

## La régulation des jeux vidéo en ligne

**L**e 13 septembre 2006, un tueur fou, âgé de 25 ans et vêtu d'un trench-coat noir, faisait irruption dans le Dawson College de Montréal, abattait une jeune femme et blessait grièvement 19 autres personnes; son forfait commis, il retourna son arme contre lui. Cette tragédie rappelle celle de la Highschool de Columbine, dans le Colorado; on se souvient qu'en 1999 deux écoliers – également vêtus de trench-coat noirs – massacrèrent 13 personnes avant de se donner la mort. Comme l'apprirent par la suite les enquêteurs, le tueur de Montréal était un accroc du jeu en ligne «Super Columbine Massacre», lequel permet de se mettre dans la peau des assassins. Ce rapport de causalité a poussé de nombreux parents, enseignants et politiciens à réclamer une législation sur les jeux vidéo en ligne.

Ce souhait pourrait prochainement être exaucé par la Communauté européenne. La révision de la directive Télévision sans frontières est actuellement en cours et le projet prévoit d'étendre l'application de ce texte à tous les services audiovisuels. Les jeux vidéo en ligne devront ainsi se soumettre à des règles minimales, destinées notamment à bannir les incitations à la haine, à protéger les mineurs et à promouvoir les œuvres européennes. Ils devront également respecter un écheciveau de prescriptions en matière de publicité, à commencer par une interdiction du placement de produit; une interdiction qui pourrait priver justement les producteurs de jeux vidéo de lucratifs revenus. Reste qu'ils pourront aisément contourner ces restrictions en transférant le siège de leurs activités dans des juridictions plus libérales, situées hors de l'Union européenne. Partant, cette même Union risque de s'exclure elle-même du marché florissant des jeux en ligne (l'OCDE pronostique pour 2008 des revenus, à l'échelon mondial, de 53 milliards de dollars). Dès lors, il serait judicieux, tant qu'un traité multilatéral en la matière n'est pas à l'ordre du jour, d'envisager sérieusement l'adoption de mesures d'autodiscipline, tels la classification ou une procédure de «notice and expel». ■

## Regulation von Online-Games

**A**m 13. September 2006 tötete am Dawson College in Montreal ein 25jähriger Amokläufer im schwarzen Trenchcoat eine junge Frau und verletzte 19 Personen schwer, bevor er sich selbst erschoss. Die Tat weckte Erinnerungen an das Massaker an der Columbine Highschool im US-amerikanischen Bundesstaat Colorado, wo 1999 zwei Schüler – ebenfalls im schwarzen Trenchcoat – 13 Menschen und sich selbst erschossen. In der Strafuntersuchung stellte sich heraus, dass der Amokläufer von Montreal das Online-Game «Super Columbine Massacre» liebte, worin die Greuelthat von Columbine aus Täterperspektive nachgestellt wird. Solche Zusammenhänge veranlassen besorgte Eltern, Pädagogen und Politiker nach einer Regulation von Spielen im Internet zu rufen.

Als Regulator von Online-Games will sich auch die Europäische Gemeinschaft betätigen, zumal der Entwurf für eine reformierte Fernsehrichtlinie die Ausdehnung ihres Geltungsbereichs auf sämtliche audiovisuelle Mediendienste vorsieht. Online-Games werden damit einen regulatorischen Mindeststandard zu erfüllen haben, der u.a. ein Verbot der Aufstachelung zu Hass, den Schutz von Minderjährigen, die Förderung europäischer Werke sowie detaillierte Werbevorschriften einschliesslich eines Verbots des für die Game-Industrie besonders interessanten Product Placement umfasst. Das Problem solcher Regeln besteht darin, dass sich ihnen Spielverlage leicht werden entziehen können, indem Geschäftssitze in liberalere Rechtsordnungen ausserhalb der EU verlagert werden. Damit läuft die EU Gefahr, sich selbst vom rasch wachsenden Markt für Online-Games (die OECD rechnet für 2008 mit weltweiten Einnahmen von 53 Milliarden Dollar) auszuschliessen. Solange eine multilaterale staatsvertragliche Regelung nicht ins Auge gefasst wird, wäre es ratsam, Instrumente der Selbstregulation – wie z.B. Rating- oder «notice and expel»-Verfahren – genauer zu prüfen. ■

