen Medien vorzuleben.

3. Die technologischen Trends werden bei der Durchsetzung in diesem Gesetz zu wenig berücksichtigt. Zwar sieht das Bundesgesetz auch das Obligatorium der Altersüberprüfung für Medienplattformen wie Youtube oder Netflix vor, allerdings ist stark zu bezweifeln, dass sich dieses Obligatorium tatsächlich durchsetzen liesse.

4. Der auf die Schweiz begrenzte Gesetzentwurf des Bundesrates greift nicht. Nicht nur Filmaufführungen, sondern auch Angebote von Anbieterinnen von Abrufdiensten und Plattformdiensten wie Amazon, Apple, Netflix, Sky oder Youtube sollen geregelt werden, denn Kinder und Jugendliche konsumieren primär Angebote auf kostenlosen Plattformen oder nutzen von ihren Eltern abonnierte Abrufdienste. Schweizer Anbieter hingegen sollen jetzt neu verpflichtet werden, zusätzlich zur Altersklassifizierung ein System zur Alterskontrolle einzurichten und ein System zur elterlichen Kontrolle bereitzustellen. Vertragspartner der Angebote sind jedoch die Eltern, die den Kindern den Zugang erst zur Verfügung stellen. Die Verantwortung für die Alterskontrolle liegt damit klar bei den Eltern.

5. Dieses neue Gesetz löst vor allem einen zusätzlichen Kontrollapparat und zusätzliche Bürokratie aus. Mit dem neuen Bundesgesetz würde ein neues, komplexes Kontrollsystem etabliert, welches die Verantwortung für Kontrollen zwischen Anbietern, Kantonen und dem Bundesamt für Sozialversicherungen aufteilt. Die Kosten für die Entwicklung und Umsetzung der Jugendschutzregelungen sowie für die Kennzeichnungs- und Alterskontrollpflicht sollen durch die Anbieter getragen werden.

Zusammengefasst: Der Gesetzentwurf bringt vor allem neue Regulierungen und Kosten für Schweizer Anbieter und den Staat und bei Weitem nicht das, was er verspricht. Für den Schutz der Kinder und Jugendlichen in unserer Gesellschaft sind nach wie vor in erster Linie die Eltern verantwortlich und nicht die Hersteller der Videos und Games. Keine Altersdeklaration und keine Alterssperre auf der Hardware können Jugendliche schützen, wenn die Eltern nicht konsequent präsent sind. Sich in falscher Sicherheit zu wiegen, ist, wie immer, erst recht gefährlich.

Im Namen meiner Minderheit bitte ich Sie, nicht auf den Entwurf zu diesem neuen Gesetz einzutreten. Danke, wenn Sie dieser Bitte folgen!

Tuena Mauro (V, ZH): Einfach, damit es klar ist, Herr Präsident: Ich spreche jetzt zum Postulat 20.4343.

Sie werden jetzt denken: Was ist mit dem SVP-Nationalrat Mauro Tuena los? Ich bin heute nämlich gleicher Meinung wie der Gesundheitsminister, und das kam ja in letzter Zeit definitiv nicht allzu oft vor – da werden Sie mir recht geben –, aber bei diesem Thema trifft es zu.

Wir beantragen Ihnen zusammen mit dem Bundesrat, dieses Begleitpostulat der WBK abzulehnen. Eine nationale Strategie mit dem gleichen Ansatz, wie ihn dieses Postulat vorsieht, gibt es bereits – das schreibt der Bundesrat in seiner Stellungnahme vom 17. Februar 2021 –, und zwar seit 2017. Sie soll bis 2024 umgesetzt werden.

Diese Strategie geht nicht nur in die Richtung des Themas Cyberabhängigkeit, wie es das Postulat will, sondern es sind verschiedene weitere Dinge darin erwähnt, wie Alkohol, Tabakkonsum, Drogenkonsum usw., die die Suchtproblematik bei jungen Menschen hervorrufen. Da, das muss ich Ihnen schon sagen, ist es vermutlich nicht sinnvoll, wenn man jetzt einen einzelnen Themenblock, wie das eine knappe Mehrheit der WBK will, herausnimmt und wieder eine separate Strategie machen will. Geben wir dem Bundesrat die Chance, bis 2024 dieses Paket vollständig umzusetzen. Sie werden dann sehen, dass das Thema Cyberabhängigkeit in diesen Massnahmen enthalten ist.

Ich möchte Sie bitten, mit der Kommissionsminderheit dieses Postulat abzulehnen.

Herzog Verena (V, TG): Die rasante Entwicklung neuer Technologien, das riesige Angebot an Videos und Games und das veränderte Nutzungsverhalten sind grosse Herausforderungen für Eltern und Lehrpersonen. Während das Eintrittsalter für die Nutzung verschiedener elektronischer Medien stetig sinkt, steigt gleichzeitig die Gesamtdauer der Zeit, die Kinder und Jugendliche in ihrem Alltag mit Medien verbringen. Zudem verlagert sich die Mediennutzung immer mehr weg von der reinen Konsumation hin zur Interaktion und Kommunikation und zur Selbstdarstellung. Das Smartphone ist mittlerweile für die Jugendlichen zum ständigen Begleiter geworden. Nebst Vergnügen und Bequemlichkeiten, wir wissen es, lauern auch viele Gefahren für die Kinder und Jugendlichen bis hin zur Handysucht. Experten vermuten, dass 17 Prozent der Jugendlichen in der Schweiz



daran leiden.

Mit dem neuen Bundesgesetz sollen gemäss Zweckartikel Minderjährige vor Medieninhalten in Filmen und Videospielen geschützt werden, die ihre körperliche, geistige, psychische, sittliche oder soziale Entwicklung gefährden könnten. Es geht namentlich um die Darstellung von Gewalt, Sexualität und bedrohlichen Szenen. Die Schweiz orientiert sich beim vorliegenden Bundesgesetz an der europäischen Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste, geht bei der Umsetzung jedoch klar darüber hinaus. So fehlt eine Abstufung der potenziellen Schäden eines Medieninhalts. Demnach ist auch eine Abstufung der zu treffenden Schutzmassnahmen nicht vorgesehen, was für die Anbieter solcher Inhalte mit einem unverhältnismässigen Aufwand verbunden ist. Die Verantwortung zur Beaufsichtigung wird de facto von den Eltern an die Anbieter delegiert, welche diese Verantwortung ja gar nicht wahrnehmen können. Wie soll ein Streaming-Dienst sicherstellen, dass Inhalte, die gerade wiedergegeben werden, nicht auch von Minderjährigen betrachtet werden?

Wie schon bei der Begründung meines Nichteintretensantrages möchte ich auch hier hervorheben, dass die SVP-Fraktion selbstverständlich für wirksamen Jugendschutz ist. Die Verantwortung liegt jedoch bei den Eltern, ihren Kindern auch im Medienkonsum Leitplanken zu setzen, altersgerechte Inhalte zu wählen, die Kinder bei ihrem Medienkonsum zu begleiten und, ganz wesentlich, ihren Kindern einen verantwortungsbewussten Umgang mit Medien vorzuleben. Wie bei

AB 2021 N 567 / BO 2021 N 567

allem im Leben kommt es auch hier auf das Handling, die Dosierung und auf das Mass an.

Gefährlich wird es, zu glauben, die Verantwortung für die Kinder und deren Schutz delegieren zu können, und sich in falscher Sicherheit zu wiegen. Eltern kennen ihr Kind am besten. Sie können einschätzen, ob Videos oder Games überhaupt infrage kommen und, wenn ja, welches Video oder welches Game zu welcher Zeit geeignet ist. Denn jedes Kind reagiert anders.

Somit komme ich gleich auch zu meinen Minderheiten. Im erwähnten Sinne bittet Sie nämlich die SVP-Fraktion, den folgenden Minderheiten zuzustimmen:

Die erste Minderheit Herzog Verena bei Artikel 1, Artikel 5 Buchstabe h, Artikel 8 Absatz 2bis und Artikel 11 Buchstabe cbis betrifft die Mikrotransaktionen. Mikrotransaktionen, bei denen Kinder oder Jugendliche nach einer gewissen Zeitdauer beim Videospiel plötzlich Geld einsetzen müssen, um noch weiterspielen zu können, sind – zugegeben! – eigentlich eine hinterlistige Sache. Mikrotransaktionen sind sogenannte In-App-Käufe. Sie haben gemäss Angaben der Verwaltung zwischen 2018 und 2019 um 15 Prozent zugenommen. Der Spieler kann ein Game zwar gratis herunterladen, wird dann aber zum In-App-Kauf aufgefordert. Allerdings sind diese Spiele, auch nach Aussage der Verwaltung, erstens gekennzeichnet. Zweitens liegt es in meiner Entscheidung, ob ich meinem Kind eine Kreditkarte zur Verfügung stellen will. Auch wenn es Kreditkartenunternehmen geben soll, die Kreditkarten bereits für Kinder ab zwölf Jahren anbieten, wäre es mir nie in den Sinn gekommen, meinen Kindern in diesem Alter eine Kreditkarte zur Verfügung zu stellen.

Zudem, wie Nationalrat Aebischer in der Kommission seinen Antrag auch gleich selbst entkräftet hat, ist es technisch möglich, Spiele so zu programmieren, dass die versteckten Transaktionen gar nicht mehr stattfinden können; aus technischer Sicht sei das überhaupt kein Problem. Dazu noch zusätzliche Gesetzesartikel zu generieren, lehnt die SVP-Fraktion ab.

Meine zweite Minderheit bei Artikel 4 Buchstabe e und Artikel 27a betrifft die Prävention. Bereits heute ist die Medienkompetenz fix im Lehrplan 21 integriert. Zudem werden in den Schulen hilfreiche Elternabende organisiert. Des Weiteren können Eltern auf einer äusserst informativen Online-Plattform des Bundesamtes für Sozialversicherungen – sie kann unter www.jugendundmedien.ch aufgerufen werden, es lohnt sich, hier einmal hineinzuschauen – wertvolle Empfehlungen und Flyer, die in 16 Sprachen zur Verfügung stehen, herunterladen. Eine Mehrheit der SVP-Fraktion bittet Sie deshalb, bei der Fassung des Bundesrates zu bleiben und auf diese zusätzlichen Gesetzesartikel zu verzichten.

Auch den Minderheitsanträgen Tuena und Wasserfallen Christian wird die SVP-Fraktion zustimmen. Herr Nationalrat Mauro Tuena will bei Artikel 7, Alterskontrollen durch Anbieter von audiovisuellen Trägermedien und durch Veranstalterinnen, die Bestimmung von Absatz 2 Buchstabe a Ziffer 2 streichen, da diese schlicht nicht praktikabel ist. In Artikel 8 beantragt Herr Nationalrat Christian Wasserfallen eine Neuformulierung, die besser auf die existierenden, internationalen Systeme abgestimmt ist.

In Artikel 9, Grundsätze der regulierten Selbstkontrolle, geht es um die Aufsichtsfunktion, die zweifellos wichtig ist, aber doch möglichst pragmatisch, praxisnah und effizient erfolgen soll.

In Artikel 10 Absatz 1 Buchstabe f geht es um die Erarbeitung der Jugendschutzregelung, bei der eine Mehrheit der SVP-Fraktion keine Expertinnen und Experten, weder als ständige Mitglieder noch zur Erarbeitung der Jugendschutzregelung, einbeziehen will.



Bei Artikel 11 Buchstabe b, bei Buchstabe d zu den Alterskennzeichnungen sowie bei den Buchstaben e bis j unterstützt eine Mehrheit der SVP-Fraktion den Antrag der Minderheit Wasserfallen Christian. Der Umgang mit Filmen und Videospielen, die bereits vor dem Inkrafttreten der Jugendschutzregelungen auf dem Markt waren, soll nicht nachträglich noch geregelt werden.

Ich danke Ihnen, wenn Sie diesen Minderheitsanträgen zustimmen.

Reynard Mathias (S, VS): L'utilisation de films et de jeux vidéo en ligne n'est presque pas réglementée dans notre pays. L'étude "EU Kids Online Switzerland 2019" récemment publiée présente les lacunes de la situation actuelle. Le constat est frappant: la plupart des jeunes ont déjà été confrontés à des situations à risque, que ce soient des contenus problématiques liés à la violence, à la haine, à la pornographie ou à la drogue.

Cela soulève la question de la protection des mineurs par rapport à leur utilisation des médias, en mettant l'accent sur le développement sain de leur personnalité. Actuellement, la réglementation de la protection des enfants et des jeunes en matière de films et de jeux vidéo est assez complexe, confuse dans notre pays. La protection contre les contenus inadéquats dans les services à la demande, les plateformes par exemple, n'est pas garantie par la loi.

Cette situation est d'autant plus explosive que les enfants et les jeunes peuvent consommer des films et des jeux vidéo sur de nombreuses chaînes, indépendamment du lieu, sans l'aide de leurs parents. La réglementation actuelle repose en grande partie sur l'autorégulation de la branche, non contraignante donc, de ses organisations faïtières. Cela a évidemment, vous l'imaginez, ses limites. Les responsabilités de la Confédération et des cantons diffèrent selon le type de média. Actuellement, seuls cinq cantons disposent d'une loi correspondante.

Avec ce projet de loi, la Confédération entend combler les lacunes, dans le cadre de ses compétences. La loi pose une première norme minimale uniforme au niveau national en matière de protection des mineurs pour les films et les jeux vidéo; c'est la première chose. Ensuite, elle aligne le niveau de protection sur celui existant dans l'Union européenne. Cela garantit ainsi un niveau de protection comparable pour les mineurs sur l'ensemble du continent européen. Par exemple, les fournisseurs de services à la demande et les plateformes de cinéma basés en Suisse doivent mettre en place un système de vérification de l'âge. Dans le cas des portails vidéo, le contrôle parental doit également être rendu possible.

La loi repose donc en définitive sur un système de corégulation dans la mesure où le système de classification par âge, les règles d'étiquetage, les contrôles d'âge doivent être développés par les fournisseurs du secteur et du film vidéo, alors que la Confédération et les cantons assument un rôle de surveillance.

Dans la discussion par article, le groupe socialiste interviendra sur trois points principaux. Le premier, c'est la prévention, évidemment essentielle dans ce secteur. Nous demandons que l'action soit renforcée dans le domaine de l'éducation, de la prévention et des compétences médiatiques. Il est évidemment réjouissant que le Conseil fédéral prévoie de poursuivre son engagement avec le programme national "Jeunes et Médias", mais il faut également mettre en place une réglementation juridique supplémentaire en matière de prévention des médias. Les organisations spécialisées dans le domaine, que nous avons entendues en commission, confirment qu'il n'y a aujourd'hui pas assez de services de conseil et de prévention axés sur la dépendance au jeu vidéo pour les mineurs. Nous sommes également favorables au postulat 20.4343 sur lequel nous voterons, en lien avec cet objet.

Le deuxième point, ce sont les microtransactions. Ces dernières années, l'introduction du modèle économique basé sur les microtransactions, c'est-à-dire un système où des achats supplémentaires facultatifs sont proposés au fur et à mesure que l'on évolue dans le jeu, a augmenté considérablement le risque d'addiction. Nous demandons donc une réglementation sur les microtransactions.

Enfin, en ce qui concerne les organisations de protection de la jeunesse, nous demandons à ce qu'elles ne soient pas composées uniquement de représentants de la branche. Nous demandons que des experts en matière d'éducation, de pédagogie, de travail social, de santé, de toxicomanie soient également présents dans l'accompagnement et dans l'évaluation au fur et à mesure de la loi.

En résumé, le groupe socialiste soutient pleinement la loi en question et l'objectif de protéger les mineurs des contenus

AB 2021 N 568 / BO 2021 N 568

inadéquats. Lors de la discussion par article, nous rejetterons toutes les propositions qui visent à affaiblir le projet de loi.

Reimann Lukas (V, SG): Lieber Herr Kollege, Sie waren einmal der jüngste Nationalrat und haben gesagt, Sie wollten sich für die Jungen in diesem Land einsetzen. Haben Sie ernsthaft das Gefühl, dass Sie mit dieser



Position auch nur einen Jugendlichen in diesem Land vertreten?

Reynard Mathias (S, VS): Oui, Monsieur Reimann, c'est d'ailleurs la position officiellement soutenue par les organisations de protection de la jeunesse. Le risque aujourd'hui est réel, que ce soit en termes d'addiction, au niveau des jeux vidéo, avec ce que j'évoquais tout à l'heure, à savoir ce nouveau modèle développé qui crée des addictions, ou en termes de protection par rapport aux contenus violents.

Je pense qu'on peut trouver un bon équilibre entre les libertés qu'on laisse aux jeunes et la protection qui leur est en même temps offerte.

Locher Benguerel Sandra (S, GR): Durch die rasante digitale Transformation haben sich die Medien- und Spielgewohnheiten der Kinder und Jugendlichen deutlich verändert. Video- und Computerspiele erfreuen sich immer grösserer Beliebtheit und sorgen für Gesprächsstoff unter den Jugendlichen. Das erlebe ich regelmässig in meiner Schulklasse. Sowohl das Angebot als auch der Zugang zu den Medien- und Spielinhalten haben sich stark vereinfacht und diversifiziert. Generell kann gesagt werden, dass das Alter, in welchem die Kinder mit der Nutzung elektronischer Medien beginnen, sinkt, während die Zeit, die sie damit verbringen, zunimmt.

Zur Ausgangslage: Die Nutzung von Online-Filmen und -Videospielen ist in der Schweiz kaum reguliert. Die kürzlich veröffentlichte Studie "EU Kids online Schweiz" zeigt Lücken auf. Die meisten Jugendlichen waren mit Risikosituationen konfrontiert, insbesondere mit problematischen Inhalten in den Bereichen Gewalt, Hass, Sex oder Drogen. Damit stellt sich zwangsläufig die Frage nach dem Schutz der Minderjährigen in Bezug auf die Mediennutzung und in Bezug auf die Entwicklung ihrer Persönlichkeit.

Gegenwärtig ist die Regelung des Schutzes von Kindern und Jugendlichen im Bereich von Filmen und Videospielen komplex und unübersichtlich, und der Schutz vor unangemessenen Inhalten ist beispielsweise bei On-Demand-Plattformen gesetzlich nicht gewährleistet. Dies ist umso brisanter, als Kinder und Jugendliche Filme und Videospiele auf vielen Kanälen und auch standortunabhängig ohne die Unterstützung oder Kontrolle der Eltern konsumieren können. Die Regulierungen beruhen weitgehend auf unverbindlichen Selbstregulierungen der Dachverbände. Die Zuständigkeiten von Bund und Kantonen unterscheiden sich je nach Medienart. Die Kantone kennen unterschiedliche Gesetze.

Das vorliegende Gesetz schliesst eine Lücke; damit will der Bund im Rahmen seiner Kompetenzen eben diese Lücke schliessen. Das Gesetz hat eine langjährige Geschichte, und es stellt einen ersten minimalen einheitlichen Standard auf nationaler Ebene im Bereich Jugendschutz für Film und Videospiele dar. Dabei wird auch eine Angleichung an das Schutzniveau der EU vollzogen und damit ein europaweit vergleichbares Jugendschutzniveau gewährleistet. So sollen beispielsweise Anbieterinnen und Anbieter von Abruf- und Plattformdiensten im Bereich Film und Videospiele ein System zur Altersüberprüfung einrichten. Bei Videoportalen soll zudem die elterliche Kontrolle ermöglicht werden.

Die sozialdemokratische Fraktion sieht folgende drei Schwerpunkte in der Vorlage:

1. Die Prävention: Prävention ist für einen wirksamen Schutz zwingend. Der Videospielkonsum sollte deshalb von Massnahmen in den Bereichen Erziehung, Prävention und Medienkompetenz begleitet werden. Es ist erfreulich, dass der Bundesrat die bisherigen Präventionsmassnahmen im Rahmen des nationalen Programms "Jugend und Medien" fortführen will. Trotzdem braucht es ergänzend eine gesetzliche Regelung der Medienprävention. Auch die von der WBK kontaktierten Organisationen bekräftigen, dass die derzeitigen Präventions- und Beratungsangebote mit dem Fokus Videospielsucht für Minderjährige ungenügend sind.

2. Mikrotransaktionen: In den letzten Jahren hat die Einführung des Geschäftsmodells "Free to play" und "Pay to win" den Videospielmarkt grundlegend verändert. Dieses Geschäftsmodell, das auf Mikrotransaktionen, also auf optionale Zusatzkäufe, abzielt, erhöht die Suchtgefahr stark. Deshalb braucht es da auch Regulierungen, welche die sozialdemokratische Fraktion in der Detailberatung unterstützen wird.

3. Jugendschutzorganisationen: Diese dürfen nicht allein aus Vertretungen der Branche bestehen. Es braucht auch Expertinnen und Experten aus den Bereichen Sucht, Erziehungswissenschaft, Pädagogik, Sozialarbeit und Gesundheit.

Ich komme zum Schluss: Die SP-Fraktion unterstützt vollumfänglich das vorliegende Gesetz mit dem Ziel, Minderjährige vor ungeeigneten Inhalten besser zu schützen. Wir stehen in der Verantwortung, den Schutz unserer Kinder und Jugendlichen in Bezug auf Film- und Videospielinhalte heute zu regeln. Wir sind für Eintreten.

Tuena Mauro (V, ZH): Frau Kollegin, Sie haben in Ihrem Votum gesagt, dieses Gesetz schliesse eine wichtige Lücke. Jetzt am Ende haben Sie gesagt, Sie seien vollumfänglich für dieses Gesetz. Ich möchte Sie fragen: Sind Sie wirklich der Meinung, dass dieses Gesetz all diese Dinge, die Sie jetzt aufgezählt haben, bewirken kann? Denken Sie dabei bitte, bevor Sie die Antwort geben, ein paar Sekunden lang an das Geldspielgesetz, das wir hier in diesem Saal verabschiedet haben und das, wie wir heute wissen, nicht ansatzweise das erfüllt,



was wir uns in diesem Saal davon versprochen haben.

Locher Benguerel Sandra (S, GR): Ich überlege einen Moment, ich kann Ihnen aber sagen, dass ich überzeugt bin, dass dieses Gesetz einen einheitlichen, minimalen Standard zum Schutz der Kinder und Jugendlichen in den Bereichen Film und Videospiele darstellt. Vielleicht braucht es dann noch weitere Schritte. Diese können auch in den Kantonen vollzogen werden. Aber es ist ein einheitlicher, minimaler Standard, den wir heute gewährleisten sollten.

Stadler Simon (M-CEB, UR): Die Mitte-Fraktion wird auf den Entwurf zum neuen Bundesgesetz eintreten, denn es besteht Handlungsbedarf. Als Lehrer wurde ich immer wieder von den Eltern angesprochen, und zwar genau auf diesen Jugendschutz in Zusammenhang mit Filmen, aber auch Videospielen. Viele Eltern sind verunsichert, zum Teil auch überfordert und hilflos. Für sie ist es oft schwierig zu kontrollieren, welche Medien durch die Kinder und Jugendlichen genutzt werden, welche Spiele gespielt werden und welche Filme die Kinder schauen. Im Internetzeitalter ist die traditionelle Jugendschutzregulierung wie beispielsweise eine Abgabebeschränkung völlig überholt.

Natürlich anerkennen auch wir, dass der Schutz der Kinder und Jugendlichen vor schädlichen Inhalten im Bereich von Filmen und Videospielen primär Sache der Eltern ist. Jedoch wurde durch die Digitalisierung und den Boom bei Videospielen oder Abrufdiensten die elterliche Kontrolle erschwert. Neben der elterlichen Verantwortung sind deshalb auch wir als Gesetzgeber gefordert.

Wir haben nun den Entwurf des Bundesgesetzes über den Jugendschutz in den Bereichen Film und Videospiele vor uns. Diese Regelung ist weder überflüssig, noch ist sie eine Bevormundung unserer Eltern. Es ist eine Antwort auf eine aktuelle Frage und eine aktuelle Herausforderung, die wir heute ernst nehmen müssen. Natürlich befinden wir uns hier in einem Technologiebereich mit einer sehr grossen Dynamik. Diese haben wir aber nicht nur hier, sondern auch in ganz anderen Gebieten. Das System der Koregulierung ist eine gute Antwort auf diese Dynamik. Wir haben im Gesetz die Grundsätze. Dies ist der Rahmen für die Umsetzung durch die Branche. Die Branche ist dann gefordert, die Detailregulierung zu erlassen und sich zu organisieren. Die Akteure im Film- und Videospielebereich haben damit eine grosse Mitverantwortung.

Die Anpassung eines Gesetzes an das aktuelle Umfeld ist in diesem Haus nichts Neues, das machen wir ja ständig.

AB 2021 N 569 / BO 2021 N 569

Auch dieses Gesetz wird wieder einmal überarbeitet werden müssen.

Zudem lehnt sich das vorliegende Gesetz, wie es Kollege Aebischer bereits gesagt hat, an die revidierte EU-Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste an. Die Anbieterinnen und Anbieter von Abruf- und Plattformdiensten im Filmbereich mit Sitz in der Schweiz sollen ähnliche gesetzliche Voraussetzungen erfüllen oder Verpflichtungen einhalten müssen wie solche, die ihren Sitz oder eine Tochtergesellschaft in der EU haben. Ziel dieser Anlehnung ist, ein vergleichbares Jugendschutzniveau zu gewährleisten.

Das vorliegende Bundesgesetz dient dem wirksamen Jugendschutz und entlastet die Eltern überhaupt nicht von ihrer grossen Verantwortung, sondern es unterstützt genau sie bei der Bewältigung der vielfältigen Herausforderungen.

Wir haben in der Vernehmlassung auch gesehen, dass 24 der 26 Kantone die Schaffung dieses neuen Bundesgesetzes begrüssen, ebenso die Konferenz der kantonalen Justiz- und Polizeidirektorinnen und -direktoren sowie die Konferenz der kantonalen Sozialdirektorinnen und Sozialdirektoren. Sie vertreten klar die Meinung, dass eine schweizweit verbindliche Jugendschutzregelung Kinder und Jugendliche vor den negativen Folgen eines nicht altersadäquaten Medienkonsums zu schützen vermag.

Greifen wir doch beispielsweise auch noch die Meinung einer Organisation heraus, die tagtäglich mit der Problematik konfrontiert ist, nämlich Pro Juventute. Ihre Beraterinnen und Berater bekommen immer wieder direkt von Kindern und Jugendlichen, aber auch von deren Eltern zu hören, dass es beim Jugendmedienschutz hapert. Auch für die Jugendschutzverbände ist die Vorlage deshalb wichtig. Nehmen wir heute diese Stimmen ernst. Gerade sie sind an der Front des Geschehens und kennen die wirklichen Probleme.

Für einen richtigen Umgang mit Film und Videospielen ist für unsere Fraktion auch die Aufklärung und Prävention wichtig. Auf Antrag der Mitte-Vertreter wurde ein Präventionsartikel aufgenommen. Die Prävention ergänzt die elterlichen Pflichten und die regulatorischen Systeme der Anbieter.

Es lohnt sich, bereits an dieser Stelle auf den Bereich der Mikrotransaktionen hinzuweisen. Bei vielen Videospielen gibt es Mikrotransaktionen. Das heisst, nachdem man die App oder ein Spiel heruntergeladen hat, kann man nur bis zu einem gewissen Punkt spielen. Will man weiterspielen oder benötigt man zusätzliche



Gadgets, so muss man diese immer wieder mit kleinen Beiträgen finanziell abgelden. Am Ende des Monats wird dann die Rechnung präsentiert. Hier gab es bei vielen Eltern schon ein böses Erwachen. Diese sogenannten Mikrotransaktionen fördern die Abhängigkeit der Kinder und Jugendlichen und können zu erheblichen Auslagen bei den Familien führen. Deshalb wurde die Vorlage durch eine zusätzliche Bestimmung ergänzt. Auch hier wird die Mitte-Fraktion der Mehrheit folgen.

Noch kurz zum Postulat: Die Mitte-Fraktion wird das Postulat 20.4343 der WBK-N, "Stärkung der Nationalen Strategie Sucht durch den Einbezug der Cyberabhängigkeit", unterstützen. Mit diesem Postulat soll ein Massnahmenpaket zur Bekämpfung der verschiedenen Formen von Cyberabhängigkeit erarbeitet werden. Es soll mit den Kantonen und den im Bereich der Prävention tätigen Vereinen und den sonstigen Akteuren erarbeitet werden. Dabei sollen die Bereiche Bildung, Prävention, Behandlung und Risikoverminderung abgedeckt werden.

Beim geänderten Spielverhalten von Kindern und Jugendlichen stellen wir immer öfter alle Merkmale eines Suchtverhaltens, eine eigentliche Cyberabhängigkeit fest. Wir staunen teilweise beim Besuch von Kindern zuhause selber, wie sie sich wirklich von dieser Welt verabschiedet haben und in die Welt der Spiele eingetaucht sind.

Wir tun deshalb gut daran, eine längerfristige Auslegeordnung zu machen und geeignete Massnahmen umzusetzen. Die Forderung unseres Postulates behindert die bisherigen Aktivitäten des Bundes, beispielsweise die Massnahmen im Rahmen der Nationalen Strategie Sucht, überhaupt nicht. Nein, dieser Massnahmenplan soll ergänzt werden, und wir wünschen hier einfach noch eine stärkere Akzentsetzung.

Ich ersuche Sie darum, auf die Vorlage einzutreten. Unsere Fraktion unterstützt die Anträge der Mehrheit und den Einzelantrag Kutter. Wir ersuchen Sie auch darum, das Postulat der WBK zu unterstützen.

Tuena Mauro (V, ZH): Herr Kollege Stadler, ich möchte vorausschicken – Kollegin Herzog hat es gesagt –, dass selbstverständlich auch die SVP für einen wirkungsvollen Jugendschutz steht: Niemand will die Jugend irgendwelchen Filmen oder Spielen, die nicht für sie geeignet sind, aussetzen.

Aber ich möchte, dass Sie hier eines erklären: Wie kann mit diesem Gesetz bei all diesen Streaming-Angeboten wie Apple TV, Netflix, Youtube usw. erreicht werden, dass Jugendliche keinen Zugang zu potenziell unerwünschten Diensten haben?

Stadler Simon (M-CEB, UR): Herr Tuena, Sie wissen es vielleicht: Bei Netflix und anderen Plattform- und Abrufdiensten gibt es bereits ein Login. Es gibt dort auch Kinderportale, wo man sich registrieren muss. Wenn man eine richtige Kontrolle will, muss man dafür sorgen, dass die Kinder sich registrieren müssen. Es liegt schlussendlich natürlich immer auch in der Verantwortung der Eltern, dies zu kontrollieren. Aber dieses Gesetz hilft den Eltern, diese Kontrolle sicherzustellen bzw. die Kinder ein wenig zu kontrollieren.

Prezioso Batou Stefania (G, GE): Nous traitons donc le projet de loi fédérale sur la protection des mineurs dans les secteurs du film et du jeu vidéo, un projet de loi qui vise à protéger les mineurs contre les contenus médiatiques de films et de jeux qui "pourraient porter préjudice à leur développement physique, mental, psychique, moral ou social". Sont donc visés les contenus à caractère violent, sexuel ou effrayant. Le projet vise à répondre à une série de motions et à cinq initiatives de cantons qui exigeaient l'établissement de règles uniformes et contraignantes au niveau national pour la protection des mineurs dans ces secteurs.

Le projet a donc pour objectif de remédier à la fragmentation du droit en la matière, aux différents standards cantonaux – certains cantons ayant même renoncé à réglementer – et au manque de normes autant que faire se peut contraignantes à appliquer dans les secteurs concernés. Il vise une harmonisation des pratiques. Le projet exige que les organisateurs d'événements publics ainsi que les prestataires de supports audiovisuels et de services à la demande indiquent un âge requis et ajoutent des descripteurs de contenu à leurs produits. Un contrôle de l'âge est aussi exigé avant de rendre accessible un film ou un jeu vidéo.

Le groupe des Verts estime donc que la loi proposée est importante même si, comme l'a dit le rapporteur, il ne s'agit pas de diaboliser films et jeux vidéo et qu'il s'agirait bien au contraire de les intégrer dans une réflexion globale et large des rapports que les nouvelles générations entretiennent entre elles et avec le monde, ainsi que de se pencher sur les questions que posent les définitions comme celle de la violence. Cela devrait constituer une préoccupation centrale à l'avenir, au vu des constantes évolutions, pour les pouvoirs publics.

Le Conseil fédéral nous propose donc une démarche visant à impliquer les acteurs du secteur dans ce qu'il nomme un processus de corégulation, donc un processus qui impliquera les acteurs des secteurs du film et du jeu vidéo, qui s'associeront pour fonder, dans les domaines visés, une organisation spécifique capable d'élaborer une réglementation en matière de protection des mineurs. Les acteurs du secteur, dans ce cadre-là, pourront donc développer des systèmes de classification de l'âge ou des descriptions de contenu. Ils pourront



également reprendre des systèmes existants, pour autant qu'ils respectent les dispositions de la loi.

La notion de corégulation appelle cependant, disons une méfiance légitime ou un devoir d'alerte. L'élaboration des réglementations relatives à la protection des mineurs doit-elle vraiment être laissée aux soins des acteurs des secteurs du film et du jeu vidéo? N'y a-t-il pas un conflit d'intérêts entre la nécessité de protéger les jeunes et les impératifs de profit des privés? Ne devrions-nous pas, plus encore, faire appel

AB 2021 N 570 / BO 2021 N 570

à des experts issus par exemple des sciences sociales, des sciences de l'éducation, de la pédagogie, de la psychologie du travail, etc.?

En outre, le projet se concentre sur les aspects de la violence, de la cruauté et du sexe, comme je l'ai dit tout à l'heure, mais laisse de côté une problématique très importante, celle de la publicité, que l'on retrouve constamment dans les jeux sur téléphone portable, dont les jeunes sont de très grands consommateurs.

L'intervention des pouvoirs publics pour dépasser le laisser-faire actuel dans cette tranche d'activités est essentielle. C'est pour cela que nous soutenons le projet de loi. On ne peut se décharger ni sur les entreprises privées, ni sur les individus; le socle étatique est essentiel. La responsabilité des individus et celle des parents, dont on a beaucoup entendu parler dans le débat sur le tabac et dans la discussion que nous avons aujourd'hui, est bien sûr engagée. Mais les pouvoirs publics doivent prendre leurs responsabilités, non seulement en termes de répression, mais aussi en termes de prévention. Aider les parents à informer, les aider à poursuivre vers un chemin de coéducation est aussi ce que l'on attend des pouvoirs publics.

Le groupe des Verts entrera en matière. Il soutiendra toutes les propositions de majorité, rejettera les propositions de minorité et acceptera la proposition Kutter. Nous y reviendrons lors de la discussion par article.

Trede Aline (G, BE): Wir haben es bereits mehrmals gehört: Wir befinden uns in einem Bereich, der eine sehr grosse Dynamik aufweist. Videospiele verändern sich, Filme verändern sich, und auch die Inhalte verändern sich. Wir haben bereits in der Kommission gesehen, dass dieses Spielfeld sehr gross ist und dass es schwierig ist, eine Gesetzgebung zu machen, die dieser dynamischen Welt die nächsten paar Jahre auch standhält. Auch ist es immer schwierig, zwischen Regulierung und Wahlfreiheit eine gute Abschätzung zu machen. Aber die grüne Fraktion ist klar der Meinung, dass wir mit der vorgeschlagenen Gesetzgebung eine deutliche Verbesserung für den Jugendschutz herbeiführen können.

Der Schutz muss insbesondere bei sexuellen, gewalttätigen oder beängstigenden Inhalten in Filmen und Videospielen zum Tragen kommen. Kurz zur Erinnerung: Vor zehn Jahren wollte dieses Parlament Videospiele gänzlich verbieten. Wir sind froh, dass wir heute an einem anderen, an einem zielführenden Punkt sind. Der Bundesrat hat eine Art Koregulierung vorgeschlagen. Dieser Ansatz ermöglicht es, die Akteure der Branche mit einzubeziehen, aber auch andere Akteure, wie zum Beispiel Jugendschutzorganisationen. Er belässt aber auch ganz klar Kompetenzen bei den Kantonen.

Ich möchte auf einen Punkt eingehen, der bereits vom Kommissionssprecher erwähnt wurde. Wir haben ein ziemliches Jekami bei den Altersgrenzen, sei es für Videospiele oder Filme, nicht nur innerhalb der Schweiz, sondern auch international. Wir sollten diese Regeln und Limiten und vor allem eben die Altersgrenzen in einem internationalen Kontext sehen. Wir sind ganz klar der Meinung, dass wir hier eine Harmonisierung herbeiführen müssen, denn es kann ja nicht sein, dass ein Film oder ein Videospiel je nachdem, wo man das Produkt kauft oder in welcher App man es herunterlädt, verschiedene Altersgrenzen hat. Wir haben gesehen, dass sogar innerhalb der Schweiz und innerhalb der Kantone verschiedene Altersgrenzen zu finden sind. Dieser Zustand ist unhaltbar.

Wir sind auch ganz klar der Meinung, dass die vorgeschlagene Gesetzgebung zwar gut ist, dass aber das ganze Thema Sucht und Suchtverhalten fehlt. Wir haben ganz am Anfang der Beratung immer wieder darauf aufmerksam gemacht. Das Thema wird nur sehr wenig erwähnt. Ich möchte Sie deshalb wirklich bitten, auch das Postulat anzunehmen.

Es gibt Abhängigkeiten, zum Beispiel finanzieller Art. Es gibt Spiele, bei denen man immer wieder zahlen muss, damit man weiterspielen kann. Zu wenig Beachtung geschenkt wird in dieser Gesetzgebung der Thematik der Sucht und des Suchtverhaltens, sich in einer anderen Welt aufzuhalten und nicht zu wissen, was denn eigentlich Realität ist.

Die Aufklärung für Jugendliche und Eltern ist uns wichtig. Wir möchten Sie deshalb bitten, das Postulat der WBK anzunehmen. Es geht um die Stärkung der Nationalen Strategie Sucht unter Einbezug der Cyberabhängigkeit.

Die grüne Fraktion wird auf die Vorlage eintreten und auch das Postulat annehmen. Wir werden den Anträgen der Kommissionsmehrheit zustimmen und die meisten Minderheitsanträge ablehnen.



de Montmollin Simone (RL, GE): Ce projet de révision fait suite aux 21 interventions parlementaires, dont six initiatives de cantons, traitées depuis 2007 et qui concernent les dangers associés à l'utilisation d'Internet, de jeux vidéo ou de films par les mineurs, une préoccupation que notre groupe ne peut que partager. Actuellement, les réglementations en matière de protection des mineurs dans le domaine du film et des jeux vidéo sont fragmentées et volontaires. Les cantons sont compétents pour légiférer mais le font peu. Il n'y a pas de contrainte ni d'harmonisation à l'échelle nationale. Ce projet de loi veut corriger cela et introduire un système de réglementation obligatoire.

C'est une des mesures que le Conseil fédéral met en oeuvre pour répondre à la motion 10.3466, que nos conseils ont adoptée. Les règles concernant les limites d'âge, les descriptions de contenu et le contrôle de l'âge lors d'achats sur supports audiovisuels ou grâce à des services à la demande, depuis des plateformes comme Youtube, ou lors d'événements, seront obligatoires et mises en oeuvre grâce à un système de corégulation.

Sur le fond, cette proposition poursuit un objectif partagé: cadrer, protéger les mineurs face aux contenus inadéquats pour leur âge. Toutefois, la solution proposée ne fait pas l'unanimité, car cette loi n'apporte qu'une réponse partielle.

Premièrement, l'objectif ne sera pas pleinement atteint, car la loi ne touchera pas la totalité des jeux vidéo et des films consommés par les jeunes. Une forte proportion d'entre eux consomment des jeux ou des images téléchargées via leur téléphone portable sans passer par des supports matérialisés, des services à la demande ou des plateformes dont le fournisseur serait établi en Suisse. C'est, en général, ce genre de contenus qui est problématique et qui échapperait par définition à cette loi. Il en résulterait une fausse impression de protection. Deuxièmement, le système de corégulation qui est proposé est innovant mais complexe tel qu'on nous le décrit. La Confédération fixerait le cadre et pourrait déclarer de force obligatoire les réglementations correspondantes en fonction de critères définis dans la loi. La mise en oeuvre serait assurée par les acteurs économiques et le contrôle par les cantons. Les exigences de mise en oeuvre figurent dans la loi mais sans délimiter clairement les compétences. Cela conduit à un manque de clarté.

Le domaine des jeux vidéo est très évolutif et, pour être efficace, le droit doit être dynamique. La façon dont il pourra coller à ces évolutions n'est pas claire. Les coûts à la charge du secteur privé pour faire évoluer ces réglementations et ceux dévolus aux cantons pour assurer les contrôles ne sont pas clairs non plus. Tant la charge administrative que la charge financière doivent être proportionnées à la solution proposée et compatibles avec les standards internationaux afin que le droit suisse reste "compétitif".

En conséquence, le groupe libéral-radical a déposé des propositions dans ce sens. Certaines ont été adoptées par la commission, d'autres font l'objet de minorités. Mais la commission a aussi adopté d'autres propositions, par exemple l'introduction de règles plus restrictives sur les microtransactions et des mesures de prévention, qui en soi ne sont pas contestées, sont utiles, mais qui, selon notre groupe, devraient être traitées séparément parce qu'il s'agit ici d'une loi qui traite de la corégulation en matière de limite d'âge et de contrôle d'âge. Notre groupe trouve inopportun de charger la barque en ajoutant d'autres paramètres qui n'ont pas été soumis à consultation.

En conclusion, le groupe libéral-radical attend des améliorations pour une meilleure protection des mineurs dans le domaine des jeux vidéo et des films, mais il est divisé quant

AB 2021 N 571 / BO 2021 N 571

à la solution proposée. Une partie du groupe n'entrera pas en matière. Pour le reste, nous soutiendrons les propositions de minorité ainsi que la proposition Kutter à l'article 12. Le postulat ne jouit pas non plus d'un soutien de la majorité des membres de notre groupe. La recommandation est de le rejeter.

Brunner Thomas (GL, SG): Es gibt gute Gründe, warum Jugendliche in gewissen Bereichen etwas mehr Schutz benötigen als Erwachsene. Bei Erwachsenen sind auch wir der Meinung, dass man vermehrt an die Eigenverantwortung appellieren kann.

Eine Tatsache ist, dass das neuronale Belohnungssystem, d.h. der Mechanismus über das Dopamin, bei Teenagern bereits bestens funktioniert, während sich der Ausgleich über Risikobewusstsein und Kontrollfähigkeiten erst in Entwicklung befindet. Es liegt also ein alterstypisches Ungleichgewicht vor, was unter anderem in einer erhöhten Suchtanfälligkeit resultiert. Dafür gibt es evolutionsbiologische Gründe, die wir inzwischen recht gut kennen.

Den jungen Menschen gehört die Zukunft, davon sind wir überzeugt. Deshalb müssen ebendiese Zukunft und die jungen Menschen vor missbräuchlichen Manipulationen geschützt werden. Die Vorlage betrifft einerseits etablierte Bereiche wie den Film, andererseits aber auch neuere, dynamische Bereiche wie Videospiele. Solch hochdynamischen technischen Möglichkeiten führen zu Chancen und Risiken. Es liegt also an uns, die Risiken



zu begrenzen bzw. die Entwicklungen in sinnvolle Bahnen zu lenken. Diese Entwicklungen wollen wir nicht bremsen, sondern sinnvoll ausrichten.

Es handelt sich bei dieser Vorlage zwar um ein neues Gesetz, trotzdem starten wir nicht von Feld null. Obwohl wir in der Filmbranche bereits Erfahrungen mit Altersgrenzen gesammelt haben, sahen wir, wie Ihnen der Kommissionssprecher bereits aufgezeigt hat, eine irritierende Vielfalt. Es geht also um eine Harmonisierung und Weiterentwicklung.

Wir wollen also keine statische Gesetzgebung. Dafür liegt Ihnen ein intelligenter Ansatz vor, nämlich die Schaffung von Gremien, bestehend aus Branchenvertretungen, verstärkt durch Fachexpertise. Diese erhalten einen Auftrag, und in diesem Auftrag steht, was geregelt oder geschützt werden soll, aber nicht, wie genau das gehen soll. Es ist also eine Koregulierung.

Unsere Kommission hat Experten aus den Branchen und aus dem Jugendschutz angehört. Sie hat dort nachgebessert, wo konkreter Bedarf dazu ausgewiesen wurde, z. B. im Bereich der Mikrotransaktionen. Hier hat Ihnen sogar die Minderheitssprecherin gezeigt, dass es sich um ein relativ hinterhältiges System handelt, indem ein vorgebliches Gratisprodukt später alles andere als gratis ist. Solche Tricks sind für die Jugendlichen nicht das Wahre.

Die vorliegenden Minderheiten beantragen mehrheitlich weniger griffige Schutzbestimmungen. Da soll Wesentliches gestrichen werden, unter anderem in Artikel 11 so viel, bis fast kein Fleisch mehr am Knochen ist. Oder gemäss Artikel 7 soll es legal sein, wenn ein "Onkel", vielleicht 25- oder 30-jährig, einem Zehnjährigen Produkte zugänglich macht, die erst ab sechzehn erlaubt sind. Das wäre dann nicht mehr das, was wir unter Jugendschutz verstehen.

Die grünliberale Fraktion beurteilt sowohl den gewählten Ansatz, also den Mechanismus, als auch die Kommissionsbeschlüsse als nachvollziehbar und sinnvoll. Im Allgemeinen folgen wir den Mehrheiten. Dies gilt auch für das nachfolgende Postulat 20.4343, wo es um die Unterstützung von Suchtprävention geht. Ich gehe hier nicht auf sämtliche Minderheits- oder Einzelanträge ein. Diese werden, soweit nicht erwähnt, von uns abgelehnt. Teilweise machen wir eine Ausnahme, so betreffend die Minderheiten Wasserfallen Christian in den Artikeln 8 und 9, wo es um die Alterskontrolle respektive um die Selbstkontrollgremien geht. Hier favorisieren einige von uns die offeneren Umformulierungen, andere aber bevorzugen die klarere und griffigere Version des Bundesrates und der Kommissionsmehrheit.

Sie dürfen also davon ausgehen, dass hier grünliberale Stimmen für beide Varianten resultieren werden. Im Übrigen lehnen wir sämtliche Minderheits- und Einzelanträge ab.

Präsident (Aebi Andreas, Präsident): Die Berichterstatter verzichten darauf, nochmals das Wort zu ergreifen.

Berset Alain, conseiller fédéral: Ce que l'on doit peut-être d'abord dire sur la réglementation en vigueur, c'est qu'elle est probablement trop fragmentée et très hétérogène à l'échelle nationale en ce qui concerne la protection des mineurs dans les secteurs du film et du jeu vidéo. On doit constater également que la plupart des cantons ont en fait renoncé à réglementer ce domaine, ou alors qu'ils n'ont réglé qu'une partie de la question. Et même si aujourd'hui quelques branches prévoient des mesures d'autorégulation, eh bien il faut constater qu'elles ne sont pas contraignantes et donc qu'elles ne sont pas suffisamment appliquées – on a pu s'en rendre compte en faisant des achats tests.

Ce qui est prévu aujourd'hui, ce que vous propose le Conseil fédéral, a été développé avec la participation des acteurs concernés, des secteurs concernés. Le projet donne suite à l'adoption de deux motions par le Parlement, des motions déjà anciennes, ainsi qu'à cinq initiatives de cantons. Le but est assez simple: il s'agit d'établir des règles uniformes et contraignantes pour la protection des mineurs dans les secteurs du film et du jeu vidéo au niveau national.

Il s'agit notamment de prévoir des réglementations pour protéger les mineurs, par exemple pour ce qui concerne les scènes à caractère violent, sexuel ou effrayant. En même temps, j'aimerais préciser que cela ne s'appliquera qu'aux activités économiques et donc que sont exclus du champ d'application de cette réglementation par exemple les échanges de films ou de jeux vidéo entre particuliers. Sont exclus également les soirées cinéma dans un club de jeunes ou les bibliothèques. En outre, il reste la question des programmes télévisés des diffuseurs suisses, de la télévision en différé et des prestataires de jeux d'argent qui, eux, sont également exclus parce qu'ils sont soumis à d'autres règles, des règles spécifiques qui n'entrent pas dans le champ d'application de la présente loi.

Quel est le contenu de la réglementation? Tout d'abord, il s'agirait de disposer d'indications uniformes de l'âge et de contrôles qui pourraient être effectués. Deuxièmement, il s'agirait d'avoir une approche de corégulation. On prévoit, dans ce projet, que les acteurs des secteurs du film et du jeu vidéo s'associent pour fonder, dans



leurs secteurs respectifs, une organisation de protection des mineurs, pour ensuite élaborer une réglementation en la matière, comprenant notamment des systèmes de classification, des règles relatives à l'indication de l'âge requis, aux descripteurs de contenu et au contrôle de l'âge. Si aucune réglementation de protection des mineurs n'est déclarée de force obligatoire dans les deux ans qui suivent l'entrée en vigueur de la loi, parce qu'une telle demande n'aurait pas été déposée par les acteurs concernés, alors le Conseil fédéral peut édicter les prescriptions nécessaires. Il s'agirait là d'une solution de repli ou d'une possibilité subsidiaire.

Il y a également quelques règles qui concernent les services à la demande et les services de plateforme. Il s'agirait notamment de nous aligner sur la réglementation européenne en la matière – ce qui nous paraît nécessaire et important dans ce domaine – avec notamment des réglementations qui viseraient les services à la demande – on pense ici à Swisscom TV, par exemple, UPC, Netflix – mais également les prestataires de services de plateforme – on peut ici penser par exemple à Youtube.

Concernant la surveillance et les sanctions, il est prévu surtout qu'il appartienne aux organisations de protection des mineurs de veiller au respect des réglementations respectives. Pour ce qui concerne l'obligation en matière d'indication de l'âge minimal et le contrôle de l'âge, les cantons et l'Office fédéral des assurances sociales jouent également un rôle, avec toute une série de sanctions prévues, lorsqu'il y a des infractions à ces prescriptions légales.

S'agissant de la procédure de consultation, je peux vous dire que la consultation publique a montré que le projet était clairement soutenu. La grande majorité des participants a soutenu ce projet; 24 cantons l'ont également soutenu, de même que la majorité des associations concernées de l'économie

AB 2021 N 572 / BO 2021 N 572

ainsi que des organisations professionnelles des secteurs du film et du jeu vidéo.

J'aimerais donc vous inviter, au nom du Conseil fédéral, tout comme le fait la majorité de votre commission, à entrer en matière.

Un postulat de commission vous est également soumis, qui a été combattu par une minorité Tuena. Dans ce cas, j'aimerais vous inviter à effectivement suivre la minorité. Il nous semble que ce postulat ne nous permettrait pas d'introduire les principes que nous souhaitons inscrire dans la loi. L'élaboration d'un volet spécifique contre les diverses formes de cyberdépendance ne s'intègre pas aux travaux en cours conduits par l'Office fédéral de la santé publique. Donc un tel postulat ne nous paraît pas nécessaire aujourd'hui.

Je vous invite donc à rejeter le postulat 20.4343 et à entrer en matière sur le projet de loi.

Tuena Mauro (V, ZH): Herr Bundesrat, Sie haben jetzt in Ihren Ausführungen gesagt, Sie würden schauen, wie die Branche dies regelt, und wenn die Branche es nicht so regelt, wie es sich der Bundesrat vorstellt, dann werde der Bundesrat Regeln erlassen. Ich möchte Sie fragen, was das für Regeln sein sollen, die Sie da erlassen werden, und vor allem, wie Sie deren Einhaltung in den Haushalten dann kontrollieren wollen.

Berset Alain, Bundesrat: Vielen Dank, Herr Nationalrat Tuena. Ich hegte die Hoffnung, Sie würden eine Frage zu einem Punkt stellen, zu dem wir gleicher Meinung sind, nämlich eine Frage bezüglich der Ablehnung des Postulates. Da dies nicht der Fall ist, gebe ich Ihnen gerne eine Antwort auf diese andere Frage.

Die Idee, dem Bundesrat diese Möglichkeit zu geben, ist vor allem als subsidiäre Massnahme anzusehen. Damit soll bei den Organisationen ein gewisser Druck entstehen, wirklich tätig zu werden. Wir sind zuversichtlich, dass das gut klappen wird.

Jetzt zu Ihrer Frage: Was passiert, wenn dieser Druck nicht ausreicht? Dann würde der Bundesrat sehr wahrscheinlich eine Regelung erlassen, wobei diese Regelung natürlich auch berücksichtigen würde, was in der Zwischenzeit von den betroffenen Organisationen vereinbart worden ist. Jedenfalls wäre das normale Verfahren mit Vernehmlassung und einer Diskussion mit den Akteuren zu durchlaufen, bevor die Regelung erlassen würde.

Ich möchte daran erinnern, dass diese Regelung nicht den Austausch zwischen Privaten oder den Privatbereich betrifft. Es handelt sich vielmehr um eine Regelung für die Hersteller bzw. Produzenten solcher Produkte; diese sollte diese Regelung berücksichtigen.

Präsident (Aebi Andreas, Präsident): Wir stimmen über den Nichteintretensantrag der Minderheit Herzog Verena ab.

**Abstimmung – Vote**

(namentlich – nominatif; 20.069/22679)

Für Eintreten ... 115 Stimmen

Dagegen ... 69 Stimmen

(2 Enthaltungen)

Präsident (Aebi Andreas, Präsident): Die Detailberatung wird in zwei Blöcke aufgeteilt. Block 1 umfasst die Artikel 1 bis 8, Block 2 den Rest ab Artikel 9. Sie vermuten richtig, dass es heute Abend keine Abstimmungen mehr zu diesem Geschäft geben wird. Wir werden die Detailberatung sehr wahrscheinlich in der Sommersession dieses Jahres fortsetzen. Heute Abend möchte ich aber noch die drei Minderheitsanträge aus Block 1 begründen lassen.

Block 1 – Bloc 1*Art. 1–8*

Herzog Verena (V, TG): Ich habe meine Minderheitsanträge eigentlich bereits in meinem Eintretensvotum begründet. Weil wir effizient arbeiten wollen, verzichte ich hier auf weitere Ausführungen.

Tuena Mauro (V, ZH): Auch ich muss Ihnen sagen: Vielleicht sollten Sie noch nicht nachhause gehen. Auch ich habe diesen Minderheitsantrag bereits begründet. Ich nenne die gleiche Begründung wie zuvor, nämlich dass Artikel 7 Absatz 2 Buchstabe a Ziffer 2 nicht umsetzbar ist.

Wasserfallen Christian (RL, BE): Bei Artikel 8, zu dem ich einen Minderheitsantrag eingereicht habe, geht es mir darum, die Formulierung etwas liberaler und offener zu gestalten. Zudem ist sie vor allem auch auf die existierenden internationalen Systeme besser abgestimmt.

Wir sollten bei Artikel 8 auf einen sogenannten Swiss Finish verzichten. Bei Absatz 1 hat sich der Bundesrat in seinem Entwurf für eine sehr absolute Formulierung entschieden: Der Zugang von Kindern und Jugendlichen, die das Mindestalter noch nicht erreicht haben, soll hundertprozentig ausgeschlossen werden. In der internationalen Richtlinie heisst es allerdings: "üblicherweise keinen Zugang". Da haben wir bereits einen Swiss Finish drin, der so nicht notwendig ist. Ich habe "üblicherweise" in die Formulierung übernommen. Zudem sollten nur gefährdende Inhalte in den Fokus genommen werden, die die körperliche, geistige oder sittliche Entwicklung beeinträchtigen können. Sonst haben wir eine generelle Norm, bei welcher alle Inhalte zu prüfen und allenfalls zu sanktionieren wären.

Bei Absatz 2 möchte ich mit meiner Minderheit bei den Jugendschutzmassnahmen das Verhältnismässigkeitsprinzip einführen: Die schwer jugendgefährdenden Inhalte, insbesondere Gewaltverherrlichung und Pornografie, sollen den strengsten Massnahmen unterliegen. So kann man das Verhältnismässigkeitsprinzip einführen. Es ist notwendig, dass man hier eine klarere bzw. verhältnismässigere Formulierung wählt, die viel besser auf internationale Abkommen abgestimmt wäre.

Deshalb beantrage ich Ihnen, dem Antrag der Minderheit zuzustimmen.

Präsident (Aebi Andreas, Präsident): Die Voten der Fraktionen, des Bundesrates und der Berichterstatter zu Block 1 werden zu einem späteren Zeitpunkt gehalten. Wir wissen noch nicht genau, wann die Beratung weitergeführt wird – sicher nicht mehr in dieser Session.

Ich wünsche Ihnen allen einen schönen Abend!

*Schluss der Sitzung um 18.45 Uhr**La séance est levée à 18 h 45*

AB 2021 N 573 / BO 2021 N 573