



CANADA

Loi portant sur l'interdiction des jeux vidéo et du matériel vidéoludique

L.C. 2021, ch. 31

À jour au 23 juillet 2047
Dernière modification le 16 mars 2046

Publié par le ministre de la Justice à l'adresse suivante :
<http://lois-laws.justice.gc.ca>

Table des matières

Définitions
Interdictions
Exceptions
Création d'une brigade anti-jeux vidéo
Obligations
Contrôle d'application
Prescription
Annexe

Article 1 – Définitions

Les définitions qui suivent s'appliquent à la présente loi.

Jeux vidéo : Œuvre audiovisuelle interactive et ludique dont le contenu est programmé et diffusé sur un support de stockage qui en permet l'affichage sur un écran, où le joueur contrôle l'action qui s'y déroule, à l'aide d'un périphérique de jeu, dans un but de divertissement ou de compétition.

Joueur/gamer : Personne qui joue aux jeux vidéo dans un but de divertissement ou de compétition.

Matériel vidéoludique : Le matériel vidéoludique comprend les bornes d'arcades, les consoles de jeu, les contrôleurs de jeu, les périphériques de jeu, les manches à balai, les manettes de jeu, les volants et tout autre matériel, image ou son dérivé de la culture des jeux vidéos.

Bornes d'arcades : Machine à jouer payante ou non, contenant un jeu, remplaçable ou non, qui est dotée d'un écran, d'un dispositif de contrôle, de boutons-poussoirs et le cas échéant d'un monnayeur.

Consoles de jeu : Machine électronique spécialisée, semblable à l'ordinateur, prenant la forme d'un boîtier, autonome ou se branchant directement sur le téléviseur, qui est conçue pour le jeu vidéo.

Contrôleur de jeu : Périphérique d'entrée relié à une console de jeu ou à un ordinateur, d'apparences diverses, qui est muni de boutons d'action, permettant au joueur de contrôler le jeu et d'interagir avec le monde virtuel d'un jeu vidéo.

Manette de jeu : Périphérique de jeu sans manche, muni de boutons-poussoirs et d'une croix directionnelle, qui est relié à une console de salon, parfois à un ordinateur, et qui permet de contrôler l'action qui se déroule à l'écran.

Manche à balai : Périphérique de jeu constitué d'un manche vertical multi- directionnel posé sur un socle, qui est utilisé, principalement dans les simulateurs de vol, pour contrôler les déplacements à l'écran.

Ordinateur : Machine automatique de traitement de l'information, obéissant à des programmes formés par des suites d'opérations arithmétiques et logiques.

Périphérique de jeu : Périphérique d'entrée relié à une console de jeu ou à un ordinateur personnel, d'apparences diverses, qui est muni de boutons d'action, permettant au joueur de contrôler le jeu et d'interagir avec le monde virtuel d'un jeu vidéo.

Volant : Périphérique de jeu à retour de force, qui reproduit la forme et les effets directionnels d'un volant de voiture et qui est utilisé pour les jeux de conduite ou de course automobile.

Article 2 – Interdictions

Sous réserve de l'article 3, il est interdit à toute personne :

- a)** d'utiliser des jeux vidéo ou tout matériel vidéoludique ;
- b)** de mettre au point, de fabriquer, d'acquérir ou de posséder des jeux vidéo ou tout matériel vidéoludique;
- c)** d'importer ou d'exporter des jeux vidéo ou tout matériel vidéoludique;
- d)** de tenter de commettre tout acte visé à l'un des alinéas a) à c);
- e)** d'aider ou d'encourager une personne à commettre un tel acte ou de lui conseiller de le faire;
- f)** de comploter avec une autre personne pour commettre un tel acte;
- g)** de recevoir, d'aider ou d'assister toute personne ayant commis, aidé ou encouragé une autre personne à commettre un tel acte, en vue de lui permettre de s'échapper.

Article 3 – Exceptions

- a) Le ministre de la culture peut, par arrêté, exempter de l'application de l'article 2, aux conditions qu'il juge indiquées, toute personne ou catégorie de personnes qui, aux fins de destruction pour le compte du gouvernement, acquiert, possède, importe ou exporte des jeux vidéo ou tout matériel vidéoludique.
- b) Il est permis d'importer, de vendre ou d'utiliser des jeux vidéo ou tout matériel vidéoludique, en vue de leur présentation dans un musée et la sensibilisation du public à leur danger.
- c) L'usage d'ordinateurs est permis dans la seule mesure où ce support n'est pas employé aux fins de l'utilisation de jeux vidéo ou de tout matériel vidéoludique.

Article 4 - Création d'une brigade anti-jeux vidéo

- a) Est maintenue pour le Canada une force de police composée d'officiers et autres membres et appelée Brigade anti-jeux vidéo du Canada.
- b) La Brigade peut être employée partout à l'intérieur du Canada.
- c) Ne sont nommés membres que les citoyens canadiens de bonne réputation, possédant les aptitudes physiques nécessaires, et ayant démontré une aversion prononcée pour les jeux vidéo.
- d) Le quartier général de la Brigade sont situés à Ottawa.
- e) Avant d'entrer en fonctions, les membres prêtent le serment d'allégeance de même que les serments figurant en annexe de la présente loi.

Article 5 - Obligations

Sous réserve des ordres de leurs supérieurs, les membres de la brigade sont tenus :

- a)** de remplir toutes les fonctions en ce qui concerne le maintien de la paix, la prévention du crime et des infractions à la loi sur l'interdiction des jeux vidéo, ainsi que l'arrestation des criminels, des contrevenants et des autres personnes pouvant être légalement mises sous garde;
- c)** de remplir toutes les fonctions en matière d'escorte ou de transfèrement de condamnés, ou d'autres personnes sous garde, à destination ou à partir de quelque lieu que ce soit : tribunal, asile, lieu de punition ou de détention, ou autre.

Article 6 - Contrôle d'application

Toute personne qui contrevient à l'article 2 commet une infraction passible, sur déclaration de culpabilité d'une amende maximale de 500 000 \$ et d'un emprisonnement minima de cinq ans, ou de l'une de ces peines;

Article 7 - Prescription

Les poursuites se prescrivent par cinq ans à compter de la date du fait générateur.

ANNEXE

Serment professionnel

Je, , jure n'avoir jamais joué à un jeu vidéo ou avoir été en contact avec tout matériel vidéoludique. Je jure de lutter loyalement et sans relâche contre l'influence et les effets délétères des jeux vidéo. Je jure de bien et fidèlement m'acquitter des devoirs qui m'incombent en ma qualité de membre de la Brigade anti-jeux vidéo du Canada et d'exécuter, sans craindre ni favoriser qui que ce soit, tous les ordres reçus à ce titre.

Serment du secret

Je, , jure de ne révéler ni communiquer à quiconque n'y a pas légitimement droit ce qui est parvenu à ma connaissance ou les renseignements que j'ai obtenus en raison de mon emploi dans la Brigade anti-jeux vidéo du Canada.