



Réponse du Conseil d'Etat à un instrument parlementaire

Motion Bapst Bernard / Zamofing Dominique

2022-GC-201

Développer une application « chasse et pêche » permettant une amélioration de la situation actuelle

I. Résumé de la motion

Par motion déposée et développée le 18 novembre 2022, les députés Bernard Bapst et Dominique Zamofing relèvent que le temps de travail nécessaire à la saisie des informations relatives aux permis de pêche et de chasse est important et s'élève chaque année à 5 semaines pour la pêche et 3-4 semaines pour la chasse, pour un poste à 100 %. De plus, les quelque 18 000 enregistrements annuels au total, effectués manuellement, sont sujets à erreur.

Ils demandent au Conseil d'Etat une modification de la loi sur la chasse et la protection des mammifères, des oiseaux sauvages et de leurs biotopes (LCha) afin d'y intégrer une disposition légale prévoyant la mise en œuvre d'une application mobile « chasse et pêche » permettant d'accéder aux cartes interactives de chasse et de pêche, d'informer sur les espèces chassables ou pêchables, d'informer sur la réglementation propre à chacune des espèces, de fournir des conseils d'experts, d'adresser des notifications aux pêcheurs et chasseurs, de commander et d'acheter en direct les différents permis de chasse et de pêche disponibles, de saisir les prélèvements effectués à la chasse et à la pêche, comme cela est déjà possible dans d'autres cantons de Suisse.

II. Réponse du Conseil d'Etat

Depuis 2018, le Conseil d'Etat s'engage avec confiance et conviction sur la voie de l'administration 4.0. Il a concrétisé sa démarche en augmentant notablement l'enveloppe budgétaire consacrée à l'informatique afin de faire avancer les projets à un rythme soutenu. Il a également élaboré un plan directeur définissant les orientations stratégiques du programme gouvernemental dans les domaines de la digitalisation et des systèmes d'information.

Concernant la chasse et la pêche, plusieurs réflexions ont déjà eu lieu au sein du Service des forêts et de la nature (SFN), qui en a la responsabilité. Les premières réflexions internes, mais menées aussi avec les organisations de chasse et de pêche et les cantons voisins du Jura, de Berne et de Vaud, pour la mise en place d'une prestation électronique intégrée dans le guichet virtuel de l'Etat, permettant non seulement d'acheter les permis en ligne mais aussi aux chasseurs et pêcheurs de saisir leurs données de tirs et captures directement sur le terrain, remontent à 2017. Fin octobre 2018, deux projets ont ainsi été proposés :

1. eGov – Gestion des permis de chasse

Objectifs :

- a) Offrir la possibilité au chasseur de commander, payer et obtenir le permis de chasse en ligne, de même que transmettre le résultat de ses tirs en ligne.
- b) Diminuer le temps de traitement des dossiers par le Service, par rapport à la situation actuelle.
- c) Intégrer les différents outils informatiques utilisés actuellement.

2. eGov – Gestion des permis de pêche

Objectifs :

- a) Offrir la possibilité aux pêcheurs et pêcheuses de commander, payer et obtenir le permis de pêche en ligne, de même que transmettre le résultat de ses captures en ligne.
- b) Diminuer le temps de traitement des dossiers par le Service, par rapport à la situation actuelle.
- c) Offrir au public la possibilité de consulter la mise en valeur des statistiques de pêche en ligne et interactivement.

Ces projets auront les avantages suivants :

- > Le gain de temps et la diminution du risque d'erreur (transcription des données par les collaborateurs/collaboratrices du SFN) avec comme résultat une administration plus efficace et performante.
- > Amélioration de la qualité des données et de la rapidité de saisie. L'information « en temps réel » permettra des interventions plus précises et améliorera la gestion de la faune, notamment durant la période de chasse où l'information sur l'atteinte des plans de tir reste actuellement communiquée entre chasseurs, chasseresses et SFN par SMS et répondeur téléphonique.
- > Une diminution des amendes d'ordre concernant des erreurs de saisie de la part des utilisateurs (chasse et pêche).
- > Une communication plus rapide et efficace entre le SFN et les utilisateurs de l'application.
- > Des prestations rapides, transparentes et efficaces au service des citoyennes et citoyens, en particulier les adeptes de la chasse et de la pêche
- > Une adéquation des prestations de la Direction des institutions, de l'agriculture et des forêts (DIAF) au programme Fribourg 4.0.

En raison d'autres priorités et compte tenu des disponibilités budgétaires et en ressources humaines, seule une petite partie des projets a pu être développée à ce jour : la possibilité d'achat des permis journaliers de pêche en ligne. Le solde des deux projets a été repoussé dans le cadre des discussions et décisions liées aux budgets et plans financiers. Il convient de souligner que la réalisation de ces projets requière plusieurs préalables techniques, dont la mise en place d'une gestion électronique des dossiers. Actuellement, un planning d'aboutissement pour ces deux projets ne peut pas être avancé.

Le Conseil d'Etat constate donc que la mise à disposition d'une application mobile « chasse et pêche » ne dépend pas d'une obligation légale mais bien de la disponibilité de ressources, financières comme techniques. Il souligne en outre que la législation ne semble pas l'endroit idoine pour prévoir la mise à disposition d'une application, qui relève du niveau opérationnel.

Comme indiqué ci-dessus, deux projets concrets et détaillés répondent d'ores et déjà aux attentes des motionnaires, et doivent être réalisés dans les années à venir. Conformément aux engagements pris dans son programme gouvernemental, le Conseil d'Etat portera une attention soutenue au développement et à l'aboutissement des projets de digitalisation des prestations de l'Etat, dont ceux visant à simplifier l'exercice de la chasse et de la pêche, cela dans le cadre des moyens budgétaires mis à sa disposition par le Grand Conseil.

Le Conseil d'Etat invite donc le Grand Conseil à rejeter la présente motion.

4 avril 2023